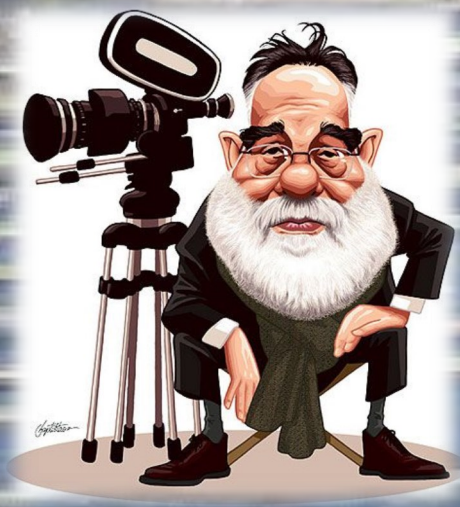
Андрей Тихов

Режиссура







для «чайников»

Содержание

стр. 3 - Предисловие
стр. 4 - Начало доброго пути
стр. 5 - Ремесло
стр. 6 - Варианты подачи материала
стр. 8 - Мастерство
стр. 8 - Определение персонажей в игровом фильме
стр. 9 - «Велосипед» драматургии
стр. 11 - Профессионализм
стр. 11 - Экспликация
стр. 13 - Кадр, сцена, эпизод
стр. 15 - Звук в кино.
стр. 16 - Как написать сценарий: 10 основных шагов
стр. 19 - Ремарка сценария. Композиция.
стр. 20 - Режиссура
стр. 20 - Жанры кино и телевидения
стр. 27 - Форматы вещания
стр. 28 - Как учить большие тексты? Dead Line.
стр. 29 - График съёмочных смен
стр. 30 - «Мотор!» и «Камера!»
стр. 31 - Теперь немного о телевидении

ПРЕДИСЛОВИЕ

Доброе время суток, уважаемый читатель! Вновь мы с тобой встречаемся на страницах книги. Эта новое издание написано специально для тех, кто хочет освоить основы драматургии, сценарного мастерства и режиссуры. Те, кто со мной знаком лично, знают, что я больше 20 лет отдал себя телевидению. На сегодняшний день преподаю в Санкт-Петербургском институте кино и телевидения (СПбГИКиТ), в Санкт-Петербургской художественно-промышленной академии имени Штиглица (СПбХПА, бывшая «Мухинка»), в Международной академии кино и телевидения (МАКиТ), кроме этого являюсь членом-корреспондентом Петровской академии наук и искусств (ПАНИ). Как понимаете, мне есть, что вам рассказать и с чем поделиться.

До этой книги были написаны «Детское телевидение» (руководство для начинающих тележурналистов, 2015 г.), она вышла в бумажном варианте; следующие издания уже были в электронном виде. Это «Недетское телевидение. Версия 2.0» (переиздание и дополненный вариант первой книги, 2016 г.), «Снимай и показывай» (руководство для начинающих операторов и авторов семейного кино, 2017 г.). Последняя книга называется «Журналистика для «чайников», написана в 2018 году по просьбе студентов непрофильных ВУЗов, которые хотели участвовать в разных фестивалях и конкурсах медиа-центров,

Небольшая часть материалов, которые будут здесь представлены уже выходили в свет в книге «Снимай и показывай», но с 2017 года, когда я начал распространять эту книгу появилась очень интересная и полезная информация и плюс ко всему информации прибавилось и здесь хочу поделиться с вами моими наработками.

Думаю, достаточно «воды» и пора переходить непосредственно к тексту книги. Давайте пожелаем друг другу доброго пути в мир новых знаний!

С уважением, А.В. Титов



Режиссёрский пост
Международной Ассоциации
Студенческого Телевидения,
г. Москва

НАЧАЛО ДОБРОГО ПУТИ

Итак, с чего стоит начать? Наверное, с деловым настроем и направлением движения. Поэтому, хочу поделиться с вами мыслями по поводу того, как стать настоящим мастером? Тут ответ довольно прост, но его нужно принять и постараться поступенчато подниматься по лестнице профессии от ремесленника до профессионала.



Первая ступень – это «**ремесленник**», ученик, подмастерье. Он учится делать что-то, поэтому его задача смотреть, как работают мастера своего дела, выполнять правила и не нарушать их. Попробуйте что-то сделать, глядя на специалистов. Например, вы делайте репортаж для своего медиа-центра или телестудии. «Насмотрите» материал с федеральных каналов, особенно – информационные выпуски. Определите, кто вам больше импонирует из репортёров, попробуйте повторить его работу на своей информации, для своего канала. Определите, что вам нравится, а что – не очень. Не буду здесь писать про какие-то определённые каналы. Вам лучше выбрать самим тот ресурс, который вам приглянулся.

Вторая ступень лестницы профессии – это «**мастер**», тот кто уже вполне самостоятельно может работать. У меня часто спрашивают: а можно нарушать телевизионные правила? Правила нарушать можно, а иногда и нужно. Только тут есть два пункта, которые должны сидеть в голове ржавым гвоздём, чтобы невозможно было выдернуть.



1. Правила нужно знать!

2. Нужно чётко понимать, почему вы нарушаете правила и для чего?!

Правила нарушают для того, чтобы внести свою мысль и креатив в вашу работу. Могу для таких случаев посоветовать вот что: во-первых, если вы не знаете правила и нарушаете их у вас получается хаос, а его в творческом произведении быть не должно! У меня были студенты, которые, не продумав план сценария и не написав ни строчки сценария, говорили – это современный жанр «Артхаус» называется. Но артхаусом называют кинопрокатную нишу, в которую попадают фильмы, не рассчитанные на широкую аудиторию, демонстрирующиеся, как правило, в специализированных (артхаусных) кинотеатрах, т.е. элитарное кино. Извините, но у меня отношение немного другое. Этот жанр имеет право на существование, но даже его снимают с использованием сценариев, а не в виде курсовых на «отвали». Во-вторых, у некоторых, и это количество немалое, возникают проблемы с выбором текстов и жанра. Есть предложение: попробуйте чётко определиться, в каком стиле и в каком жанре вы хотите показать своё мастерство своему зрителю. Для этого можно за два-три дня до съёмок начитать материал из классических писателей. Например, вы хотите «подать» свой ролик в стиле А.П. Чехова, а это ирония, мягкий юмор и сарказм. Прочитайте рассказы Антона Павловича, у вас материал начнёт писаться в его стиле. Допустим, для трэша или хардкора хорошо подойдёт Н.В. Гоголь, а для жёсткой сатиры подойдут М.М. Зощенко или в особом просторечном стиле А.Т. Аверченко. Про Илью Ильфа и Евгения Петрова и говорить нечего, они уже давно разобраны на фразы. Рекомендую найти их «Записные книжки» и «Одноэтажную Америку» - получите массу удовольствия!

В третьих, поймите, любое нарушение правил производства теле- или киноконтента – это ваше попытка привлечь внимание зрителя к вашей работе. Это должно быть красиво и умно. В общем, мастер – это человек, который вкладывает свой талант в свой фильм, репортаж – произведение изобразительного искусства. Ключевое слово – искусство!

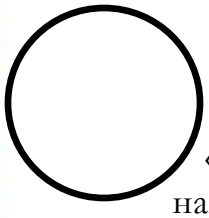


И, наконец, третья ступень, вершина – «**профессионал**», человек, получающий за свою профессию деньги и призы на фестивалях и конкурсах. Он уже не только нарушает правила, он их создаёт. Придумывает новые ходы, может за несколько минут написать любой текст, задать своему собеседнику интересные вопросы.

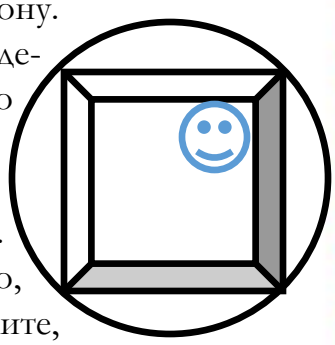
Вот по этой лестнице вам и нужно подняться к вершине нашей профессии, если вы реально решили получить специальность из нашей сферы. Если же вы просто решили оставить это дело в виде хобби, предлагаю всё-таки попробовать себя на всех ступенях этой профессиональной лестницы. Не пожалеете..

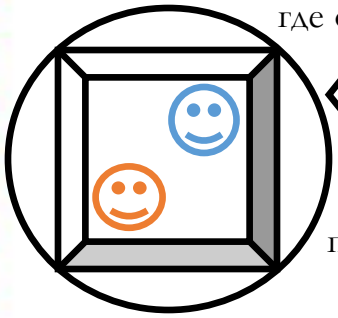
РЕМЕСЛО

Начнём осваивать ремесло. Начнём с маленьких/коротких работ. В качестве примера возьмём репортаж, но не оперативный, там крайне сложно прогнозировать действие, а специальный. Его хронометраж, как правило, от 4 до 10 минут. Что нам необходимо для начала? Такие материалы не делаются без основных элементов: должен быть герой и лучше не один, необходим конфликт иначе для чего мы вообще берёмся за это дело? Тут надо участь такой фактор: конфликт – это не когда кто-то кого-то бьёт по лицу или впивается ногтями в лицо. Конфликт – это разные точки и взгляды на одну проблему, однако это не исключает противоборства ваших героев.



Итак, строим наш «дом». Во-первых, определяем нашу зону. Это наша тема специального репортажа. Мы определили тему. Теперь переходим к строительству нашего «дома»-сюжетной линии, в который мы помещаем нашего героя. Для чего мы выделяем зону его действия, где он окружён своим мнением и своей информацией.





Но в этом «доме» появляется второе лицо, которое является антиподом или, если хотите, антигероем нашего персонажа. А вот тут-то у вас должны появится свидетели событий, эксперты, персонажи, как говорят в кино, второго плана. Они влияют на ход событий.







Именно в таком виде «работает» эта система: герой (возможно не один); антипод (я не говорю – соперник, враг. Это персонаж, имеющий обратную точку зрения и несущий её идею); свидетели событий, имеющие непосредственное отношение к вашей истории; эксперты, которые могут со своей стороны оценить степень конфликта, как говорится – объективный, непредвзятый взгляд со стороны.

