

Частное учреждение образования  
«Институт современных знаний имени А. М. Широкова»

Факультет искусств  
Кафедра дизайна

СОГЛАСОВАНО  
Заведующий кафедрой  
Коновалов И. М.

---

26.10.2022 г.

СОГЛАСОВАНО  
Декан факультета  
Моголина М. П.

---

26.10.2022 г.

## **ОСНОВЫ РЕЖИССУРЫ**

*Электронный учебно-методический комплекс  
для студентов специальности 1-19 01 01 Дизайн (по направлениям),  
направление специальности 1-19 01 01-06 Дизайн (виртуальной среды)*

Составитель

Казакова А. В., доцент кафедры дизайна частного учреждения образования  
«Институт современных знаний имени А. М. Широкова»

Рассмотрено и утверждено  
на заседании Совета Института  
протокол № 1 от 29.11.2022 г.

УДК 791.43/.45(078)  
ББК 85.37я73

Р е ц е н з е н т ы:

кафедра теории и истории дизайна учреждения образования «Белорусская государственная академия искусств» (протокол № 12 от 06.06.2022 г.);

*Иноземцева И. Е.*, декан гуманитарного факультета частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А. М. Широкова», кандидат культурологии.

Рассмотрено и рекомендовано к утверждению  
кафедрой дизайна  
(протокол № 11 от 30.06.2022 г.)

**075 Казакова, А. В.** Основы режиссуры : учеб.-метод. комплекс для студентов специальности 1-19 01 01 Дизайн (по направлениям), направление специальности 1-19 01 01-06 Дизайн (виртуальной среды) [Электронный ресурс] / Сост. А. В. Казакова. – Электрон. дан. (1,1 Мб). – Минск : Институт современных знаний имени А. М. Широкова, 2023. – 126 с. – 1 электрон. опт. диск (CD).

Систем. требования (миним.) : Intel Pentium (или аналогичный процессор других производителей) 1 ГГц ; 512 Мб оперативной памяти ; 500 Мб свободного дискового пространства ; привод DVD ; операционная система Microsoft Windows 2000 SP 4 / XP SP 2 / Vista (32 бит) или более поздние версии ; Adobe Reader 7.0 (или аналогичный продукт для чтения файлов формата pdf).

Номер гос. регистрации в РУП «Центр цифрового развития» 1182331785  
от 31.01.2023 г.

Учебно-методический комплекс представляет собой совокупность учебно-методических материалов, способствующих эффективному формированию компетенций в рамках изучения дисциплины «Основы режиссуры».

Для студентов вузов.

ISBN 978-985-547-418-1

Ó Институт современных знаний  
имени А. М. Широкова, 2023

## ВВЕДЕНИЕ

Основным назначением режиссуры является создание на основе сценария или какого-либо литературного произведения полноценного проекта: передачи, сериала или фильма. Режиссер анализирует и сопоставляет, корректирует и руководит, делает выводы и воплощает их на экране. У человека этой профессии должно быть развито воображение, ведь именно ему предстоит не только перенести на экран некую историю, но и придать ей смысл, понятный зрителю.

Режиссер может проявить себя в огромном количестве жанров. Комедия, ужасы, детектив, драма – вот лишь малая часть жанров кинематографа, в которых может проявить себя данный специалист. Помимо этого, режиссура присутствует также на эстраде, телевидении, в театре и цирке, на массовых мероприятиях и в интернет-проектах. Для дизайнера виртуальной среды важно понимать, что по сложности производственного процесса создание мультимедиа-проекта также можно сравнить со съемкой фильма. Но есть здесь свои особенности вследствие новизны самой технологии и мультимедиа-индустрии в целом. Точно так же авторскому коллективу на этапе создания сценария приходится учитывать технические особенности и ограничения. Но интерактивные мультимедиа меняются значительно динамичнее, чем кино, что требует от группы постоянного освоения технических новинок. Удачное сочетание изобразительных и звуковых элементов мультимедийной композиции, грамотная разработка способов интерактивного взаимодействия и удобный пользовательский интерфейс позволяют режиссеру наиболее точно раскрыть (изложить) идею мультимедийного произведения. Несмотря на решение производственных, технических и экономических задач главным для режиссера в производственный период реализации замысла остается само творчество, его уникальная содержательность, образная суть — как структурная основа, центр притяжения всех общественных, производственных, творческих усилий группы.

Таким образом, дисциплина «Основы режиссуры» является базовым компонентом овладения профессиональным мастерством дизайнерской деятельности.

Художественно-проектная деятельность разворачивается во взаимодействии с научно-технической и визуальной художественной культурой, поэтому она обязательно отражает влияние новаций и изобретений в технике, инженерном и художественном творчестве. Это положение указывает на специфику содержания учебной дисциплины и выбор фактографического материала для анализа.

Основы режиссуры – это все те навыки, умения и знания, которые необходимы человеку, которому приходится работать с командой на площадке и выстраивать свет, способного грамотно руководить операторами. В обязанности режиссера нередко входит работа со сценарием. Режиссер должен уметь находить язык со всеми специалистами и присутствующими на площадке профессионалами: актерами и сценаристами, массовой и гримерами.

Профессия режиссера подойдет тем, кто желает работать в области кинематографа и готов учиться этому непростому ремеслу; любит и умеет рисовать, обладает пространственным мышлением; часто снимает и монтирует видео; знает, как обрабатывать изображение и работать с клипами; ведет свой блог или является автором рассказов или иных произведений.

Точно можно сказать, что именитыми режиссерами не рождаются. Ими становятся в результате упорного труда и постоянного саморазвития.

Учебная дисциплина «Основы режиссуры» направлена на повышение качества подготовки студента к профессиональной деятельности в художественно-творческой сфере. Требования к уровню усвоения содержания учебной дисциплины «Основы режиссуры» определены учебной программой.

**Цель учебно-методического комплекса (УМК)** по учебной дисциплине «Основы режиссуры» – теоретическая и методическая помощь студентам в овладении знаниями о возникновении, развитии и особенностях профессии «режиссер», о языке экранного искусства и приемах его использования при разработке мультимедийных и кинематографических проектов.

### Задачи учебного издания УМК:

– предоставить совокупность учебно-методических материалов, способствующих эффективному формированию компетенций обучающихся в рамках учебной дисциплины;

– обеспечить логическую последовательность и преемственность в изложении материала учебной дисциплины с содержанием учебников и учебных пособий;

– обеспечить общность используемого понятийного аппарата на междисциплинарном уровне.

Структура УМК включает разделы, предусмотренные Положением об учебно-методическом комплексе на уровне высшего образования, утвержденным постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 26.07.2011 № 167.

Учебно-методический комплекс включает:

– *введение*, в котором содержатся организационные рекомендации;

– *теоретический раздел*, в котором приведен краткий курс лекций по учебной дисциплине «Основы режиссуры»;

– *практический раздел*, который включает примерный перечень вопросов для обсуждения на семинарских занятиях, примерную тематику докладов, методические рекомендации по организации учебно-исследовательской деятельности студентов;

– *раздел контроля знаний*, в котором даются критерии оценивания студентов по учебной дисциплине, примерные вопросы для контроля усвоения знаний;

– *вспомогательный раздел*, в котором представлены учебная программа по специальности «Основы режиссуры», список рекомендуемой литературы.

Материалы теоретического раздела сформированы на основе монографий, научных статей и учебных пособий видных теоретиков и исследователей экранных искусств Л. В. Кулешова, С. Е. Медынского, Л. Н. Горюновой,

В. Ф. Познина. Курс лекций по основам режиссуры используется для закрепления и систематизации знаний по темам учебной дисциплины.

Перечень вопросов для обсуждения и примерные темы рефератов призваны заострить внимание студента на наиболее важных сведениях и способствовать интеграции знаний по дисциплине с содержанием других дисциплин учебного плана. На семинарских и практических занятиях студент выступает с сообщением и рефератом, проводит анализ произведений экранных искусств, исследует режиссерские приемы и закономерности применения средств выразительности в проектировании мультимедийных и кинопродуктов, современные тенденции этого вида художественно-проектного творчества, знакомится с творчеством отдельных мастеров.

# 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Краткий курс лекций по учебной дисциплине

### Тема 1. История возникновения и эволюция профессии режиссера экранного искусства

**Режиссер** (франц. *régisiseur*, от лат. *rego* – «управляю») – это постановщик, организатор, руководитель, работающий в творческой сфере, зрелищных видах искусства.

Поначалу деятельность режиссера связывали только с театром, но позже с развитием кинематографа специалисты понадобились и там. Сегодня режиссер – творческая профессия, востребованная в сферах теле- и киноиндустрии, театральном, цирковом и эстрадном искусстве, видеоблогинге, рекламной и игровой индустрии. Режиссер выполняет важную миссию в искусстве. Это творческий человек, руководитель и организатор постановки кинематографического или зрелищного замысла. Режиссер из сценария создает новую действительность, задействовав участников творческого процесса: актерский состав, художников, костюмеров, композитора.

Он осуществляет руководство всеми процессами, несет огромную ответственность за качество создаваемого продукта, руководит большим количеством людей, участвующих в создании фильма, театральной постановки, телешоу, циркового представления или рекламного ролика. Он распределяет роли и утверждает актеров, корректирует сценарии, расписывает кадры для съемок, участвует в создании костюмов, декораций, спецэффектов, проводит регулярные репетиции. Даже после съемок режиссер продолжает работу над проектом (фильмом, спектаклем или роликом) – участвует в монтаже, ведь нужно донести до зрителя задуманную идею, заставить испытать различные эмоции.

Режиссер кино должен видеть актера и его потенциал, уметь ясно доносить свои задумки до артистов. Немаловажно для профессионала и умение верно выстроить композицию.

### **Профессия «режиссер» делится на несколько специализаций.**

*Режиссер-постановщик* руководит творческой группой, работающей над созданием фильма, спектакля или шоу. Его ближайший творческий помощник – *второй режиссер*, менее ответственные задания режиссёра-постановщика исполняет *режиссер-ассистент*, или помощник (ассистент) режиссера.

*Театральный режиссер*. Эту специальность выделяют в отдельное направление, так как работа театрального деятеля и постановщика кинофильмов существенно отличается.

*Режиссер монтажа* участвует в монтаже отснятого материала: просматривает его, выбирает подходящие дубли.

*Звукорежиссер* отвечает за музыкально-звуковое оформление, запись звуков и речи актеров.

*Мэппинг-режиссер* создает 3D-проекции и лазерные шоу.

Работа режиссера в каждом виде искусства имеет свои особенности и не во всех случаях ему принадлежит главная роль: так, балет ставит прежде всего балетмейстер, а в оперном театре интерпретатором музыкально-драматического произведения является дирижер.

Таким образом, режиссура как специальность довольно многогранна. Специалисты данного направления снимают:

- документальное и игровое кино;
- телесериалы;
- различные театральные представления;
- рекламные ролики и музыкальные клипы.

Помимо этого, есть режиссеры прямого эфира, компьютерной графики и режиссеры монтажа. Различают также режиссуру речевых жанров (монолог, скетч, пародия, миниатюра и т.п.).



Данная профессия очень творческая и дает возможность не заикливаться на стандартах, вносить в свои картины смелые новшества и ломать шаблоны. Но стать действительно хорошим режиссером можно лишь, проработав в этой области достаточное время. Режиссура дает безграничные возможности для реализации собственных идей. Но и ответственность за результат во многом ложится именно на автора того или иного фильма или сериала.

### **История возникновения профессии**

В той или иной форме режиссура, как постановочное искусство, существовала еще в античные времена. В древнегреческом театре в роли дидакала (от греч. *didaskalos* – «учитель»), организатора театральной постановки, нередко выступал драматург, что было обусловлено, не в последнюю очередь, традицией объединения в одном лице автора и исполнителя. До появления режиссуры функции, связанные с постановкой представлений в античных театрах, выполняли и бригады рабочих, работающих над созданием декораций и оформлением сцены, и актеры, сами создающие сценические постановки.

Режиссура в современном понимании, как личностное творчество, стала интенсивно формироваться в европейском театре лишь в XV–XVI вв. В эпоху Возрождения драматург нередко был одновременно и актером, и руководителем труппы, как, например, Анджело Беолько в Италии, Лопе де Руэда в Испании или Ганс Сакс в Германии.

Аристократизация театра, начавшаяся во II половине XVI в., а в Италии – уже в конце XV в., усилила в нем зрелищное начало. Важную роль сыграло возникновение сценической коробки: перенесение театральных представлений с уличных, площадных, ярмарочных подмостков в закрытое помещение дворца, а затем – в специально построенные здания. Стал тщательно разрабатываться зримый фон представлений, сложное декорационное оформление и применяться театральные механизмы, сделавшие возможными полеты, превращения и прочие театральные эффекты, что выдвинуло на первый план искусство декоратора-машиниста и архитектора, – они, соответственно, и становились руково-

дителями постановки в европейском театре XVII–XIX вв., в той или иной мере выполняя функцию режиссера-постановщика.

В Милане, при дворе Лодовико Моро, в конце XV в. устройтелем сценических представлений был Леонардо да Винчи, не только как художник, но и первоклассный механик, создавший для придворного театра изощренные механические конструкции. И в следующие века роль оформителей неизменно возрастала там, где театр превращался в пышное зрелище.

В театре эпохи классицизма (XVII–XVIII вв.), с его условными декорациями, единой эстетикой и регламентированными приемами актерской игры, роль руководителя постановки вернулась к драматургу, который, как, например, Мольер, мог быть одновременно и руководителем труппы, и актером. Сам ставил свои трагедии и Расин в парижском театре Бургундского отеля.

Во второй половине XVIII в. руководителем труппы все чаще становился ведущий актер, не совмещавший свою деятельность с литературным творчеством. Руководитель Гамбургского театра Фридрих Шрёдер первый ввел в практику предварительные читки пьес и регулярные репетиции. Реформатором театра в конце XVIII в. стал великий французский актер Франсуа-Жозеф Тальма, возглавлявший «Театр Революции» в Париже.

Первыми профессиональными режиссерами считаются Чарльз Кин в Англии и Генрих Лаубе в Германии, еще в 50-х гг. XIX в. по-разному пытавшиеся упорядочить взаимоотношения между драмой, с одной стороны, и актерской игрой, сценографией, костюмами и т. д. – с другой. В то время, как Кин в своих монументальных постановках разрабатывал методы «зрелищной режиссуры» (их отличала пышность исторического антуража и умелая организация массовых сцен), Лаубе исповедовал режиссуру «разговорную»: в его гораздо более скромных спектаклях современники отмечали небывалую ансамблевость актерской игры и высокую культуру сценической речи. Режиссером-профессионалом был и герцог Георг II, с 1866 г. руководивший Мейнингенским театром; но Георга II, который нередко сам создавал эскизы костюмов и декораций, интересовала главным образом художественно-оформительская часть.

Термин «режиссер» был известен еще В. И. Далю, который в своем Толковом словаре определил его следующим образом: «Управляющий актерами, игрою, представленьями, назначающий, что давать или ставить, раздающий роли».

Словарь Эфрона и Брокгауза еще в 1890-х гг. определял профессию режиссера следующим образом: «В наше время автор хотя и присутствует на репетициях, но уже не имеет больше надобности, заботится о деталях постановки; это – забота режиссера, от которого требуется не только основательное знание сцены, литературы и археологии, но еще много такта и умения ладить с артистами». Главное в этом плане – выделение режиссуры в отдельную профессию.

Профессия режиссера в современном понимании родилась в драматическом театре в конце XIX в. Сначала Мейнингенский театр под руководством Людвиг Кронекка, чуть позже «Свободный театр» Андре Антуана в Париже и «Свободная сцена» Отто Брама в Берлине впервые выдвинули принципы ансамблевости, подчинения всех компонентов спектакля единому замыслу, бережного отношения к авторскому тексту, достоверности в воссоздании исторического или бытового антуража. Новые задачи требовали превращения руководства постановкой в особую профессию – режиссера в современном понимании, обладающего всем комплексом знаний и навыков, необходимых для решения этих задач, и способствовали утверждению его главенствующей роли в драматическом театре.

Французские историки театра считают датой рождения режиссуры тот день, когда состоялся первый спектакль «Свободного театра» А. Антуана, – 30 марта 1887 г. В Германии появление режиссуры принято связывать с деятельностью Мейнингенского и Байройтского театров и, соответственно, относить его к концу 70-х или к 80-м гг. XIX в. В Англии режиссура появилась позже, хотя искусство театральной постановки появилось у них раньше, чем у других.

Все это подготовило театр к гигантскому скачку, который он совершил во второй половине XIX в., отмеченного деятельностью Р. Вагнера и Л. Кронекка в Мейнингенском театре и завершившегося своеобразной революцией в сценическом искусстве на рубеже XIX–XX в., когда режиссеры повсеместно стали

творческими руководителями театральных коллективов. Это явление знаменовалось появлением целой плеяды «великих», определивших облик режиссерской профессии на много лет вперед: в России – К. Станиславского, Вс. Мейерхольда, А. Таирова, Е. Вахтангова; во Франции – А. Антуана, Ж. Капо; в Германии – М. Рейнгардта; в Англии – Г. Крэга. Возникла режиссура как самостоятельный вид творческой деятельности.

В начале XX в., когда полномочия режиссера расширились до управления всем происходящим на представлении, появилась должность «режиссер-постановщик». Все права и обязанности режиссера были утверждены именно в стенах театра. Позднее эта должность появилась в других областях визуальных искусств

В зародившееся в начале XX в. игровое кино многие режиссеры, в том числе Чарльз Чаплин, Д. У. Гриффит, Г. В. Пабст, приходили из театра, перенося в новый вид искусства театральный опыт.

### **Использованные источники**

1. Владимиров, С. В. Об исторических предпосылках возникновения режиссуры / С. В. Владимиров // У истоков режиссуры: Очерки из истории русской режиссуры конца XIX – начала XX века. – Л., 1976. – 336 с. – (Труды Ленинградского государственного института театра, музыки и кинематографии).

2. Кулахметова, Д. Профессия режиссер [Электронный ресурс] / Д. Кулахметова. – Режим доступа: <https://www.kp.ru/putevoditel/obrazovanie/rezhisser>.

3. Основы режиссуры в школе Останкино Ольги Спиркиной [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://ostankino-school.ru/stati/article\\_post/osnovy-rezhissury](https://ostankino-school.ru/stati/article_post/osnovy-rezhissury).

4. Режиссёр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/> Материал из Википедии – свободной энциклопедии

5. Краткая история режиссуры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://studbooks.net/723149/kulturologiya/kratkaya\\_istoriya\\_rezhissury](https://studbooks.net/723149/kulturologiya/kratkaya_istoriya_rezhissury).

## Тема 2. Язык кино, виды и жанры экранных искусств

По вопросу классификации продуктов экранного творчества существуют дискуссии и разногласия. Представления о внутреннем делении мира экрана формируются одновременно и в теории (где главное – четко определить принципы классификации и границы каждого деления), и на практике (где главное – описать существующую ситуацию фильмопроизводства по возможности просто и общепонятно). Перечисление этих двух подходов и рождает проблемы. Начнем с общих соображений: что входит в сферу экранного творчества? Очевидно, что это:

- кино;
- разные формы телевидения (эфирное, спутниковое, кабельное);
- различные типы видеопродукции;
- так называемые мультимедиа, основанные на синтезе телевизионной и компьютерной техники, в частности (видеоигры).

Кроме того, особого выделения требуют голограммы и эксперименты в области виртуальной реальности, где сам экран исчезает. В соответствии со сложившейся традицией виды экранного творчества выделяют на основе функциональной направленности тех или иных произведений. Так существуют:

- художественное кино;
- документальные и хроникальные ленты;
- научно-популярные фильмы;
- научные фильмы;
- учебные фильмы и передачи;
- рекламные ролики;
- анимация (мультипликация).

Последний пример раскрывает противоречивость указанной классификации. Ведь лишь мультипликация практически полностью относится к искусству, хотя изредка используется в целях обучения или популяризации. Она выделяется не по функциональному, а по технологическому принципу. То же можно сказать о значительной части документалистики, в меньшей степени это

относится к отдельным научно-популярным фильмам. Поэтому эти виды кино, как и рекламные ролики, можно считать полуфункциональными. Для того чтобы обособить и от них, и от мультипликации обычное «художественное» кино, параллельно используется другое, более точное понятие – «игровое кино», то есть кино, где актеры разыгрывают вымышленные или реальные истории.

Итак, получается новое деление:

- игровые;
- мультипликационные;
- документальные (включая научно-популярные и учебные) фильмы и передачи.

Разумеется, граница между ними условна, многие произведения основаны на комбинации игровых, мультипликационных и документальных элементов. Помимо видового деления, существует и градация произведений экрана по длительности. Опять-таки практика обуславливает существование понятия полнометражного (около 2-х часов), среднеметражного (менее одного часа) и короткометражного (как правило, менее получаса) фильма. Указанная выше классификация относится исключительно к кинофильмам, поскольку репертуар кинотеатров строится на основе полнометражных лент. А вот на телевидении существует 2 стандарта: немногим менее часа либо получаса (размеры «менее» определяются нормативами включения рекламы, как правило, от 10 до 15 минут). Ясно, что длительность здесь определяется не характером самого произведения, а особенностями структуры телевизионной программы. Есть свои нормы для видеоклипов и рекламных роликов, где счет ведется не на часы, а на секунды.

Еще более сложной оказывается жанровая структура экранного творчества. Она имеет отношение только к сфере искусства и граничащих с ним явлений. Принимая во внимание условность границ, допустимо говорить и о видеоиграх различного жанра, а видеоклипы выделить в особый жанр.

В разработке теории жанров легко обнаружить два различных пути исследования. Первый из них – эмпирический, предполагает, что система жанров

дана априори, а исследованию подлежат конкретные жанры, существование которых представляется очевидным и не подлежит сомнению.

Эмпирический метод классификации, который легко обнаружить в работах разных авторов, позволяет в определенных границах вести разговор о конкретных, самых различных произведениях и группах, однако всегда на определенном этапе приводит к очевидным противоречиям, объясняемым сложностью построения теории чисто индивидуальным путем, когда в лучшем случае допускается лишь вертикальное деление на «поджанры», в то время, когда основные жанры представляются обособленными, выстраиваются линейно, что упрощает реальную картину.

Противоположный дедуктивный путь призван преодолеть именно этот недостаток системности. В качестве примера последовательно дедуктивной конструкции можно привести книгу эстетика М. Кагана «Морфология искусства», где собственно теории жанров посвящен небольшой заключительный раздел. Жанры рассматриваются автором в аспекте общей теории видов и родов искусства. Он строит систему жанров в нескольких плоскостях: тематической, познавательной, аксиологической и типологически образной.

При ее недостаточности важнейшим преимуществом этой концепции перед другими теориями является введение понятия многомерности жанрового пространства, где каждый из параметров представляет собой континуум, в пределах которого, например, от трагедии до комедии, автор волен выбирать любой отрезок, не обязательно четко определенный. Таким образом, система оказывается открытой по отношению к характерному для современного искусства смешению жанров. Остается открытым вопрос: как свести воедино эмпирически очевидное жанровое деление и дедуктивную систему, являющуюся плодом научной абстракции, как преодолеть противоречия между существованием качественно определенных жанров и объективными процессами их смешения.

Вместе с тем, определенность жанров в кино, куда более отчетлива и стабильна, нежели в других видах искусства XX в.

«Кристаллизация» жанров, в определенной мере сохранившаяся, хотя и в видоизмененной форме, и по сей день восходит к американскому кино 1930-х гг. Действительно, только став звуковым, кинематограф мог до конца освоить и творчески переработать жанры литературы и театра, а также, продолжая традиции немого кино, выработать новые, условно говоря, специфические кинематографические жанровые образования. В 1930-е гг. мы найдем другие качественно определенные жанры, плодотворно развивающиеся (причем не только в США) и в настоящее время, хотя и в разной степени: мюзикл; гангстерский, полицейский, «черный» фильм как разновидности детектива в широком смысле; новые варианты «комической» и традиционной мелодрамы, а также ряд других. Возникает картина многопланового организма с ярко выраженной тенденцией к «кристаллизации» «чистых» жанров. Стабильность системы жанров базируется на двух различных, но одинаково важных факторах. С одной стороны, традиция искусства, с другой – запросы аудитории, аспект, явно преобладающий в официальном американском кинопроизводстве и немаловажный на всех этапах развития мирового кино. История кинопромышленности показывает, что борьба за зрителя требует определенности и четкой ориентированности жанров, учитывающих различные группы зрителей.

Действительно, найти оригинальный вариант в пределах заранее определенных структур значительно сложнее, чем в художественно аморфных, еще не разработанных областях «жанрового пространства». В качестве примера достаточно дать структуру преследования, лежащую в основе мультипликационной серии «Ну, погоди!». В США на протяжении десятков лет выходили сотни мультфильмов сходной структуры, объединяемых сериями, в зависимости от того, кто кого преследует, без очевидных признаков исчерпанности ситуации. То, что в обнаженно четком варианте проявляется в мультипликации, присуще и игровому кино, где чистые жанры дали бесспорные шедевры (например «Диллижанс» Джона Форда). Опасность состоит не в чистоте жанра и не во взаимопроникновении жанров, а в жанровой обезличенности, отсутствии ярких худо-



жественных решений, которые были бы связаны и с традициями искусства, и с запросами зрителя.

Исследование проблем классификации жанров показывает, что они образуются на разных уровнях, обозначаются в разных культурных традициях разными терминами (например, привычный в русском киноведении термин «поэтический реализм» оборачивается в работах аргентинских критиков неожиданным «черным реализмом», отражающим, кстати, несколько иные, но не менее важные стороны французского киноискусства конца 1930-х гг.).

