

Directing *the* Story



Francis Glebas



Мастерство визуального рассказа

Мастерство визуального рассказа

Приемы профессионального повествования и
техники создания раскадровки для лайв-экшн
фильмов и анимации

Фрэнсис Глебас



AMSTERDAM • BOSTON • HEIDELBERG • LONDON
NEW YORK • OXFORD • PARIS • SAN DIEGO
SAN FRANCISCO • SINGAPORE • SYDNEY • TOKYO
Focal Press is an imprint of Elsevier



Содержание

Предисловие

Часть первая

1 Цель: почему мы смотрим?11

Почему мы смотрим фильмы?	11
Тысяча и одна ночь развлечения	11
На кону жизнь или смерть.....	13
Драматизация при помощи вопросов.	14
Еще раз о 1001 ночи развлечения.....	14
Анализ: не слишком ли поздно вернуться назад?	21
Суть развлечения.....	22
Возможности критики.....	22
Что делают зрители?	23
Подход обратной инженерии.....	23
Почему мы смотрим фильмы и кроме того.	23
Обещание читателю: свет интуиции!	27
Секрет искусства рассказа: затягивание истории. ...	27
Следует запомнить.	27
Ссылки.....	28

2 Частые проблемы новичков.30

Откуда начать?.....	30
Интуитивный подход к истории, движимой героями.....	31
Что может пойти не так?.....	31
Чем управляет режиссер?	37
Говорящая метафора	38

ix	Показать и рассказать.	38
	Каждый кадр - крупный план.	39
	Что такое история?	50
	Герой истории: кто это такой?	52
	Анализ: первое появления Шахерезады.	52
	Следует запомнить.	54
	Ссылки.	54

3 Основы.56

История и функции раскадровок.....	56
Различные типы раскадровок.	57
Производственный процесс.	57
"Бит-борд"	58
Раскадровка - в общих чертах.	58
"Story reel"	58
Процесс доработки.....	58
Питчинг-презентация.	58
Гонг-шоу.	61
Как рассказать историю в картинках?	61
Разбираем сценарий: что такое единица истории?	81
Как сделать раскадровку сцены?	81
Стейджинг действия.....	82
Анализ: искусство рассказа Шахерезады	82
Следует запомнить	82
Ссылки.	83

4 Искусство рисунка раскадровки: движения и эмоции.85

Осталось только 99.999.	85
От схематичных фигур к людям шарикам:	86

Занятия Уолта Стенчфилда по рисунку движения.	88
Карикатура.	96
Создаем интересных героев.....	96
Эмоции: движущие силы истории.	97
Рисуем четыре основные группы эмоций.	98
Приемы и советы.	100
Стремимся к ясности, рисуем четкие силуэты.	101
<i>The Lexicon of Comicana</i> Морта Уолкера.	102
Технические аспекты создания раскадровки.	103
Анализ: 1001 рисунок.	118
Следует запомнить:.....	118
Ссылки.	118

Часть вторая

5 Структурный подход:

тактики достижения цели.121

Однажды, давным-давно.	121
Анализ: развитие взаимоотношений между героями.	127
Следует запомнить.	127
Ссылки.	127

6 Что режиссирует режиссер.129

Как привлечь внимание.	130
Карта - не территория.	130
Селективное внимание..	131
Удерживаем внимание.	131
Создаем невидимую структуру: трюки внимания.	131
Сила внушения.....	134
Как мозг организует информацию: гештальт.	140
Режиссер-маг.	160
Иерархия нарративных вопросов.	162
Анализ: Шахерезада управляет вниманием.	165
Следует запомнить.....	165
Ссылки...	165

7 Как управлять движением глаз.167

Визуальная ясность.	167
Чему я научился у художников-акварелистов: отсутствующие фрагменты композиции.	167
Куда я смотрю?.	168
Уравнение дизайна.	174
Управляем движением глаз при помощи композиции....	189
Магический эффект: что вы чувствуете, когда смотрите фильм?.	195
Свет и тени.	198
Следует запомнить.	198
Ссылки.	199

8 Управляем движением глаз в пространстве и времени.201

Что не так с этим изображением?.	201
Длиннофокусный или широкоугольный объектив?.	209
Как рассказать историю при помощи кадрирования?.	210
Подвижность камеры.	218
Альтернативные подходы.	218
Прием планирования сцены.	219
Близость.	219
Ракурс "точки зрения": субъективная камера.	220
Город "Глупой любви" и "Sketch up".	220
Берегитесь убийц глубины.	220
Следует запомнить.	221
Ссылки.	221