Теперь стоит перейти к способу передачи информации.

Если вы знакомы с моими прошлыми работами, в частности с «Журналистикой для «чайников» и с книгой «Недетское телевидение. Версия 2.0», то для вас повторю, а тем, кто не знаком – расскажу. Есть несколько способов подачи видеоматериалов: *хронологический*, *поступенчатый*, *детективный*, *очерковый* и *аналитический*. Рассмотрим все виды создания нашего контента без углубления в термины. Если вы с ними не знакомы, советую обратиться к вышеназванным работам.

Хронологический вариант хорош для коротких репортажей. Очень стандартный: рассказ о событии, синхроны участников и свидетелей событий, результат/вывод, в котором вы рассказываете о последствиях данного события. Всё подаётся в хронологическом порядке, в котором происходило событие. Сильная сторона этого способа – оперативность и простота подачи информации. Слабая – не годится для подробного рассказа с помощью аудиовизуальных инструментов, нет вариативности, не хватит креативности и игры с возможностями, которые есть у вас. Пример – любой информационный репортаж.

Поступенчатый вариант, скажу сразу, мой любимый. Здесь одним героем вы обойтись никак не сможете. Почему? Потому что мы даём наш материал со стороны нескольких персонажей, который не пересекаются между собой до кульминации, которая будет у нас самой высокой точкой эмоционального развития событий. Например, мы ведём рассказ о двух-трёх героях, которые живут в своих Вселенных. Они что-то делают, о чём-то рассказывают, не пересекаясь в перепитиях завязки и развития событий. У них свои характеры, менталитет и взгляды на жизнь. Когда мы переходим к кульминационной площадке эти герои оказываются в одинаковых условиях и как они выходят из этого положения – это и есть самый интересный момент фильма. В перепитиях развязки они уже не расстаются. Но! Это не значит, что они уже все друзья-неразлейвода. Когда вы подходите к послесловию вашего материала, зрителю необходимо понять, как они изменились, как на них повлияли события и какой вывод для себя должен сделать ваш зритель. Это может показаться странным, но любой материал, будь это рекламный ролик, фильм, клип или просто ваш видовой фильм на какую-то тему, должен нести с собой свою мораль, эстетику и, не побоюсь этого слова, философию. Пример – все серии фильмов «Ёлки».

Детективный вариант, как вы уже догадались, подаётся в виде секретного, расследовательского материала. Как правило, идёт в хронологическом порядке, однако не исключает и поступенчатой подачи. Главное в этом варианте – это то, что только в финале зритель узнает истину и все события могут оказаться совсем не такими, какими представлялись в начале и даже в кульминации. Очень сложный вариант, но безумно интересный. Здесь в пример можно привести программу «Следствие вели… с Леонидом Каневским» на одном из федеральных каналов.



Очерковый вариант подразумевает под собой повествовательную часть вашего материала от первого лица или от лица героя. Как правило материал даётся в хронологическом порядке с использованием экспертов, свидетелей или участников событий. Этот вариант не может быть полностью объективным, потому что рассказ идёт от лица, высказывающего собственное мнение. Таким образом, очерковый вариант по умолчанию не может быть репортажем, где делать выводы должен зритель, а автор только представляет факты. В нашем случае, события представляются глазами автора или героя, которые, естественно, сугубо субъективны. Пример – программа Дмитрия Крылова «Непутёвые заметки», из этой же серии программа «В поисках приключений» Михаила Кожухова или «Орёл и решка».

Аналитический вариант – это очень серьёзная исследовательская программа или фильм, в котором используются мнения экспертов, учёных или расследователей. Строится не только на общедоступной информации, но и на эксклюзивных материалах, полученных в ходе работы над материалом. Как правило, это не короткие передачи, а серьёзные программы и фильмы с больших количеством кадров хроники и редких видеоматериалов. Пожалуй этот вариант является самым дорогостоящим в производстве, но за эксклюзив нужно платить. Как пример – программы каналов «История», «360», «Discovery», «History Channel», «Animal Planet» и другие.

Таким образом мы рассмотрели пять вариантов подачи материалов, но это не значит, что они не могут синтезироваться и в одном материале/фильме использовать два, а то и три варианта. Всё зависит от той задачи, которую вы ставите перед собой и чем хотите поразить своего зрителя. Чем сложнее фильм в производстве, тем он становится интереснее для тех, кому вы адресуете своё творчество.

В завершении этого раздела хочу напомнить об основных правилах:

* В нашей отрасли титры и представления людей даются сначала имя, потом – фамилия. Если вы представляете человека – должность, регалии, звания (не обязательно это всё давать сразу), потом имя и фамилия; если представляете титрами, то в обратном порядке – сначала имя и фамилия, потом всё остальное, что сказано выше.

* Экран очень любит хронометраж, поэтому старайтесь закадровые тексты писать несложно, чтобы он был удобоварим для уха. Вы не сможете сказать зрителю: «Если вы не поняли, пересмотрите ещё раз». Это правило не касается игровых фильмов. Там монологи и диалоги зачастую играют важную роль в передаче информации.

* Любое заявление, сделанное с экрана должно подтверждаться видеоматериалом, потому что в нашем производстве главную роль всё-таки играет картинка. «Говорящие головы» наводят тоску и много информации теряет свою важность.

* Старайтесь как можно реже использовать фотографии – мы делаем не презентацию и не фотоальбом. Этот вид искусства имеет право на жизнь и в нашей сфере, но не много и только в том случае, если по объективным причинам видеоматериал не реально найти.



Занятия по операторскому мастерству и фотографии на смене в профильном лагере «Фокус ТВ», Лазаревское, Сочи

МАСТЕРСТВО

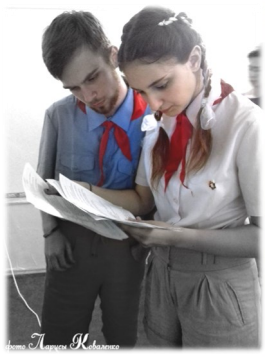
В этой главе мы рассмотрим, как и зачем становиться мастером своего дела.

После того, как мы научились работать по правилам, соблюдая основные постулаты кино/телепроизводства можно перейти к креативу и то, что он даёт для вашей работы. Само такое производство достаточно затратное, как в финансовом плане, так и в плане непосредственной траты физических, моральных сил и даже психологии. Вы же понимаете, что одному человеку достаточно сложно сделать качественный материал, а это подготовка всех этапов производства контента (продюсерская работа), съёмки (работа оператора), постановка и непосредственное участие в съёмках (работа автора/режиссёра), монтаж и постпродакшн (монтажёр в связке с режиссёром), а потом эфир! Не много для одного человека?! Поэтому съёмочная группа состоит как минимум из двух человек, если они владеют определёнными навыками вышеперечисленных должностей. В идеале – иметь команду единомышленников.

Давайте разберёмся, что нам нужно знать для начала съёмок. По моему сугубо личному мнению, в каждой работе должна быть драматургия. Почему? Потому что вы заранее определяете, как и что у вас будет идти. Что нужно выставить на первый план? Как представить вашего героя? И, особое внимание! Вы уже в процессе разработки сценарного плана должны представлять, с чего вы начнёте и чем закончите ваш проект. Если он у вас игровой, стоит начать с определения персонажей:

- кто главный герой и через что он должен пройти, чтобы в конце фильма стать другим;
- кто антигерой и каким образом он будет противостоять герою, какие у него есть ресурсы, какие проблемы он должен создать герою;
- какие роли второго плана, характерные роли, сколько их и что они должны делать в кадре, какова их суть для повествования;
- актёры массовых сцен: кто и для чего они, какую информационную нагрузку несут для обогащения внутрикадрового наполнения.

Хочу сразу предупредить, создав актёрскую команду вы потом не сможете внести туда новых персонажей, потому что они вам поломают структуру сценария. У меня был такой опыт. В одном из лагерей мы с ребятами снимали фильм по их сценарию. У нас было 18 эпизодов и 23 сцены. После первого дня съёмок одной из девочек, игравшую роль второго плана, пришлось на несколько дней уехать домой. Весь сценарий повалился и начал сыпаться. Чтобы как-то сохранить основную идею фильма, нам пришлось изменить сценарий, прописав ещё две сцены и три эпизода и ввести ещё двух девочек. Фильм мы сняли, но он уже был несколько другим, хронометраж увеличился на 7 минут. Вот такие случаи иногда происходят на съёмочной площадке.



Работа над сценарием фильма в лагере "Мы вместе!"

Когда мы определились со всеми персонажами, стоит продумать их характеры, определить статус в обществе. Даже если этого не будет на экране, но вы должны точно понимать, что за человек этот самый персонаж. Для чего это нужно? Чтобы наполнить его человеческими качествами и «вдохнуть» в него жизнь. Такой образ в кадре будет более полным в психологическом плане и понятным зрителю.

Естественно, к этому времени у вас на руках должен быть сценарный план, по которому вы начнёте делать уже полноценный сценарий со всеми элементами, из которых состоит ваше гениальное произведение. Я для себя вывел термин «**велосипед**», то есть, то, что уже давно придумано и работает безотказно. К этому отношу драматургию произведения. А из чего она состоит? Обычно приводят три элемента: завязка, кульминация и развязка, но это слишком просто, чтобы стать интересным произведением! Это только ***сквозное действие***. Сценарий делится на элементы: описательная часть (ремарка или сценарная проза); диалог; закадровый голос; титры.

Так вот, я вам сейчас расскажу про «велосипед» и приведу на примере…, допустим первой серии Гарри Поттера «Философский камень». Могу заранее сказать, что по этому принципу сняты масса фильмов и если вы не любите и не смотрели этот фильм, можете привести в пример любой фильм, который вам нравится. В российском производстве, кстати, таких фильмов не так много, а вот в Голливуде – масса и, самое интересное, среди них практически нет картин, которые бы проваливались. Вариант проверенный и надёжный. Пользуйтесь!