Таким образом, процесс «кристаллизации» является многомерным, он предполагает и вертикальный характер деления жанров на поджанры, и области пересечения жанров.

### **Виды киноискусства**

**1. Художественное (игровое)** – произведение, имеющее в основе сюжет, воплощенный в сценарии и интерпретируемый режиссером, который создается с помощью актерской игры, операторского и прочих искусств. Вид киноискусства, включающий фильмы эпического, лирического и драматического жанров. Изображает действительность в образах, созданных соединенными усилиями сценариста, режиссера, оператора, актера.

**2. Мультипликация (анимация)** – происходит от латинского слова «умножение» – необходимо много рисунков или снятых кадров, чтобы создать подобный фильм. А слово «анимация» переводится как «одушевление» – одушевляют персонажей художники и актеры. И те, и другие, как говорят в кино, находятся «за кадром», зрители их не видят, а герои, которые благодаря им появляются, живут.

**3. Документальное кино** – еще один вид киноискусства, в котором нет актеров. Героями фильмов, где ничего не выдуманно – все взято из настоящей жизни, – являются реальные люди. Но этот своеобразный кинодокумент всегда согрет чувством, отношением к снимаемому материалу самого художника. Режиссер в документальном кино тоже «играет», правда, не актерами, а кадрами.

**4. Научное кино** – область кинематографии, развивающаяся в четырех самостоятельных видах: научно-популярное, учебное, научно-исследовательское и научно-производственное кино.

**5. Кинохроника** – оперативная киноинформация (репортаж) об актуальных событиях и фактах современной жизни.

**5.1. Киножурнал** – вид кинохроники, содержащий короткую информацию о жизни страны, внутренних и международных политических событиях и др.

**6. Музыкальное кино** – вид киноискусства, в котором музыка играет главенствующую роль.

**7. Панорамное кино** – вид кинематографа, в котором фильм обычно снимают одновременно на три киноплёнки, причем на каждой получается треть изображения объекта; проецирование осуществляется тремя проекторами на сильно прогнутый экран больших размеров.

**8. Стереokino** – вид кинематографа, технические средства которого (очки и др.) позволяют создавать у зрителя иллюзию объемности изображаемых на экране объектов.

### **Жанры киноискусства**

**Агитфильм** – короткометражный художественный или документальный фильм публицистического характера, используемый в целях политической агитации.

**Вестерн** – жанр американского кино, получивший широкое распространение; посвящен, как правило, героизации первых поселенцев Запада. Достоинствами вестерна являются острота сюжета, занимательность и динамизм действия.

**Исторический художественный фильм** – жанр киноискусства; кинопроизведение, в котором в игровой форме воссоздаются исторические события.

**Кинокомедия** – жанр киноискусства, главной особенностью которого является изображение характеров, конфликтов и ситуаций, вызывающих смех зрителей.

**Мюзикл** – жанр, соединяющий в себе признаки музыкального и драматического произведения (например, оперетта), иногда оперу или балет.

**Научно-популярное кино** – один из видов научного кино, которое рассказывает в общедоступной форме об основах различных наук, популяризирует достижения во всех областях знания. Использует специальные виды съемки (замедленная, ускоренная, в рентгеновских лучах, микросъемка), мультипликационное (графическое и объемное) моделирование. К этому виду кино традиционно относят фильмы по искусству, спорту, кинопутешествия и т. д. Научно-популярное кино включает в себя такие жанры, как кинолекция, киноочерк, фильм-наблюдение, фильм-размышление, фильм-исследование, фильм-предупреждение и т. д.

**Научно-производственное кино** – один из видов научного кино; пропагандирует новую технику и прогрессивные методы труда в народном хозяйстве.

**Научно-фантастическое кино** – вид киноискусства; основной прием – мысленный эксперимент, показ возможностей и опасностей научного прогресса, постановка перед зрителями важнейших проблем современного мира (нравственных, философских, социальных). Заставляет задуматься о будущем человеческой цивилизации.

**Приключенческий фильм (триллер)** – фильм приключенческого жанра, для которого характерна острая, напряженная фабула, основанная на приключении, то есть происшествии неожиданном, нарушающем привычный ход событий, заключающем в себе потенциальную опасность и побуждающем героя к действию.

**Телевизионные жанры** – способы отображения окружающего мира на телеэкране: очерк, интервью, репортаж, телеспектакль, многосерийный телефильм и т. д. Современная система телевизионных жанров объединяет различные жанры журналистики, искусства, научной популяризации, формы развлечения и обучения.

**Учебное кино** – один из видов научного кино, предназначенный для использования в учебном процессе.

Язык экрана, как и любой другой, имеет свою систему выразительных средств, изобразительно-звуковых сигналов, зафиксированных камерой, посылаемых на экран и считываемых с него, включающих и смысловую, и эмоциональную информацию.

Изучение экранного языка целесообразно начать с рассмотрения живописных и графических возможностей кадра, его пластической выразительности.

Слово «кадр» в переводе с французского и итальянского языков означает «рама». Само понятие связано с киноплёнкой, но и на мониторе, нажав клавишу «пауза», получаем картинку, подобную живописному полотну. Кадр представляет собой «...одну фазу существования объекта с определенной точки, в определенном ракурсе и на определенном расстоянии... Кадр – первичная конструктивная, съемочная и монтажная единица» [1, с. 29].

Часто кадр сравнивают со словом, точнее же сравнить его с буквой, с той только разницей, что буквы мы берем из готового алфавита, а кадр оригинален. Без четкой проработки каждого кадра-буквы невозможно без ошибок составить слово и грамотные фразы-предложения, из которых может сложиться красивая внятная речь.

Прежде всего, необходимо выбрать момент и точку съемки, соотнести снимаемый объект с границами кадра, с рамкой, выкадровать из окружающего пространства то, что наиболее важно для реализации замысла. Все несущественное, случайное или затрудняющее восприятие должно быть оставлено за пределами кадра.

Изобразительная композиция (в графическом или живописном вариантах) является основополагающим фактором при создании экранных произведений.

На плоском прямоугольнике экрана ясно прочитывается геометрическая форма объекта, его элементов и их взаимосвязь; рельеф поверхности, фактура материала, эффект освещения, глубина пространства, цвет. Кроме того, фиксируется чередование линейных и объемных форм, симметричность и асимметричность рисунка, соотношение света и тени, перспективные сокращения. Вот

почему проблема живописности кадра и его графических возможностей встает перед творческими работниками в полном объеме.

Каждый кадр требует тщательно выверенного подхода еще и потому, что зритель видит только то, что ему показывают, «...если экран не вмещает ничего, кроме головы человека, он смотрит на нее, если экран вмещает грандиозный пейзаж, зрители смотрят на пейзаж, если он вмещает только руку, перо или даже булавку, они смотрят на этот предмет», – утверждают киноведы Дж. и Г. Фелдман [2, с. 45]. В этой цитате нет открытия, но она точно раскрывает возможность управлять сознанием зрителя, направляя его внимание на восприятие тех или иных изобразительных композиций.

**Точка съемки.** При работе над студийными передачами есть возможность заранее определить наиболее выигрышные точки съемки, выбрать удачный ракурс, найти световое решение, продумать линейный рисунок внутрикадрового движения. При событийной съемке, в момент репортажа, приходится ориентироваться в считанные доли секунды, мгновенно ограничивать рамкой кадра наиболее существенный материал, зрительно выделив смысловой центр композиции. В качестве положительного примера могут быть приведены все фильмы режиссера-оператора Ю. Подниекса, талантливо, с высочайшим мастерством созданные автором.

**Масштаб изображения** (крупность плана) зависит от расстояния между снимаемым объектом и камерой, а также от оптических параметров объектива камеры.

Разновидности планов:

- общий – охватывает полностью место действия, в котором действующие лица являются мелкими элементами, расположенными на общем фоне;
- полусредний – человек занимает в нем всю или почти всю высоту кадра, фон значительно ограничен;
- средний – люди видны до колен;
- укрупненный – человек снят по грудь;
- крупный – лицо человека полностью заполняет кадр;

– деталь – часть лица или предмета.

Такое деление планов имеет место, когда снимается человек. В некоторых фильмах эти пропорции будут диктовать не фигура человека, а другой главный объект фильма. Правильность применения соответствующего плана имеет большое значение для композиционного единства фильма и его выразительности.

**Общие планы**, так называемые «дальние», используются для характеристики места действия, для отражения масштаба события, для передачи атмосферы действия, настроения эпизода. Общим планом начинается и заканчивается большинство фильмов, он помогает установить соотношения между элементами кадра. Общий план должен быть довольно-таки длинным, так как количества элементов в нем очень много, зрителю необходимо время, чтобы с ними ознакомиться.

Выразительность кадра, снятого общим планом, зависит от тех же компонентов композиции, что и графическая работа или живописное полотно. Строгую уравновешенную композицию получают благодаря симметрично расположенным элементам кадра. Устойчивую композицию можно получить и при размещении объектов в центре кадра. В этом случае линейный рисунок создает необходимое равновесие. Взгляд зрителя обычно направляется к центру кадра, если нет каких-либо визуальных акцентов. Зрительно выделенный смысловой центр – центрическая композиция – оказывает сильное воздействие на аудиторию.

Большое значение в композиции кадра имеют и масштабные соотношения элементов. Можно привести пример из фильма режиссера Ю. Климова «В объективе – животные. Змеи». Зритель получает реальное представление о размерах змей, увидев их в одном кадре рядом с человеком, в другом – с жабой, в третьем – с тушканчиком.

*Полусредний план* применяется достаточно редко, главным образом как переходный между общим и средним или укрупненным планом. В помещениях он применяется иногда как вводный план или когда нужно показать большое количество действующих лиц (эпизоды танца, драки, переход из одного поме-

щения в другое и т. д.). Полусредний план помогает также при желании перенести внимание зрителя с фона на героя.

**Средние планы** уточняют изображение, углубляют информацию о снимаемом объекте и часто являются переходными от общих планов к крупным.

*Средний план* является основным в игровых актерских фильмах. Он показывает людей до колен или до пояса. Этот план применяется при сопровождении персонажа, при параллельном или фронтальном проезде, в диалогах между героями, в сценах, где актеры сидят, и т. д. На среднем плане хорошо видна жестикуляция и мимика лица. Поэтому он часто используется в сценах спора, в которых важно сохранить и подчеркнуть некоторые особенности игры актеров.

Для концентрации внимания зрителей служит введение укрупненных и крупных планов, выделяющих персонажа из группы в данный момент действия. Такой план значительно лучше, чем средний: он позволяет следить за мимикой лица человека, подчеркнуть его состояние. Укрупненный план охотно применяют постановщики в ситуациях психологического характера. В еще большей степени концентрирует внимание зрителя *крупный план*.

**Крупные планы** – это всегда конкретизация объекта, более точная его характеристика. Для каждого человека характерна своя сугубо индивидуальная избирательность крупных планов. В зависимости от мироощущения, мировоззрения, структуры личности, интересов, взглядов тот или иной индивидуум выбирает из окружающей действительности наиболее существенные моменты, детали, штрихи.

*Крупный – портретный* – план дает возможность заглянуть во внутренний мир героя, вникнуть в его переживания. Это привилегия исключительно экранного искусства. Живописные и скульптурные портреты не располагают категорией времени. Они не живут во времени, а фиксируют только миг, вырванный из вечности – вне движения, вне развития. Средствами же экранного искусства, и, в первую очередь, при помощи крупного плана, можно получить, по выражению кинорежиссера А. Тарковского, «отпечаток человеческой души, единственного в своем роде человеческого опыта».

Крупный план на экранном языке обозначается словом «*деталь*». «Деталь будет всегда синонимом углубления...». Экран «...силен именно тем, что его характерной особенностью является возможность выпуклого и яркого показа деталей». Камера «...как бы непрерывно и постоянно протискивается в самую гущу жизни... туда, куда никогда не попадет средний наблюдатель, поверхностно охватывающий скользящим взглядом окружающий его мир. Нужен тот материал, который даст напряженный ищущий взгляд, могущий и хотящий видеть глубже. В найденной, глубоко спрятанной детали кроется момент открытия, творческий момент, который характеризует работу человека искусства» [3, с. 100].

*Деталь* в художественных фильмах применяется не очень часто. Этот план отлично подходит для передачи красоты женского лица, подчеркивания специфических физических особенностей человека. В фильмах об искусстве он переносит внимание с общей композиции на детали произведения. Используемый достаточно часто в фильмах о природе, позволяет рассмотреть, например, детали тела насекомого, элементы растения, минерала. Отлично подходит для создания настроения, особенно состояния беспокойства (движущаяся ручка двери, курок пистолета, острие ножа).

Соединяя укрупнения с общим или полусредним планами, благодаря мгновенному изменению пропорций достигается впечатление шока. Этот важный выразительный элемент можно удачно использовать в отдельных ситуациях. Например, неподвижный статичный персонаж и мгновенно возникающие быстрый жест или гримаса лица – крупно.

Рассматривая проблему масштаба изображения, следует иметь в виду, что наличие планов различной крупности дает режиссеру необходимую свободу в процессе монтажа. Выбор соответствующего плана определяется функцией кадра, задуманным его психологическим воздействием.

*Ракурс* – угол зрения на объект съемки. При помощи ракурсной съемки у авторов появляется возможность выделить какую-то существенную черту того или иного персонажа, сакцентировать внимание зрителя на наиболее важном



момента повествования, дать подсказку для восприятия тех моментов действия, которые с обыкновенной точки зрения не прочитываются. «Изображение в ракурсе всегда строится на наклонной плоскости» [4].

При помощи ракурсной съемки можно объемнее, располагая более богатыми пространственными характеристиками, рассмотреть место действия, точнее сориентировать зрителя в пространстве, а главное, дать эмоциональный пояснительный эпитет к происходящим событиям, а также к поведению героя или его психологическому состоянию.

Снимая с верхней точки, можно показать человека, которого жизнь пригнула к земле, а направив объектив камеры снизу, передать напыщенность героя, его взгляд на всех и на вся свысока. «Снятые в ракурсе жесты и движения приобретают особую силу и выразительность, производят впечатление, несут повышенную эмоциональную нагрузку» [5, с. 126].

Выбор точки съемки, угла зрения всегда обусловлены содержанием материала и той задачей, которую поставил перед собой автор.

Вспомним общие планы, снятые с верхней точки – с вертолета – в фильме режиссера В. Микеладзе «Колокол Армении», позволившие зрителю увидеть масштаб трагедии (последствия землетрясения 1988 г.).

**Перспектива** – воспроизведение трехмерного пространства в изобразительной композиции кадра на плоскости экрана.

Зритель воспринимает изображение различных предметов в перспективном сокращении, если по мере их отдаления от объектива камеры изменяется их величина и четкость очертаний. Задействуя линейную перспективу в композиции кадра, используют объекты, имеющие ярко выраженные линейные протяженности, способные передать глубину пространства наиболее четко. Это дорога, уходящая в даль, рельсы, железнодорожный перрон, парапет набережной, линия электропередач, телеграфные столбы, колонны, всевозможные лестницы и т. п.

Фигуры и предметы существуют в перспективном изображении на экране и в том случае, если есть свето-тональные перепады, когда по мере удаления их

от объектива камеры мягко угасают детали и пропадает ясность очертаний. Такая перспектива называется воздушной (тональной). Дождь, снег, дым, пыль, туман помогают передать более выразительно воздушную перспективу, зафиксировать глубину пространства.

Понятие «обратная перспектива» родилось из системы условных приемов, используемых в искусстве. Пространство на плоскости передается необычным образом, то есть по мере удаления от зрителя предметы и фигуры не уменьшаются, а увеличиваются.

Метод перспективных совмещений основан на соединении в кадре изображений объектов различных по масштабу и пространственному положению. Меняя величину декораций, их масштабное соотношение с человеком, мы можем сделать из него лилипута или великана. При этом создается иллюзия реальной перспективы.

Трехмерный мир на плоскости экрана можно передать не только и не столько статичными кадрами, в фотографическом варианте, сколько через внутрикадровое движение (оно будет рассмотрено ниже).

**Свет** – активный элемент композиции кадра, ее формообразующий и эстетический фактор.

На пленке можно зафиксировать изображение лишь тех предметов, которые хотя бы слабо освещены. Нет света – нет изображения. Изображение пишется светом. Кадр – это прежде всего «...свето-тональная или свето-цветовая картина... Если камера – это инструмент изобразительной работы, то свет – своеобразная кисть, наносящая изображение на светочувствительный слой пленки» [6, с. 7, 14].

Светом можно выявить глубину пространства, трансформировать объемные формы, подчеркнуть линейные очертания и рельефность элементов, более осязаемо передать воздушную атмосферу, а также создать нужное настроение в кадре.

Изображение на пленке фиксируется благодаря использованию либо естественного, либо искусственного освещения.

Естественное – природное – освещение может быть солнечным (фронтальным, боковым, диагональным, контровым, зенитным) и пасмурным. Оно непрерывно меняется и по спектральному составу, и по интенсивности, поэтому при съемках на природе используют подсветку. Проводят также «режимную съемку», снимая на рассвете или при заходе солнца – в сумерках. При этом на экране получают изображение ночи.

Свет в кадре может быть прямым (направленным), рассеянным (диффузионным) и отраженным.

Используя искусственные источники освещения, операторы различают свет рисующий, заполняющий, фоновой, моделирующий и контровой (контурный).

В графической и живописной композиции кадра немаловажное значение имеет *тень*. Тень подразделяют на собственную (от предмета, сооружения, человека, то есть от объекта съемки) и падающую (перекрывающую).

«Рамкой кадра мы высекаем из окружающей действительности то, что нам нужно. Извиваем раз выхваченный предмет в смене ракурсов, способных пластически раскрыть затаенность того, что мы видим перед камерой. Пронизываем объект могучим произволом бросков света и тени в интересах того, что желаем представить» [7, с. 487].

**Цвет.** Живопись на экране (в отличие от светописи) предполагает еще и использование цвета как сильнейшего художественно-выразительного средства.

«Первое условие обоснованного участия элемента цвета состоит в том, чтобы цвет входил в картину прежде всего, как драматический и драматургический фактор» [7, с. 581].

«Не предмет сюжета и не предмет фотографии родят цвет. Но музыка предмета и особенность лирического, эпического и драматического внутреннего звучания сюжета.

Не предметный цвет газона, мостовой, ночного кафе или гостиной определяет их цвет в картине. Но взгляд на них, порожденный отношением к ним» [7, с. 487].

Ярким и убедительным примером осмысленного использования цвета в общей канве произведения, в создании живописного экранного полотна является фильм режиссера В. Микеладзе «Серые цветы». Уже в самом названии фильма заложена драматургия цвета, так как мы знаем, что цветы могут быть завядшими, поникшими, засохшими, но не бесцветными, серыми. Фильм – философская притча о серых цветах – «...людях, выросших вне любви, самых беззащитных и самых опасных, где бы они ни родились».

Основной смысловой пласт фильма решен в черно-белом варианте: эпизоды с главным героем Борисом Поппелем; кадры, запечатлевшие детей, от которых отказались родители; сцены, снятые в приемнике-распределителе для несовершеннолетних; интервью с «полосатыми» – особо опасными преступниками; колония девочек в возрасте от 14 до 18 лет... Вот они – Серые цветы – герои фильма, проклинаящие день своего рождения. Кажется, нет выхода, нет просвета... Изображение на экране может быть только черно-белым.

Может показаться невероятным, но эстетика фильма утверждает обратное – окружающий нас мир многоцветен. В страшной безысходности, окружающей героев фильма, в серой повседневности вдруг начинают проявляться настоящие краски жизни – изображение становится цветным. Это происходит в моменты соприкосновения с потерянной, забытой или вновь приобретенной любовью, в моменты возвращения ее в истерзанные страдающие души.

Эпизод свидания детей, получивших первый срок, с родителями. Матери обнимают своих сыновей. Тепло материнской любви может победить, казалось бы, уже торжествующее зло: на стоп-кадре изображение из черно-белого становится цветным. И далее весь эпизод решен в цвете. Но вот окончено свидание. Мальчики, прилепившись к окну, машут своим родителям, которые уже находятся далеко внизу, во дворе. За этим окном остались все краски, а дети уйдут в другой, страшный мир. Резкий окрик охранника: «Отойдите от окна!», и на монтажном стыке изображение снова теряет цвет, становится черно-белым.

Особенности художественной подачи документального материала, поднявшей его на уровень искусства. Конечно, составляющих компонентов худо-

жественной выразительности было множество, но среди них использование режиссером цвета как «драматического и драматургического фактора» сыграло ведущую роль в раскрытии авторского замысла.

«Линия цвета плетет свой ход сквозь ходы сюжета как еще одна самостоятельная партия внутри полифонии средств воздействия» [7, с. 583].

**Спецэффекты** – это группа художественно-выразительных средств, позволяющая усилить эмоциональную сторону произведения и одновременно углубить его смысл.

**Многослойная экспозиция** – микшер – позволяет режиссерам за счет использования двух-трех слоев изображения увеличить смысловую нагрузку и создать дополнительную эмоцию в кадре.

Большое количество убедительных примеров многослойной экспозиции можно привести из фильмов режиссера В. Микеладзе. Так, в фильме «Огнеборцы» режиссер в одном кадре сумел передать причину и следствие пожара (на фоне общего плана горящего сооружения возникает крупный план зажженной спички).

Можно вспомнить и кадры из его фильма «Колокол Армении», повествующего о землетрясении 1988 г. Крупный план раскачивающегося колокола на фоне рушащихся зданий (двойная экспозиция). Крупный план детских глаз совмещен с изображением все увеличивающейся трещины на поверхности земли. Раскалывается земля, раскалывается лицо ребенка. В другом кадре два слоя изображения заставляют зрителя застыть от ужаса: только что начавший ходить младенец неуверенными шажками приближается к краю расколотовой земли и вот-вот провалится в бездну. Эмоциональное воздействие этих кадров настолько велико, что их невозможно пересказать, их надо увидеть на экране.

Информационное уплотнение содержания кадра и усиление эмоционального воздействия на зрителя достигается использованием **полиэкрана**.

Это художественно-выразительное средство позволяет на одной плоскости экрана воспроизвести несколько различных изображений, чаще объединенных между собой тематически. Съемка различных объектов может быть осу-

ществлена синхронно работающими камерами или изображения получают в различное время – но и те, и другие планы объединяются в процессе монтажа в пространственные границы одного кадра.

На различных участках экрана могут находиться изображения, дополняющие друг друга по смыслу (например, основное изображение и изображения, имеющие вспомогательное значение).

Недостаточно просто размножить изображение в кадре (удвоить или утроить один и тот же объект съемки). Важен смысловой аспект использования этого и любого другого спецэффекта. Возможно заменить одну из частей кадра и включить в освободившееся пространство другое изображение. Назовем этот спецэффект «картинка в картинке».

Можно совместить в одном кадре реальное изображение (за счет его частичного вытеснения) с компьютерной графикой. При этом кадр становится зрелищно более живописным и более насыщенным по смыслу.

Есть возможность использовать **рир-проекцию**: произвести съемку объектов на фоне ранее снятого изображения и таким образом совместить объекты, разделенные в пространстве и во времени. Фон (статичный или динамичный) может быть заменен и в процессе работы за пультом.

**«Кашированный кадр»** – от французского слова *cachez* – «заслонять». Как только деятели экранного искусства столкнулись с заданной прямоугольной формой экрана, с четким (3:4) соотношением сторон, начался эксперимент по изменению конфигурации кадра, его размеров. Устанавливая перед объективом камеры различные заслонки в виде каких-либо геометрических фигур, изображение заключали в отверстие замочной скважины или в восклицательный знак, в овальную или треугольную форму, в форму сердца или звезды. Кадр вытягивали по горизонтали или вертикали при помощи черных полос, расположенных сверху и снизу или по бокам кадра.

Еще в начале 30-х гг. XX в. С. М. Эйзенштейн писал, что в кашированном кадре, вытянутом по горизонтали, «хорошо снимать таксу в профиль» и тем самым подчеркнуть своеобразное строение ее туловища.

Эффективно может быть использована и *мозаика* – выразительное средство, позволяющее разложить изображение на множество разноцветных квадратов. Кадр, не теряя своей живописности, становится в меру загадочным. Люди или объекты, изображение которых по какой-либо причине не должно быть полностью обозначенным, остаются невидимыми.

*Надписи.* На заре экранного искусства – в немом кино – надписи выполняли самые ответственные задачи, в том числе и переводили разговорную речь, доносили ее смысл до зрителя.

Художественно выполненные **надписи** подразделяются на три вида: заглавные, титульные и пояснительные.

*Заглавные надписи* – названия различных передач, серий, рубрик, циклов, игровых, документальных или анимационных фильмов следуют требованиям живописности, увлекательности, четкости композиций, шрифтов, ритмичного соотношения всех элементов кадра, выразительности словесной информации.

*Титульные надписи* представляют собой перечень фамилий создателей, желательно с указанием профессии каждого. В титульных надписях перечисляются также участники передачи, исполнители ролей (в игровых произведениях), указывается год выпуска, спонсоры, фирмы и все другие организации и частные лица, имеющие отношение к производству продукции и демонстрации ее на экране.