9 Как заставить изображения говорить скрытая сила рисунка..223

Причудливое слово, которое обозначает "ключ".	223
Почему нас должны интересовать эти ключи?.	223
Как фильм говорит с нами?.	225
Мозг создает ассоциации.	227

Знаки и ключи в детективных историях.	230
Значимые объекты.	230
Как изображение задает вопросы?	232
Опосредованный путь	240
Все работает как надо, если вы знаете систему правил.	247
Семиотический квадрат	248
Семиотический анализ истории	
Шахерезады.	248
Следует запомнить.	249
Ссылки.	250

10 Как передать смысл и значение истории...252

Последовательность кадров и причинно-следственные взаимосвязи: как располагать кадры.	252
Другие типы причинно-следственных взаимосвязей...256	
География экрана: зрители должны знать, где что находится.. . . .	257
Совпадения уровня взгляда.	258
Временная последовательность.	258
История развития искусства монтажа.	262
Почему нам нужно рассказывать истории?	271
Фильм как машина времени.	272
Почему работает склейка.	274
Почему мы проговариваем нарратив про себя?	276
Следует запомнить:	276
Ссылки	276

11 Драматическая ирония.....278

Кто, где, когда и какую информацию узнает (речь идет и о зрителях).....	278
Умеете ли вы хранить секреты?.....	285
Маятник саспенса	286
Где применять драматическую иронию.....	288
Анализ: что знает султан?.....	289
Следует запомнить	289
Ссылки...	289

12 БОЛЬШАЯ картина: структура истории..291

Базовые виды структуры фильма и функции истории по Проппу.	292
Путешествие героя или дорога невротика.	293
Три уровня анализа истории.. . . .	296
Наставники	297
Парадигмы превращения невозможного в возможное...298	
Конец, начало и поворотные моменты.	304
Типы сцен.	304
Что случится, если сдвинуть структуру?.....	306
Следует запомнить.	307

13 Целимся в сердце.309

Идентифицируем ли мы себя с героем?	309
Страхи, недостатки, желания и потребности.	310
Истории о любви: почему влюбленные не вместе.	311
Что пугающего в ужасниках?	311
Комедия. Теория резинок:	
бьем сзади.....	312
Сколько можно преступлений!	314
Эмоциональная правда.	325
Музыка и цвет: не смысл, а осмысленность...	326
О чем это все?	330
Жили они долго и счастливо.. . . .	330
Огромная путаница с Пятачком.	330
Еще раз о том, почему мы смотрим фильмы.	331
Узел истории и формула фантазии.....	331
Эмоциональная вовлеченность в историю.	332
Следует запомнить.	332
Ссылки.. . . .	332

14 Резюме: все концепции вкратце.....334

Задаем вопросы и получаем ответы...	338
Ссылки	338

15 Анализ и эволюция истори Шахерезады...	340
Эволюция истории: яснее и драматичнее.	340
Тематический анализ и драматическая структура.....	340
Параллели и повторения истории....	340
Иерархия нарративных вопросов в истории Шахерезады.	341
Как я урезал длину и укоротил историю.	343
Как я сделал историю более драматичной и резонирующей.	345
16 Заключение: а сейчас пора прощаться...	348
Что они вам не скажут.	348
Советы, которые помогут вам оживить мечту.....	349
Все не то, чем кажется.	349

Предисловие

Приветствую всех, кто хочет изучить искусство кинематографа. В этой книге собраны мои попытки изучить секреты создания грандиозных фильмов. Когда я только начал преподавать, мои студенты часто давали мне обратную связь, они говорили, что никогда и ни от кого не слышали информацию, которую я им давал. Я был невероятно удивлен и решил, что стоит поделиться своими знаниями с миром. Но берегитесь: когда вы откроете эти страницы, вы больше не сможете смотреть кино как раньше.

Классический голливудский стильтребует, чтобы форма оставалась невидимой, чтобы зрители видели только героев истории, наблюдали за развитием сюжета, который будто бы разворачивается сам по себе; чтобы они погрузились в историю и идентифицировали себя с ее персонажами. В отличие от монтажа и съемок непрерывным планом, о работе режиссера с раскадровкой было написано очень мало (а если и написано, то не теми людьми, которые работали с раскадровкой на практике), поэтому многие специалисты на раннем этапе развития кинематографа учились работать с раскадровкой интуитивно, методом проб и ошибок. Искусство раскадровки развивалось, потому что она работало, а работа его оценивалась тем фактом, что кинематографисты получили возможность создавать истории, которые находили отклик у зрителей. Зрителям нравилось то, что они видели, им хотелось большего. Нам до сих пор хочется большего.¹