Итак, с чего начать фильм? Нет не с завязки, а с **экспозиции**. Это начало фильма – предисловие, - которое начинается и заканчивается на глазах зрителя. Пример из вышеназванной картины: мы видим Альбуса Дамблдора, который собирает свет с фонарей; появляется кошка и превращается в профессора Минерву Макгонагалл; к ним прилетает на мотоцикле Рубеус Хагрид, у которого в руках маленький Гарри Джеймс Поттер с загзагообразным шрамом на лбу. После разговоров они оставляют ребёнка на крыльце у родственников Гарри Петуньи и Вернона Дурсль. Далее через шрам на лбу мы и переходим к завязке фильма. А экспозиция началась и закончилась на наших глазах.

Далее начинается **завязка** и через перипетии, события происходящие на экране, мы идём к кульминации. Первое, что мы видим после начальных титров, шрам на лбу Гарри, который живёт под лестницей у Дурслей. Это день рождения сына дяди и тёти – Дадли, двоюродного брата героя. История началась: зоопарк, где Поттер впервые почувствовал силу, выпустив удава на свободу и «посадив» брата в террариум. Не буду здесь подробно описывать фильм – неблагодарное это дело – пройдусь по основным перипетиям: совы с письмами; остров, куда ночью приходит Рубеус Хагрид и поздравляет Гарри с днём рождения; Лондон, Косой переулок, Поттера все узнают и первая встреча с профессором Квиринусом Квирреллом; магазин, где наш герой покупает волшебную палочку и получает в подарок сову; отъезд в школу волшебства Хогвартс; знакомство с Гермионой Джин Грейнджер и Рональдом Билиусом Уизли (Рон Уизли); учёба в школе; периодически у Гарри начинает жечь шрам; игра в квиддич, главный ловец; Поттер находит зеркало Еиналеж (написано наоборот, то есть – желание), где видит своих родителей; в наказание оказывается в запретному лесу вместе с друзьями и главным недругом - Драко Люциусом Малфоем; здесь же первая встреча с Волан-де-Мортом. Это не всё, но и так много перепетий перечислено. Здесь мы подходим к кульминации.



Кульминация не остроконечна, как принято считать некоторыми сценаристами, потому что это самый эмоциональный момент конфликта в произведении. Мы подходим к кульминационной площадке. В нашем случае, Гарри Поттер оказывается в помещении с волшебным зеркалом, где его уже ждёт профессор Квиринус Квиррелл, снимая свою чалму, он оказывается «носителем» Волан-де-Морта; происходит разговор, уничтожение профессора и нападение Тёмного Лорда. Вот всё это и есть ***кульминационная площадка*** – самый эмоционально наполненный момент фильма. Здесь нужно учесть, что площадка не должна быть слишком длинной, потому что от «растяжки» чувства притупляются и напряжение спадает. А с этим и вся ваша структура рухнет. Возьмите для примера индийское кино: они с песнями и танцами так топчут кульминацию, что уже просто ждёшь, когда же их всех перебьют?!

Развязка идёт тоже через перипетии. На нашем примере это: Гарри в больнице и выписка; его встреча с Гермионой и Роном; подведение итогов в главном зале Хогвартса; факультет Гриффиндор, с самыми низкими баллами, занимает последнее место среди всех факультетов; добавочные баллы Рону – за лучшую шахматную партию когда-либо сыгранную в школе, Гермионе – за знание зелья и трав и Гарри – за героизм и самоотверженность. Здесь нужно сделать небольшое отступление. Развязка по эмоциональному наполнению всегда должна быть выше/сильнее завязки. Если этого нет, то вся структура драматургии завалится и получится холостой выстрел с большим набором заявок на творчество и гениальность! Как здесь вышли авторы картины? Они добавили баллы Невиллу Долгопупсу – за то, что тяжело драться с врагами, но ещё труднее отказывать друзьям. На этом моменте и меняются флаги в зале и факультет Гриффиндор становится победителем года. Все радостны и счастливы, в том числе и зрители, которые прожили с героями фильма целый год в школе Хогвартс.

Вы думаете это всё? Нет, не совсем. Развязка должна заканчиваться неким **эпилогом**, чтобы объяснить зрителю, а что было потом. Это только в русских сказках «И жили они долго и счастливо» или «И я там был, мёд-пиво пил. По усам текло, а в рот не попало». Не хочу сказать, что это плохие варианты для окончания истории, но голливудские авторы заканчивают повествование эпилогом. В нашем примере – это перрон Хогвартса, с которого наши герои уезжают домой. Гарри подходит к Рубеусу Хагриду, чтобы попрощаться. Тот ему дарит альбом с волшебными фотографиями родителей Поттера. Вот такой сентиментальный и слезливый финал.



Вот это и есть «велосипед», состоящий из элементов: *экспозиция*, *завязка*, *кульминация*, *развязка* и *эпилог*. Хорошо работает и всегда смотрится выигрышно в плане драматургии. Предлагаю и вам попробовать себя в этом не совсем простом, но очень интересном деле – написании сценария по такому плану.

ПРОФЕССИОНАЛИЗМ

До профессионалов не всегда доходят даже студенты наших профильных ВУЗов, но это не значит, что эти высоты для вас недосягаемы. Каждый сам выбирает, кем и каким ему быть. Если вы освоили мастерство, то почему бы и «да»? Главное – желание, стремление и трудолюбие. Без этих качеств достигнуть успеха очень трудно. Мне могут сюда добавить талант. Отвечу: если вы читаете это пособие и начали уже снимать, то в вашем таланте сомневаться не приходится. Вы уже начали прокладывать себе дорогу к вершинам Парнаса.

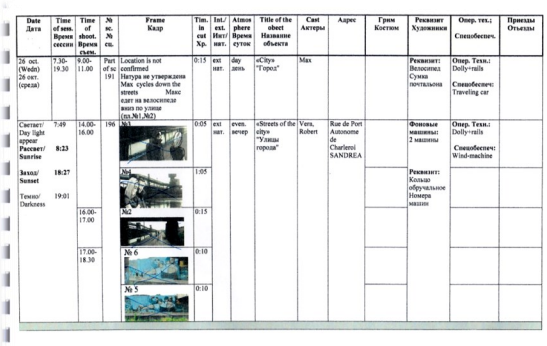
Так о чём же мы будем говорить в этой главе? О том, как подняться над собой и стать профессионалом в нашем деле, а это значит, что вы уже можете рассчитывать на определённые дивиденды. Ведь в первую очередь, если вы профессионал – вы сделали первый шаг к профессии, а за это вообще-то платят. Это работа! Во вторую очередь, как я говорил выше, профессионал – человек, создающий новые правила.

Если касаться драматургии, здесь вы уже знаете непреложные правила экранного искусства, правила комфортного монтажа, у вас хороший оператор, который на съёмочной площадке является для вас другом-коллегой, а не безынициативной «держалкой» камеры или тем, кто все лавры зацикливает на себя, считая, что камермен – это главное лицо на сцене. Такое тоже бывает. Вы знаете, как будет строиться ваш материал, в какой хронологии пойдут ваши сцены и эпизоды. Но перед этим, очень важная информация. Прежде чем начать писать сценарий, вам нужно подготовить экспликацию.

Чаще всего под экспликацией понимается изложение режиссёром своего видения сценария, синопсиса или заявки, его концепции содержания будущей картины и представление тех способов, при помощи которых он предполагает добиться желаемого творческого результата. На основании этого документа можно понять насколько адекватно режиссёр представляет себе реализацию будущего фильма. С другой стороны, экспликация помогает режиссёру наладить диалог со съёмочной группой и донести до неё свой замысел. Собственно, экспликация и есть расшифровка режиссёрского замысла. Причём её создание — не только удел режиссёра. Существуют также и операторские, изобразительные (от художника-постановщика) и звуковые (от звукорежиссёра и композитора) экспликации. Этот документ создается в самом начале подготовительного периода, когда режиссёр придумывает кино у себя в голове.

Как правило, все экспликации пишутся в свободной форме, однако есть определённый список пунктов, которые желательно отразить в итоговом тексте.

1. ***О чём история вашего фильма?*** Это самый важный вопрос, который можно разбить на несколько составляющих: основная идея, как будет развиваться действие, что является движущей историей, в чём драматургия картины, какова её сверхзадача, в чём заключается основной конфликт. По сути это и есть ключевое описание вашего замысла.



Date Дата	Time of sess. Время сессии	Time of shoot. Время съем.	№ sc. № сц.	Frame Кадр	Tim. in out Хр.	Int./ ext. Инт/ нат.	Atmos phere Время суток	Title of the object Название объекта	Cast Актеры	Адрес	Грим Костюм	Реквизит Художника	Опер. тех.: Спецоборуд.	Призвуки Отъезды
26 oct. (Wedn) 26 окт. (среда)	7.30-19.30	9.00-11.00	Part of sc 191	Location is not confirmed Натура не утверждена Max cycles down the streets Макс едет на велосипеде вниз по улице (on №1-№2)	0:15	ext нат.	day день	«City» "Город"	Max			Реквизит: Велосипед. Сумка почтальона	Опер. Техн.: Dolly+rails Спецоборуд: Traveling car	
Светает/ Day light Рассвет/ Sunrise 8:23 Закат/ Sunset 18:27 Темно/ Darkness 19:01	7:49	14.00-16.00	196	№1	0:05	ext нат.	even. вечер	«Streets of the city» "Улицы города"	Vera, Robert	Rue de Port Autonome de Charleni SANDREA		Фоновые машины: 2 машины	Опер. Техн.: Dolly+rails Спецоборуд: Wind-machine	
				№4	1:05							Реквизит: Кольцо обручальное Номера машин		
		16.00-17.00		№2	0:15									
		17.00-18.30		№ 6	0:10									
				№ 5	0:10									

2. **В каком жанре снимается фильм?** Фантастическая трагикомедия, сентиментальный детектив, документальная драма или привычный ситком — очень часто жанр имеет определяющую роль в решении команды взяться за вашу работу.