*Пояснительные надписи* являются самыми разнообразными по выполняемым функциям и по количеству существующих форм. Известны надписи-посвящения. Надписи служат своеобразной экспликацией, обозначая время и место действия. Кадр-надпись часто используется в качестве монтажного перехода. Надписи могут быть использованы в качестве эпитафии, передавать смысл происходящего на экране, дополнять изображение философскими обобщениями, как бы подытоживать основные сюжетные линии, информировать о действующих лицах.

Прежде надписи изготавливались на стекле, сейчас их все чаще набирают на компьютере, который предлагает авторам великое множество размеров и

шрифтов, позволяет располагать их на плоскости в любых вариациях, соразмерять с фоном. А все эти компоненты для живописной композиции кадра имеют основополагающее значение. К примеру, светлые надписи на светлом фоне не читаются, точно так же, как и темные на темном фоне. Эту простую истину приходится доказывать сегодня и письменно, и устно.

Итак, как свидетельствуют практика и теория экранного искусства, кадр обладает необыкновенными живописными и графическими возможностями. Он имеет свою пространственную композицию, линейный рисунок, тональность и колорит. Но кадр не существует самостоятельно, если только он не переведен в слайд. Каждый кадр включен в цепь сменяющих друг друга изображений, которые как бы повторяют процесс воспроизведения окружающего нас мира (либо реального, либо существующего лишь в воображении авторов) в зримых и звучащих экранных образах.

Основной принцип экранной образности – принцип движения. Движение авторской мысли, наблюдения, восприятия влечет за собой движение вновь созданных композиций – кадров. Они сменяют друг друга в определенной последовательности, обусловленной смысловой сущностью произведения и его эмоциональной направленностью, изобразительными и звуковыми особенностями экранной формы. Появляется на свет то, что называется экранным искусством. «Складывается творимый живой динамичный образ, в отличие от пассивного воспроизведения явления “как оно есть”» [7, с. 584].

### **Использованная литература**

1. Головня, А. Операторское искусство / А. Головин. – М., ВГИК, 1976. – 40 с.
2. Фелдман, Дж. и Г. Динамика фильма / Дж. И Г. Фелдман.– М., Искусство, 1959. – 211 с.
3. Пудовкин, Вс. Собр. соч. : в 3 т. / Вс. Пудовкин ; Сост. Т. Запасник и А. Петрович. – М., Искусство, 1974. – Т. 1 : О киносценарии. Кинорежиссура. Мастерство киноактера. – 439 с.
4. Головня, А. Д. Мастерство кинооператора. М., Искусство, 1963.



5. Пудовкин, Вс. Собр. соч. М., Искусство, 1974. Т. 1. С. 126.

6. Головня, А. Д. Операторское мастерство / А. Д. Головня ; Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С. А. Герасимова. – М., ВГИК, 1976. – 254 с.

7. Эйзенштейн, С. М. Собр. соч. в 6 т. / С. М. Эйзенштейн. – М., Искусство, 1965. – Т. 3 [Вступ. статья Р. Юренева, с. 25–68] ; [Глав. ред. С. И. Юткевич] ; Ин-т истории искусств. Союз работников кинематографии СССР ; Центр. госуд. архив литературы и искусства СССР. – М. : Искусство, 1964–1971. – Т. 3 / Сост. П. М. Аташева, Н. И. Клейман, Л. К. Козлов. – 1964. – 672 с.

8. Горюнова, Н. Л. Художественно-выразительные средства экрана : учеб. пособие : в 3 ч. [Электронный ресурс] / Н. Л. Горюнова. – М. 2000. – Ч. 1. Пластическая выразительность кадра. – Режим доступа: <https://d.eruditor.one/file/643797/>.

9. Виды и жанры экранного творчества [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://vuzlit.com/552971/vidy\\_zhanry\\_ekrannogo\\_tvorchestva](https://vuzlit.com/552971/vidy_zhanry_ekrannogo_tvorchestva).

### **Тема 3. Основы драматургии**

Существует немало формулировок, определяющих смысл профессии режиссер. От «режиссура – это образ жизни» до «режиссер – это человек, который мыслит пространством».

Обобщенно можно сказать, что режиссер, специалист, осуществляющий свой творческий замысел с помощью специфических средств своей профессии, и реализует его во времени и пространстве, создавая произведения пространственно-временных видов искусств. Таким образом, творчество режиссера состоит как бы из двух основных этапов: замысла и реализации (постановки).

*Замысел* – это исходное представление режиссера о его будущем произведении, его более или менее осознанный прообраз, с которого начинается творческий процесс.

*План, заявка, набросок, экспликация* – наиболее распространенные формы фиксации замысла. Некоторые режиссеры очень развернуто расписывают на бумаге свой замысел, стараясь как можно точнее его конкретизировать

(французскому режиссеру Рене Клеру принадлежит фраза: «Мой фильм уже готов – его осталось только снять»). Другие же режиссеры, например, Микельанжело Антониони, стараются не конкретизировать замысел до начала работы на площадке.

**Образ** – это реальность, прочувствованная автором и воссозданная им художественными средствами.

**Тема** – это первоначальный момент развертывания автором своей идеи. Это вопрос, который ставит автор перед собою и зрителями. Вопрос, требующий ответа.

**Идея** – это образная мысль, лежащая в основе произведения, ответ на вопрос. Идея – категория развивающаяся. Окончательная формулировка идеи произносится только в конце произведения. При определении идеи нельзя останавливаться на каком-то одном ее этапе. Нельзя понимать идею однозначно.

#### **Ипостаси идеи:**

- 1) идея – замысел;
- 2) идея, воплощенная в законченном произведении (если мы вторгаемся, то искажаем ее. Поэтому многие авторы не любят вопросов, о чем же их произведение. Лев Толстой на вопрос о том, какова главная идея «Анны Карениной», одной фразой сказал: «Если бы это можно было сказать одной фразой, я бы и уместил это в одну фразу, а не писал огромный роман»);
- 3) идея, воспринятая зрителем;
- 4) идея как главная мысль.

#### **Виды идеи:**

- 1) однозначная;
- 2) амбивалентная.

В реализации же замысла режиссера главенствует изобразительность, – т.е. воспроизведение средствами режиссуры внешнего чувственно-конкретного образа действительности.

Однако, несмотря на все значение подготовительной работы, замысла, все же основной момент творчества режиссера приходится на работу на площадке

(репетиционный период в театре, съемочный период в кино и на TV). И как бы ни подготовился режиссер к работе, на этом этапе его творчество всегда носит импровизационный характер.

**Импровизация** – это творческий сиюминутный акт создания художественного произведения, фантазия на заданную тему. Именно в процессе импровизации наиболее отчетливо проявляются черты творческой индивидуальности режиссера.

От режиссера требуется творческая индивидуальность, неповторимое своеобразие личности, придающие уникальный характер результатам его творчества. Режиссура по своей природе – созидательно-творческая, авторская, «драматургическая» деятельность. Только индивидуальность в искусстве способна создать свою художественную концепцию – образную интерпретацию жизни, ее проблем. Концепция включает в себе некую смысловую его доминанту.

Для реализации своего замысла режиссер пользуется целым комплексом **изобразительно-выразительных средств, т. е. системой исторически сложившихся материальных средств и приемов создания художественных образов.** В своей конкретной совокупности и взаимосвязи изобразительно-выразительные средства образуют художественную форму произведения искусства, воплощающую его содержание. В качестве элементов художественной формы изобразительно-выразительные средства имеют технико-конструктивное, композиционно-структурное значение и вместе с тем являются носителями образного смысла.

**Богатство и образность изобразительно-выразительных средств – показатель художественности произведения искусства.** Как правило, чем сложнее концепция произведения, тем более изощренные изобразительно-выразительные средства использует режиссер. Вершины сложности они достигают в так называемом интеллектуальном, элитарном искусстве.

Художественная информация раскрывает специфику художественного сообщения, которая состоит в том, что оно оказывает эмоциональное воздействие, не передается стандартными нормализованными языками, а представляет

собой систему индивидуализированных художественных образов. Нередко объединяя различную художественную информацию в единое целое, режиссер использует метод коллажа, то есть включения с помощью монтажа в произведение искусства разнородных объектов или тем для усиления общего идейно-эстетического воздействия. К этому методу обращались Бертольд Брехт и Евгений Вахтангов, Юрий Любимов и Эрвин Пискатор, Федерико Феллини и Андрей Тарковский.

Коллаж есть организация изобразительно-выразительных средств по параболическому принципу и является структурной основой интеллектуализма в режиссуре, обеспечивающей многочисленные смысловые параллели и контрасты. Он оперирует всевозможными сближениями, аналогиями, вариациями, повторами, играющими подчас роль лейтмотивов. Монтируя эпизоды, кадры, мизансцены, реплики, режиссер создает зримый интеллектуальный коллаж, несущий в себе художественно-образную информацию. Монтаж, организация материала, это и есть труд режиссера, его способ существования в искусстве.

Постановка есть реализованный в пространстве и времени художественный вымысел, поскольку всецело рождена фантазией авторов. В ней художественный вымысел осуществляется, по крайней мере, двумя «притворщиками»: режиссером и актерами.

В искусстве режиссуры проблема соотношения индивидуального и типического – одна из наиболее сложных и запутанных. Индивидуальное в искусстве (от латинского *individuum* – «неделимое») – воспроизведение существенных сторон действительности в их неповторимых, индивидуально-самобытных «формах самой жизни» (Чернышевский). Типическое в искусстве выражается через индивидуальное. Как способ художественного обобщения, индивидуальное не сводится к фиксации всех без разбора черт, свойств характера, особенностей изображаемых предметов. Оно предполагает строгий отбор. Именно через индивидуальное персонажи приобретают характерность, степень, и впечатляющая сила которой зависит от умения режиссера вывести характер из определяющих его обстоятельств, исторической обстановки, окружения. Характер-

ное (от греческого *character* – «отличительная черта», «особенность») – общее, существенное в характере персонажа, события, пейзажа, интерьера, переживания. Типическое (от греческого *types* – «образец», «отпечаток», «форма») – усиленное, гиперболическое воплощение свойств художественно познаваемой действительности в изображаемых в произведении искусства лицах, событиях, фактах. В типическом характерное достигает максимума соответствия индивидуального общему, становится полным и абсолютным. Усиление роли типического в театре привело к появлению амплуа – типа роли актера, соответствующей его возрасту, внешности и стилю игры (амплуа субретки, героя-любовника, инженю и т.д.).

Человеческое восприятие пространственных изображений всегда осуществляется во времени, оно всегда дискретно (прерывно). Режиссер облегчает это восприятие, обозначая в своей постановке временные границы, в соответствии с которыми наше восприятие членится на отдельные ритмические такты. В творчестве режиссера время – не только объект изображения, но и средство выразительности.

Структура времени в пространственно-временных искусствах:

- эмпирическое время – время в той реальности, которая служит материалом для произведения;
- сюжетное время – организация фабулы во времени;
- зрительское время – учитывает длительность восприятия.

Другим существенным компонентом в работе режиссера является решение пространственных задач. Структура пространства в зрелищных искусствах делится на три компонента:

- пространство, в котором расположены объекты;
- пространство, где находятся зрители;
- плоскость сцены (экрана), отражающая первое и предполагающая второе.

Художественная выразительность пространства плоскостных искусств обусловлена единством снимаемого пространства, изображаемого и восприни-

маемого, которое характеризуется геометрией зрительского восприятия плоского экрана.

Это единство – динамическая система, подчиненная общим законам. Переход с общего плана на крупный, смена мизансцены на фронтальную уже есть видоизменение этого единства: пространство из глубинного, как правило, трансформируется в плоскостное. Соответственно, как бы изменяется пространственное положение зрителя: точка зрения «со стороны» сменяется точкой зрения «изнутри» изображаемого пространства.

Структура пространства (как и времени) в определенной мере predetermined видом, жанром или стилистическим направлением произведения.

**Основные принципы современной режиссуры.** Режиссерское искусство заключается в творческой организации всех элементов проекта с целью создания единого, гармонически целостного художественного произведения. Этой цели режиссер достигает на основе своего творческого замысла и осуществляя руководство творческой деятельностью всех участвующих в коллективной работе над воплощением идеи. Благодаря режиссуре проект в целом приобретает стилистическое единство и общую идейную целеустремленность (того, что Станиславский называл сверхзадачей спектакля). Поэтому одновременно с ростом идейно-эстетических требований к спектаклю расширялось и углублялось само понятие режиссерского искусства, и роль его в сложном комплексе различных компонентов театра непрерывно возрастала.

В состав режиссерского замысла входит:

- 1) идейное истолкование пьесы (ее творческая интерпретация);
- 2) характеристика отдельных персонажей;
- 3) определение стилистических и жанровых особенностей актерского исполнения в данном спектакле;
- 4) решение спектакля во времени (в ритмах и темпах);
- 5) решение спектакля в пространстве (в характере мизансцен и планировок);

б) характер и принципы декоративного и музыкально-шумового оформления.

Только глубоко и страстно переживаемое режиссером отношение к изображаемому способно обеспечить остроту, яркость и выразительность формы. Равнодушное отношение к жизни рождает или бледную, жалкую натуралистическую форму внешнего подражания жизни, или формалистическое кривлянье и всевозможные выверты.

Согласно большому Энциклопедическому словарю, кинодраматургия – это литературно-кинематографический вид творчества. А произведением кинодраматургии является сценарий как литературная и идейно-художественная основа кино.

В словаре «Кино: Энциклопедический словарь» под редакторством С. И. Юткевича кинодраматургия определяется так:

**Кинодраматургия** – это область литературно-кинематографического творчества, создающая, разрабатывающая и фиксирующая сюжеты в словесной форме, используя средства драматической и прозаической литературы, в соответствии с задачами их последующего экранного воплощения, учитывая специфические особенности и возможности кино.

Сценарий – это произведение кинодраматургии, выполняющее функцию литературной основы кино. Главный смысл сценария в том, чтобы рассказать, как именно нужно снимать этот сюжет. То есть изначально сценарии пишут не для того, чтобы наслаждаться их чтением. По сути, это просто инструкция по сборке кино.

Один из базисов драматургии – **жанр** – исторически сложившийся род искусства или литературы, характеризующийся определенными сюжетными, композиционными, стилистическими и другими признаками.

Поэтому Л. Н. Нехорошев в своей книге «Драматургия фильма» считает, что нельзя выделить жанр как отдельный компонент драматургии. Он считает, что это начало, то есть основа, пронизывающая все слагаемые фильма и изменяющая их под себя.

Все остальное, картинка, текст, диалоги, композиция, сюжет – только лишь наполнение жанра. Так что действия, перипетии, персонажи и другие аспекты будут разными в зависимости от жанра.

При определении самых базовых видов жанра кинодраматургии Нехорошев предлагает обратиться к Аристотелю. Тот разделял их в труде «Об искусстве поэзии», опираясь на то, что трагедия «стремится изображать лучших людей», а комедия – «худших», «нежели ныне существующие». Далее Аристотель поясняет, что литературе «...подражать приходится или лучшим, чем мы, или худшим, или даже таким, как мы».

Исходя из этого соотношения, и строится первоначальная классификация жанров: высокие, средние, низкие.

Герои трагедии, то есть высокого жанра, лучше нас (согласно Аристотелю), так как они обладают какими-то возвышенными качествами души и способны на сильные поступки.

Герои среднего жанра, драмы, – это люди, такие же, как и мы. Мы способны посочувствовать их проблемам, так как сами с ними сталкиваемся ежедневно. Поэтому жанр называется средним, то есть на одном с нами уровне.

Несложно догадаться, что комедии Аристотель предлагает отнести к низким жанрам, так как легко смеяться можно над теми, кто чем-то хуже и глупее тебя.

В контексте современных жанров деления на высокие, средние и низкие сейчас, конечно же, не используются. Оно просто непрактично. Но что важного создал Аристотель, и к чему регулярно обращаются современные сценаристы – это возможность для зрителя увидеть в герое себя и свои проблемы. Но здесь нужно отметить, что это должно быть свойственно персонажам любого современного фильма или сериала в любом жанре.

Итак, рассмотрим основные жанры подробнее.

**Трагедия** – жанр драматургического произведения, сюжет которого пропускает главного героя через страдания и приводит к катастрофическому финалу.



В основе трагедии лежат следующие принципы:

– неразрешимость конфликта. В основе любого произведения должен лежать один главный конфликт, являющийся основной линией. Но в трагедии этот конфликт должен производить впечатление абсолютно неразрешимого. Более того, его неразрешимость должна приводить к гибели главного героя в финале. Кстати, гибель необязательно буквальная, может быть и моральная, внутренняя, но абсолютно невозвратная и катастрофическая;

– вина. Прежде всего, действия главного героя должны приводить к неминуемой трагической гибели;

– коллизия. В трагедии обязательно должна быть коллизия, то есть должны сталкиваться какого-то рода противоположные непримиримые силы. Для этого герой должен быть наделен специфическими качествами, которые привели его к коллизии и заставили действовать так, что герой сам себя приводит к катастрофе;

– катарсис. Катарсис – это ощущение очищения и просветления в связи с трагическим исходом. Финал трагедии не должен создавать чувство безысходности для зрителя и героя, а наоборот – просветлять и воодушевлять.

Если взглянуть на вышеперечисленные основы трагедии в контексте современного кино, но можно заметить, что практически все современные проекты так или иначе могут подходить под классическое описание трагедии. Но по факту никто эти проекты трагедиями не называет. Данное наблюдение как раз иллюстрирует то, как сильно изменилась кинодраматургия на протяжении веков и то, что все современное взято из основ тысячелетней давности.

**Комедия.** Слово «комедия» произошло, конечно, из древнегреческого языка, в частности, от сочетания *kōmos* («весёлая процессия» или «праздник в честь Диониса») и *ōdē* («песня»). Еще со школьных уроков истории мы помним, что Дионис был веселым парнем, богом виноградарства, виноделия и театра.

Комедия – жанр художественного произведения, высмеивающий явления жизни в виде юмора или сатиры.

Комедия классически является полной противоположностью трагедии. Вот что характеризовало жанр комедии согласно Аристотелю:

- цели персонажей не включают в себя высоких духовных ценностей (в трагедии ровно наоборот);
- действие происходит стремительнее, диалоги быстрее, короче;
- перипетии бросают героя от победы к поражению, то есть герой регулярно испытывает усугубление своих же проблем;
- комическое начало (источник юмора), по Аристотелю, состоит в противоположности целей персонажей и внешними обстоятельствами.

Ни один из пунктов выше не противоречит представлениям о современной комедии.

**Драма** и в древности, и в настоящее время является основным жанром, который так или иначе присутствует в каждом произведении, хоть это комедия, хоть хоррор, хоть фэнтези о волшебниках.

**Драма** (с греческого «действие») – это жанр драматургического произведения, в основе которого лежит внутренний конфликт главного героя или его конфликт с обществом.

Немецкий философ Георг Вильгельм Фридрих Гегель писал, что драма – это где трагедия и комедия внутри произведения притупляют друг друга. Поэтому драме свойственен счастливый финал с разрешением всех конфликтов.

Противоречие в драме не может быть неразрешимой, так как, по Гегелю, персонажи сами стремятся к «примирению их целей и характеров».

**Авантюрный жанр** – это некий набор поджанров, который сложно определить как один из классических. Чаще всего он основан на драматургическом сюжете, который состоит из конфликта, проходящего через всю историю, перипетии (поворотные пункты) и обязательно финала с понятной победой или поражением.

Сам термин появился в средневековом театре. И, по сути, в каждой крупной европейской стране были свои виды историй, попадающие под это направление.

Если же рассматривать этот термин применительно к кино, то к авантурным жанрам относят триллеры, детективы и приключения.

**Модель кинодраматургии** – это образец или концепция. Поэтому под моделями кинодраматургии понимается то, как строится драматургическое произведение, и из чего оно состоит.

В первую очередь, это подразумевает структуру произведения, схему расположения элементов в определенном порядке. Разные теоретики по-разному называют структуру. Американский писатель Сид Филд, например, использует слово «парадигма» вместо «модели» и «структуры».

**Трехактная модель.** Еще Аристотель в «Поэтике» писал, что в драматургическом произведении, в частности в трагедии, должны быть три части: начало действия, середина и конец. Кроме того, в драматическом произведении, по его мнению, обязательно должна быть точка наивысшего напряжения – кульминация.

Из трудов Аристотеля родилась трехактная модель кинодраматургии. У разных кинотеоретиков разные подходы к ней. Сид Филд наиболее точно адаптировал ее и предложил свою парадигму. Выглядит она следующим образом.

Первый акт 30 страниц	Второй акт 60 страниц	Третий акт 30 страниц
Завязка	Основной конфликт	Развязка
Вводятся главные герои, рассказывается важная информация об их характерах, целях, образе жизни и других важных параметрах. Зритель набирается нужных деталей и готовится к дальнейшему приключению. В конце первого акта должен располагаться первый сюжетный поворот, или поворотная точка, как называет его сценарный теоретик Роберт Макки.	Герой активно решает свои проблемы, пытается достичь цели, вступает во всевозможные конфликты и терпит множество сложностей. В конце второго акта обязательно происходит второй сюжетный узел, колоссально преломляющий историю и толкающий ее к финалу. Например, герой может практически погибнуть или потерять надежду на победу.	Распутываются все линии, и история находит завершение в виде яркой кульминации и развязки.

**Модель путешествия героя** – это тоже схема построения сценария, но она исходит из идеи мономифа.

**Мономиф** – это концепция, утверждающая, что все героические мифы построены по одинаковой структуре сюжета на основе пути героя. Любой герой любого мифа проходит один и тот же путь с одинаковыми испытаниями. Набор одинаковых событий может дать совершенно разные сюжеты. Поэтому и одни и те же испытания по одному и тому же маршруту вполне способны создать новые смыслы.

Про мономиф как модель построения истории первым написал Джозеф Кэмпбэлл, американский исследователь мифологии. Голливудский продюсер Кристофер Воглер расширил понятие мономифа и считает, что его структурные элементы можно применить не только к мифам, но и к сказкам, снам и самое главное – к фильмам.

Итак, мономиф состоит из путешествия героя. А путешествие, в свою очередь, – из типичных присущих любым мифам и рассказам событий и препятствий. Обычно путешествие героя, по Кэмпбэллу и Воглеру, изображают в виде круга, то есть фактически герой проходит некий цикл и возвращается в первую точку, но измененным.

Путешествие начинается с того, что герой живет обычной жизнью в своем обычном мире. Возникающему от чего угодно зову к приключениям персонаж вынужден отказать. Но встречая наставника, персонаж все-таки вынужден перейти в другой мир и столкнуться со множеством испытаний. Преодолев главное испытание и чуть не умерев, герой, конечно же, получает награду. Но не все так просто. Возвращаясь домой, он понимает (воскрешение), какой ценной далась ему победа (эликсир), и он возвращается, измененный внутренне.



**Разработка режиссерского сценария.** Кинофильм складывается из кадров, сцен и эпизодов. Кадр – это наименьшая динамическая единица фильма, это кусок фильма, снимаемый непрерывно от момента включения камеры до ее остановки. Снимаемый или съемочный кадр несколько длиннее того, который будет виден на экране после монтажа фильма (этот кадр называют монтажным).

Разрабатывая режиссерский сценарий, действие делят на кадры, которые, будучи соответственно соединены между собой, должны дать ясное, последовательное изобразительное повествование. Способ деления фильма на кадры обусловлен кинематографической спецификой, выбранным стилем, а также общей композицией. Продолжительность отдельного кадра определяется длительностью представленного в нем действия. Короткие кадры убыстряют действие, а длинные приближают его продолжительность к действительной.

Приступая к разработке режиссерского сценария, нужно иметь точное представление об изобразительном характере будущего фильма. Описанное в сценарии содержание должно найти наилучшее кинематографическое изобразительное решение.

Режиссерский сценарий пишется по следующей форме: номер очередного кадра, каким планом он должен быть снят, содержание кадра, характер и со-

держание звукового сопровождения (диалог или сопроводительный текст, музыка, шумы), замечания о применении различных технических средств при съемке и т. д. В большинстве режиссерских сценариев указывается также длина кадра. Это очень полезно для определения общего метража фильма, а также сохранения нужного темпа. При синхронных съемках длина кадра определяется длительностью диалога, включая и имеющиеся паузы, в кадрах без текста – путем исчисления предполагаемого времени протекания действия в каждом отдельном кадре.

Для каждого кадра нужно выбрать наиболее подходящий для него план и *масштаб съемки*. Решающим в этом является выразительность кадра и необходимость передачи каких-либо содержащихся в нем сведений. Выбирая план для кадров в документальных фильмах, необходимо учитывать содержание и пространственные свойства объектов съемки, исключать изобразительно неинтересные фрагменты.

В части, относящейся к описанию содержания кадра, необходимы обобщения, так как сценарий не должен разрастись до размеров объемистого тома, а постановщик, так или иначе, имея «в голове» свой будущий фильм, пользуется описанием содержания кадра только как своего рода конспектом. Нелишним, однако, будет отмечать в описании, какие лица выступают в кадре, какой используется реквизит. Эти элементы облегчают подготовку снимаемого кадра (*«кинокадр» – поле зрения, охватываемого объективом киносъёмочной камеры; «снимаемый кадр» – место и содержание съемки*).

Вместе с тем второстепенные детали жестов отмечаются без уточнений, их окончательная разработка производится на съёмочной площадке с учетом индивидуальных особенностей актеров, исполняющих роли.

Насколько комментарии в сценарии в большинстве случаев могут носить приблизительный характер, настолько текст должен быть окончательно и детально отработан.

Звуковое и шумовое сопровождение обычно вытекает из самого действия, поэтому обозначение его целесообразно в тех случаях, когда это не вытекает

однозначно из самого существа изображения в кадре. Однако выделяются места, в которых должна звучать музыка.