Когда я проделал литературный обзор, я обнаружил, что классический голливудский стиль до сих пор никто толком не проанализировал. Так что же такого уникального в моем подходе к преподаванию? Я спросил у себя:

что делают зрители, когда смотрят фильм? Затем я, отталкиваясь от своих наблюдений, вывел некоторые стратегии работы. Вот чем зрители занимаются, когда смотрят фильмы:

1. Во-первых, они устремляют все внимание на экран.
2. Они воспринимают каждый элемент, и стараются разобраться, что это такое.
3. Они определяют символическое значение действие героев и идентифицируют себя с тем героем, который им нравится.
4. Они стараются найти связи и смысл
5. Они предполагают, что случится дальше, и чем все закончится
6. Они переживают за героев и за исход истории, постоянно строят гипотезы, когда узнают о новой информации
7. И наконец, когда фильм заканчивается, они чувствуют эмоциональную разрядку и удовлетворенность от того, что фильм закончился так, как они хотели, но не так, как думали.

Особенно мне нравится четвертый пункт. Когда зрители находят причинно-следственные связи, находят смысл истории, они испытывают эмоции. Я считаю, это потрясающее открытие: осмысленность автоматически вызывает эмоции.

Фрэнсис Глебас
Доктор фантастических наук

Ссылки:

1. Hill, J. and P. Gibson. Film Studies . New York: Oxford University Press, 2000.

Часть первая



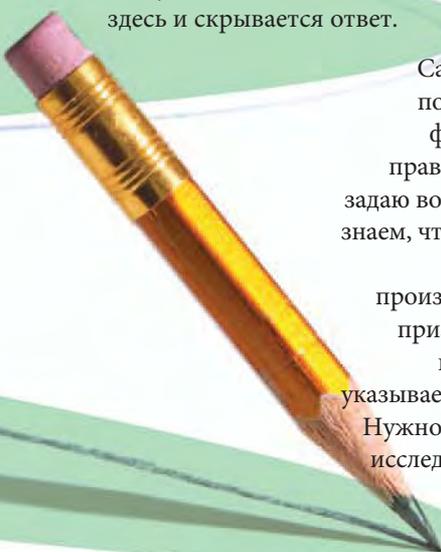


Цель: Почему мы смотрим?

Почему мы смотрим фильмы?

И это первый вопрос, который я задаю своим студентам: «Почему мы смотрим фильмы?». Большинство, как правило, никогда и не задумывается об этом. Однако, все начинают размышлять, поднимают руки и предлагают свои варианты ответов.

Мы смотрим кино по многим причинам. Все ответы я записываю на доске. Мы хотим испытать такие же эмоции и ощущения героев фильма и разделить свои чувства с друзьями, с которыми смотрим фильм. Мы хотим научиться чему-то. Мы хотим зрелищности, которой не хватает в обычной жизни. Мы хотим увидеть другие миры, куда нам никогда не попасть. Мы хотим услышать хорошую историю. Некоторые студенты предполагают, что мы смотрим фильмы, потому что хотим сбежать. Сбежать от чего? «От скуки» - следует ответ, и все смеются. Но что смешного? Возможно здесь и скрывается ответ.



Самый интересный ответ, который я получаю почти всегда: «Мы смотрим фильмы, чтобы развлечься». Да, это правда, кино - это развлечение. И тут я задаю вопрос потруднее: «Теперь, когда мы знаем, что смотрим кино ради развлечения, поможет ли это нам в процессе производства фильма?» Все единодушно признают, что не поможет. Это знание практически бесполезно, оно лишь указывает направление. Но у нас нет карты. Нужно копать глубже и самим тщательно исследовать территорию, что мы и будем делать в этой книге.



Мы будем копать до тех пор, пока не найдем определенные инструменты и техники, которые помогут нам «развлечь» зрителей. Итак, вопрос: что такое развлечение? Хочу рассказать вам историю. ...

Тысяча и одна ночь развлечения

Пришло время небольшого путешествия, в которое мы отправимся, используя только наше воображение. Прочитайте этот параграф, затем глубоко вдохните и закройте глаза. Я хочу, чтобы вы представили, будто вы оказались в удивительном райском месте. Если вы любите кататься на лыжах, то представьте, что вы на Альпах. Чувствуете ли вы холодный свежий ветер и колючие снежинки, которые он приносит? Если вам нравится загорать, представьте пляж, волны которые разбиваются о прибой, шум океана и крики чаек. А может быть вы предпочитаете джунгли с запахом экзотических цветов и необычными животными, прячущимися в зарослях? Прочувствуйте момент. Что вы видите? Что вы слышите? Что вы ощущаете? Погрузитесь в свою фантазию. А затем нажмите «паузу» и возвращайтесь обратно.