3. ***Где происходит действие фильма?*** Необходимо как можно полно описать предполагаемые съёмочные объекты. Например, у вас заявлено футбольное поле — какое оно? Это большое поле с зелёным газоном, новенькими воротами и свежевыкрашенными заграждениями, или заросший стадион с поломанными трибунами? А может это вообще пыльный пустырь с вычерченной на земле разметкой и двумя палками вместо ворот? Если это улица, то какая она: оживлённая или пустая, освещённая либо это тёмный тупик? То же самое касается и интерьеров, нужно чётко представлять, что будет работать на вашу историю, а чего лучше избегать. Вплоть до понимания того, какого цвета будут обои в комнате главного героя, сколько окон, какой свет и что за мебель стоит у него дома. Не лишним будет указать время действия фильма — день или ночь, зима или лето, а также какие-то специфические погодные условия (проливной дождь, ясное солнце, закат и так далее).

4. ***Каков стиль вашего фильма?*** Назовите фильмы-референсы, которые совпадают по духу с вашей картиной и приведите несколько кадров для примера. На что будет похоже ваше будущее творение: на идеальные по композиции и наивные по духу картины, на кислотные по картинке и откровенные по содержанию фильмы или же псевдодокументальные и ироничные работы? Может, вы вообще ориентируетесь на картины известных художников? С каким настроением выйдет зритель после просмотра вашего фильма (например, с ощущением счастья или со светлой грустью)?

5. ***Изобразительное решение вашего фильма*** (пересекается с прошлым пунктом). Опишите атмосферу картины: цветовое решение (холодная или теплая гамма, ч/б или цветная, естественный или кислотный цвет и так далее); тип камеры (DSLR, Red, Alexa или вообще GoPro, какая будет оптика); движение камеры (ручная, штатив, стедикам, рельсы или кран); работа со светом (абсолютно естественное освещение или съёмка в лаборатории в свете люминесцентных ламп); особенности кадрирования и композиции (идеально выстроенная картинка или намеренное нарушение со смещением объектов); особенности монтажа (внутрикадровый, рванный или параллельный, характер переходов).

Не лишним будет описать, во что будут одеты ваши герои. Особенно если их одежда влияет на общее цветовое восприятие картины. Здесь также можно указать операторов и художников-постановщиков, которых вы хотели бы пригласить к себе на съёмки.

6. ***Звуковое оформление и музыкальное решение***. Как вы планируете работать со звуком на площадке и на постпродакшене? Будут ли какие-то специальные звуковые эффекты? Какую музыку вы хотели бы использовать: приведите имена исполнителей и название композиций.

7. ***Актёрский состав***. Опишите типажи, характеры ваших героев, покажите их взаимосвязь и конфликты. Приведите dream-cast ваших актеров — кого из известных или знакомых актёров вы видите в качестве исполнителей этих ролей. Прикрепите несколько изображений разных актёров на одну и ту же роль.

Постпродакшн — этап производства кино и прочих видов цифрового искусства, следующий за съёмкой или записью отдельных сегментов работы. Применительно к кинематографии означает период монтажа — период обработки видеоматериала после съёмок эпизодов фильма, подготовка и изготовление компьютерных объектов, редакция, монтаж, озвучивание и обработка материала фильма.

На всякий случай! Элементы структурной композиции: 1) кадр; 2) сцена; 3) эпизод.

Кадр – это часть фильма от включения камеры до её выключения. Точнее: это от склейки с предыдущим кадром до склейки со 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 режиссёрском сценарии это деление закрепляется; 3) кадры снимаются отдельно; 4) монтаж: сопоставление и склейка.

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*** (это 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. Это надо учитывать и в сценарии! 2) Существование внутри сцены ***своей драматургии***; 3) драматургическая ***незавершенность*** киносцены (тоже в отличие от театра).

Виды сцен. Сцены различаются по уровню разработанности.

1) Существует ***развёрнутая сцена*** – где мы можем найти почти все компоненты сюжетной композиции (завязка, развитие, кульминация…) В хорошем фильме (и в сценарии!) должно быть несколько развёрнутых сцен.

2) ***Фрагментарная сцена*** – в ней нет всех компонентов композиции.

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

4) ***Сцена–перебивка*** – когда наблюдаем большую сцену, отвлекаемся на небольшую сцену, а потом возвращаемся обратно.

5) ***Параллельные сцены*** – когда 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 ещё и 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 так далее. 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; 6) компьютерная графика.

Эпизод – это элемент структурной композиции сценария и фильма. Иногда эпизоды явно отделены, иногда неявно. Эпизод – это большая часть фильма, состоящая из ряда сцен, внутренне драматургически завершенная и вместе с тем развивающая сюжет и идею фильма. ***Свойства эпизода*** (в отличие от сцены):

1) эпизод – это группа сцен;

2) это смена мест действия внутри эпизода;

3) смена времени;

4) смена действия;

5) драматургическая завершенность (это главное отличие от сцены). Двоякость 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;

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

Виды эпизодов: ***пролог*** и ***эпилог***. Пролог: а) *пролог – эпиграф*; б) *сжатое изложение предшествующих событий*; в) *начало воспоминаний*. Эпилог: а) *пост-эпиграф*; б) *завершение воспоминаний*; в) *экспозиционный*; г) *эпизод-развитие*; д) *финальный*.

В эпизод могут быть включены подэпизоды. Эпизод может быть поделен на микроэпизоды (подглавки). **Сюжетные повороты** бывают: 1) неожиданны для зрителя; 2) неожиданны для персонажей; 3) неожиданны для зрителей и для персонажей.

Неожиданный для зрителя поворот не должен быть случайным: его надо подготовить.

Как видите, для профессионала такие вещи нужно знать и усвоить, чтобы применять в своей работе. Кроме того, для вас здесь подсказка, как можно развивать события и как из них построить взаимосвязанный, интересный материал.



Процесс съёмки фильма в лагере «Мы вместе!», Павло-Очаковская коса, Ростовская область

Не плохо было бы повторить или узнать правила комфортного монтажа. Это вы можете прочитать в книге «Снимай и показывай». Но вот для удачной работы в монтажной программе стоит учесть вот какие вещи. Так как в аудиовизуальном искусстве существует возможность укрупнять (наезжать, как говорят начинающие операторы), то детали приобрели очень большое драматургическое значение. Деталь по-настоящему начинает работать, повторяясь два или более раза. Функции деталей:

1) показ целого через его часть (рука, нога, часть лица);

2) фабульная функция (ружье, висящее на стене);

3) большинство деталей – смысловые (части рук, пальцы могут выражать душевное состояние героев);

4) деталь-метафора (скрытое сравнение, перенесение свойств одного предмета на другой). Пример в литературе: говор волн, бронза мускулов; в кино – самолет ведут в черный большой ангар, как гроб в могилу;

5) деталь-аллегория (иносказание), запечатление умозрительной идеи в предметной области (чаша весов, серп и молот, решетка между двумя героями);

6) деталь-символ – знак, наделенный всей неисчерпаемой многозначностью образа. Символ нельзя до конца объяснить, он глубже образа, его вот-вот разгадаешь, но не разгадываешь. Смысл символа постоянно расширяется, он непостоянен;

7) многофункциональные детали.

Звук в кино. Существует три вида звука в кино: ***речь*** (звучащие слова), ***шумы*** и ***музыка***. Виды звучащей речи: ***внутрикадровая речь*** (произносится и звучит в кадре); ***внекадровая речь*** (не виден источник речи, расположенный в пространстве сцены); ***закадровая речь*** (не виден источник речи, которая произносит вне пространства сцены).

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

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

* закон дополняемости (реплика дополняет изображение и наоборот);

* закон 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 заключено в том, что 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.



Виды закадровой речи. Закадровая речь, в отличие от диалогов и монологов в кино, основанных на театре, шла от традиций прозы. В ней очень силён момент повествования. В немом кино её роль выполняли надписи. Закадровая речь появилась в 50-ые годы в звуковом кино. Хотя в современном кино надписи тоже используются. Например:

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

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

* ***внутренний монолог*** – мысли персонажа, не высказанные вслух. Он отличается 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, незакончена, выражается в настоящем времени;

* ***дикторский текст***: Отличается от голоса автора тем, что если в голосе автора есть авторское отношение, то дикторский текст лишь передает информацию (чтение протоколов, документов, комментарий состояния на фронтах…);

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

КАК НАПИСАТЬ СЦЕНАРИЙ: 10 ОСНОВНЫХ ШАГОВ

В сценарии, в отличие от других художественных произведений, действие максимально концентрированное. В нём нет места глубоким размышлениям героев и тщательному описанию пейзажей. Все это сценарист должен выразить через действия и диалоги, а над красивой «картинкой» будет работать режиссёр.

Идея. Вы должны чётко понимать, о чём пишете. Фантазия автора не ограничена, но произведению нужен примерный формат — полнометражное кино, документальный фильм, рекламный ролик, музыкальный клип или что-то другое. Помните, что идея, которая кажется вам стопроцентным шедевром, не обязательно заинтересует других. Автор по умолчанию не готов объективно отстраниться от своей идеи, поэтому на первом этапе полезно пропустить вашу задумку через конструктивную критику тех, чьё мнение для вас является авторитетным.

Логлайн - это максимально краткое изложение идеи фильма, сформулированное в одном-двух предложениях. Он должен содержать описание героев, их действий и некоего результата драматургии. Постарайтесь ввести в логлайн какой-то конфликт и продемонстрировать оригинальность сюжета. Например: студент, приехавший на Кавказ для сбора местных легенд, обычаев, тостов, попадает в историю с похищением невесты, которую сам и спасает, наказав настоящих преступников («Кавказская пленница»).

Когда ***общая концепция*** фильма в вашей голове «разложилась по полочкам», подберите на ваше усмотрение 2-3 похожих фильмов в том же жанре. Сориентируйтесь на них, но это не значит, что можно «воровать» из них идеи, помните про авторское право! Опытные сценаристы постоянно анализируют чужие фильмы, а потом разбирают их по сценам и кадрам, отмечая авторские приемы. Попробуйте, так можно накопить опыт и выработать свой стиль и почерк.