Разрабатывая режиссерский сценарий, естественно, следует помнить о его рабочем назначении. Он должен облегчать работу при постановке фильма и предупреждать упущения существенных деталей в снимаемом кадре.

После окончания съемок игрового художественного фильма, если в съемочном периоде были сделаны отступления от режиссерского сценария, что привело к увеличению количества кадров или к изменению формы и содержания запланированных ранее, нужно упорядочить перечень кадров, в соответствии с которым будет подбираться и монтироваться снятый материал. Такой монтажный план похож на режиссерский сценарий с той только разницей, что текст, шумы и музыка помещены в особых графах для облегчения ориентации при звуковом оформлении фильма.

Монтажный план делается также в тех случаях, когда съемка производилась без сценария, что бывает во многих событийных документальных фильмах. План составляется после тщательного ознакомления со всем снятым материалом и определения основной концепции монтажа фильма (отсюда и название – план монтажа фильма). Такой план будет служить существенной помощью и при создании фильмов, основанных на использовании архивных материалов, старых фильмов или кадров, снятых для других картин, но почему-либо неиспользованных.

**Монтажный план** – это перечень кадров, составленный в том порядке, в котором эти кадры должны быть расположены в фильме. Такой план ускоряет работу по монтажу, предохраняет от ошибок, позволяет ориентироваться в форме будущей картины, а в последующем облегчает написание текста и озвучение.

### **Использованная литература**

1. Карп, В. Основы режиссуры [Электронный ресурс] / В. Карп. – Режим доступа: <https://culture.wikireading.ru/66294>

2. Страдомский, В. Снимаем любительский кинофильм / В. Страдомский ; пер. с польск. и коммент. И. Б. Гордийчука. – М.: Искусство, 1975. – 128 с.

#### **Тема 4. Сюжет**

Кинематографическое произведение без хорошо прописанного сюжета создать невозможно. Заинтересовать зрителя можно только хорошо прописанной и проработанной историей, которая выстраивается и живет по своим внутренним правилам и классическим лекалам.

Колоритные герои – полдела, вторая часть успешной работы – любопытная история. И если фабула отвечает за хронологическую последовательность всех событий в произведении, то сюжет – за их подачу, обрамление и восприятие. Так, пересказывая фабулу первого сезона сериала «Остаться в живых», сначала нужно рассказать все события, происходящие с героями в обычной жизни. И только потом перейти к событиям на острове. Но все, кто видел этот сериал, знают, что сюжет этого шоу построен иначе.

Берем придуманную историю, решаем, как ее оформить – разрезать на куски, перемешать, вставить флэшбеки и флэшфорварды, максимально раскрыть внутренний мир персонажей через события от первого лица – и получаем на выходе скомпонованную историю.

Внутренний сюжет фильма – это изменения в жизни, характере и взглядах персонажа, его отраженный мир и чувства. Внешний – событийность в его окружении, все, что влияет на мир фильма. Чаще всего в истории один из этих видов подавляет другой. Хотя сценаристам иногда удается создать проект, в котором успешно соединены в равных пропорциях сразу два типа повествования. Мейнстрим заточен на баланс, жанровые истории – на динамику. И основной сюжет должен впитать это еще на стадии замысла.

**Элементы разворачивания сюжета.** Термин «сюжет» имеет множество определений. Современные практики по-разному его используют. Сюжет (*sujet*) на русском означает «предмет».



Л. Н. Нехорошев предлагает рассмотреть сюжет как цепь событий, лежащих в основе произведения. Но он не считает, что это единственное верное определение, так как набор идентичных событий может создавать совершенно разные сюжеты.

Сюжет как столкновение характера человека и его взаимоотношения с другими героями можно применить только для узкого круга произведений.

Чтобы понять, что такое сюжет, надо соотнести его с *образом*:

1. **Образ целого.** Обычно мы говорим об отдельных образах (образ героя...). Совокупность этих образов в фильме и будет образом целого, который постепенно раскрывается по ходу фильма, раскрываясь окончательно лишь к концу;
2. **Образ** – категория эстетики, характеризующая особый, присущий только искусству способ освоения и преобразования действительности. В образе есть начало автора, его отношение к действительности.

Если изображение создается только изобразительными средствами, то образ создается всеми кинематографическими и драматургическими средствами (такими, как отношения между героями). В отличие от научного понятия, образ выражает отношение, чувства. В понятии имеется только абстрагированная логическая мысль; в образе же выражается вся полнота действительности (пример: не какой-то абстрактный дом, а дом определенный).

**Сюжет есть форма образа.** Образ целого мы выражаем постепенно. Сюжет – это движение образа на пути к полному его раскрытию. Поэтому, в принципе, бессюжетного фильма быть не может.

Состав событий, лежащих в основе сюжета – **фабула**, – это совокупность событий в их взаимной внутренней связи. Сейчас часто фабула заменяется историей. История – то же самое, что и фабула. Часто сюжет не совпадает с фабулой (пример: «Зеркало», «Криминальное чтиво»).

Фабула является частью сюжета, но они не тождественны. Примеры внефабульных событий в «Рассекая волны» (Ларс фон Триер): сцена, когда друг

героя и священник давят банку; сцена, когда героиня стучит палкой по вышке, и т.д.

В подходе современных кинематографистов часто выделяют эмоциональную арку (или арку персонажа) и сюжетную арку. Первое – то, как меняется герой, второе – через какие события проходит к своему изменению.

**Развивать сюжет классически можно с помощью следующих элементов:**

1. *Постановка проблемы.* Сценарий фильма всегда начинается с какой-то проблемы, которая значительно меняет привычный уклад жизни персонажа. Персонаж настолько сильно начинает страдать, что не может не решать эту проблему;

2. *Протагонист.* Обычно это и есть главный герой, который решает свою проблему, проходит через события (препятствия) и изменяется внутренне;

3. *Антагонист.* Это персонаж, который ну никак не может позволить, чтобы герой достиг своей цели или решил свою проблему. Может быть, антагонисту нужен тот же предмет, что и протагонисту, и они никак не могут обладать им одновременно. Может быть, антагонист хочет совершить зло вселенского масштаба, а протагонист просто хочет сохранить свою жизнь. То есть между ними должен быть конфликт, а в основе любого конфликта лежат противоположные интересы героев.

**Составные элементы сюжета (элементарные части):**

- 1) действие;
- 2) мотивировка;
- 3) перипетии.

Действия и поступки героев в кино и сериалах отличаются от того, как развивается роман, рассказ и даже пьеса (пусть у них и много общего).

**Кинодействие** – то, как и через что рассказывается киноистория. Кинодействие ограничено во времени (фильм, эпизод, сцена) и является совокупностью поступков героев. Таким образом, действие – это единица сюжета, бит. **Действие** – это не только движение. В действии должно быть что-то выражено, чтобы про-

двинуть историю. Кинодействие (или драматическое действие) должно не только продвинуть историю вперед, но и рассказать что-то про героя.

*Действие* – это выраженное внешне движение чувств, мыслей, представлений, желаний, отношений, стремлений персонажей и авторов фильма для продвижения сюжета фильма или сериала.

Формы существования действия персонажей на экране:

- физическое действие;
- словесная форма.

Виды действий по отношению к герою:

- внешние;
- внутренние.

С внешними все просто – герой как-то проявляет себя физически в пространстве и времени, совершая поступки. Эти поступки продвигают его по сюжету, а нам – зрителям – показывают, какой перед нами персонаж. Это легко описать как в литературе, так и в киносценарии.

Например, в финале фильма «Дюна» (2021) главный герой Пол решает заступиться за маму (мысль), а физически он проявляет это тем, что совершает дуэль вместо нее (действие).

Но дальше чуть более комплексно. Из дуэли нельзя выйти вдвоем, то есть надо обязательно убить соперника, чего Пол еще ни разу не делал до этого. Пол, единственный мужчина рода Атрейдесов, понимает, что должен оставаться лидером, добиться справедливости для народа и защитить мать (мысль), поэтому принимает решение убить (действие), как бы он этого ни хотел.

Оба этих поступка Пола и продвигают сюжет вперед и показывают нам отдельные черты его характера – смелость и способность принимать неприятные решения. Так как речь идет о будущем вожде народа – это очень важные черты для будущего лидера.

С внутренними действиями чуть сложнее. Внутренние действия – это помыслы и эмоциональные изменения. О чем думает герой фильма, и как это показать? В литературе для этого существует внутренний монолог. В ленивых ки-

носценариях часто используют закадровый голос. Герой озвучивает свои мысли закадровым голосом, наложенным на картинку. Это не самый лучший вариант, так как этот прием достаточно банальный и «заезженный».

Куда правильнее эмоциональное внутреннее действие можно показать без озвучивания. Причем хороший автор может это сделать как подобрав правильные иллюстрирующие внешние действия, так и вообще без физических проявлений. Например, оценкой персонажа. То есть, правильно описав реакцию, которую должен будет сыграть в кадре актер.

Но так как «показать, а не рассказать» – это главный закон сценарного мастерства, то нужно всегда помнить: эмоциональные внутренние изменения, всегда можно выразить через какие-то внешние проявления, не напрямую, а через подтекст.

Иногда действие может заключаться и в бездействии. Иногда действие строится на опускании действий, НО сценарист всегда точно знает, ЧТО он опускает, он эти действия все равно обдумывает.

Из этих элементарных действий составляется действие сцены, действие эпизода, действие фильма в целом.

**Сюжетные мотивы и ситуации.** Сюжетный мотив – это еще одна составная часть сюжета наравне с действием, конфликтом и т.д.

**Мотив** – это устойчивый формально-содержательный компонент сюжета. (Устойчивый означает, что один и тот же мотив переходит из одного произведения в другое и т.д.) Эта устойчивость, повторяемость мотивов и дает возможность классифицировать сюжеты. Именно на основе повторения мотивов и ситуаций (не сюжетов!) говорят, что существует определенное число сюжетов (обычно 36)). Например: 1. Мольба. Элементы: преследуемый, преследователь и т.д. 20. Самопожертвование во имя идеала. 26. Преступление в любви. 33. Судебная ошибка. Элементы ситуации: тот, кто ошибается, предмет ошибки и т.д.

**Ситуация** – это мотив, развитый до конфликта. Некий набор мотивов и ситуаций может быть использован как толчок для творчества художника. Сюжеты схожи друг с другом именно мотивами.

Очень часто художники в поиске мотивов обращаются к фольклору, мифам, религиозным текстам и т.д. В искусстве миф используется как система поэтических образов. Фольклорные мотивы использованы, например, в «Сталкере».

Религия – это отношения человека с Богом. Религиозные мотивы очень часто используются в кино (от «Снов» Куросавы до «Жертвоприношения»).

**Драматический конфликт** – это такой конфликт, который ведет к прямой борьбе противонаправленных сил внутри героя или двух разных героев, заканчивающийся победой одной из сторон, физической или духовной. Этот конфликт характерен для драм, приключенческих фильмов и т.д. Драматический конфликт, как правило, выступает в форме единого конфликта, начинающегося в начале фильма, развивающегося на всем его протяжении, заканчивающегося в его конце.

**Недраматический конфликт** – конфликт повествовательный, его еще называют «ослабленным» (хотя это не совсем верно). Он строится на разном отношении персонажей к одному и тому же предмету или явлению.

*Стадии развития конфликтов:*

– ситуация;

– коллизия;

– завязка;

– ...;

– финал.

Все конфликты могут быть *внутренними или внешними*.

*Внешние конфликты* – это конфликты между героями (кого с кем).

*Внутренние конфликты* – это конфликты в душах героев (чего с чем).

И внешние, и внутренние конфликты могут быть скрытыми (то есть когда конфликт явно невиден, но потом внезапно обнаруживается).

Именно внутренний конфликт особенно важен в драматургии. Драма отличается от мелодрамы тем, что в ней присутствуют внутренние конфликты в героях. То есть если по внешним признакам фильм является драмой, то в герое **ОБЯЗАТЕЛЬНО** должен быть внутренний конфликт.

При разборе конфликтов в сценариях, при их построениях надо четко подчеркивать конфликт «кого с кем» или «чего с чем».

В американской драматургии сразу с начала фильма перед героем ставится цель: чего-то добиться. На этом и строится весь дальнейший сюжет, причем препятствия перед героем постоянно увеличиваются.

*Задача сценариста не столько в том, чтобы придумать историю, сколько в том, чтобы правильно изложить ее.*

В современном кинематографе существует немало систем к подходу построения сюжета и сюжетных линий. Где-то делается упор на проработку героев и окружения, где-то плотно работают со временем и хронотопом, где-то на первое место выходит общая история.

Существует много схем и классификаций, помогающих автору в построении интересного сюжета. Опытные сценаристы умело компилируют разные подходы работы с сюжетами, используя как классические методы, так и современные.

Композиция является содержанием движущегося и звучащего изображения и формой сюжета, она его организует. Композиция – это деление произведения на части, их сопоставление между собой и соединение.

### **Виды композиции фильма**

1. *Структурная композиция.* Деление фильма на кадры, сцены. Эпизоды, их сопоставление и соединение.

2. *Сюжетная композиция.* Деление на части сюжета: экспозиция, завязка, развитие, кульминация, развязка, финал – и их соединение и соотнесение между собой. Но сюжет делится не только на экспозицию, завязку и т.д. В нем существуют еще и сюжетные линии.

3. *Сюжетно-линейная композиция.* Деление сюжета фильма на сюжетные линии и лейтмотивы, их соотнесение и соединение. Главный герой проходит, как правило, через весь фильм. Второстепенный появляется в нескольких эпизодах, а эпизодический – в одном.

4. *Архитектоника*. Деление движения идеи на части. Соотношение основных глубинных смысловых частей фильма (пример: в фильме «Андрей Рублёв» Тарковского три части: искушение, покаяние и восхождение).

### **1. Структурная композиция сценария и фильма.**

Элементы структурной композиции: кадр, сцена, эпизод.

*Кадр* – единица внешней формы фильма. Кадр – это часть фильма от включения камеры до ее выключения. Точнее: это от склейки с предыдущим кадром до склейки с следующим. Кадр неделим, его нельзя разрезать.

*Монтаж* – это сопоставление и соединение кадров между собой.

С помощью монтажа создатели управляют темпом и ритмом фильма.

Этапы монтажа:

- 1) деление на кадры начинается в литературном сценарии;
- 2) в режиссерском сценарии это деление закрепляется;
- 3) кадры снимаются отдельно;
- 4) монтаж: сопоставление и склейка.

Монтаж – структурная композиция на уровне кадра.

Свойства монтажа, или структурная композиция на уровне кадра:

1) дискретность (отдельность) кадров – иногда заметно, иногда нет. Очень ярко в «Танцующей в темноте» – Триер режет по движению;

2) последовательность монтажа. Все кадры идут последовательно, несмотря даже на параллельный монтаж, ретроспекции, прерывающееся действие и т.д. Одно всегда должно следовать за другим. (Иногда экран делят на несколько частей, когда одновременно разворачиваются разные действия («Беги, Лола, Беги»));

3) сопоставляемость кадров – кадр получает свое содержание при сопоставлении с предыдущим кадром и с последующим, в отличие от живописи, где картинка самодостаточна. Существует два главных способа соединения кадров: сцепление и столкновение;

4) непрерывность соединения кадров. Каждый кадр следует за другим сразу же, непрерывно, без пауз, несмотря на их дискретность (здесь имеет место «прерывистая непрерывность»).

**Сцена** – это, как и кадр, отрывок. Это часть фильма, состоящая из группы кадров (как правило) и отмеченная единством места, времени и действия. От эпизода сцена отличается тем, что эпизод состоит из сцен, а сцена делится на кадры.

Бывают исключения из определения сцены. Например, герои начинают спорить у реки, не прерывая реплик, спорят осенью в храме, а потом спорят зимой в лесу, сохраняя начатый летом разговор: нет единства места и времени, но есть единое действие.

В исключительных случаях можно сказать, что сцена – это только единство действия.

*Свойства сцены:*

1) многоточечность (термин Эйзенштейна) – сцена состоит из нескольких точек зрения на объект (даже когда снято одним кадром) – в отличие от театральной сцены, где одна точка зрения зрителя на сцену. В хорошей прозе точки зрения также меняются. Часто сцены строятся на сопоставлении объективных и субъективных точек зрения;

2) существование внутри сцены своей драматургии;

3) драматургическая незавершенность киносцены (в отличие от театра).

### **Виды сцен**

Сцены различаются *по уровню разработанности*.

1. Существует развернутая сцена – где мы можем найти почти все компоненты сюжетной композиции (завязка, развитие, кульминация...). В хорошем фильме (и в сценарии!) должно быть несколько развернутых сцен, хотя в современных фильмах сцены резко смонтированы, как клипы – ощущение от фильма остается поверхностное;

2) фрагментарная сцена – в ней нет всех компонентов композиции (например, в «Андрее Рублеве» дерущиеся мужики во дворе);



3) проходные сцены (например, там же идут монахи). Проходные сцены необходимы, так как иначе из фильма исчезнет ощущение воздуха, он загонится в павильоны, станет театральным;

4) сцена-перебивка – наблюдаем большую сцену, отвлекаемся на небольшую сцену, а потом возвращаемся обратно;

5) параллельные сцены – две сцены равнозначные, но идут параллельно друг другу;

6) флэш-бэк и флэш-фьючерс – очень короткое возвращение в прошлое или переход вперед.

Сцены также делятся *по функциям*:

- 1) сцена экспозиционная;
- 2) сцена информативная – что-то сообщается зрителю;
- 3) ретроспективная сцена – возврат назад;
- 4) сцена поворотная;
- 5) сцена кульминационная;
- 6) сцена финальная.

Сцены различаются *по характеру места действия и съёмки*: снимаются в помещении или на натуре. В сценарии лучше переходить от сцены в помещении к сцене на натуре, чередовать их.

Кроме того, сцены подразделяются *по жанровому и стилевому решению*. Сцена может быть драматической, комедийной и т.д. Это используется профессиональными авторами для разнообразия.

*Способы сопоставления сцен:*

- 1) по контрасту;
- 2) по соответствию;
- 3) по развитию, когда одна сцена сильнее развивает предыдущую.

*Способы соединения сцен:*

- 1) столкновение;
- 2) сцепление.

*Технические средства разделения и сцепления сцен:*

- 1) затемнение;
- 2) наплывы;
- 3) шторка;
- 4) вытеснение;
- 5) фигурное затемнение;
- б) компьютерная графика.

**Эпизод** – это большая часть фильма, состоящая из ряда сцен, внутренне драматургически завершенная и вместе с тем развивающая сюжет и идею фильма. Иногда эпизоды явно отделены, иногда неявно.

*Свойства эпизода* (в отличие от сцены):

- 1) эпизод – это группа сцен;
- 2) смена мест действия внутри эпизода (как правило);
- 3) смена времени;
- 4) смена действия;

5) драматургическая завершенность (это главное отличие от сцены). Двойность функции эпизода: с одной стороны – это завершенная часть, с другой – это часть общего сюжета фильма. Здесь очень важно правильно построить финал эпизода так, чтобы в конце эпизода был некий интерес, чтобы было оправдано дальнейшее построение фильма;

б) в профессиональном эпизоде присутствуют все драматургические компоненты, присущие фильму в целом.

*Виды эпизодов:*

1. Пролог:

- а) пролог – эпитафия;
- б) сжатое изложение предшествующих событий;
- в) начало воспоминаний;

2. Эпилог:

- а) пост-эпитафия;
- б) завершение воспоминаний;

2. Экспозиционный;

3. Эпизод-развитие;

4. Финальный.

В эпизод могут быть включены подэпизоды (подэпизод ослепления в эпизоде «Страшный суд» в фильме «Андрей Рублёв»).

Эпизод может быть поделен на микроэпизоды (подглавки).

**Элементы сюжетной композиции сценария.** Сюжетная композиция может быть линейной (экспозиция-завязка-...) и нелинейной (произвольный порядок).

**Экспозиция** – изложение отношений персонажей фильма между собой и обстановка *непосредственно* перед развертыванием конфликта.

Экспозиция – это не предыстория. В экспозиции зритель должен узнать *кто есть кто*, как герои относятся друг к другу, обстановку и ситуацию, которая может привести к конфликту.

Экспозиция бывает:

1) *прямая* – знакомимся со всеми героями сразу, с ситуацией, после чего идет завязка;

2) *отложенная* – фильм начинается с завязки, а потом по ходу действия мы уже знакомимся с героями и ситуацией.

После грамотной экспозиции у зрителя не должно оставаться вопросов по поводу героев, хотя профессионалы рекомендуют не высказывать сразу все сведения о героях, об обстановке, раскрывая их по ходу.

**Завязка** – точка, момент (не отрезок!!!) начала конфликтного действия.

Завязка может быть и в середине фильма («Криминальное чтиво»), но обычно идет сразу после экспозиции.

Завязка перед конфликтным действием проходит подготовительный этап:

1) конфликтные ситуации;

2) коллизия (когда герои осознали, что рано или поздно вступят в борьбу между собой).

**Развитие действия** – самый большой элемент. В нем происходит подготовка кульминации, в нем дается ряд усиливающих конфликтных моментов,

которые могут представлять собой удары или контрудары, а также появление новой информации и новых героев – *должно происходить развитие конфликтной ситуации.*

**Кульминация** – точка, момент наивысшего напряжения конфликта.

(Пример: из-за двух углов выходят два бандита – и самый напряженный момент *перед* выстрелом (но не сам выстрел) – и есть кульминация). «Катастрофа» входит как бы уже в развязку.

Способы, которыми обостряется и подчеркивается кульминационная точка:

1. Кульминации предшествует непосредственно развернутый эпизод борьбы (в «Титанике» это – катастрофа на корабле);

2. Перед кульминацией ставится эпизод спокойный, который будет идти контрастом к кульминации;

3. Повороты действия (пример: самоубийство Билли в «Полете над гнездом кукушки») (не путать поворот, предшествующий кульминации, и кульминацию);

4. Всеми силами созданное авторами безвыходное положение героя, из которого в кульминации герой находит выход;

5. Саспенс – равновесие, когда противостоящие силы абсолютно равнодейственны. Как правило, саспенс специально задерживается для создания напряжения.

Кульминация может быть не одна, а две, когда идут рядом две равнозначные сюжетные линии (пример: в «Рублеве» разговор Рублева с Кириллом и подъем колокола). Но обычно одна из них все-таки важнее.

**Развязка** – заключительное развитие; действие, следующее сразу за кульминацией.

**Финал** – заключительная точка фильма, конечное положение главной идеи.

*Открытый финал* – когда конфликтное действие не исчерпано финалом.

*Закрытый* – когда конфликтное действие исчерпано.

*Двойственный финал* – когда дается два ответа («Пролетая над гнездом кукушки»).

**Сюжетно-линейная композиция** делится на сюжетные линии. Чтобы была линия, должно быть минимум две точки (герой должен появиться минимум два раза).

Именно по этому признаку персонажи делятся на главных, второстепенных и эпизодических. В эпизоде эпизодический герой может быть и главным, но не главным в фильме (в «Андрее Рублеве» в эпизоде «Скоморох» главный герой – скоморох, а не Андрей Рублев).

*Лейтмотив* – это образ, деталь или речевой и сюжетный оборот, повторяющийся в произведении как момент постоянной характеристики персонажа или ситуации (сюда входят и жесты героя, и музыка...).

#### **Способы соединения линий:**

- пересечение линий в сценах – персонажи, встречаясь, общаются друг с другом;
- общение героев по телефону, через письма;
- не встречаясь: разговоры героев друг о друге;
- через деталь: письмо, записку;
- через мелодию;
- через фотографию;
- соотнесение линий в душе героя (его видения, как в «Ностальгии»).

Сюжетные линии должны быть продуманы, протянуты и закончены (ошибка с исчезновением Фрэнсиса в «Титанике»)

**Архитектоника** – это деление фильма на глубинные смысловые части. Элементы архитектоники – это этапы, через которые проходит развитие идеи фильма.

Пример: в фильме «Андрей Рублёв» архитектоника делится на 3 части:

- 1) искушения героя (Скоморох, Феофан Грек, Страсти по Андрею, Праздник, Страшный Суд – в этих новеллах герой грешит, хотя и из любви к людям);

2) покаяние (герой решает принять обет молчания – часть Побег и Молчание);

3) восхождение.

Обычно архитектура строится по схеме «тезис – антитезис – синтез».

«Рассекая волны»: тезис – любовь героев, антитезис – исполнение героиней просьбы, синтез – жертвоприношение.

**Итак, элементы сюжета:** завязка – развитие действия – кульминация – развязка. Еще добавляются пролог и эпилог. По этим лекалам строятся фабула и собственно сюжет. Автор подхода Найджелл Воттс их только немного расширил и преобразовал – получилась **восьмипунктовая дуга**.

1. Стазис. Классическая экспозиция (обычный день героя, жили-были и пр.);

2. Импульс. Отсюда стартует динамика. Это что-то необычное и непредвиденное, что нарушает привычный ход вещей (пожар, новое знакомство, вещий сон, увольнение, смерть родственника, свадьба);

3. Цель. Результат предыдущих событий. Здесь персонаж либо хочет избавиться от импульса, либо, наоборот, максимально растянуть его;

4. Неожиданность. Трудности, что раскрывают характер персонажа; могут как тормозить динамику сюжета, так и ускорять ее. Этот прием часто используют в приключенческих, детективных и психологических проектах;

5. Выбор. Герой принимает решение, чтобы преодолеть неожиданности и препятствия. Не всегда оно совпадает с нравственным миром персонажа;

6. Кульминация (климакс). Итог выбора, эмоциональное событие;

7. Поворот. Здесь меняется внутренний мир и характер персонажа. Условия: правдоподобность, неизбежность и неожиданность;

8. Развязка. Закольцовка дуги. Повествование возвращается в стазис (обычный день, но измененный персонаж).