Замечательные ощущения, не правда ли? Но разве это история? Нет, это просто забавная фантазия. На сколько бы вас хватило, если бы вы увидели подобную картинку на экране? На минуту? Пять минут? Мне кажется, что вы вскоре начали бы размышлять: а произойдет ли наконец что-нибудь или нет?

И вновь вернемся к нашей фантазии. Дам вам немного информации: вы оказались в этом волшебном, райском месте по желанию некой могущественной королевы. Снова нажмите на «паузу». Похоже ли все это на историю? Не думаю, но теперь у нас появились некоторые вопросы. Зачем королева перенесла вас в этот райский уголок? Чего она хочет? Истории пока что все еще нет, но становится горячее.

«паузу». Похоже ли все это на историю? Не думаю, но теперь у нас появились некоторые вопросы. Зачем королева перенесла уас в этот райский уголок? Чего она хочет? Истории пока что все еще нет, но становится все горячее.

Нажмем на «play» и вернемся к нашей фантазии. Я кое-что забыл упомянуть. Это довольно важно, и мне кажется, что вы должны знать: королева - сумасшедшая. Да, вы правильно расслышали: утром она хочет вас убить. Нажимаем на «паузу».

А теперь у нас появилась история? Почти – у нас определенно есть напряжение и конфликт. А это уже начало истории.

Нажимаем «play». Что же вам делать? Вы судорожно пытаетесь найти выход. Сбежать – не вариант, стража повсюду. А что если попытаться убедить королеву, что убийство – это неправильно. Но она же сумасшедшая, помните? Призывы к логике здесь не помогут. К несчастью, логика и факты редко убеждают даже самых нормальных людей. Если вспомнить, насколько крепко люди держатся за свои политические и религиозные убеждения, вы поймете, о чем я говорю: логика здесь бесполезна. Что еще можно сделать? Может быть соблазнить сумасшедшую королеву, влюбить ее в себя? Но вот незадача, вы узнаете, что вашу похитительницу предал любимый человек, и именно поэтому она и сошла с ума. Еще идеи?

Итак, вы в плену у сумасшедшей королевы, которая собирается убить вас утром. Чтобы вы будете делать? Нажмете на «паузу» в своем воображении? Будете молиться, чтобы завтра никогда не наступило? Нет вы глубоко вздохнете и произнесете магические слова: «Однажды, как-то раз». Да, вы начнете рассказывать историю. Именно это и сделала Шахерзада из сказки «Тысяча и одна ночь».

История начинается так: давным-давно в одной волшебной стране жил могущественный султан, и однажды его любимая жена предала его. Это разбило ему сердце, и, чтобы никогда больше не переживать боль от подобного предательства, каждую ночь он брал новую невесту, а на рассвете убивал ее. Он был могущественным правителем, но не очень хорошо справлялся с эмоциями

Сумасшествие правителя постепенно разрушало его королевство, и Шахерзада задумала положить этому конец. Она решила стать следующей невестой султана. Ее отец был очень напуган, но он доверял своей дочери и согласился выдать ее замуж.

Шахерзада со своей сестрой Дуниазадой придумали хитрый план. Свадебный ужин плавно перетек в ночь, и в игру вступила Дуниазада. Поскольку Дуниазада последний раз видела свою сестру, она попросила султана об услуге. Пусть Шахерзада расскажет одну из своих удивительных сказок. Поскольку султан не увидел в просьбе никакого злого умысла, он согласился. И Шахерзада принялась плести магическую ткань истории, в которой рассказывалось о невероятных приключениях. Султан тоже слушал волшебную сказку, и мало-помалу он попал под чары Шахеризады.

Но это не конец истории про Шахерзаду, поскольку ей все же предстояло встретить рассвет. Что же она сделала? Она оставила героя и героиню своей истории висеть на

краю скалы и объявила, что уже слишком поздно. Как видите, Шехеризада знала магическое искусство рассказа истории – все истории движутся вперед благодаря возникающим вопросам. Секрет Шехеризады был в том, что она заставляла своего слушателя ждать. Давайте узнаем, что же случилось с ней дальше?

Шахерзада знала, что султан умирает от любопытства и хочет скорее узнать, что же произошло с героем и героиней, повисшими на краю скалы. Вместо того, чтобы убить девушку на рассвете, султан с нетерпением ждал следующей ночи, чтобы услышать продолжение сказки. План сестер сработал. Шахерзада рассказывала сказки 1000 и одну ночь, в течение которых султан постепенно изменялся. По истечении 1001 ночи он с Шахеризадой счастливо зажили в браке, а королевство было спасено.