Как правильно написать сценарий? Какой будет завязка, кульминация и развязка сюжета, т.е. сквозное действие? Кто станет главным героем, а кто — второстепенным, что будет основной линией фильма, а какие сцены могут усилить «второй слой» истории? Это будет структурой вашего сценария — его скелетом и планом работы. Отдельный документ, также предваряющий написание сценария — это характеристика персонажей. Она описывает внешний вид, характер и историю главного героя, а также остальных действующих лиц. Если ответственно отнестись к подготовке этих документов — работать будет гораздо легче. Чёткий план — это пятьдесят процентов вашей работы.

Синопсис — основа вашего сценария. В нем должны быть кратко описаны завязка, основные перипетии сюжета, кульминация и развязка фильма. Объём должен составлять половину печатной страницы.

Тритмент может вам потребоваться, чтобы более полно изложить вашу идею. По сути, это расширенный синопсис на 5-7 страницах, последовательно излагающий сюжет без длинных диалогов. Главная задача тритмента, в нашей стране его называют ещё сценарной заявкой, захватить внимание, заинтриговать и заинтересовать идеей будущую вашу творческую команду.

Драфт - это черновик документа, который составлен, но еще не подвергался обсуждению. Не ограничивайте свою фантазию, не следите за объёмом и качеством текста. Первый вариант сценария вы пишете исключительно для себя, чтобы перенести на бумагу всю историю от начала и до конца в некотором подобии логического порядка. На этом этапе в сценарий включаются все сцены будущего фильма со всеми диалогами, действиями героев и описанием декораций. Начинающие авторы часто совершают одну и ту же ошибку — едва поставив финальную точку в тексте, они принимаются перечитывать его и пытаться привести в порядок. И вот идея фильма уже не кажется такой привлекательной, диалоги выглядят натужными, а герои становятся похожими на непонятных «человеков» без мысли и образа. Не поддавайтесь своему пессимизму — закройте текст, возьмите перерыв и отвлекитесь на что-нибудь другое, пока вас снова не посетит вдохновение.

Теперь нужно определиться с ***форматом записи***. Он похож на предельно урезанную пьесу, и каждая его сцена пишется по строгим правилам. Есть специфические формы сценарной записи для рекламных роликов, музыкальных клипов и «немых» фильмов. Всегда лучше понимать, какие именно технические требования вы предъявляете к сценарию, чтобы не переделывать работу дважды. Попробуйте мысленно оказаться в кресле зрителя и, поставив себя на его место, посмотрите на преимущества и недостатки вашего будущего фильма. Что вы видите? Плохо видно? Пригласите с собой кого-нибудь и постарайтесь вместе «посмотреть» вашу картину.

Редакторские версии, которых может оказаться с десяток. Во ***второй редакции*** нужно определиться, насколько хорошо отражена задуманная вами структура фильма — все ли повороты сюжета учтены, что можно выкинуть без потери смысла. На ***третьем*** заходе уделите внимание своим персонажам — может быть, кто-то «выбился из характера», его нужно заменить или вовсе отправить в копилку для следующего проекта. В ***четвертой редакции*** нужно подвергнуть строгой ревизии диалоги. Проговорите их вслух — похоже ли это на естественную человеческую речь? Наконец, ***в финале*** пройдитесь по всем стилистическим, грамматическим и орфографическим ошибкам.

Название фильма. Все заголовки, которыми были подписаны предыдущие версии сценария — это всего лишь рабочие варианты. Но только теперь, когда вы полностью раскрыли всю свою идею, прописали весь сюжет и персонажей, можно определиться с финальным названием. Название должно быть кратким, понятным и отражающим всю суть фильма. Помните, что эти слова, рождённые бессонными ночами, будут потом красоваться на каждой афише, билборде и в заголовке статей, посвященных фильму. Вы же именно для этого столько работали?! А иначе зачем вообще себя так мучить? Шутка. Но в каждой шутке есть доля шутки!

Ещё по теме. Во-первых, сценарий, по общепринятым правилам, пишется только шрифтом Courier New и 12-м кеглем — это позволяет уложить каждую страницу примерно в одну минуту экранного времени. Во-вторых, каждая новая сцена начинается с краткого описания места и времени действия в соответствии с общепринятыми сокращениями. А уже после этого идет описание действия в максимально сжатом формате и диалоги персонажей. Предлагаю вам скан моего сценария.

1. ИНТ. КУЗНИЦА
КУЗНЕЦ, СМЕРТЬ

Кузница, дымно. У наковальни стоит спиной к двери Кузнец и бьёт молотком по наковальне. В кадре появляется огромная чёрная тень.

(не более 1/3 кадра, небольшая пауза)

СМЕРТЬ: Ты кузнец?

Кузнец от неожиданности чуть не выронил молоток, но не повернулся на голос.

КУЗНЕЦ: Стучаться никогда не пробовал?!

СМЕРТЬ: Стучаться?.. Нет, пока как-то не доводилось…

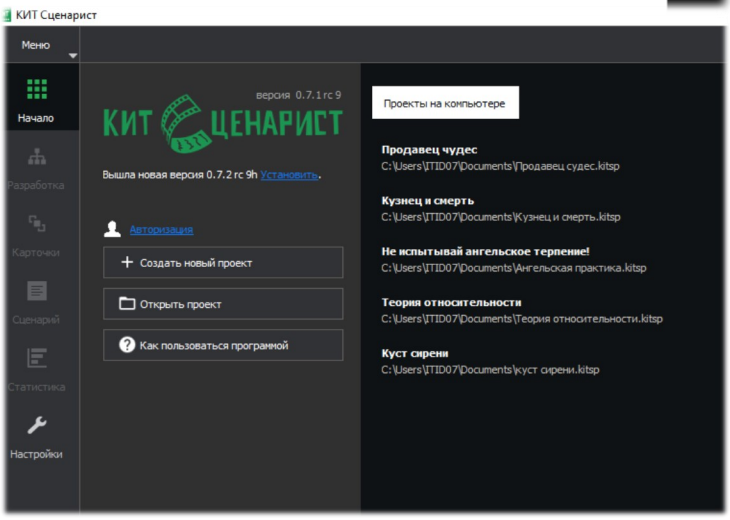
Кузнец схватил со стола первую попавшуюся тряпку и вытер грязные от работы, мозолистые руки. Мысленно готовя в голове речь для нежданного незнакомца, Василий повернулся. И выронил кусок грязной ткани из рук. К нему заглянул весьма необычный клиент.

СМЕРТЬ: Косу мне не выправишь?

Это фрагмент сценария «Кузнец и смерть», который мы готовились поставить со студентами кафедры режиссуры института кино и телевидения. И ещё, рекомендую воспользоваться специальной программой КИТ-сценарист на сайте

https://kitscenarist.ru/

Там же есть все инструкции по работе с этой программой. Рекомендую!



Ремарка сценария. Литературное предложение – это кадр. Если кадров подразумевается несколько, надо разбивать предложение. Каждый кадр в сплошном литературном тексте надо разбивать на абзацы. Ремарка – это относительно краткое, но точное описание того, что должно быть изображено на экране. Сценарий – это смена картинок в сценарии часто не нужны слова «потом», «затем», «после того, как» и т.д., т.к. это очевидно. Три основных вида сценарных ремарок:

1) ***театрально-драматический***. Наиболее законченная их форма – «американская» сценарная запись: четко обозначается действие и диалог (сначала место действия, потом действие);

2) ***повествовательно-прозаический***. Это более традиционный вид записи отечественных сценариев. Уже выражается отношение автора; стремление создать атмосферу, настроение; есть подробности, нюансы, переходы в поведении героев помимо простого описания действия;

3) ***поэтическо-лирический***. Здесь главным образом выражается отношение автора к происходящему; часто запись ведется от первого лица. Здесь часто авторские чувства начинают преобладать над действием, драматургией, но всё же такие сценарии пользовались успехом у режиссёров.

Иногда в профессиональных сценариях можно встретить ремарки, которые не описывают то, что мы видим на экране, но задают атмосферу. Если такие ремарки не замещают, а дополняют драматургию, то они могут быть смело использованы (они могут помогать актёрам, режиссёру). Вид ремарок обосновывается содержанием сценария (если сценарий основан на действии, борьбе, то лучше использовать первый вид ремарок).

Композиция является содержанием движущегося и звучащего изображения и формой сюжета, оно 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 так далее, в нём существуют ещё и сюжетные линии;

3) ***сюжетно-линейная композиция***. Деление сюжета фильма на сюжетные линии и лейтмотивы, их соотнесение и соединение. Лейтмотив, или «тема» сценария – это этическая проблема, которая лежит в основе вашего произведения. 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. Например, искушение, покаяние и восхождение.

Когда мы с вами немного разобрались с вопросами производства фильма, можно немного отвлечься и подумать, сколько нужно вам времени, чтобы освоить этот материал и подняться по склону экранного искусства? Здесь мы говорим о профессионализме и вся информация изложенная здесь, есть основа, базис. Если хотите, для получения профессии режиссёра, сценариста или драматурга. Готовы? Или вам подкинуть ещё информации?

РЕЖИССУРА

Итак, мои начинающие постановщики фильмов, начнём постигать азы профессии. У меня не было задачи написать учебник по драматургии и режиссуре, это всё-таки пособие **«Режиссура для «чайников»**. Тем, кто хочет научиться снимать кино. В данном случае, ориентируюсь на любителей и начинающих «киношников». Это для них.

Драматургия — теория и искусство построения драматического произведения, а также сюжетно-образная концепция такого произведения. А **режиссура** – это сложный вид деятельности, но очень интересный. В основе связующего звена между актёром и главным автором стоит режиссёр. Он играет роль «переводчика», истолковывая авторскую работу по -своему, переводя её на язык кинематографа. Не всё так просто, не так ли? Тем не менее, попробуем освоить начальный этап – ремесло – профессии, который, надеюсь, поможет вам снять первый (или – не первый) свой шедевр экранного искусства. Будь то короткометражный фильм, клип или рекламный ролик.