Предложенный подход не является каноническим, существуют и другие.

**Виды сюжетов по работе со временем.** Существует подход классификации сюжетов через характер связи между событиями в истории. Эта схема пе-

решла в кино из литературоведения. В этом случае можно выделить три вида сюжета:

- хроникальный;
- концентрический;
- многолинейный.

В хроникальном сюжете соблюдаются все академические требования к повествовательному времени, его естественный ход (сага, киноэпопея, киноальманахи, классические авантюры и приключения – «Троя», «Вокруг света за 80 дней», «Пираты Карибского моря»).

В концентрическом – большой упор сделан не на физическое, а на психологическое исчисление. Здесь конфликт и интрига выходят на первый план (драма, детектив, психологический триллер – «Шестое чувство», «Солнцестояние», «Сплит»).

*«Король умер, а потом умерла королева» – хроникальное повествование, «Король умер, а потом умерла королева – с горя» – концентрическое.*

В многолинейном произведении первые два вида сюжетов могут взаимодействовать между собой. Здесь задействованы сразу несколько крупных линий и важных событийных узлов («Тихий Дон», «Война и мир», «Убийство на пляже»). Мини-истории тянутся независимо одна от другой и периодически пересекаются.

Также выделяют динамические сюжеты, насыщенные событиями («Образование», «Дом летающих кинжалов») и адинамические – умеренный рассказ без тяготения к морали и развязке («Наполеон Динамит», «Полеты во сне и наяву»).

**Типы сюжетов по архетипам** предложил Кристофер Букер. Он своей системой умудрился свести все возможные истории к пяти очень простым для понимания архетипам:

- «Из грязи в князи». Улучшение положения персонажа («Социальная сеть», «В погоне за счастьем»);
- «Из князи в грязи» («Мадам Бовари»);

– «Икар». Взлет от плохого к хорошему, а потом деградация и моральное разложение («Лицо со шрамом», «Волк с Уолл-стрит»);

– «Эдип». Падение – взлет – падение («Франкенштейн»);

– «Золушка». Взлет – падение – взлет («Гордость и предубеждение»).

Борхес в новелле «Четыре цикла» выделил всего четыре сюжета по мотивам и четыре героя:

– осажденный город («Троя»);

– возвращение («Жизнь Пи»);

– поиск («Индиана Джонс»);

– самоубийство бога («Бердман»).

В литературе и киноиндустрии эти четыре модели персонажей и их исканий используются и по сей день. Они расширились и в эпоху постмодернизма приобрели множество ответвлений и симбиозов. Придумать сюжет сегодня без поглощения ярких примеров из прошлого сложно. Некоторые из них – в изложении Жоржа Польти.

*Загадка.* Обязательный элемент детективов и триллеров. Вокруг некой тайны крутится все повествование, разгадка раскрывается в самом финале. Все остальное время герои пытаются до нее добраться. Иногда встречаются и «загадка в загадке», и «загадка-обманка» («Шерлок Холмс», «Достать ножи», «Убийство в Восточном экспрессе»).

*Ненависть к близким.* В силу бытовых обстоятельств ненавидящие друг друга люди вынуждены жить вместе. Конфликт в какой-то момент достигает апогея, чаще всего финал трагичен («Нелюбовь», «Все умрут, а я останусь»).

*Самопожертвование* во имя идеала (веры). Классическая библейская история, в которой харизматичный персонаж несет свои идеи и гибнет за них («Страсти Христовы», «Жанна Д'Арк»).

*Соперничество неравных.* Представляется как физическая и психологическая борьба людей из разных социальных слоев («Гладиатор», «Фаворитка»).

*Потеря близких.* Персонаж проходит душевный катарсис и перерождается («21 грамм», «Жить»).



*Похищение.* Месть или попытки мирного решения конфликта («Пленницы», «Заложница», «Выкуп»).

Это лишь малая часть имеющихся подходов. И выбор здесь – исключительно дело вкуса. Главное, чтобы схема была вам удобна и в итоге помогла написать сюжет.

*Сюжет и фабула.* Сильная трансформация фабулы фильма указывает на повествовательный вид сюжета и большую степень присутствия авторского отношения в фильме («Криминальное чтиво»). Фабула – *что* рассказывает автор. Сюжет – *как* он это рассказывает.

### **Основные способы трансформации фабулы**

1. *Композиционные изменения* – изменения последовательности событий:

- *совмещение разных временных пластов* (наличие ретроспекций, рассказ в рассказе – например, «Зеркало»);
- *последовательный рассказ* о событиях, которые происходят в одно время, одновременно (например, «Ночь на Земле»). В литературе это делается так: «...в то время, когда...». В кино это делается параллельным монтажом;
- *перенесение информации* о некоторых действиях и мотивировках в конец сюжета, в результате чего возникает ощущение тайны (например, «Психо»);
- *структурные совмещения* – в эпизод включается другой эпизод, (например, в фильме «Андрей Рублёв» в новеллу «Страшный суд» включен подэпизод). Включенный подэпизод может полностью отличаться от основного героями, местом, временем и т.д.;

2. *Кинематографические средства:*

- *подчеркнутая точка зрения* на происходящее одного или нескольких персонажей (например, в «Молчании» – с точки зрения мальчика, или «Окно во двор» Хичкока). Точки зрения персонажей или автора могут быть выражены субъективной камерой, закадровым голосом и т.д.;

– *сопоставление разных точек зрения* разных героев на одни и те же события;

### 3. Трансформация фабулы непосредственно через саму фабулу:

- *запутывание фабулы* – загадки, недоговоренность и т.д. (чаще всего такой способ применяется в детективах (пример: «Карты, деньги, два ствола»));
- *переплетение нескольких фабул* – одна линия тормозит другую, тем самым двигая сюжет (например: в «Криминальном чтиве» последовательность эпизодов);
- *вариативность фабулы* – от одной и той же ситуации («Беги, Лола, беги»);
- *торможение сюжета* – осуществляется обилием фабульных линий («Окно во двор», «Траффик»);
- *торможение фабулы с помощью введения исторического или научного материала* (пример: «Семнадцать мгновений весны»);
- *отступление от фабулы* – введение внефабульных кусков (пример: «Июльский дождь» Хуциева – есть куски, не имеющие к фабуле никакого отношения). Введение разнообразных снов, видений и т.д. Переключения жанрового порядка – вставление кусков противоположного жанра (пример: «Танцующая в темноте» – включение кусков с пением и танцами). Снятие причинности – отсечение мотивировок («Андрей Рублев»);
- *широкое введение наряду с фабульными линиями лейтмотивов* (Андрей Рублев, Пианино);
- *удержание нашего внимания на подробностях, не имеющих отношения к фабуле* (Мой друг Иван Лапшин), это тормозит развитие фабулы, тем самым двигая сюжет вперед;
- *хронологическое опережение событий* (в первой сцене почтальон приносит письмо, а во второй только несет его).

## **Образ, характер, личность человека в сценарии и в фильме**

Образ содержит в себе характер, в него также входит внешность героя, отношение к нему и т.д. В хорошо разработанном образе человека очень много различных слоев, уровней. Тарковский говорил, что по ходу фильма мы каждый раз должны открывать что-то новое в герое. Исходя из этого, можно сказать, что в каждом человеке, в его образе, есть четыре главных слоя:

- человек, каким его знают коллеги и товарищи;
- человек, каким его знают в семье;
- человек, каким он воспринимает и знает себя;
- человек, каким он даже сам себя не знает (это содержится в его подсознании и может внезапно обнаруживаться в видениях, снах, в внезапных немотивированных поступках) *(на этом можно строить повороты. Особенно этот слой используется в «Сталкере»)*.

Характер и личность отличаются.

**Характер** – это комбинация определенных душевных качеств человека (от греческого «отпечаток, отличительная черта»).

*Свойства характера:*

- изменчивость (на этом строятся многие произведения. По Горькому сюжет – это становление характера);
- похожесть характеров разных людей.

Характеры делятся *по разработанности:*

- многосложный (когда у героя очень много даже противоречивых свойств и черт);
- односложный (когда у героя ярко подчеркнута одна-единственная черта).

Также характеры делятся *по процессу изображения:*

- раскрытие характера;
- развитие характера;
- резкий перелом характера.

Эти виды могут как сочетаться, так и использоваться по отдельности.

**Личность** – это глубинная духовная суть человека.

Личность отличается от характера:

- непохожестью и уникальностью;
- неизменностью (но может выражаться более ярко и менее ярко выражаться);
- бессмертием.

Личность в драматическом сюжете может *раскрываться* прежде всего в той цели, которую она поставила перед собой. Причем чем больше эта цель выглядит недостижимой, тем сильнее раскрывается личность героя.

Другой способ раскрытия личности – в неуклонности героя на пути к цели, даже готовность пойти на смерть ради достижения ее (например, Макмёрфи).

**Время.** В драматическом сюжете является существенным признаком то, что время в нем – настоящее, то есть действие происходит «здесь и сейчас». В других видах сюжета есть ретроспекции, закадровый голос, датирование событий прошлого и т.д. В драматическом сюжете наиболее полно осуществляется принцип трех единств: места, времени и действия.

В драматическом виде сюжета время концентрировано (т.е. промежутки между действиями малы). Чем более сжат драматический сюжет, тем лучше (в течение 1 дня – «Двенадцать разгневанных мужчин» и т.д.).

**Пространство** в драматическом сюжете тяготеет к концентрации (здесь и сейчас).

**Темп развития драматического сюжета.** Развертывание драматического сюжета предполагает *стремительный характер с постоянным движением*.

«В романе должны изображаться мысли и события, в драме – характер и поступки».

«Роман должен разворачиваться медленно, драма должна *спешить* к концу (что постоянно должно сдерживаться)». (Гёте)

Даже когда сцена в драматическом сюжете построена в основном на диалогах, фразы в разговорах должны быть действием, ударом.

**Фабула в драматическом сюжете.** В драматическом сюжете взаимоотношения фабулы и сюжета, как правило, простые: сюжет послушно следует за

фабулой. События идут в хронологическом порядке («Криминальное чтиво» – не драматический сюжет.)

В драматическом сюжете очень ярко выражена событийность.

### **Итак, основные признаки драматического сюжета:**

1. Драматический вид сюжета является формой выражения *глубокой* противоречивости образа (целого, героя);
2. Драматический вид сюжета состоит из *объективных* действий, связанных причинно-следственным способом;
3. В основе его лежит *единый острый развивающийся* конфликт;
4. Разработанные *характеры* персонажей; герои с ярким *личностным началом*;
5. Время и место действия в драматическом сюжете тяготеют к единству и концентрированности;
6. Темп действия *ускоренный*, сюжет стремится к завершению;
7. Фабульная история является существеннейшей частью драматического сюжета и подвергается малой степени трансформации.

Кроме драматического, выделяют такие **виды сюжетов в кино**, как лирический, эпический, повествовательный, синтетический. Все они характеризуются следующими признаками:

1. Действие;
2. Способы движения и способы связи действий;
3. Конфликт;
4. Образ, характер и личность человека в сюжете;
5. Время и пространство в сюжете;
6. Темп развития сюжета;
7. Фабула в сюжете.

### **Эпический вид сюжета в кино, его признаки**

Разделение на драматический вид сюжета и эпический произошло еще в 1920-е гг., когда вышел «Броненосец Потемкин». Сюжет, конечно, в «Потемкине» есть, только он – эпический.

1. *Особенность эпического действия.* Эпическое от драматического отличается тем, что сюжет движется не по воле отдельного персонажа, а по воле исторических событий, которые вовлекают людей в действие (то есть не отдельность героя, а всеобщность, дух народа). В немом кино эпический сюжет был в фильмах Гриффита «Рождение нации», «Нетерпимость», Эйзенштейна «Броненосец Потемкин», Ганса «Наполеон», в звуковом кино – «Унесенные ветром», «Александр Невский», «Война и мир».

2. *Способ движения и способы связи действий.* А) не отдельный человек движет сюжет, а история, которой управляет Бог; Б) предопределенность (пример: «Титаник»). Способ связи: в эпическом сюжете не главенствует причинно-следственная связь. Главное – не связь, а дух народа. В эпическом сюжете часто можно найти нарушение причинно-следственной связи, нарушение логики. (Пример: колокол в «Андрее Рублёве» зазвонил не «потому что», а «вопреки».) Действия связываются: а) хронологично, б) волей Бога (т.е. чудом).

3. *Конфликты в эпическом виде сюжета.* Драматический конфликт как правило происходит между героями или внутри героя. Эпический конфликт – это столкновение двух противоположно направленных исторических сил, народных масс. Глубинное противоречие в эпических фильмах, как правило, не может быть единым, а выражается во многих конфликтах разных людей. В эпическом и повествовательном сюжете может быть много конфликтов, но все они основаны на глубинном внутреннем противоречии.

4. *Личность героя в эпическом сюжете и способы её раскрытия.* Для драматического сюжета очень важно, чтобы герой был наделен определенным характером. Для эпического – в герое больше важно не его отличие от остальных, а его сходство с массой, с народом (он здесь лишь «один из»), так как он выражает в себе весь народ и его дух. *Свойства эпического героя:* а) неизменность и стойкость; б) личность его определяется степенью выраженности в нем духа народа; в) цель его не личная, а общая, народная (победа в войне, например); г) бессмертие истинного эпического героя (даже если он гибнет, его дело побеждает; д) анонимность героя (неважность его конкретного имени). *Кине-*

*матографические средства раскрытия эпического героя:* действия эпического героя (как и драматического) выражаются в поступках и диалогах. Но это действие не отдельно от массы, от исторических событий. В эпическом сюжете много общих и дальних планов, так как участвуют массы людей. *Автор в эпическом сюжете.* В эпическом виде сюжета автор в большей мере присутствует, чем в драматическом. Эпический автор отличается от повествовательного тем, что 1) стремится быть объективным, порой даже анонимным для правдивого изложения событий; 2) в эпическом сюжете автор выступает как а) свидетель, б) хранитель – распространитель памяти о событиях.

5. *Время и пространство.* В обрисовке времени и пространства эпический сюжет полностью отличается от драматического: никакого «здесь и сейчас», в основном давно прошедшее время, которое выражается: а) надписями (год, география), б) закадровым голосом, в) их сочетанием, г) подачей событий в виде ретроспекций, д) введением в фильм хроники или подделки под неё. Время развития эпического сюжета – это большое время, развернутое по историческому времени, порой разорванное. (Пример: в «Титанике» события резко сменяются с промежутком в 100 лет). Пространство также не едино, оно широко развивается.

6. *Темп развития* эпического сюжета медленный (в отличие от драматического сюжета), размеренный, величавый; он не спешит к окончанию. Главное в нем не то, чем кончаются события, а *как* они происходят. Так называемый итог в эпическом сюжете часто predetermined.

7. *Сюжет и фабула.* Как и в драматическом сюжете, сюжет следует за фабулой, которая основана на хронологической смене событий. Но возможны и трансформации фабулы: 1) большое количество линий (реальных и вымышленных героев), 2) включение в сюжет неисторических моментов (рассказ о быте, жизни людей и т.д.), 3) снятие причинно-следственных связей.

#### ***Коротко об эпическом сюжете:***

1. *Основан на эпических действиях, состоящих из: а) исторических событий, б) поступков и чувств людей, в них вовлеченных;*

2. Связь действий в эпическом сюжете осуществляется через: а) хронологическую последовательность исторических событий, б) через совпадения, чудесные происшествия, в которых проявляется божественный промысел;

3. Конкретные конфликты выражают единое глубинное противоречие изображаемого времени;

4. Герой эпического сюжета раскрывается прежде всего как личность (а не как характер), причем в той из её сторон, которая говорит о её общности с народом, человечеством, Богом;

5. Автор непосредственно не участвует или участвует в малой степени в эпическом сюжете; он свидетельствует о героях даже когда не является их очевидцем;

6. Действия в эпическом сюжете разворачиваются подчеркнуто в прошедшем времени; время и пространство здесь как правило не отмечены единством;

7. Темп развития размерен и замедлен;

8. Эпический киносюжет следует в своей основе за исторической фабулой, хотя порой и вводятся вымышленные герои и фабульные включения.

### **Повествовательный вид сюжета в кино, его признаки**

В новое время из эпического сюжета выделился повествовательный, и возникли жанры романа, рассказа, и др. В кино повествовательный сюжет широко распространен (особенно конец 1940-х – нач. 1960-х). Очень ярко он выразился в итальянском неореализме. В этих фильмах не было единого драматического конфликта, экстраординарного действия, фабула была незатейливой, в них нет особых исторических событий, большого времени и т.д. В них была предельная жизненность, создавалась атмосфера времени и места действия, присутствовал очень пристальный взгляд на жизнь «маленьких людей». В СССР к повествовательным фильмам относилась трилогия Марка Донского «Машенька», в США – «Хлеб наш насущный», «Гроздь гнева» и др. В настоящее время в фильмах повествовательный сюжет часто сочетается с другими видами сюжета. Фильмы Та-



рантино, Ясютзиро Отзу («Токийская повесть») и ещё ряд современных режиссеров снимают в основном фильмы с повествовательным сюжетом.

1. *Особенность повествовательного действия.* В нём особенно ярко выражено присутствие автора (в драматическом – почти нет, в эпическом – мало). В действии в повествовательном сюжете – 50% авторских чувств, остальные 50% – действия героев. Например: «Мой друг <автор> Иван Лапшин <герой>». Повествовательный сюжет рассказывает о небольшой группе людей на фоне определенного конкретного времени, описанного во всех подробностях. В повествовательном сюжете очень ярко выражено *действие* автора фильма, которое выражается и в построении сюжета, и в композиции, и в закадровой речи, и в авторском взгляде, и т.д.

2. *Способ движения и способы связи.* В повествовательном сюжете действием движут: а) автор, б) персонажи и среда, в) течение времени. Способ связи: с одной стороны – отношения между персонажами, с другой – авторское осмысление событий (прихоть рассказчика – показывается только то, что хочет автор, и как он считает нужным). Нет четкой причинно-следственной зацепленности. Также осуществляется связь действий *движением времени*. Например, зима – весна – лето и т.д.

3. *Конфликт в повествовательном сюжете* не един. Он дробен. (В повествовательном сюжете много разных – драматических, повествовательных – конфликтов), но все конфликты выражают глубинное внутреннее противоречие времени. Внутренний конфликт только тогда драматичный, когда открыто доходит до драматизма.

4. *Личность героя в повествовательном сюжете.* Личность героя раскрывается прежде всего в отношении героя к другому человеку как к *личности*. Всех героев в повествовательном сюжете можно разделить на две группы: 1) относятся к человеку как к личности; 2) не относятся к человеку как к личности. Высшая степень раскрытия личности – это человек, любящий другого как самого себя. («Рассекая волны».) *Автор.* Присутствие автора в повествовательном виде сюжета очень существенно. Прежде всего это проявляется в: 1) автор-

ском отношении к происходящему; 2) ведении автором событий; 3) связывании автором событий. *Средства, которыми осуществляется присутствие автора:* 1) драматургические настроения (ненормативные композиции – например, завязка-развязка, сильная трансформация фабулы, присутствие автора в качестве одного из персонажей или рассказчика за кадром); 2) звукозрительные и монтажные средства (закадровая речь, загруженность или обрывистость диалогов (неорганизованность, как в жизни), повторяемость некоторых фраз, кадров (например, в «Молчании» сын спрашивает мать), подписи, литературные цитаты, своеобразный монтаж, операторские средства – резкий ракурс, субъективная камера, созерцание времени в кадре (как у Тарковского); 3) ритм развертывания сюжета. Автор в повествовательном виде сюжета присутствует в своем любовном отношении к героям как к личностям (по Булгакову «героев своих надо любить»).

5. *Время и пространство.* Так как повествовательный сюжет не построен на эпических исторических событиях, то он дан в подробностях. Очень важна роль времени и места, при которых происходит действие. Повествовательный вид сюжета украшают именно мелкие подробности из жизни, которые обычно даже несущественны.

6. *Темп развития.* Медленный, так как надо показать подробности, рассказать, как происходит действие, показать поведение персонажей.

7. *Сюжет и фабула.* Нигде в других видах сюжета фабула не подвергается такой сильной трансформации. Сильная трансформация фабулы фильма указывает именно на повествовательный вид сюжета и большую степень присутствия авторского отношения в фильме («Криминальное чтиво»). Фабула – что рассказывает автор. Сюжет – как он это рассказывает.

### ***Коротко о признаках повествовательного сюжета***

1. *Главная особенность повествовательного действия – большая степень участия в нем автора, его мыслей, чувств, непосредственно выраженного отношения к происходящему.*

2. Повествовательный сюжет рассказывает о небольшой группе людей на фоне конкретного времени и пространства.

3. Способ движения действий – двойственный: стремления и чувства персонажей и авторское осмысление событий.

4. Способ связи – двойственный: а) хронологический; б) по воле и прихоти рассказчика.

5. Драматургический конфликт в повествовательном сюжете основан на глубинном противоречии данного времени. Это противоречие выражается в ряде конфликтов, которые могут быть и драматическими, и повествовательными.

6. Личность героя в повествовательном сюжете раскрывается прежде всего в отношении к другим людям как личностям.

7. Повествовательный сюжет, как и эпический, предстает в форме прошедшего времени, – это рассказ о том, что произошло.

8. Важную роль в сюжете играет хронотоп – сочетание конкретных примет времени и пространства. Образ времени и пространства подается через показ характерных для них подробностей.

9. Темп развития сюжета нетороплив.

10. Фабула подвергается сильной степени трансформации как драматургическими, так и чисто кинематографическими визуальными средствами.

### **Лирический вид сюжета в кино, его признак и**

Уже в немом кино можно найти элементы лирического сюжета (например, в «Потемкине» туманы, львы и т.д.). Но в 1930-х гг. этот вид сюжета не особенно развивался, а развивались драматические элементы. После войны лирический сюжет не развивался до второй половины 1950-х. Здесь кинематографисты овладели таким средством, как видения. Стали появляться такие фильмы, как «Летят журавли», «Земляничная поляна», «Зеркало», «8 ½», «Сны», «Бойцовский клуб» и др.

1. *Особенность лирического действия.* Если в повествовательном действии субъективное (авторское) действие и объективное действие находились в

равновесии, то в лирическом сюжете авторское действие превалирует. Очень важен в лирическом сюжете образ лирического героя. Он может быть воплощен в персонаже (например, герой фильма «8½» – альтер эго Феллини), может не присутствовать (главный герой «Я шагаю по Москве» – автор, хотя он и не присутствует в фильме). В лирическом сюжете автор творит свой мир, свою реальность, духовную реальность, которая зрителям очень интересна.

*2. Видения и их роль в драматургии фильма.* Видения как выражение состояния души человека. Движущееся изображение прекрасно выражает чувства. Звучащая речь выражает мысли, сознание человека и некоторые его эмоции. Видения выражают подсознание. Видения особенно стали применяться в конце 1950-х. (Хотя Эйзенштейн уже в 1930-е создает теорию внутреннего монолога.) В 1957-м г. появились «Летят журавли» и «Земляничная поляна», в 1958-м – «8 ½», в 1962-м – «Иваново детство» и т.д. Видения стали очень модными, что, конечно, повредило фильмам.

**Виды видений:** 1) сновидение («Зеркало», «Земляничная поляна»); 2) бредовые видения, когда рассудок сильно потревожен («Летят журавли», «Бойцовский клуб»); 3) видения наяву, когда рассудок захвачен каким-то сильным чувством и отключен («8½», «Земляничная поляна»). Видение закономерно только тогда, когда выражает содержание, другими средствами невыразимое: например, тревожный сон; психика человека переживает сильные впечатления; уход от реальности, мечты; психика больна (на грани безумия человек находится под влиянием алкоголя или наркотиков); на грани жизни и смерти.

**Особенности кинематографической формы создания видений.** В видении мир предстает не как реальность, а как представление о нем потревоженной человеческой психики. В видениях наблюдается сильная степень трансформации реальности. Эти видения отличаются от воспоминаний. *Средства искажения действительности в видениях: сюрреализм, странность облика предметов и людей; нереальность, невозможность происходящего. Кинематографические средства – рапид, наплывы, подчеркнутое освещение, использование негатива, совмещение несовместимого в одном кадре (как, например, в*

«Мне 20 лет» – разговор сына и отца) и т.д. *Звукозрительные сочетания, не имеющие реальной оправданности;* слуховые галлюцинации (например, в «Иваново детство» – игра в войну Ивана).

**Видение** – это кинематографическое выражение подсознания человека. Оно говорит о человеке правду, причем раскрывает такие стороны человеческой психики, которые другими средствами раскрыть невозможно. *Именно в кино видения наиболее органичны. Кино – это сон. Видение должно быть только тогда, когда оно оправдано, иначе это будет лишь случайная игра, ребус. В религии сон – это прообраз смерти. ОЧЕНЬ ВАЖНО: Ни в коем случае нельзя искать в видениях логических объяснений, они должны быть алогичны.*

**3. Личность героя в лирическом сюжете. Способы ее раскрытия.** Прежде всего личность раскрывается в отношении к самому себе как к личности, а также в отношении к окружающему миру, который герой воспринимает как враждебный. В литературе пример раскрытия личности – «Герой нашего времени». В кино – «На игле», «8 1/2», «Бойцовский клуб». Часто у лирических героев присутствует момент раздвоения личности как способ ее раскрытия. Например, «Бойцовский клуб», «Персона» Бергмана.