Для начала давайте определимся, какие жанры есть в этой сфере творчества.

Если вы владеете компьютерной анимацией, то для вас есть ***аниме*** или ***мультфильм***. Боюсь, в этом случае, моё пособие для вас уже не нужно. Хотите снять постановочный фильм? Тогда: ***боевик***, ***вестерн***, ***детектив***, ***детский***, ***драма***, ***кинокомикс***, ***комедия***, ***криминал***, ***мелодрама***, ***мистика***, ***мюзикл***, ***приключения***, ***семейный***, ***триллер***, ***ужасы***, ***фантастика*** и ***фэнтези***. Если вы склонны к аналитическим и очерковым видам фильмов, то: ***биографический***, ***документальный***, ***исторический*** и ***научный***. Возможно вас потянет больше к телевизионным жанрам, в этом случае: ***концерт***, **музыка**, ***реалити-шоу***, ***спорт*** и ***ток-шоу***. Это всё жанры кино и телевидения. Тут не хватает ещё двух, - это фильм-нуар и эротика, но я посчитал говорить об этих жанрах здесь излишним, дабы не тратить время почём зря.



Чем они отличаются расскажу коротко. Говоря об анимации, **аниме** – разновидность мультипликации родом из Японии, рассчитанная по большей части на взрослую и юношескую аудиторию и отличающаяся своеобразной манерой отрисовки фонов и персонажей.



Мультипликация – фильмы, в процессе создания которых иллюзия движения и трансформации объектов создается посредством ускоренной демонстрации серии минимально различающихся между собой неподвижных изображений. Самая большая группа, к которой склонны начинающие кинематографы – это постановочные фильмы. Начнём по порядку. **Боевик** – жанр, в котором главный герой или герои сталкиваются с рядом проблем, решить которые, не прибегнув к насилию, не удается.





Вестерны – одно из направлений некогда очень популярного в США искусства, в буквальном переводе – западный. Действие фильмов разворачиваются преимущественно во второй половине XIX столетия на американском Диком Западе. В центре сюжета чаще всего оказывается путешествующий на лошади странствующий ковбой или стрелок, вооружённый револьвером и винтовкой. Типичные для героя этого жанра элементы одежды это ковбойская шляпа, косынка с цветным рисунком, ковбойские сапоги, шпоры и штаны из оленьей кожи. Второстепенными персонажами вестерна обычно являются индейцы, бандиты, представители закона, разыскиваемые преступники, охотники за головами, кавалеристы, фермеры и поселенцы.

Военные – жанр, посвящённый войне и приемам её ведения. Обычно это фильмы о морских, воздушных или наземных сражениях, центральное место в которых отведено масштабным сценам боёв, из-за своей ключевой роли обычно помещаемых в концовку фильма. Темы: известные сражения, выживание и побеги, самопожертвование, бессмысленность и бесчеловечность войн, влияние войны на общество, а также поднимаемые войной проблемы морали и человечности.





Детектив –главный герой или герои пытаются найти решение какой-либо проблемы или раскрыть преступление. На протяжении фильма детектив полиции, частный детектив или простой обыватель пытается разобраться в загадочных обстоятельствах того или иного происшествия, используя все имеющиеся в его распоряжении средства.



Детский – специально снимается для детей и подростков. Здесь учитываются особенности эстетического восприятия детей, специфика их мышления и другие возрастные особенности. Детский фильм не может содержать сцен насилия, нецензурной брани, пугающих сцен.



Драма – один из наиболее распространенных жанров. Как правило, эти фильмы повествуют о частной жизни и социальных конфликтах персонажей, акцентируя внимание на воплощенных в их поступках и поведении общечеловеческих противоречиях. Характерной чертой жанра является приближенная к реальности стилистика и бытовой сюжет.

Кинокомикс – в основе лежат сюжеты известных комиксов. Фильмы кинокомиксы практически ничем не отличаются от фильмов про супергероев, и потому их нередко путают. Различие заключается в том, что фильмы про супергероев не всегда являются экранизацией комиксов, а герои кинокомиксов хоть и очень часто, но не всегда супергерои.





Комедия – фильм, призванный поднимать настроение и вызывать у зрителя смех. Пристальное внимание уделяется юмористическим диалогам, монологам, различным коронным фразам главных героев. Хороший актёр способен рассмешить зрителя всего лишь своим заразительным смехом. Этот жанр называется «лёгким». Учтите, он лёгок для восприятия, а не по исполнению. Одно из самых трудновыполнимых экранных творчеств. Человека легко заставить бояться или плакать, но вот засмеяться… Над этим нужно очень потрудиться!



Короткометражный фильм – любой игровой или анимационный фильм, продолжительность которого с учетом титров не превышает 40 минут. Жанр короткометражного фильма может быть любым. Короткометражные мультфильмы и фильмы чаще всего демонстрируются на местных, национальных или международных кинофестивалях и создаются независимыми кинематографистами в некоммерческих целях.

Криминал – фокусируется на криминале и так или иначе связанными с ним темами. Стилистический подход к съёмке варьируется от реалистичного изображения реально существовавших преступников до неправдоподобных историй о вымышленных злых гениях. Жанр достаточно близок и нередко пересекается с жанрами детектива и боевика. Однако насилие, являющееся неотъемлемой частью боевика, и присущие детективу элементы расследования и неопределенности, в нем могут отсутствовать.



Мелодрама – фильмы с усиленной чувственной и эмоциональной составляющей, заметно превалирующей над детализацией персонажей, которые зачастую изображаются схематично и стереотипно. Главными действующими лицами фильмов этого жанра могут быть как реалистично изображаемые обычные люди, оказавшиеся участниками экстраординарных событий, так и сильно гиперболизированные, нереалистичные персонажи в реалистичном и детально проработанном окружении. Абсолютное большинство мелодрам - это фильмы о любви, фокусирующиеся на страсти, эмоциях и нежных романтических взаимоотношениях главных героев, увлекаемых любовью в путешествие через свидания, ухаживания или брак. В центре сюжета таких фильмов настоящая, чистая романтическая любовь или ее поиски.





Мистика – направление игрового кино, поднимающее темы сверхъестественного (ясновиденье, магия, некромантия, спиритические и медиумические явления, вампиры, оборотни и др.). Среди характерных особенностей – разделение всего сущего на тёмную и светлую сторону (демоны и ангелы, некроманты и паладины), а также существование параллельного духовного мира, невидимого обычным людям. Фильмы жанра мистика практически никогда не пытаются объяснить происходящее с научной точки зрения или даже логики. Во всё происходящее на экране предлагается просто поверить.

Мюзикл –исполняемые персонажами песни, иногда сопровождаемые танцами, являются важной частью сюжетной линии. Танцевальные и песенные номера обычно развивают сюжет или «раскрывают» персонажей фильма, тем не менее, в некоторых случаях сюжетной ценности такие номера не представляют, а используются «для красоты», перехода между сценами или создания определенной атмосферы.





Приключения – характерными особенностями являются дух авантюризма, стремительность развития сюжета и его неожиданные повороты, преувеличенность переживаний, а также отчетливое деление персонажей на хороших и плохих. В отличие от боевиков, сцены противостояния со злодеями чаще всего разворачиваются на фоне экзотических локаций (джунгли, космос, другие планеты), а положительные герои реже используют грубую силу, предпочитая использовать смекалку, хитрость и ловкость. При этом «зло» в фильмах о приключениях может быть представлено не только злодеями, но и различными природными явлениями и катаклизмами. Основная задача приключенческого кино – развлекательная.

Семейный – рассчитан на различные возрастные группы и, соответственно, вообще не содержит неподходящих для детей материалов. Чаще всего фильмы для семейного просмотра это фильмы с участием детей или фильмы, имеющие отношение к детям в контексте дома и семьи.



Триллер – с множеством поджанров. Характерной и определяющей чертой являются вызываемые ими чувства тревоги, неопределенности (саспенс), возбуждения и удивления. Общими элементами большинства фильмов этого жанра являются сокрытие важной информации от зрителя, ложные наводки, неожиданные сюжетные повороты и клиффхэнгеры (обрыв повествования на самом интересном, волнующем моменте). Лучшие фильмы триллеры держат зрителя в напряжении на протяжении всего фильма.



Ужасы – основной задачей является вызывать у зрителей негативную эмоциональную реакцию, играя на примитивных чувствах страха и отвращения. Хорошие фильмы ужасов создаются в расчете на то, чтобы «зацепить» в зрителе наиболее распространенные ночные кошмары, страхи, фобии, пробудить в нем страх перед неизвестным. Сюжет этих фильмов включает проникновение злых сил, явлений и людей в обыденную, повседневную жизнь. Наиболее распространенные элементы и персонажи: призраки, внеземные формы жизни, вампиры, демоны, оборотни, кровь, пытки, монстры, злые ведьмы, серийные убийцы, зомби, психопаты и людоеды.



Фантастика – сюжет основывается на фантастических спекуляциях в области гуманитарных, естественных и технических наук. С помощью подобных спекуляций могут обосновываться те или иные явления, события и технологии, которые теоретически могут существовать уже сегодня или быть изобретены в будущем. Например: внеземные формы жизни, параллельные миры, экстрасенсорные способности, путешествия во времени, межзвездные путешествия, киборги, искусственный интеллект и тому подобное. Время развития событий в большинстве фантастических фильмов – ближайшее или отдаленное будущее.



Фэнтези – в основе лежат сказочные и мифологические мотивы. Действие может разворачиваться как на Земле, так и в полностью вымышленных мирах, подчиняющихся совершенно другим физическим законам. Персонажами этих фильмов, помимо людей, чаще всего являются эльфы, орки, нежить, гномы и тролли. Чаще всего основой сюжета для них становятся поиски некоего знания, человека или артефакта – так называемый квест.





Переходим к фильмам-раздумьям, к аналитике и очерку. **Биографический** –повествует о судьбе какой-либо известной, выдающейся личности, оставившей свой след в истории. Некоторые биографические фильмы уделяют внимание лишь ключевым моментам из жизни главного героя, другие же начинают вести повествование с момента его рождения, чтобы показать, как формировался его характер под влиянием его родителей, учителей, друзей, детских потрясений, потерь, первой любви.

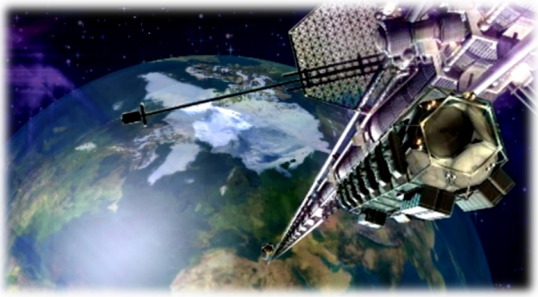
Документальный, называемый также неигровым – в основе лежат съёмки реальных лиц и событий. В некоторых случаях, при необходимости акцентировать внимание на тех или иных моментах, упростить понимание или же для большей наглядности в документальных фильмах могут использоваться различные постановочные элементы, инсценировки и фрагменты игровых фильмов. Не являются документальными фильмами, но имеют к жанру непосредственное отношение – псевдодокументальные фильмы, документальные драмы и художественно-документальное кино.





Исторический – повествует о той или иной эпохе, людях и событиях прошлых лет. Эти фильмы могут иллюстрировать жизненный путь реально существовавших людей (историко-биографические) или же вымышленных персонажей (историко-приключенческие).

Научный, научно-популярные фильмы – жанр неигрового (документального) кино, простым и доступным языком описывающий окружающий мир с научной точки зрения. В числе основных задач таких фильмов – донесение до зрителя информации о научных открытиях, взглядах, гипотезах, фактах, сведениях и результатах научных исследований. Лучшие научно-популярные фильмы освещают тот или иной вопрос не только доступно, но и красочно, динамично. Смотреть такие фильмы не только крайне познавательно, но и очень увлекательно.





Телевизионные жанры нам представлены такими видами искусства. **Концерт** –освещает живые выступления известных певцов, музыкантов и комедиантов. Хорошие концертные фильмы – это яркое, динамичное зрелище, благодаря сложной работе многих операторов, создающее эффект присутствия на месте событий.

Музыка – жанр посвящён музыке и всему, что с ней связано. Персонажи этого фильма, помимо участия в диалогах, исполняют под музыку дополняющие сюжет песни и/или танцы. Основой для многих фильмов жанра музыки становятся оперетты или мюзиклы.





Реалити-шоу – жанр телевизионных передач, документирующих якобы импровизированные ситуации из реальной жизни. Героями реалити-шоу чаще всего становятся неизвестные до этого люди, не являющиеся профессиональными актерами, но в некоторых шоу могут участвовать и звёзды. Многие реалити-шоу преподносят всё происходящее на экране как реальные события, на деле являются полностью или отчасти постановочными.



Спорт – основной темой является спорт и всё что с ним непосредственно связано. Спортивные фильмы могут быть документальными и художественными. В числе основных задач большинства фильмов жанра – популяризация спорта и здорового образа жизни.

Ток-шоу – жанр телевизионных передач, в котором приглашённые в студию участники обсуждают различные темы вместе с одним или несколькими ведущими. Чаще всего это происходит в присутствии зрителей, которые в некоторых случаях могут высказывать мнения, задавать вопросы, принимать участие в различных голосованиях или организуемых ведущими демонстрациях и экспериментах. В числе наиболее популярных тем ток-шоу – политика, здоровье, семья, красота, карьера и кулинария.



Вот слегка и разобрались в жанрах. Теперь немного о **форматах**. Это не технический термин, а то, для кого предназначена ваша картина или программа. **Формат вещания** описывает жанровое содержание, направление и стиль подачи материала в эфир. Это структура медиапродукта, совокупность параметров элементов, составляющих контент и определяющих особенности его подачи. В аудиовизуальных СМИ элементы (блоки), составляющие контент, могут быть созданы в соответствии с каким-либо жанром. Но их количество, последовательность, продолжительность, ротация, время выхода в эфир, объем, количество и время выходов рекламных блоков в эфир и способ подачи – определяет формат. Он часто определяет маркетинговую направленность. ***Формат*** – это попросту замена слова «*идеология*». Раньше говорили: «идеологически чуждо», «идеологически неприемлемо». Теперь говорят – «не наш формат». Для чего я вам об этом рассказываю? Чтобы вы чётко отдавали себе отчёт, какова ваша сверхзадача? Кто ваш зритель? Для какого возраста и какой социальной группы вы работаете? Если вы сможете ответить на все эти вопросы, сможете понять, как сделать привлекательный и интересный фильм. Кому сможете его предложить и как его продать. В конце концов, мы же уже говорим о профессионализме, не так ли?



С жанрами определились, экспликацию написали и даже уже готов литературный (или режиссёрский?!) сценарий. Чем они отличаются? Отвечаю. Литературный сценарий — законченное драматургическое произведение. Он должен содержать полное, последовательное и конкретное описание сюжета, состоящего из разработанных сцен и эпизодов, диалоги и раскрывать образы героев. Режиссёрский или постановочный сценарий — это непосредственный итог углублённого изучения режиссёром литературной основы будущего фильма. Это запись фильма и изучения всех связанных с его темой образов и материалов. Режиссёрский сценарий формулирует во всех деталях развития сюжета и определяет монтажно-ритмический строй и особенности киносценического решения, является тщательным и глубоко продуманным планом всей творческой и производственной работы постановочного коллектива с описанием каждой сцены и эпизода, точного определения локаций, необходимого оборудования и суточного режима съёмок (день-ночь). Локация подбирается исходя из драматургии. Необходимо учитывать, для чего она нужна. Грамотно подобранная местность помогает зрителю полностью «окунуться» в мир главных героев фильма и вникнуть в его сюжет.





А вот здесь как раз и кроется следующая тема для разбора! Как подобрать актёров или ведущих для вашего материала? Кино является наиболее востребованным форматом на телевидении, в музыкальной, рекламной и интернет-индустрии. Запоминающийся визуальный ряд и убедительная игра мастеров экрана заставляют нас покупать конкретные товары, обращать внимание на бренды, слушать музыку из понравившихся клипов и пересматривать интересные картины. Если вас не устраивают люди, которые находятся в вашем ближайшем окружении, можно обратиться к базе данных актёров, размещённые на сотнях профильных сайтах. Ваш фильм некоммерческий? Можно найти немало действующих актёров в местных театрах или тех же базах, которым нужно портфолио (шоурилы) для поиска работы в новых проектах. Между прочим, некоторые достаточно известные актёры, обременённые званиями и регалиями, не отказываются сняться в любительском фильме и вполне себе «за интерес». Не стоит стесняться обращаться к ним, если у вас есть какие-то данные страниц в социальных сетях или другие возможности прикоснуться к «звезде».

Если у вас своя команда и в ней достаточно людей, тогда проводится кастинг на роли, выбор среди претендентов человека, в наибольшей мере соответствующего творческому замыслу. У вас студия? Готовьтесь к обидам и слезам, но режиссёр – человек циничный, ему важно, чтобы роль была отыграна, а ещё лучше – прожита в кадре выбранным актёром.

Роли распределены, начинаются репетиции. В начале очень неплохо было бы провести вычитку материала по сценам. Затем с разводкой актёров в мизансценах. Режиссёр должен понимать, что у него не театр и есть намного больше инструментов для подачи персонажа в кадре. Во время мизансцен стоит очень внимательно проработать работу сценодвижения и мимики актёра. В это время здесь же необходимо находиться оператору-постановщику, чтобы определить, какое освещение должно быть в интерьере (если снимается в студии или на закрытой съёмочной площадке). Ещё труднее определиться с освещением на натурных съёмках (или, как говорят некоторые, на природе). Здесь нужно поймать моменты, чтобы ни солнце не уходило за тучи или не начался неожиданный грибной дождь. Поэтому, во время разводки мизансцен нужно подумать о наличии необходимого оборудования для таких моментов и это всё отметить в сценарии.

Как учить большие тексты? Этот вопрос часто возникает и мучает актёров. Хуже всего, если текст они не подготовили и на съёмочной площадке начинается сущий кошмар! Давайте подумаем, какие варианты есть у нас.

1. ***Зубрёжка.*** Каждый день повторять слова текста везде, где только можно, десятки раз. Со стороны будет выглядеть: идёт сумасшедший, который разговаривает сам с собой. Но вам-то какое дело?! У вас такая работа!

2. ***Понимание текста.*** Без понимания этого выучить его намного сложнее. Понимая смысл, можно варьировать слова близкие к смыслу и тем, самым не нарушить идею режиссёра.

3. ***Терпение.*** Не обращайте внимания на то, как вы выглядите со стороны, иначе процесс заучивания текста увеличится на неопределённое время, а этого допускать было нельзя. У вас дедлайн! **Deadline** в прямом переводе — мёртвая линия. Последний срок, предельный срок, дата или время, к которому должна быть выполнена задача. Поэтому, если вы вдруг встали перед задачей выучить большой объём текста, не бойтесь и не переживайте. Отбросьте все сомнения. Начните с одного предложения, сделайте первый шаг и у вас всё получится.

4. ***Кинестетика.*** Это, когда люди воспринимают реальность через ощущения. Здесь всё проще, но и дольше. Берёте толстую тетрадь и вручную начинаете переписывать текст до тех пор, пока вы его не запишете полностью ни разу не заглянув в первоисточник. Как это работает? Просто: 1. тактильно (пишете рукой), собственно говоря, это и есть кинестетика; 2. визуально, вы смотрите на текст не один раз, и на первоисточник, и на свои каракули; 3. аудиально, потому что, хотите вы или нет, но вы будете мысленно проговаривать текст. Сначала мысленно, а потом автоматически - вслух.