**4. Конфликт в лирическом сюжете.** Конфликт строится в столкновении героя с окружающим миром и на борьбе с самим собой («На игле», «8 1/2», «Бойцовский клуб»). Чаще всего этот конфликт неразрешим, и герой гибнет. **ВАЖНО:** конфликт героя с самим собой нельзя путать с внутренними конфликтами героя – это не борьба двух начал, а борьба двух личностей. Цель, которую пытается достичь герой, лежит не вне его, а внутри (пример: «Зеркало», «На игле»).

**5. Способ движения и действий и способ их связи в лирическом сюжете.** Способ движения действий – *самодвижущийся*. Он не зависит ни от воли автора, ни от героя. Способ связи – это причудливая смена состояний героя (из жизни: например, это состояние перед сном). В связи действий не должно быть рассудка: эту связь понять нельзя.

6. *Время и пространство.* Время и пространство подчеркнута настоящее, даже воспоминания возникают в душе героя здесь и сейчас, то есть они *настоящие*. Именно в лирическом сюжете выражается сочетание духовного вертикального пространства, когда в одном кадре может быть сочетание разных временных слоев. Очень часто элементы лирического сюжета присутствуют в нелирических фильмах («Дорога», «Андрей Рублёв» и др.).

7. *Темп развития лирического сюжета* аритмичный, произвольный. Он может быть и стремительным, и медленным.

8. *Сюжет и фабула в лирическом киносюжете.* Широко используются *видения* (они сильно трансформируют фабулу), *перенос* авторского состояния на состояние лирического героя. Обычно фабула очень проста (например, в «Земляничной поляне» – профессор едет на вручение премии, в «Зеркале» – подготовка встречи героя с бывшей женой).

### **Синтетический вид сюжета в кино. Авторский фильм**

В этом случае совмещаются признаки разных видов сюжета. Каждый вид сюжета имеет свои достоинства и недостатки (например, драматический вид сюжета очень стремителен, яростен, но в то же время схематичен; повествовательный вид сюжета – несхематичен, близок к жизни, но и по развитию слабо увлекает зрителя. Лирический вид сюжета выявляет внутренние душевные состояния героев, глубоко проникает в человека, но в то же время уходит от реальной жизни). Поэтому авторы стараются совместить достоинства различных видов сюжета в одном произведении. (Например: в «Андрее Рублеве» эпический вид сюжета, повествовательный, лирический, драматический.)

Одна из закреплённых форм синтетического вида сюжета – **киноновелла**. Она построена на сильном драматическом конфликте, но в то же время в ней очень явно выражено авторское отношение (иногда мистическое, иногда ироническое и т.д.). В основе новеллы лежит некое неслыханное событие (хотя это и не самое главное – обязательны *повороты*). Сюжет новеллы движется только сильными событиями, как война, смерть, любовная страсть, неожиданная встреча, расставание и т.д. Пример образцовой новеллы – «Метель» Пушкина.

*Форма новеллы включает в себя два ключевых поворота – срединный и финальный. (Разворачивается одна история → срединный поворот → уже разворачивается как бы другая история → финальный поворот, который ее снова меняет.). В новелле могут быть и другие повороты, дополнительно к этим обязательным двум.*

**Авторский фильм** – это некое уникальное, штучное произведение, где выражен взгляд на мир, присущий только данному автору. Причем если автор и сценарист, и режиссер, и актер, то это еще не обязательно авторский фильм. Такие авторские фильмы, как «Молчание», «Андрей Рублёв», «Затмение», «Профессия – репортер» построены не на лирических сюжетах. Фон Триер, Кубрик, Кончаловский – это не авторские режиссеры.

- Авторскому кино присуща альтернативность драматургическим приемам:
- композиция часто нелинейная («Зеркало», «Криминальное чтиво»);
  - герой чаще всего – антигерой («Сталкер»);
  - фильмы *принципиально не жанровые* и др.

Авторский фильм – это фильм, чаще всего построенный на лирическом сюжете (но не только на нем!). Он непосредственно раскрывает сугубо индивидуальный, обостренный взгляд художника на себя и окружающий мир.

## **Тема 5. Актерское мастерство**

Основным учением о работе режиссера и актера над пьесой и ролью считается система К. С. Станиславского. Режиссер, как создатель ролей, осуществляет свою творческую волю не в собственных, им самим создаваемых материально-изобразительных средствах, а через творчество актера, сливая свою художественную инициативу с его волей, воплощая свое намерение – в его словесно-физических действиях. Режиссер выступает в качестве катализатора актерского искусства, узурпируя права актера, чтобы воспользоваться ими в интересах целостности постановки.

Таким образом, основным материалом творчества режиссера является *актер*, выражающий через свой психофизический аппарат замысел режиссера.

Актер находится в самом центре сценических событий. Он – живая связь между текстом автора, сценическим решением режиссера и восприятием зрителя. Используя различный материал, включая разнородные элементы постановки, режиссер образует тот «лабиринт сцеплений», который, по словам Льва Толстого, и заключает в себе сущность искусства. Трехмерные сценические конструкции, звук и, главное, движения и позы актера, сплетаясь волею режиссера воедино, порождают принципиально новое художественное явление. Создавая мизансцены и ими оперируя, режиссура обретает специфический для нее эстетический предмет, который находится вне компетенции иных форм искусства. Это – наглядно запечатленные фрагменты пространства с их постоянными изменениями во времени.

Зритель хочет видеть в произведении искусства не просто отражение действительности, но некую идеализированную действительность, в которой предельно акцентированы в чувственно-образной форме как позитивные ценности, так и негативные. В первую очередь, этому процессу идеализации подвергается *персонаж*.

**Персонаж** (от латинского *persona* – «маска», «лицо») – художественный образ человека, совершающего поступки в определенной ситуации. Персонаж, помимо эмоций (носителем которых он является), наделен определенным внешним обликом и чертами поведения. Являясь способом художественного освоения характерного в человеке, персонаж первоначально значим не только в драматических видах искусства, но и в любых других фигуративных видах.

Черты персонажа обладают разной мерой определенности: одни из них получают непосредственное воплощение в визуальном изображении, другие же присутствуют в художественном произведении косвенно, в качестве апелляции к воображению зрителей, входя в воспринимающее сознание в виде необязательных образов. В художественном произведении персонажи соотносены друг с другом, образуя своего рода систему, которая является центром художественного построения, важнейшим объектом композиции.



Основные требования, возникающие в ходе воплощения персонажа, лепки его характера – точность и подробность. Режиссер творит своих персонажей опосредованно, через актера. Актер является носителем знаков, средоточием сведений о рассказываемой истории, о психологической и пластической характеристике персонажа, о связи со сценическим пространством или ходом представления. Даже если его роль в постановке кажется относительной и замещаемой (предметом, декорацией, звуком, техническими средствами), он остается целью и смыслом любой драматической практики. Отсюда и рождается специфика доверительности отношений между режиссером и актером.

Актерское мастерство – очень тонкая наука. Талант дан единицам, и проявить его (а зрителю – рассмотреть) можно только на сцене. Если артист играет в реальном времени, а не перед камерой, если в этот момент у зрителя затаивается дыхание, он не может оторваться от спектакля, значит, есть искра, есть талант. Между собой актеры называют его несколько иначе – *сценический образ*. Это часть личности артиста, его театральное воплощение, но это не характер человека и не его стиль жизни.

*Сценический образ* – это некое амплуа, которое «надевает» на себя артист для того, чтобы сыграть ту или иную роль. Оно должно в точности соответствовать тому характеру, который описан в сценарии, и при этом быть «живым». Каждая отдельная роль, которую исполняет актер, индивидуальна. Где-то нужно сыграть комически, в другом спектакле/фильме потребуется показать грусть, боль, страдание, в третьем – стать подлецом, злодеем. Можно подумать, что сценических образов много, и их второе, более понятное название – роли. Но хорошего актера можно узнать по его «почерку», то есть стилю исполнения. Это и есть тот самый сценический образ, который присущ ему. Какую бы роль ни играл актер – драматическую, комическую или трагическую, она будет наделена уникальными эмоциями, чертами и особенностями, которые проявляет конкретный человек.

**Тонкости ремесла.** Актеры – люди, которые носят много масок, и это высказывание было придумано вовсе не для того, чтобы обидеть их. Увы, тако-

вы тонкости профессии, и именно благодаря им зритель видит столь потрясающую игру. Сцена – это такая система, которая отнимает уйму энергии – и физической, и моральной. Работая с публикой, артист буквально раздает себя, тратит весь свой жизненный потенциал. Если он будет, как говорится, на сцене самим собой, то все его жизненные запасы исчерпаются моментально, и у него попросту не останется сил. Для того чтобы продолжать творить, играть и работать, стоит тщательно обдумать, как создать сценический образ, который можно будет надевать на себя каждый раз, выходя на сцену. Это так называемая публичная маска, это также стиль и почерк, по которым актера узнают. Поверх него уже будет накладываться вторая маска – роль в конкретном спектакле.

**Психология и актерское мастерство.** Перед созданием сценического образа для конкретной постановки актер должен иметь свое собственное амплуа, которое является частью реального образа человека, но не его целостной сущностью. Со многими актерами работают психологи для того, чтобы их сценический образ был максимально гармоничным и подходящим им самим. Вкратце можно сказать, что для его создания будто отбираются сильные стороны характера человека, его особенности и изюминки, и они утрируются, усиливаются, делаются более яркими. В результате получается как бы идеальная личность, у которой свой характер, свои вкусы и взгляды – все индивидуальное, но при этом нет темных сторон, нет погрешностей. Это и есть сценический образ актера, базируясь на котором, он примеряет на себя все свои роли, которые ему нужно сыграть на сцене.

**Эмоции – основа успеха.** Основой и фундаментом при создании сценического образа актера являются его собственные эмоции. Если амплуа актера будет надуманным, неестественным для него, то все роли будут играть пресно, ненатурально, наигранно. Крайне важно в такой работе черпать силы из эмоций, брать начало в своей собственной натуре. Так получится без обмана демонстрировать зрителям того или иного персонажа, входить в него, передавать его эмоции и переживания. Он оживет благодаря такой игре и станет отдельным человеком.

**Комфорт – не значит натуральность.** Сценический образ должен быть полностью сотканным из личных эмоций и переживаний актера, из опыта и наработок. В нем не должно быть негатива и отрицательных черт, которые присущи актеру в реальной жизни. И это есть тот самый первый камень преткновения, который лишает его ощущения комфорта. Он не имеет права показывать свои недостатки: важно держать марку, быть тем, кем он является для публики, а не на самом деле. То же самое касается и всех движений, поз, мимики, интонации и т.д. Эти моменты тщательно прорабатываются, репетируются, оттачиваются до автоматизма.

Сравнить данную технику можно с позированием перед камерой. Чтобы кадр получился крайне удачным и при этом натуральным, модель замирает в очень некомфортной позе. Например, знаменитые фотокарточки пин-ап, где женщины выполняют домашнюю работу, становясь в соблазнительные позы. А ведь в реальности в таком положении уборка не получится.

**Для конкретных ролей.** После того, как актер научился вести себя, говорить, двигаться в соответствии с поставленной задачей, можно переходить к репетиции конкретной роли. Для того чтобы она получилась натуральной и живой, действуют все вышеперечисленные правила. Кроме того, нужно совместить личный сценический образ с тем характером, который необходимо воплотить. Иными словами, роль, описанная в сценарии, – это пустой сосуд, который наполняется эмоциями, мимикой, внешностью актера.

**Работа с группой.** Даже самый талантливый, самый одаренный артист имеет свой особенный образ, свой голос, свою индивидуальную внешность, возраст, в конце концов, и эти факторы либо позволяют исполнить конкретную роль, либо запрещают. Хороший сценарист всегда видит того или иного актера в конкретной роли. Он может сопоставить сценический образ артиста и амплуа, которое на него нужно будет «надеть». Дополнительную коррекцию данного процесса производят сами актеры. Они либо соглашаются на роли, если видят, что они им подходят, либо отказываются, если что-то не устраивает.

**Составляющие образа.** Если говорить про сценический образ, который актер создает лично для себя, то строгих ограничений в одежде, макияже быть не может. Эти моменты просто корректируются рамками определенного стиля. Но если речь идет о том образе, который уже получается в результате слияния таланта актера и того характера, который описан в сценарии, то важно отметить несколько составляющих. К ним относятся:

- поведение и внешний вид;

- грим;

- сценический образ костюма, то есть то одеяние, которое прописано в сценарии. Если в сценарии четко сказано, что на героя надето, важно следовать этому. Если таких описаний нет, костюм подбирается в соответствии с характером персонажа;

- динамика тела и пластика;

- жесты;

- мимика;

- изюминка. Сценический образ, который актер носит с собой всегда, необходим, чтобы заполнить собой героя, сделать его более объемным и многогранным, запоминающимся и уникальным.

**Сценическая речь** это, в первую очередь, речевая техника, то есть то обязательное, необходимое качество, которое помогает воплотить и донести до зрителя переживания героя в совершенной художественной форме. Высокопрофессиональная техника речи должна обеспечить простоту и благородство формы, «...музыкальность, выдержанный, верный и разнообразный ритм, хороший, спокойно передаваемый внутренний рисунок мысли или чувства» (Станиславский К. С. Моя жизнь в искусстве. – Собр. соч., М., 1954. Т. 1. С. 369). Дикция, дыхание, голос, орфоэпия, логико-интонационные закономерности устной речи – вот те стороны речевого мастерства, которыми, в первую очередь, должен овладеть актер.

Особенности современного киноязыка определились, как известно, еще в период немого кино. В частности, пластическая актерская выразительность:

мимика, жест, подчеркнутая деталь (лицо, руки, глаза) достигает своего апогея в период «Великого Немого», где крупный план – излюбленный прием. Отсюда – афористичное определение А. Мальро: «Театр – это маленькая голова в большом зале, кино – это большая голова в маленьком зале». Даже слабое дрожание ресниц благодаря крупному плану становилось отчетливым для любого уголка зала. Не в этом ли причина категорического отказа знаменитой Сары Бернар от съемок после участия в нескольких фильмах? Кинематограф требовал особой, не театральной выразительности: искренности чувств, скупости жеста и т.п.

**Мимика, жест, деталь** – главное в кульминационной сцене чаплинских «Огней большого города» (1931 г.): отпущенный на свободу Чарли встречает прекрасную цветочницу. Всего несколько минут длится сцена. Но «взятые» крупным планом лица и глаза, в которых смятение и надежда, боязнь разоблачения, робость и неподдельная радость; руки, протянутые к цветку и наконец встретившиеся, говорят нам больше и трогают сильнее, чем многочасовые страсти бесчисленных и бесконечных «мыльных опер».

А в фильме «Двадцать дней без войны» А. Германа неожиданная исповедь незнакомого капитана (А. Петренко) Лопатину (Ю. Никулин) в купе вагона эмоционально и драматургически – самая сильная сцена фильма. Действие в эпизоде фактически остановлено. Только лицо говорящего (к. п., портрет), его глаза (сверх к. п.), кричащий рот (сверх к. п.). Малейшая фальшь вызвала бы утрату зрительского доверия и интереса. Но поразительно: в течение почти десяти минут сплошного монолога, «взятого» крупным планом (сверх к. п.), зал, как под гипнозом, вслушивается в слова и пристально вглядывается в лицо говорящего. В какой-то момент становится даже не по себе, как будто бы ты явился невольным свидетелем чего-то очень личного. В истории мирового кино столь длительные крупные планы и монологи редки. Такие сцены, требующие, помимо незаурядного таланта, огромного внутреннего напряжения, не всегда по плечу даже опытным профессионалам. Но, как представляется, при счастли-  
вом совпадении авторского замысла и актерских потенций (крупные планы

бродяги Чарли в ряде чаплинских лент, С. Закариадзе в данелиевском «Не горюй!», шукшинского Егора Прокудина в «Калине красной», подростка Флеры из «Иди и смотри» Э. Климова, капитана (А. Петренко) из «Двадцати дней без войны» и некоторые другие) экранное действие способно вызывать и потрясение, и переживание катарсиса.

В то же время подчеркнуто театральная, искусственная актерская пластика может оказаться необходимой для решения художественных задач эпизода или его фильма.

Так в фильме А. Митты «Сказ о том, как царь Петр арапа женил» сцена пролога представляет собой сон главного героя, возвращающегося в Россию по приказу императора. Сон о светской парижской жизни (развлечения, дуэли и т.п.) снят в кукольно-марионеточном стиле – неестественная суэта маленьких фигурок (общий план) создает ощущение несерьезности и игрушечности происходящего... Окрик пограничника прерывает видение. С пересечением российской границы начинается другая, настоящая, жизнь.

В фильме «Казанова» Ф. Феллини намеренно театральной представляется вся стилистика: от лица Казановы, скрытого под слоем румян и белил, до лиц остальных персонажей, больше похожих на маски какого-то жуткого и бессмысленного карнавального действия, от пародийно-карикатурного побега героя из крепости до зловещего апофеоза в сцене «любовного» состязания с конюхом. Для состязания Казановой выбирается Ровенна, чье лицо напоминает тех, с кого художники Возрождения писали своих мадонн. Унижение красоты происходит публично, под глумливые возгласы ищущей развлечения светской знати. История превращения человека в зловещую марионетку – это еще и боль режиссера о том, что все лучшее – любовь, красота, добро – обречено на осмеяние и гибель.

Помимо прочего, акцентированная механистичность и театральность актерской пластики решает еще одну художественную задачу: переводит натурализм (даже некоторую порнографичность) сцены «состязания» в карнавально-игровой план.

Режиссура – самое молодое из театральных и экранных искусств. Актерское искусство существует с тех пор, как существует театр, и практически столько же времени существует искусство драматургии. В течение многих веков постановкой спектакля руководили то драматурги, то ведущие актеры труппы, а то и просто антрепренеры. И только с конца XIX в., когда, по удачному выражению Ю. К. Герасимова, «...возник в цельном и суверенном виде осознавший себя институт режиссуры», процесс развития театрального искусства стал направляться режиссурой. Так начался новый этап в истории театра: если раньше спектакли ставили, то теперь их начали создавать. Режиссер создает, т. е. «сочиняет» произведение театрального/киноискусства, что позволяет ему называть себя его автором.

Режиссер действует не как организатор творческого процесса, не как педагог, не как толкователь содержания сценария, а как творец, автор, «сочинитель», суверенный представитель искусства режиссуры. Таким образом, режиссура есть искусство пластической композиции спектакля или фильма.

### **Использованная литература**

Оболенская, Ю. [Электронный ресурс] / Ю. Оболенская. – Режим доступа: <https://fb-ru.turbopages.org/fb.ru/s/article/452581/stsenicheskiy-obraz-ponyatie-formirovanie-obraza-vyibor-kostyuma-rabota-s-akterami-i-ponyatie-rolj>

### **Тема 6. Звук в кино, в анимации**

«Звук – все, что слышит ухо, что доходит до слуха. Слушать – прислушиваться, вслушиваться, стараться услышать, внимать, наострить уши. Разуметь, понимать». Это определение звука, взятое из словаря Вл. Даля, дает возможность вдуматься в многофункциональное использование звуковых компонентов на телевидении. Предлагая то или иное звуковое решение, режиссеры способны углубить изображение, сделать его более объемным и выразительным, усилить эмоциональное звучание, дать возможность вслушаться в какое-либо явление или собы-

тие, позволить зрителю внимать происходящему, яснее понять, уразуметь изображение, дополнив визуальную информацию информацией звукового ряда.

Звуковая партитура не только восполняет недостающий звук зрительного ряда, но и дает возможность восстановить в контрапункте отсутствующее изображение. Слыша крик новорожденного младенца, зритель понимает, что в опустевшем селении в далекой горной Тушетии появился на свет человек («Омало», режиссер В. Микеладзе).

Все мультфильмы режиссера Гарри Бардина сняты на основе заранее созданной звуковой партитуры, затем уже по фонограмме, как по канве, вышито уникальное изображение.

Звук на экране существует в трех формах: **слово, музыка и шумы.**

Каждая из этих трех слагаемых величин имеет свои функции, свою специфику и во взаимосвязи с изображением может быть использована либо как самостоятельный компонент, либо в сочетании с другими элементами экранной речи в самых разных комбинациях [1].

Слово является основным источником информации. Через слово устанавливаются почти все причинно-следственные связи и передается большинство пространственно-временных характеристик. Большое значение имеет темп произнесения слов в предложении, ритмика подачи словесного материала.

Немое кино достигло очень большого успеха, многие режиссеры боялись звучащей речи, считая, что кино превратится в заснятый на пленку театр. Немое изображение прекрасно выражает чувства и эмоции человека, причем словами их описать нельзя. НО!! Кинематографу очень трудно передать понятия, мысли, интеллектуальную часть. Также в немом кино использовались надписи – повествовательные, комментирующие, диалоговые. Но эти титры разрывали непрерывное изображение, они были кратки и примитивны. Поэтому звучащая речь была необходима кинематографу для выражения мыслей. Звучащее изображение может быть только в кино.

**Виды звучащей речи в кино:**

1) внутрикадровая речь (произносится и звучит в кадре);



2) внекадровая речь (не виден источник речи, расположенный в пространстве сцены);

3) закадровая речь (не виден источник речи, которая произносится вне пространства сцены).

### **Специфика звучащего слова в кино**

Диалоги в кино отличаются от:

– ...диалогов в прозе тем, что это ЗВУЧАЩЕЕ слово. Речь воздействует не только смыслом, но и звучанием. Особенно это выражено в американских фильмах;

– ...диалогов в театре тем, что в театре диалог – главное средство выражения. В кино диалоги краткие, жизнеподобные, естественные. Диалог в театре рассчитан на непосредственную связь актеров со зрителями, чего нет в кино. Очень редко в фильмах встречаются реплики «в зал», к зрителю. В кино диалоги не являются главным средством выражения.

Специфика звучащего слова в кино заключается в сочетании речи с изображением. Оно выражено в трех законах:

– необходимости (диалог призывается только тогда, когда без него нельзя обойтись);

– дополняемости (реплика дополняет изображение, и наоборот);

– прямой пропорциональности (чем больше в содержании фильма рационалистических, интеллектуальных моментов, конфликтов, тем больше оправдано большое количество диалогов).

**Реплика** – это часть диалога, высказанная одним из участвующих в нем.

**Своеобразие сценарных реплик:** они во многом фрагментарны, недоговорены (в отличие от театра), так как их «договаривает» изображение по закону дополняемости. Обмен репликами не должен строиться по элементарной схеме вопрос – ответ, можно делать это и на игре.

*Нельзя строить диалоги по принципу «он сказал – она ответила...».*

*Нельзя опираться только на диалог, не помня об изображении.*

В 1960-х гг. появляется новое построение диалога – когда по смыслу слова и реплики не важны, но они используются как шум, фон, большая жизнеподобность.

Пример: в «Сталкере» очень много «лишних» диалогов, подчеркивающих душевную пустоту героев.

В таком словесном потоке должны быть несколько очень важных реплик (одна-две), которые выражают суть, но они не должны выделяться. Они должны быть естественно спрятаны в диалоге. Иногда диалоги строятся на повторении одной и той же реплики по ходу фильма.

**Закадровая речь в фильме.** Закадровая речь, в отличие от диалогов и монологов в кино, основанных на театре, шла от традиций прозы. В ней очень силен момент повествования. В немом кино ее роль выполняли надписи. Закадровая речь появилась в 1950-е гг. в звуковом кино. Хотя в современном кино надписи тоже используются.

1) **голос автора:** часто используется в документальных фильмах. Очень хорошо сделан в фильме Ромма «Обыкновенный фашизм» как речь живого человека;

2) **голос персонажа:** «Белое солнце пустыни» – письма. Часто сочетается голос автора и голос персонажа;

3) **внутренний монолог** – мысли персонажа, не высказанные вслух. Он отличается от п. 2. тем, что голос персонажа повествует, а внутренний монолог выражает состояние человека в данное время, а не рассказ о прошлом. Бывает так, что голос персонажа становится внутренним монологом, и наоборот. При внутреннем монологе речь отрывиста, незаконченна, выражается в настоящем времени.

4) **дикторский текст**, который отличается от голоса автора тем, что если в голосе автора есть авторское отношение, то дикторский текст лишь передает информацию (чтение протоколов, документов, комментариев состояния на фронтах);

5) **стихи и песни** – можно считать видом закадровой речи, когда они комментируют происходящее, а не являются лишь фоном.

**Музыка** определяется как вид искусства, отражающий действительность в звуковых художественных образах, активно воздействующих на психику человека. Музыка как искусство стройного и согласного сочетания звуков – последовательных (мелодия, голос) и совместных (гармония, созвучие) – применяется авторами фильмов, реклам и клипов. Музыкальный строй произведения выявляет жанровые и стилистические его особенности, помогает наиболее полно раскрыть авторский замысел.

Также, как и в других режиссерских видах искусства, музыка в кино призвана выполнять три наиболее важные художественно-выразительные функции: формообразующую, образно-содержательную, эмоционально-психологическую. Музыка может служить пассивным придатком кинодействия, эмоциональной параллелью, дублируя кадры и не внося в них ничего нового, и может приобретать важное смысловое значение выдвигаться на первый план, делаться ведущим элементом, основой кинорассказа. В силу синтетической природы киноискусства, композиторская киномузыка, как и вообще любая киномузыка, может иметь множество задач: служить характеристикой персонажей, времени и среды действия, сообщать эпизоду или картине в целом эмоциональную окраску, выявлять авторское отношение к изображаемому на экране и, наконец, выражать общую концепцию кинопроизведения.

Основные элементы и выразительные средства музыки: лад, метр, ритм, темп свидетельствуют (даже есть сходство в терминологии) об общих закономерностях с экранным искусством. основополагающей категорией для них является категория времени. Если временной фактор максимально использован, творчески реализован, то соотнесение этих двух компонентов экранной образности – изображения и музыки – не может не дать положительный результат. Благодаря этой категории – времени – ритмы музыки и ритмы зрительного ряда поддаются синхронизации.

Аспекты использования временной категории музыки как элемента экранной образности:

1. Музыка включается в строй произведения *для создания атмосферы действия*, для характеристики среды обитания героев;

2. Музыкальное сопровождение любого действия может указать на географические координаты местности, где оно происходит. Национальные особенности тех или иных музыкальных произведений могут с наибольшей точностью охарактеризовать *место действия*, указать на принадлежность героев к определенной народности, подчеркнуть своеобразие архитектурных ансамблей разных регионов;

3. При помощи музыкальных произведений можно передать *характерные приметы времени*.

Мелодии и ритмы определенной эпохи (1920-е гг. – чарльстон, 1930–1940-е – фокстрот или танго, конец 1950-х – рок-н-ролл, 1960-е – песни группы «Битлз», современные ритмы – тяжелый рок, рэп и др.) позволяют зрителю мысленно переместиться в любое время;

4. Музыкальное решение позволяет дать нужные *характеристики героям*;

5. Музыка может быть введена в изобразительно-звуковую структуру произведения как его *лейтмотив*, самостоятельный смысловой элемент, выражающий основную идею, наиболее важный эмоциональный пласт;

6. Музыкальное решение используется как *своеобразный авторский комментарий*, субъективный взгляд автора на изображаемое явление, его личностное отношение к видеоматериалу;

7. Музыкальные произведения включены в *визуальную структуру*, являясь ее основной движущей силой.

Шум – «всякие нестройные звуки, голоса, крик, стук, гул, рык, рев, шорох, долетающий до нашего слуха» (по словарю В. Даля) – не только в жизни обогащает восприятие действительности, но и на экране становится мощным выразительным средством в воссоздании окружающего нас мира.

В экранном искусстве шумы (точно так же, как музыка и текст) подразделяются на закадровые и внутрикадровые.

Шумы различают и по их функциональному значению. Одни из них могут быть главными, другие – второстепенными, третьи – фоновыми.

Завывание ветра, потрескивание дров в камине, пение птиц, лай собак, городской шум, гул самолета, рев сирен... Нам уже трудно представить звуковую дорожку экранного произведения любого вида и жанра без шумов, так как они сопровождают нас постоянно и в жизни, и на экране.

Но недостаточно просто зафиксировать реальный звук, следует осмысленно включить его в образную структуру эпизода, возложив на него решение определенных, строго очерченных творческих задач.

Для того, чтобы привлечь внимание зрителя, сосредоточить его на наиболее важных композиционных и смысловых компонентах кадра, подчеркнуть эмоцию, снимаемый объект выделяют не только оптически, к примеру, при помощи света, цвета или внутрикадрового движения (наезд на крупный план), но и акустически.

**Шумы.** Различают синхронные и фоновые шумы. Категория синхронных шумов представляет собой все шумы, главной особенностью которых является то, что источник звука находится в доступности для зрителя. Они имеют характерное единичное или повторяющееся отрывочное звучание, например, шаги человека, удары волн, стук молотка и т.д. Но при этом зритель обязательно видит источник звука.

К категории фоновых шумов относятся звуки, чье звучание непрерывное, продолжительное. Нередки случаи, когда невозможно понять источник звука, тогда шумы тоже будут принадлежать к данной категории.

Как отмечает А. Г. Соколов, шумы представляют собой драматургическую составляющую, они являются лишь показателем подлинной съемки, без прикрас, свидетельством самой жизни. Чаще всего действие трактуется зрителем, которое происходит в сопровождении шумов.

Шумы в кино играют важнейшую роль в восприятии зрителем происходящего на экране, они способны выполнять особые функции, с помощью которых достигаются поставленные режиссером разнообразные задачи. К таким функциям относятся:

- создание живой звуковой атмосферы, происходящей на экране. Данная функция подразумевает создание прямого синхрона, которое предполагает соотношение синхронного процесса от увиденного и услышанного;

- создание звукового образа, который соответствует изображению и впитывает дополнительные краски;

- привнесение определенных красок в настроение зрителя, затрагивание его эмоционального состояния, введение в переживания, раскрытие всех чувств, понимание авторского размышления;

- затрагивание определенных драматургических моментов, внесение драматургии, которая задаст эмоциональный тон. Так, в мистических фильмах большое значение уделяется драматургической функции шумов, которая задает динамику фильму;

- символизация события. Задача режиссера заключается в том, чтобы суметь грамотно расставить акценты, подчеркнуть важное событие в фильме. С этой задачей способны справиться шумы, которые подчеркнут все самое важное, происходящее на экране.

По мнению Соколова, «...шумы – не придаток звуковых фонограмм, не затычка для звуковых дыр и провалов, а богатое самостоятельное выразительное средство. Нужно только творчески и умело им пользоваться. Иногда шумы и звуки нужно выдумывать, конструировать и сочинять, как сочиняют настоящую музыку» [2].

Специалистами в области кинематографии выделяются еще несколько дополнительных эффектов звука, к которым относятся паузы и интершум. **Пауза** – это звук тишины, записанный с помощью микрофона ради выделения конкретных деталей, на которые необходимо обратить внимание зрителю. **Интершум** – шум, который записан в процессе видеосъемки, применяемый для

передачи реальной атмосферы происходящего, в которой находится главный персонаж.

**Звуковой эффект** – искусственно созданный или усиленный звук, или обработка звука, применяемый для подчеркивания художественного или иного содержания в кино, видеоиграх, музыке или других медиа.

Звуковые акценты – шумовые, музыкальные и интонационные – помогают раскрыть скрытый глубинный смысл изображения, подчеркнуть наиболее существенные моменты действия, добиться нужного эмоционального воздействия на зрителя.

### **Использованные источники**

3. Горюнова, Н. Л. Художественно-выразительные средства экрана : учеб. пособие / Н. Л. Горюнова ; Ч. 1. Пластическая выразительность кадра. – С. 154.

4. Соколов, А. Г. Монтаж: телевидение, кино, видео / А. Г. Соколов. – М., 2001.

## **Тема 7. Технология фильмопроизводства**

Кинопроизводство включает в себя творческий процесс, технику и технологии создания фильма, организацию производства, продвижение на рынке.

Производственный цикл создания фильма состоит из пяти основных этапов:

- проектирование (development);
- предварительная подготовка (pre-production);
- съемки (production);
- пост-производство (post-production);
- распространение (sale).

**Проектирование.** Продюсер фильма находит историю, подготавливает краткий конспект в виде пошагового описания сцен с акцентом на драматургию. Это от 25 до 30 страниц описания сюжета, настроения и характера сцен, с краткими диалогами и описанием декораций, часто содержащих наброски в виде рисунков, чтобы наглядно представить ключевые моменты.

Сценарий пишется в течение шести месяцев, возможно, переписывается несколько раз, чтобы улучшить драматизм, ясность, структуру, характеры, диалоги и общий стиль сюжета.

Краткое представление фильма представляется потенциальным финансистам. Финансовая поддержка предоставляется, как правило, крупными киностудиями и телеканалами, фондами поддержки кино, министерством культуры или независимыми инвесторами. Согласовывают сделку и подписывается контракт.

На этом этапе решается вопрос о покупке авторских прав на сценарий, музыкальные произведения, стихи и пр.

**Предварительная подготовка.** На этом этапе фильм проектируется, разрабатывается план. Формируются съемочная группа и производственные отделы. Художники-иллюстраторы и художники-постановщики создают эскизы для визуального планирования сцен перед съемкой. Также будет учтен бюджет фильма в проектировании сцен, составе актеров, используемой кинотехнике, спецэффектах, компьютерной графике.

Продюсер нанимает людей для выполнения следующих функций:

- **режиссер** несет главную ответственность за съемку фильма и управляет творческим процессом;
- **ассистент режиссера** руководит планированием съемок и следит за материально-техническим обеспечением съемок;
- **руководитель кастинга** занимается подбором актеров;
- **управляющий по месту съемки** готовит натурные и интерьерные объекты для съемок;
- **руководитель производства** следит за бюджетом и графиком съемок, ведет отчетность;
- **оператор-постановщик** (кинооператор) выполняет съемку сцен фильма вместе с режиссером, его ассистентом и звукорежиссером;
- **арт-директор** отвечает за декорации, костюмы, грим, укладку волос и пр.;



– **дизайнер-технолог** создает декорации, костюмы, грим и прически, подчиняется арт-директору;

– **художник-постановщик** создает рисунки, чтобы помочь режиссеру и дизайнеру-технологу доносить свои идеи до съемочной команды;

– **звукорежиссер** записывает звук во время съемок. Сотрудничает с режиссером, оператором, ассистентом режиссера;

– **звукооператор** занимается звуковыми эффектами;

– **композитор** пишет музыку для фильма;

– **хореограф-постановщик** создает и координирует движения, танец, борьбу.

**Съемки.** Съемочная группа расширяется. В работу включаются мастер по съемочной технике, руководитель по сценарию, помощники режиссера, оператор-постановщик, редактор изображения и редактор звука, консультанты, хлопушка, дольщики, пиротехники, операторы по свету, парикмахеры, гримеры и другие специалисты с учетом особенностей фильма.

Актеры репетируют сцены под руководством режиссера. Затем сцены вновь репетируют и согласуют со съемочной группой. Затем снимается сцена с необходимым количеством дублей.

Руководитель по сценарию, операторы изображения и звука в своих отчетных листах отмечают каждый дубль как удачный или неудачный и отмечают всю необходимую информацию о дубле.

Когда сцена снята, съемочная группа демонтирует декорации. Режиссер утверждает график съемок на следующий день, составляются отчеты руководителей по сценарию, звуку и изображению. Актеры и съемочная группа информируются о том, где и когда будет проходить следующий съемочный день.

Режиссер этим же вечером просматривает результаты съемок, иногда консультируясь с руководителями отделов и актерами.

**Пост-производство.** В кинопроизводстве разделяют 2 способа монтажа: внутрикадровый (линейный) монтаж и межкадровый (нелинейный) монтаж.

В линейном монтаже урезают сцены в видеоматериале без нарушения их последовательности.

При нелинейном монтаже видео разделяется на фрагменты, после чего они записываются в нужной последовательности. При этом фрагменты могут быть существенно урезаны.

Первой задачей редактора-монтажера является в грубой форме нарезать и собрать сцены. Отсеивается мусор. Затем осуществляются более детальная работа с кадрами и создание видеорассказа. Режиссер и продюсер фильма просматривают результаты и утверждают их. Редактор заполняет документ, содержащий список нарезанных сцен с описанием исходных отснятых кадров для финального монтажа.

Смонтированный фильм передается в звуковой отдел, где звукорежиссер синхронизирует голоса, звуковые эффекты, музыку, фон и пр. Если качество синхронной звукозаписи не удовлетворяет режиссера, проводится озвучивание фильма в студии. На экран выводится изображение, проводятся репетиции. Актеры добиваются, чтобы артикуляция на экране совпадала с произносимым звуком. Записывается фонограмма. Затем – ее монтаж и синхронизация.

Видео и звук komponуются в низкокачественной пробе фильма. После просмотра фильм дорабатывается до высокого качества пробы.

Наконец, набирают фокус-группу для просмотра фильма, и по ее отзывам проводятся дополнительные доработки и изменения.

**Распространение.** Изготавливается необходимое количество копий фильма на нужных носителях. Организовывается рекламная компания: Интернет, пресс-релизы в специализированные издания, интервью с представителями прессы, ТВ-каналы, кинотеатры, плакаты и др.

Организовывается предварительный просмотр фильма, или его привозят на кинофестивали. Создается веб-сайт о фильме. Фильм демонстрируется в кинотеатрах. Спустя несколько месяцев организуется ТВ-показ, а затем отправляется в интернет. Любая прибыль делится между дистрибьютором и продюсером.

Далее заключаются договоры с производителями игр, игрушек и товаров, с издательствами и другими компаниями об использовании художественных элементов фильма для рекламы, развития брендов и т.д.

**Бюджет фильмов.** В советское время был снят фильм «Война и мир», который по бюджету доступен только целому могучему государству, такому как СССР. Голливудские картины снимаются с бюджетом \$200 – 300 млн. В России вышел в прокат очень дорогой по российским меркам фильм «Сталинград» с бюджетом \$30 млн.

Другая крайность – авторское кино, которое снимается при полном отсутствии бюджета. Хотя это заблуждение, что бюджет отсутствует. Затраты все равно есть. Просто они не записаны на бумаге. И часто возникают финансовые и моральные обязательства перед участниками творческого процесса.

В том числе затраты на этапы кинопроизводства:

- проектирование (development) – 10–20%, в том числе покупка авторских прав;
- предварительная подготовка (pre-production) – 10–20%;
- съемки (production) – 20–60%. Зависит от состава актеров, съемочной техники, киноэкспедиций и т.д.;
- пост-производство (post-production) – 10–20%;
- распространение (sale) – 10–20%. Иногда этот этап сравним по затратам с суммой всех предыдущих затрат.

Указанные выше цифры – условные. Они изменяются от проекта к проекту. Однако для того, чтобы снять фильм, нужно оплатить затраты по каждому этапу – также, как и при строительстве дома.

### **Этапы создания анимационного фильма**

Работу лучше разделить на несколько основных этапов. Удобнее разделить работу на части и последовательно продвигаться шаг за шагом, особенно, если вы делаете мультфильм не в свое удовольствие, а для кого-то, и нужна ясность в процессе работы создания анимации. Попробуем рассмотреть наглядно основные этапы.

1. Написание сценария. Написание диалогов и действий. Создание мира, в котором все будет происходить.

2. Разработка персонажей. Подразумевается рисовка персонажей, их собственный стиль и характер, расстановка ранее написанных диалогов.

3. Создание серии рисунков (раскадровки). Последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании анимационного фильма.

4. Расчет тайминга. Распределение действий по времени.

5. Создание простого варианта анимации (аниматика). Серия статических картинок, показанных последовательно, одна за другой.

6. Очистка. Выравнивание всех линий.

7. Раскрашивание или наложение текстур. Заливка готовых персонажей (объектов) определенным цветом или какой-либо текстурой.

8. Добавление движения и спецэффектов. Создание окончательной анимации персонажей или объектов и добавление к ним различных спецэффектов.

9. Рендеринг. Окончательный этап в создании анимационного фильма, перезапись в нужный формат.

Режиссеры трудятся в театрах, на киностудиях, в телевизионных центрах. Они могут выполнять частные заказы на создание ролика, например, или снимать для какой-либо компании корпоративный клип или целый фильм. Но начинающим режиссерам зачастую приходится начинать карьеру с помощника режиссера.

Профессионалы, успевшие зарекомендовать себя благодаря созданным проектам, получают больше заказов – их гонорары увеличиваются. Новичкам же придется повышать свой уровень мастерства, наработать известность и портфолио.

С развитием интернет-шоу, появлением новых артистов и блогеров возросла потребность режиссеров возрастает – ведь возникает все больше частных заказов. Режиссеры по-прежнему необходимы в театрах, организации праздников, шоу и телевизионных передач. Мы любим проводить свободное время за

просмотром фильма, программы или спектакля, а все это – итог работы группы людей во главе с режиссером. Поэтому представители этой творческой профессии еще долгое время будут востребованы.

### **Использованные источники**

1. Этапы кинопроизводства [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://prad-media.ru/stages-of-film-production/>

## 2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

### 2.1. Примерный перечень практических заданий

**Тема 2. Язык кино, виды и жанры экранных искусств.** Просмотр и анализ лучших произведений анимационного и короткометражного кино. Киноведческий анализ изобразительных планов в кино. Анализ системы выразительных средств, используемых режиссером анимационного фильма.

**Тема 3. Основы драматургии.** Применение законов драматургии, создание собственного сюжета, собственного литературного сценария, режиссерского сценария. Реконструкция режиссерского сценария анимационного фильма.

**Тема 4. Сюжет.** Выбор сюжета. Режиссерская разработка сюжета. Съемка видеоинсценировки (видеоэтюда) на заданную тему, ситуацию.

**Тема 5. Актерское мастерство.** Видео или анимационная фазовка жестов персонажа (вопросительный, восклицательный, указующий и других).

**Тема 6. Звук в кино, в анимации.** Составление и запись звуковых этюдов, прослушивание. Расчет фонограммы по времени. Создание спецэффектов и подбора звукового оформления для видеоролика.

**Тема 7. Технология фильмопроизводства.** Подготовка рефератов по рекомендуемым темам.

1. Персоналия: биографические сведения, особенности творческой манеры, основные работы, открытия и достижения режиссеров кино, анимации, рекламы.

2. Национальные черты и особенности режиссерских школ.

3. Инновации режиссеров игрового и анимационного кино в XXI в.

4. Современные технологии обработки видеофайлов.

5. Принципы монтажа видеофайлов.

6. Применение компьютерной графики в фильмопроизводстве.

7. История кино.

## **Методические рекомендации по организации учебно-исследовательской и практической деятельности студентов**

Как пример построения режиссерского сценария рассмотрите последнюю сцену из сценария фильма *А. Вайды* «Пепел и алмаз», относящегося к наиболее выдающимся достижениям польской кинематографии последних десятилетий.

Написанный И. Анджиевским и А. Вайдой сценарий существенно отступает от литературного оригинала. Много нитей повести, и не только побочных, но и ряд персонажей, не нашли места в сценарии. Некоторые эпизоды подверглись переформированию. В сценарии появились новые, достаточно значимые для выразительности фильма сцены. К ним относится и предпоследняя сцена в сценарии – символический полонез, который танцует утром в первый день после окончания войны развеселившаяся и подвыпившая компания.

Интересно, что в приведенном фильме последняя сцена сценария не является последней сценой фильма. Фильм заканчивается смертью Мацека Хельмицкого. Эта перестановка последних сцен уже во время монтажа фильма была сделана с целью перенести финальный акцент с метафорической сцены полонеза на полную трагического красноречия сцену смерти молодого человека.

Для сравнения литературного и режиссерского сценариев приводим соответствующие фрагменты.

<http://istoriya-kino.ru/books/item/f00/s00/z0000037/st015.shtml>

### ***Литературный сценарий***

«70. Мацек идет какое-то время по улице, потом сворачивает в поперечную, такую же узкую и тихую. Остановился. На расстоянии нескольких десятков шагов видит перед собой трех идущих посередине мостовой солдат с автоматами. Мгновенно поворачивается. Слышит за собой окрик: «Стой!» От угла улицы его отделяет один шаг. Крепче обхватив одной рукой портфель, другой инстинктивно тянется в пальто за револьвером. И в этот момент сильный удар в

спину сдавил дыхание. Дергается. Как сквозь туман, слышит приглушенные выстрелы. Выпускает портфель, падает на землю. Видит над собой большой бело-красный флаг.

71. Железнодорожный вокзал. Перрон. Много ожидающих с вещами. Сидят, дремлют.

Из толпы выходит Кристина. Торопливо идет, осматриваясь.

На перроне появляется дежурный по движению. Далеко в глубине виден прибывающий поезд. Кристина нетерпеливо оглядывается. Наблюдает за выходом на перрон. Громкоговоритель объявляет поезд на Варшаву. Бегут опаздывающие.

Поезд подходит к станции.

72. Один из солдат поднимает портфель. Второй стоит на коленях около лежащего и торопливо обшаривает карманы его пальто. Потом расстегивает пальто.

«И что?» – спрашивает третий, стоящий недалеко с автоматом. Стоящий на коленях вынимает из кармана пиджака документ и подает товарищу. Тот просматривает его и кладет в карман. Первый из солдат в это время вытряхивает на мостовую содержимое портфеля: пижама, грязная рубашка, мыло... Все трое смотрят друг на друга.

«Холера», – бормочет стоящий на коленях.

Наклонился над лежащим. Жив еще. Глаза открыты, но уже уходят в глубину, затягиваются мглой.

«Человек, – говорит с жалостью, – человек, зачем убегал?»

73. «Громы и молнии!» – гремит могучий голос. – «Оркестр!», «Приветствовать день!»

При гулких звуках полонеза в полумраке вслед за жестикулирующим Котовичем и Сиффертом между столиками движутся пары в направлении к выходу. За ними на некотором расстоянии толпятся официанты и возбужденные смеющиеся судомойки.



Оркестр гремит, фальшивя всеми инструментами. Один Люлек играет на рояле без ошибок, но с такой силой, будто хочет его разломать.

Ритм, ритм, ритм делает свое. Пары вытягиваются в длинное шествие, немного как марионетки, вздрагивая и наклоняясь, двигаются одна за другой, одинаковые в движениях, смотрящие вперед невидящими глазами.

Постепенно с движением полонеза и спешащей за ним толпой все приближаются к выходу, зал пустеет. Когда зал уже полностью опустел, между столиками вдруг появляется Пененжек, помятый и растрепанный, еще пьяный, несмотря на несколько часов сна, на заплетающихся ногах, жестикулируя в ритм полонеза, кривляясь и гримасничая, марширует по опустевшему паркету вслед за всеми.

Те уже в вестибюле. Светает ясный день. Старый, едва держащийся на ногах от усталости, гардеробщик торопливо открывает настежь дверь. Танцующие под звуки все отдаляющегося оркестра сонно выходят во двор.

День обещает быть отличным. Небо прозрачное, голубое, на горизонте слегка затянуто розовой дымкой.

Воздух чистый и холодный. Рыночная площадь пуста.

Котович минуту в восхищении:

«Великолепно! Небывало!»

Вдруг кричит во весь голос: «Да здравствует Польша!»

Секунду длится тишина. Пара голубей вспорхнула с крыши гостиницы. Потом очень далеко, где-то между обгоревших руин заблудившееся эхо отвечает: «Польша!»

### ***Режиссерский сценарий***

*Сцена 94. Натура. Улица.*

**Кадр 319.** Укрупненный. 3 метра.

Хельмицкий стоит неподвижно.

Смотрит еще раз на часы. Медленно двигается на аппарат.

**Кадр 320.** Полусредний. 4 метра.

Перспектива улицы. Далеко в глубине стоят два солдата, курят.

В кадр входит Хельмицкий. Замечает их, двигается вправо.

Выходит из кадра. Солдаты стоят, не обращая на него внимания.

**Кадр 321.** Средний. 3 метра.

Перекресток улиц. В кадр входит Хельмицкий.

Идет от аппарата.

**Кадр 322.** Укрупненный. 2 метра.

Угол дома. Хельмицкий выходит из-за него.

Мгновенно останавливается.

**Кадр 323.** Общий. 5 метров.

На расстоянии нескольких десятков шагов от себя Хельмицкий видит трех солдат с автоматами, идущих по середине улицы.

**Кадр 324.** Укрупненный. 3 метра.

С движения. Хельмицкий быстро отворачивается.

Крепко обхватывает одной рукой портфель. Другая инстинктивно тянется за револьвером.

Голос за кадром: «Стой!»

**Кадр 325.** Полусредний. 10 метров.

В этот момент сильный удар сдавливает ему дыхание. Падает на колени.

Дергается, роняет портфель.

Слышны выстрелы и стук подкованных сапог.

(Аппарат быстро опускается вниз.) Над стоящим на коленях развевается огромный бело-красный флаг.

Хельмицкий старается подняться, но падает на землю.

**Кадр 326.** Средний немного сверху. 3 метра.

Хельмицкий лежит на спине неподвижно. В лужах воды отражается небо и высоко развевающийся флаг.

*Сцена 95. Железнодорожный вокзал*

**Кадр 327.** Средний. 20 метров.

Перрон вокзала. Масса советских солдат в полном снаряжении.

Гражданские с чемоданами и тюками. (Аппарат движется, приближаясь к Кристине до укрупненного плана.) Кристина беспокойно осматривается.

В глубине, за ее спиной, проходит поезд. Это транспорт орудий в чехлах. На открытых платформах сидят солдаты. Кристина оглядывается. Пар паровоза заслоняет ее лицо.

Играет гармошка.

*Сцена 96. Натура. Улица.*

**Кадр 328.** Укрупненный. 3 метра. Один из солдат обыскивает карманы пальто Хельмицкого.

Вынимает завядшие фиалки, отбрасывает их в сторону.

**Кадр 329.** Средний. 7 метров.

Хельмицкий лежит на спине. Около него три солдата. Один из них обыскивает портфель.

Выбрасывает поочередно на мостовую: пижаму, грязную рубашку, мыло. Первый вынимает из кармана пиджака документ, подает товарищу.

Тот просматривает и прячет в карман. Все трое смотрят друг на друга.

Солдат (второй):

«И что?»

Солдат, стоящий на коленях: «Холера!»

**Кадр. 330.** Укрупненный. 5 метров. Солдат нагибается над лежащим Хельмицким. Тот еще жив. Глаза открыты, но уже уходят в глубину, затягиваются мглой.

Солдат (третий): «Человек, зачем убегал?»

*Сцена 97. Павильон. «Монополь», танцевальный зал.*

**Кадр 331.** Общий. 15 метров. Котович гремит могучим голосом.

Котович: «Громы и молнии!»