Репетиции закончились, пора выходить на съёмочную площадку, господа! Вот и первый день съёмок… А у вас график составлен? Что это такое? Существуют два важных вопроса, касающиеся плана съёмок: а) ***сколько дней будут проходить съёмки?*** и б) ***в каком порядке нужно снимать эпизоды?***

Попробуйте сделать реальную оценку. Как только вы начнете съёмки, вам необходимо постараться максимально придерживаться составленного графика, потому что актёры и съёмочная группа будут ориентироваться на этот план, и если вы отстанете от графика хотя бы на один день, вам придётся затратить больше времени, чтобы каждый член команды подстроился под корректировку.

Для всех фильмов есть одно хорошее правило о том, что вам удастся отснять 6 страниц по сценарию, если вы работаете не покладая рук и 3-4 страницы, если работаете в нормальном режиме, при следующих условиях:

* ваши актёры достаточно хорошо знают свои роли и репетировали до тех пор, пока не добились лучшего варианта игры в каждой сцене;

* вы снимали вашу сцену с 3 ракурсов и сняли не менее 6 дублей каждого ракурса для достижения наилучшего исполнения;

* вы меняете место съёмок каждые 2 дня;

* вы уделяете достаточное внимание установке нужного освещения и используете микрофонный журавль для качественной аудиозаписи.

Количество отработанных страниц уменьшится, если:

* ваши актёры и съёмочная группа не знают, что они делают;

* вы не знаете, что вы делаете;

* вы часто меняете место съёмки;

* вы снимаете на улице, и погодные условия вам мешают;

* вы снимаете массовые сцены;

* в сцене участвуют дети или животные;

* в сцене присутствуют драка, стрельба, взрывы, автомобильные погони;

* у вас ограниченный доступ на съёмочной площадке.





Когда вы уже оценили примерное количество затрачиваемых дней на съёмки, то теперь можно составить график расписания. Сначала запишите на листе бумаги список всех мест, где вы планируете снимать. Пронумеруйте их в порядке очередности. Даже когда вам нужно будет перемещать освещение в соседнюю комнату, это будет считаться новым местом. Внимательно пройдитесь по сценарию, сцена за сценой, чтобы ничего не упустить. Таким образом, вы сможете увидеть всех актёров, участвующих в конкретной сцене, и минимизировать затрачиваемое время сборов каждого из них. Помните, чтобы сократить трудозатраты, необходимо в одной локации снять все сцены, эпизоды, планы и ракурсы даже если они раскиданы по всему сценарию. Всё структуризируется уже в монтаже. Не забудьте пронумеровать сцены и эпизоды, чтобы потом вас не материл монтажёр, а вы не бегали по всем бинам на монтажном столе и не искали нужный файл. Скажу вам честно, я поступаю вот как: после съёмочного дня сажусь за «монтажку» и сразу монтирую сцены и эпизоды, нумеруя их по нумерации сценария. Например, у меня эпизод по номером 2, а в нём 3 сцены. Файлы на выводе я «обзываю»: 2/1, 2/2 и 2/3. Таким образом в специально созданной папке в компьютере у меня собираются все сцены и эпизоды по порядку, что облегчает в постпродакшене не «ползать» и не искать нужный файл.

Если вы учли все вышесказанные советы, можно смело давать команды **«Мотор!»** и **«Камера!»**. Команда ***«Мотор!»*** дается для звукооператора, по ней он включает свою аппаратуру, отвечает "Есть!" и только после этого звучит команда для оператора "Камера!". Но если звукозаписывающая аппаратура закоммутирована с камерой и включается автоматически, после того как оператор включает камеру, прежде чем всунуть в кадр хлопушку, всё равно ждут ответа звукооператора что всё в порядке. Контроль звука обязателен и необходим, чтобы потом на монтаже не пришлось мучительно прислушиваться. Хуже, если звук вообще не пошёл или появились помехи. Для этого есть непременное условие: все мобильные телефоны и радиопередающие устройства должны быть отключены! Часто, просматривая на различных фестивалях, где мне пришлось быть членом или председателем жюри, просматривая конкурсные материалы, врезались писк и посторонние шумы. От этого впечатление от просмотренного оставалось неприятное, а баллы, естественно, занижались. Имейте это в виду, если планируете своё участие в конкурсах и фестивалях.

Если у вас в кадре массовка, ой, извините, сейчас они называются АМС – актёры массовых сцен, и они должны что-то говорить, но начинают запинаться и тупить (такое нередко случается), есть хороший способ, который какой-то британский учёный от мира кино провёл исследование и выяснил, что цифры 29, 341, 45, 119, 1311, 9 – эта последовательность больше всего похожа на обыденную речь. АМС эти цифры заучивает, а потом проговаривает, но беззвучно (в микрофоны актёров не должны попадать посторонние звуки). Все эти «болтающие» актёры на фоне почти никогда не издают громких звуков. Далее. Когда в кадре появляется персонаж, жующий что-то аппетитное. Большинство сцен снимается далеко не с первого дубля, а так как место в желудке не резиновое, то актёры в кадре жуют, но не глотают. Как только дубль заканчивается, им подносят урну, куда они выплёвывают пережёванную еду.



Как снять ребёнка в недетском фильме? Очень просто — держать его в неведении! Чаще всего это делается в форме игры, когда ребёнка просят делать определённые действия (выглядеть испуганным, написать что-то на зеркале), не объясняя специфики ужасов, которые таятся за этими действиями. Иногда дети даже не знают, что снимаются в ужастике.

Небоскрёбы, замки и целые королевства — это далеко не всегда компьютерная графика. Без неё в монтаже, конечно, не обходится, но гораздо проще соорудить настоящий миниатюрный макет. Декорации «Властелина колец» или «Гарри Поттера» не были воссозданы с помощью компьютерной графики, а учитывая, что макеты всё ещё хранятся где-то на голливудских складах, можно с уверенностью сказать, что Минас Тирит и Хогвартс — вполне себе существующие места. Правда, очень маленькие.

Эти небольшие хитрости вы сможете использовать и в своём фильме. Особенное, если умеете работать с рир-проекцией (хромакей, «зелёнка») и правильно работать со студийным светом.

ТЕПЕРЬ НЕМНОГО О ТЕЛЕВИДЕНИИ

Теперь, думаю, неплохо перейти к телевизионному формату. Каким образом подбираются ведущие для программ и ток-шоу? Какие критерии для этого существуют и какая роль режиссёра на телевидении?

Телеведущий — это лицо программы, человек, который формирует бренд и непосредственно общается со зрителем. Телеведущие ведут новостные и информационные программы, берут интервью и развлекают зрителей в различных ток-шоу и игровых передачах. В соответствии с форматом меняется и типаж ведущих. Если для выпуска деловых новостей нужен строгий диктор в классическом костюме, то на кулинарное шоу со звездами с большей охотой возьмут жизнерадостного толстяка в поварском колпаке.

Для телеведущего важна внутренняя харизма, чувство юмора, умение импровизировать и чётко поставленная грамотная речь без серьёзных дефектов. Крайне редко в программы пробуют на роль ведущих людей с заиканием, картавостью или тихим голосом. Но даже эти недостатки можно перебороть, поработав с хорошим логопедом и преподавателем вокального мастерства. Телеведущий — это не просто «говорящая голова» в кадре. Он должен суметь заинтересовать зрителя, чтобы тот вернулся посмотреть на него в следующий раз. Чувство юмора, широкий кругозор, способность поддержать беседу на любую тему и импровизировать в любой ситуации —главные конкурентные преимущества.



Телевизионная режиссура – это качество подачи изображения и создание своеобразного сюжета, от неё зависит успех передачи или шоу. Режиссёр должен точно продумывать не только сюжетную часть, но и избрать принцип и тип подачи информации, ограничить её объем, тип. Именно режиссёр на телевидении выбирает, как, кому и зачем он передает информацию, в каком виде и когда её получит зритель, специалист на телевидении должен отличаться оперативностью и точностью работы.

Важной чертой телевизионной режиссуры становится скорость, ведь репортажи с места соревнований, фестивалей или праздников должны подаваться в равной степени качественно и интересно, одним словом, сценарное мастерство должно быть на высоте. Потому режиссер развлекательного шоу или выпусков новостей обязан отвечать за качество работы, должен знать все обязанности каждого участника съёмочного процесса. О чём мы с вами и говорили выше.

В некоторой степени допускает экспромт, может активно использоваться экспериментирование, импровизация. Режиссёр должен быть понемногу всем: актером, оператором, гримером, костюмером, сценаристом и всеми прочими специалистами, которые присутствуют на съёмочной площадке. Он должен точно и правильно координировать съёмочный процесс, принимать важные решения в сложных ситуациях, что особенно важно для репортажей и новостных выпусков, однако и в съёмках реалити-шоу, прямых эфирах или различных развлекательных передачах.

А в остальном, всё вышесказанное по кино, касается и режиссёра телевидения. Если у вас студия при школе или учреждении дополнительного образования, у вас есть очень хороший шанс опробовать всё, о чём мы говорили на страницах этого пособия. А может вы хотите создать семейную телестудию для себя и своих родных и друзей? Для этого сейчас много каналов в сети интернет. Как говорится, ветра вам в паруса и семь футов под килем!

ПОСЛЕСЛОВИЕ

На сколько много смог вам рассказать об основах режиссуры – не знаю. На самом деле, это очень богатая работа на ощущения, чувства и нервы. Мало этого здесь не бывает. В этой профессии флегматик не продвинется, нужно самопожертвование и самоотверженность, «болеть» работой. Скорее это даже не профессия, а состояние души, стиль и формат жизни. Понимание того, что ты делаешь что-то очень важное и нужное людям, ведь после вашего фильма, зрители должны узнать что-то новое, о чём, возможно, и не задумывались до этого. А может наоборот: они это знали, но вы смогли показать другую сторону, изнанку события. Вот что для меня режиссура. А для вас? Узнали вы что-то новое из этого пособия? Полезно оно было вам?

Если ответ утвердительный – буду счастлив и удовлетворён. Если отрицательный – подскажите, что нужно отсюда убрать и что добавить. Буду очень благодарен!

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