«Оркестр!», «Приветствовать день!»

При гулких звуках полонеза, в полумраке вслед за жестикулирующим Котовичем и Сиффертом двигаются пары между столиками в направлении к выходу.

За ними на некотором расстоянии толпятся официанты и возбужденные смеющиеся судомойки.

**Кадр 332.** Средний. 4 метра. Оркестр гремит, фальшивя всеми инструментами. Только один пианист колотит по роялю без ошибок и с такой силой, как будто хочет его разломать.

Фальшивые звуки оркестра.

**Кадр 333.** Средний (на аппарат). 15 метров.

Ритм, ритм, ритм делает свое. Пары вытягиваются в длинное шествие, немного как марионетки, вздрагивая и наклоняясь, движутся одна за другой, одинаковые в движениях, смотрящие перед собой стеклянными невидящими глазами. Медленно в темпе полонеза, вместе с движущейся за ними толпой приближаются к выходу.

Зал пустеет. Когда зал уже полностью опустел, между столиками вдруг появляется Пененжек, помятый и растрепанный, еще пьяный, несмотря на несколько часов сна, на заплетающихся ногах, жестикулируя в ритм полонеза.

В руках держит бело-красный флажок. Марширует по опустевшему залу вслед за другими.

Пененжек поет: «Польша для нас воскресла!»

**Кадр 334.** Средний. 5 метров.

Они идут через зал первыми к выходу. Мигает люстра, которая сонно светила танцующим бесконечное количество раз.

*Сцена 97. Интерьер. Выход из гостиницы «Монополь».*

**Кадр 335.** Средний. 7 метров.

Уже в гардеробе. Старый гардеробщик торопливо открывает настежь дверь. Танцующее шествие выходит на площадь. Их встречает ясное утро.

*Сцена 98. Натура. Рыночная площадь перед «Монополем».*

**Кадр 336.** Общий. 2 метра. День обещает быть отличным. Воздух чистый и холодный. Площадь пуста.

Слышен только далекий оркестр.

**Кадр 337.** Средний. 6 метров.

Котович останавливается. Полонез. Стоит минуту в восхищении.

Вдруг во весь голос кричит. С крыши срывается стая голубей и пролетает над головами стоящих.

Оркестр умолкает.

Котович: «Великолепно! Небывало!»

Котович: «Да здравствует Польша!»

**Кадр 338.** Общий. 2 метра.

Противоположная сторона рыночной площади – сожженные дома.

Эхо повторяет: «Польша».

**Кадр 339.** Общий. 12 метров.

Грязная дорога. Плоский ландшафт.

Вербы. Пустынное место.

Эхо повторяет: «Польша».

**Конец**

**Метод работы над инсценировкой.** [Чистюхин, И. Н. О драме и драматургии : учеб. / И. Н. Чистюхин. – Изд. : Евоос, 2002. – С. 293.]

**Он заключается в следующем:**

*1. Выбор материала.*

Он зависит от личной темы. На этом этапе необходимо остановиться на вопросе, что хочется сделать, пусть не останавливает как, это потом решается.

*2. Разбор материала, подлежащего инсценированию:*

– выделение событийного ряда;

– фабулы;

– сюжета.

*3. Создание каркаса инсценировки* – (движение от идейно-тематического замысла к фабуле).

*4. Написание сюжета (сценария):*

– разработка едва намеченных тем;

- усиление частных деталей;
- дописывание текста к существующим сценам;
- сокращение текста.

5. *«Перевод» литературных событий в драматические (действие):*

- введение повествования (наррация, нарративные инстанции);
- перевод описания в действие;
- перевод внутреннего монолога во внешний текст;
- применение симультанности действия.

6. *Перевод драматургического материала в сценический:*

- использование возможностей сцены (разноплановость, места/действия);
- применение постановочных средств выражения (сценография, мизансцена, свет, музыка и т.д.);
- использование различных жанровых решений (пантомима, вокал, балет, хореография, теневой и кукольный театр и т.д.);
- демультипликация и синкретизм персонажей.

7. *Композиция:*

- на основе одного произведения;
- по мотивам произведения;
- по произведениям автора;
- коллаж (использование произведений различных авторов).

8. *Принципы:*

- подчинение одной идее;
- иллюстрация;
- контраст.

## **3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ**

### **3.1. Вопросы для устного опроса**

#### **по учебной дисциплине «Основы режиссуры»**

1. В чем заключается роль режиссера?
2. Назовите основные специализации режиссера.
3. Назовите виды экранных искусств.
4. Назовите виды киноискусства.
5. Назовите жанры киноискусства.
6. Понятие «кадр» в кинопроизведении.
7. Назовите основные выразительные средства кадра.
8. Назовите разновидности планов в кадре.
9. Назовите основные формы фиксации замысла кинопроизведения.
10. Назовите основные компоненты режиссерского замысла.
11. Что означает термин «кинодраматургия»?
12. Назовите жанры в драматургии по Аристотелю.
13. Сущность трехактной модели кинодраматургии по Аристотелю.
14. Особенности режиссерского сценария как формы планирования кинопроизведения.
15. Понятие «сюжет» в кинодраматургии.
16. Элементы развития и составные элементы сюжета.
17. Драматический и недраматический конфликт в кинопроизведении.
18. Виды композиции фильма.
19. Сцена и эпизод как структурные единицы фильма.
20. Элементы сюжетной композиции фильма.
21. Типы сюжетов по архетипам.
22. Основные способы трансформации фабулы.
23. Образ, характер, личность человека в сценарии фильма.

24. Время, пространство, темп в развитии драматического сюжета.
25. Охарактеризуйте драматический вид сюжета.
26. Охарактеризуйте эпический вид сюжета.
27. Охарактеризуйте повествовательный вид сюжета
28. Охарактеризуйте лирический вид сюжета.
29. Охарактеризуйте синтетический вид сюжета.
30. В чем особенности взаимодействия режиссера и актера?
31. Что такое «сценический образ»?
32. Назовите составляющие сценического образа.
33. Виды звуков в кинопроизведении.
34. Назовите основные этапы фильмопроизводства.
35. Назовите основные этапы производства анимационного фильма.

### **3.2. Методические рекомендации по организации и выполнению самостоятельной работы студентов**

Содержание контролируемой самостоятельной работы студента по учебной дисциплине «Основы режиссуры» рекомендуется в соответствии с темами учебной программы.

Задачами самостоятельной работы являются:

- углубление и расширение теоретических знаний в области режиссуры;
- формирование умений использовать специальную литературу;
- развитие познавательных способностей и активности студентов, самостоятельности и организованности;
- формирование самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации.

Процесс организации самостоятельной работы студентов включает в себя подготовительный этап (разработку заданий, определение целей), основной (использование приемов поиска информации, усвоения, переработки, применения, передачи знаний, фиксирование результатов, самоорганизация процесса работы) и заключительный (оценка значимости и анализ результатов, их систе-



матизация, оценка эффективности приемов работы, выводы о направлениях оптимизации труда).

Основными видами самостоятельной работы являются:

– формирование и усвоение содержания конспекта лекций на базе рекомендованной учебной литературы, включая информационные образовательные ресурсы;

– написание рефератов;

– выполнение микроисследований по темам учебной программы.

– самостоятельный поиск дополнительной информации в области режиссуры;

– самостоятельный анализ композиционных и стилистических особенностей произведений кинопроизводства с последующим обсуждением в группе;

– освоение визуального материала по содержанию дисциплины.

### **3.3. Средства диагностики знаний по дисциплине**

Для текущего контроля качества выполнения требований учебной программы по дисциплине «Основы режиссуры» используются следующие средства диагностики:

– устный и письменный опрос во время занятий;

– тематические контрольные работы/тесты;

– сообщения, рефераты, выполненные студентами;

– практические задания, выполненные на занятиях и отнесенные к контролируемой самостоятельной работе.

Усвоение учебного материала оценивается в конце семестра на зачете, проводимого в форме собеседования и просмотра выполненных практических работ.

### 3.4. Критерии оценивания студентов по учебной дисциплине

Отметка в баллах	Показатели оценки результатов учебной деятельности
1	Отсутствие знаний в рамках учебной программы, отказ от ответа.
2	Фрагментарные теоретические знания в рамках учебной программы, пассивность на практических занятиях, низкий технический и художественный уровень культуры выполнения заданий.
3	Фрагментарные теоретические знания в рамках учебной программы, выполнение практических заданий с существенными ошибками, низкий технический и художественный уровень их выполнения.
4	Умение ориентироваться в основных теоретических положениях учебного материала, воспроизведение его содержания, способность под руководством преподавателя выполнять задания без существенных ошибок, допустимый уровень культуры их исполнения.
5	Умение ориентироваться в теоретических положениях учебного материала, достаточный объем знаний для воспроизведения. Способность под руководством преподавателя решать творческие задачи, выполнять творческие задания на достаточном уровне культуры исполнения без существенных ошибок.
6	Достаточно полные и систематизированные знания в объеме учебной программы, грамотное и логически правильное изложение материала. Умение самостоятельно применять основные положения при выполнении учебных заданий, активная самостоятельная работа. Выполнение творческих заданий на высоком уровне культуры исполнения без существенных ошибок.
7	Систематизированные глубокие знания в объеме учебной программы, владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать в постановке и решении творческих задач, активная самостоятельная работа. Выполнение творческих заданий на высоком уровне культуры исполнения без существенных ошибок.
8	Систематизированные глубокие знания в объеме учебной программы, владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать в постановке и решении сложных творческих задач, активная самостоятельная работа. Выполнение творческих заданий на высоком художественном и техническом уровне исполнения.
9	Систематизированные глубокие теоретические знания в объеме учебной программы, владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать в постановке и решении сложных творческих задач, активная самостоятельная работа, способность к творческому эксперименту, научному исследованию. Выполнение творческих заданий на высоком художественном и техническом уровне культуры исполнения.
10	Систематизированные глубокие теоретические знания в объеме учебной программы, и по основным вопросам, выходящим за ее пределы. Владение инструментарием учебной дисциплины и умение использовать в постановке и решении сложных творческих задач. Активная творческая самостоятельная работа, использование достижений науки и практики в творческой деятельности, способность к творческому эксперименту, научному исследованию. Выполнение творческих заданий на высоком художественном и техническом уровне культуры исполнения.

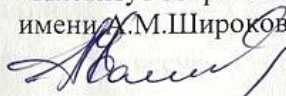
## 4. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

### 4.1. Учебная программа дисциплины

ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ  
«ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННЫХ ЗНАНИЙ ИМЕНИ А.М.ШИРОКОВА»

**УТВЕРЖДАЮ**

Ректор Частного учреждения образования  
«Институт современных знаний  
имени А.М.Широкова»



А.Л.Капилов

17.06.2019

Регистрационный № УД- 02-09 /уч.

**ОСНОВЫ РЕЖИССУРЫ**

Учебная программа учреждения высшего образования  
по учебной дисциплине  
для специальности 1 - 19 01 01 «Дизайн (по направлениям)»,  
направление специальности 1 - 19 01 01 - 06 «Дизайн (виртуальной среды)»

2019 г.

Учебная программа составлена на основе учебного плана по специальности 1-19 01 01 «Дизайн (по направлениям)», направление специальности 1 - 19 01 01 - 06 «Дизайн (виртуальной среды)»

**СОСТАВИТЕЛЬ:**

И.В.Волчек, профессор кафедры дизайна частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М. Широкова»

**РЕЦЕНЗЕНТЫ:**

Я.Ю.Ленсу, заведующий кафедрой теории и истории дизайна Белорусской государственной академии искусств, кандидат искусствоведения, доцент;  
Г.В.Лойко, профессор кафедры художественного и педагогического образования Белорусского государственного педагогического университета имени Максима Танка, доцент

**РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:**

Кафедрой дизайна частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М.Широкова»  
(протокол № 11 от 30.05 2019 г.);

Научно-методическим советом частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М.Широкова»  
(протокол № 5 от 26.06. 2019 г.)

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Специалисты по созданию аудиовизуальных продуктов востребованы в целом ряде отраслей – от производства мультфильмов до индустрии компьютерных игр, рекламы и кино.

**Цель учебной дисциплины:** обеспечение студента основами теоретических знаний в области режиссуры, особенностями экранной режиссуры как вида творческой деятельности и производственно-технологических процессов воплощения творческой идеи средствами анимации и кино. Программа дисциплины учитывает специальность студентов и предполагает понимание основ профессии режиссера, освоение основных принципов режиссуры анимационного кино.

**Задачи учебной дисциплины:**

- формирование у студентов комплексного представления о профессии;
- обеспечение студента знаниями об этапах эволюции экранных изобразительно-выразительных средств и этапах создания фильма;
- развитие творческих и аналитических способностей, визуально-пространственного и образного мышления;
- воспитание психологической культуры и эстетического отношения к действительности и проектируемой реальности, ответственности за результаты творчества.

Дисциплина «Основы режиссуры» включена в компонент учреждения высшего образования цикла специальных дисциплин при подготовке дизайнеров по специальности 1-19 01 01 «Дизайн (по направлениям)» и выступает как вспомогательная дисциплина. Изучение ее осуществляется в тесной взаимосвязи с такими дисциплинами учебного плана, как «История дизайна», «История искусства», «Психология дизайн-деятельности» с целью комплексного формирования художественного, креативного, ассоциативного мышления. Способность ломать стереотипы, уходить от известных подходов, стилизовать и трансформировать реальность для создания рекламных, игровых, сюжетных

комических анимаций будет востребована при изучении дисциплин «Дизайн-проектирование», «Компьютерная анимация», «Разработка мультимедийных приложений».

В результате изучения данной дисциплины студент приобретает предусмотренные стандартом компетенции.

Согласно требованиям **к академическим компетенциям** специалиста, студент должен:

АК-1. Владеть базовыми научно-техническими знаниями в области художественных, научно-технических, общественных, гуманитарных, экономических дисциплин и применять их для решения теоретических и практических задач профессиональной деятельности.

АК-2. Владение системным и сравнительным анализом.

АК-4. Умение работать самостоятельно.

АК-6. Владеть междисциплинарным подходом при решении проблем.

АК-9. Уметь учиться, быть расположенным к постоянным повышениям квалификации.

Согласно требованиям **к социально-личностным компетенциям** специалиста, студент должен:

СЛК-2. Совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень, повышать проектно-художественное мастерство.

СЛК-6. Быть способным к критике и самокритике.

СЛК-7. Уметь работать в коллективе.

Согласно требованиям **к профессиональным компетенциям** специалиста, студент должен быть способен:

ПК-2. Осуществлять дизайн-проектирование с учетом соотношения смыслообразующих и формообразующих фактов в условиях как аналогового, так и безаналогового проектирования.

ПК-7. Осуществлять развитие научно-теоретической и практической базы обеспечения дизайн-деятельности.

ПК-9. Собирать, анализировать и систематизировать профессиональный опыт в области дизайн-деятельности.

ПК-12. Анализировать результаты собственных дизайн-решений.

ПК-18. Уметь проектировать, организовывать, анализировать процесс педагогического взаимодействия при освоении профессиональных компетенций по направлению специальности.

ПК-23. Внедрять новые инновационные технологии обучения, мультимедийные технологии, электронные книги.

ПК-25. Заниматься научно-исследовательской деятельностью в сфере истории искусства эстрады.

ПК-26. Владеть принципами и приемами сбора, систематизации, обобщения и использования информации и проведения научных исследований в сфере искусства эстрады.

ПК-27. Готовить доклады, материалы, анализировать и оценивать собранные сведения для научных исследований.

ПК-28. Пользоваться современными информационными ресурсами.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен:

**знать:**

- историю возникновения и развития профессии режиссера;
- основные режиссерские школы и направления;
- отличительные особенности развития режиссерской профессии на современном этапе развития общества;
- принципы работы режиссера с заказчиком;
- принципы действенного анализа сюжета;
- компоненты режиссерского замысла;
- принципы работы режиссера с персонажем;
- компоненты сюжетосложения;
- принципы создания режиссерской экспликации;
- выразительные средства режиссерской профессии;
- основные элементы сценического образа (персонажа);

- режиссерскую терминологию;

**уметь:**

- работать с литературным материалом;
- работать с музыкой;
- работать с анимационными компьютерными программами;
- работать с актером;
- осуществлять действенный анализ сценария;
- переводить литературный первоисточник на язык драматического действия;
- создавать режиссерские экспликации в разных жанрах драматического искусства (раскадровка).
- осуществлять режиссерский анализ любого сценического и экранного произведения.

Учебным планом специальности 1-19 01 01 «Дизайн (по направлениям)» направление специальности 1-19 01 01-06 «Дизайн (виртуальной среды)» на изучение учебной дисциплины «Основы режиссуры» отводится всего 82 часа, из которых 34 часа – аудиторных занятий: 20 часов – лекционных и 14 часов – практических.

Форма получения образования – дневная.

Распределение аудиторного времени по видам занятий, курсам и семестрам:

Курс	Семестр	Аудиторных занятий (час.)	Лекций (час.)	Практических занятий (час.)	Самостоятельной работы (СРС) (час.)
4	7	34	20	14	48

Текущая аттестация – в форме зачета в 7 семестре.



## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

**1. История возникновения и эволюция профессии режиссера экранного искусства.**

**2. Язык кино, виды и жанры экранных искусств.** Основные выразительные приемы в фильме. Лучшие произведения анимационного и короткометражного кино. Просмотр и анализ мультфильмов и короткометражных фильмов.

Киноведческий анализ изобразительных планов в кино. План как способ масштабного изображения. Дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный планы, деталь. Плановое восприятие действительности. Экранное видение.

**3. Основы драматургии.** Идея – концепция фильма. Тема и ее художественное осмысление. Законы построения драматического произведения. Законы построения киносюжетов, литературный и режиссерский сценарий. Определение художественного решения фильма.

Применение законов драматургии в собственном фильме (приобретение навыков выразить желаемое языком кино), создание собственного сюжета, собственного литературного сценария, режиссерского сценария.

**4. Сюжет.** Выбор сюжета. Режиссерская разработка сюжета. Классическая схема: экспозиция, завязка, разработка, кульминация, развязка. Другие, «нелинейные» формы сюжетосложения. Конфликт – мотивация действия. Гэг (комический трюк).

**5. Актерское мастерство.** Создание образа. Дикция, сценическая речь, пластика, мимика, жесты, особенности движения. Отработка действий и движений (жесты, мимика, пластика).

**6. Звук в кино, в анимации.** Природа звука. Виды звуков, пауза. Музыка в фильме. Эмоционально-иллюстративное значение музыки. Контрастная, лейтмотивная, случайная музыка. Речь в фильме за кадром и в кадре. Монологи и диалоги. Шумы синхронные, асинхронные. Звуковые спецэффекты. Составление и запись звуковых этюдов, прослушивание. Расчет фонограммы по времени.

**7. Технология фильмопроизводства.** Работа над реализацией будущего фильма. Разделение фильма на эпизоды. Составление раскадровки. Запись фонограммы. Аниматик. Распределение ролей, работа с образами. Стилиевой эскиз. Цветовая концепция фильма. Типажи. Фоны, бутафория.

Съемка фильма по эпизодам. Монтаж фильма, обработка, титры. Заполненность кадра, композиция, расстановка действующих лиц и взаимодействие героев.

## УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Номер раздела, темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов		Самостоятельная работа студентов (СРС) (часов)	Форма контроля знаний
		Лекции	Практические занятия		
1	2	4	5	6	9
<b>7 семестр</b>					
1	История возникновения и эволюция профессии режиссера экранного искусства	2		4	
2	Язык кино, виды и жанры экранных искусств.	4	2		
3	Основы драматургии.	4	2		
4	Сюжет.	4	2		
5	Актерское мастерство.	2	2		
6	Звук в кино, в анимации.	2	2		
7	Технология фильмопроизводства.	4	4		
		<b>20</b>	<b>14</b>	<b>48</b>	<b>зачет</b>

# ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

## Темы практических заданий

ТЕМА 1. Освоение сценического внимания, воображения, общения, приспособления, последовательности чувств, характерности.

ТЕМА 2. Сюжетосложение, разбивка тем, действенный анализ сценария, роли персонажа.

ТЕМА 3. Режиссерский замысел – реализация событий. Событийный ряд (анимация, ролик).

## Литература

### *Основная*

1. Ландо, С. Фотокомпозиция для киношколы / Сергей Ландо. – СПб. : Политехника-Сервис, 2009.

2. Профессия – кинематографист: Высшие курсы сценаристов и режиссеров за 40 лет / Сост. П. Д. Волкова, А. Н. Герасимов, В. И. Суменова. – Екатеринбург : У-Фактория, 2004. – 742 с.

3. Тарковский, А. Уроки режиссуры / Андрей Тарковский. – М. : ВИППК, 1992. – 92 с.

4. Хитрук, Ф. Профессия – аниматор : в 2-х т. / Федор Хитрук. – М. : Гаятри, Т. 1. – 2007. – 304 с.

5. Юткевич, С. Контрапункт режиссера / Сергей Юткевич. – М. : Искусство, – 1960. – 263 с.

### *Дополнительная*

1. Саймон, М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей / Марк Саймон ; пер. с англ. Г. П. Ковалева. – М.: НТ Пресс, 2006. – 336 с.

2. Сивоконь, Е. Я. Если вы любите мультипликацию: Из творч. опыта режиссера / Е. Сивоконь ; [Предисл. Б. Крыжановского]. – Киев, Мистецтво, 1985. – 148 с.

3. Станиславский, К. С. Полное собрание сочинений. – Т. 1, 2 / К. С. Станиславский. – М., 1978.

4. Эйзенштейн, С. М. Психологические вопросы искусства / С. М. Эйзенштейн. – М., 2002.

5. Поламишев, А. М. Мастерство режиссера. Действенный анализ пьесы и роли / А. М. Поламишев. – М., 1979.

6. Захава, Е. Е. Мастерство актера и режиссера \ Е. Е. Захава. – М., 1981.

7. Эфрос, А. В. Профессия – режиссер / А. В. Эфрос. – М., 1986.

## 4.2. Список рекомендуемой литературы

1. Ангелов, А. Практическая режиссура кино. – 2013.
2. Бартон, К. Как снимают мультфильмы. – 1972.
3. Булышкин, Д. Я. Любительский кинофильм: от замысла до экрана. – 1990.
4. Бэдди, Х. Как монтировать любительский фильм. – 1972.
5. Вертов, Д. Статьи, дневники, замыслы – М., 1966 г.
6. Захава, Б. Е. Мастерство актера и режиссера: учебное пособие. – Лань, 2013.
7. Карп, В. И. Основы режиссуры – М, 2003 г.
8. Каунтер, Д. Как снимают кинотрюки. – 1977 или 1972.
9. Козюренко, Ю. И. Любительская звукозапись. – 1985.
10. Кулешов, Л. В. Кадр и монтаж – М., 1961; Пудовкин В. И., Избранные статьи. – М., 1955.
11. Кулешов, Л. В. Основы кинорежиссуры. – М., 1941 г.
12. Кулешов, Л. В. Практика режиссуры. – М. : Искусство, 1987.
13. Неронский, Л. Б. Как озвучить фильм. – 1972.
14. Нисский, А. В. Специальные виды киносъемки. – 1971.
15. Плахов, А. Режиссеры настоящего. – СПб. : Сеанс, Амфора, 2008.
16. Тарковский, А. А. Уроки режиссуры. – ВИППК, 1992.
17. Товстоногов, Г. А. О профессии режиссёра. – М. : ВТО, 1967. – 360 с.
18. Хейфиц, И. О кино. Искусство. – М., 1966 г.
19. Эйзенштейн, С. М. Избранные статьи. – М., 1956 г.
20. Эйзенштейн, С. М. Избранные произведения, Т. 2. – М., 1964 г.

# СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	7
1.1. Краткий курс лекций по учебной дисциплине.....	7
Тема 1. История возникновения и эволюция профессии режиссера экранного искусства.....	7
Тема 2. Язык кино, виды и жанры экранных искусств.....	13
Тема 3. Основы драматургии.....	33
Тема 4. Сюжет.....	48
Тема 5. Актерское мастерство.....	79
Тема 6. Звук в кино, в анимации.....	87
Тема 7. Технология фильмопроизводства.....	95
2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	102
2.1. Примерный перечень практических заданий.....	102
3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ.....	111
3.1. Вопросы для устного опроса по учебной дисциплине «Основы режиссуры».....	111
3.2. Методические рекомендации по организации и выполнению самостоятельной работы студентов.....	112
3.3. Средства диагностики знаний по дисциплине.....	113
3.4. Критерии оценивания студентов по учебной дисциплине.....	114
4. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	115
4.1. Учебная программа дисциплины.....	115
4.2. Список рекомендуемой литературы.....	124

Учебное электронное издание

Составитель  
**Казакова** Анелия Владиславовна

# ОСНОВЫ РЕЖИССУРЫ

*Электронный учебно-методический комплекс  
для студентов специальности 1-19 01 01 Дизайн (по направлениям),  
направление специальности 1-19 01 01-06 Дизайн (виртуальной среды)*

[Электронный ресурс]

Редактор *Е. Д. Нежинец*  
Технический редактор *Ю. В. Хадьков*

Подписано в печать 03.04.2023.  
Гарнитура Times Roman. Объем 1,1 Мб

Частное учреждение образования  
«Институт современных знаний имени А. М. Широкова»  
Свидетельство о регистрации издателя №1/29 от 19.08.2013  
220114, г. Минск, ул. Филимонова, 69.

ISBN 978-985-547-418-1



9 789855 474181