Но как и почему султан изменился? Шахерзада прекрасно знала, что рассказчик – это своего рода чревовещатель. Вам кажется, что его кукла живет собственной жизнью – прямо как история. Кукла может сказать все, что угодно, и, поскольку кажется, что говорит именно она, ей все сходит с рук. С историей все то же самое: вы думаете, что она разворачивается сама по себе, но на самом деле это происходит благодаря искусству рассказчика. Шахерзада в точности знала, что она собирается рассказать султану, и представляла, как это сделать. Она, подобно умелой ткачихе, сплетала историю, добавляя в приключенческий рассказ нити рассуждений о добре и зле, и невозможно было уследить, как хитро она это делает. На самом деле Шахерзада рассказывала султану о том, что правильно, а что неправильно, она говорила ему о доверии к людям, эти темы и разворачивались в ее сказках. Шахерзада не доказывала султану, что убивать – неправильно, истории рассказывали это за нее. Если бы она сказала султану, что убийство – это неправильно, он тут же ее и убил бы. Если бы она сказала «верь мне», он бы убил ее еще быстрее. Вместо всего этого она притворялась, что рассказывает сестре историю о приключениях, но на самом деле за этим скрывалось нечто большее. Когда султан вместе с героями пережил 1001 ночь, он изменился. Шахерзада оказалась мастерским чревовещателем. Ее истории рассказывали себя сами: султан растворился в них, но в тоже время через сказки он нашел себя.

Когда я не знаю, как подступиться к истории, я всегда вспоминаю Шахеризаду. Она невероятно меня вдохновляет. И поэтому я именно на примере ее сказок буду демонстрировать основные техники и принципы работы с историей. К счастью, если вы или например я плохо расскажем историю, нас никто не убьет. Но все же иногда возникает подобное ощущение. Хорошему рассказчику кажется, что на кону его жизнь или смерть.

Но подождите, вы спросите, в чем секрет хорошей истории? Как я уже сказал, проявите терпение. Читайте дальше и узнаете разнообразные секреты Шахеризады. Вы узнаете как построить историю и как создать раскладку - так называемое визуальное повествование.

На следующих страницах вы узнаете, что же действительно случилось в те таинственные тысячу и одну ночь, "однажды, как-то раз". Истории Шахерезады представлены в том же порядке, в каком она рассказывала их султану. Она училась на своих ошибках, сомневалась, преодолевала препятствия и страхи, чтобы в конце концов стать прекрасным рассказчиком и изменить как свою судьбу, так и судьбы других людей. В ходе пересказа я позволил себе немного вольностей, но лишь для того, чтобы лучше продемонстрировать вам искусство Шахерезады. Историю Шахерезады я представлю в форме раскадровки вместе с комментариями, описывающими основные принципы работы с произведением.

Чтобы проанализировать фильм, вам нужно посмотреть его дважды. Так происходит потому, что над созданием фильма работают профессионалы, и вы "растворяетесь в истории", также, как и султан. Вы не обращаете внимание, как "сконструирован" фильм, потому что полностью поглощены событиями на экране. Вскоре мы увидим, как люди "втягиваются" в историю. Чтобы понять, что же действительно происходит, вам придется посмотреть фильм во второй раз - только так вы проанализируете, как кусочки картины складываются вместе. Довольно иронично то, что гораздо легче учиться искусству рассказа истории на плохих фильмах, нежели на классике. Когда вы смотрите классический фильм, история кажется "бесшовной". Почему так происходит, мы поймем позже. Плохой фильм полон ошибок и "горчащих ниток", и именно поэтому мы сразу видим, как делать не надо. Я рекомендую вам прочитать истории Шахерезады несколько раз, только так вам удастся досконально изучить действенные принципы и техники визуального рассказа.

Шахерезада прекрасно знала, что она должна завладеть вниманием султана и ни на минуту не позволять ему угаснуть. Помимо всего прочего, ее истории должны были взволновать султана. Но откуда она брала идеи? А вдруг она была рассказчицей, обладающей природным талантом? А вдруг она знала некие тайные секреты? Нет, она просто задавала вопросы. Звучит просто, но это правда. Она спрашивала: "А что, если...?" Что если связать этого и этого персонажа? Что произойдет дальше? Что случится, если...? Шахерезада поняла, что бессознательно она отвечает на эти вопросы. Задавайте вопросы, и вы запустите бессознательный механизм по поиску ответов на эти вопросы (подробнее об этом чуть позже). Отвечать на подобные вопросы - работа для нашего мозга. Шахерезаде всего лишь нужно было поставить героя в затруднительное положение, придумать ему разные препятствия и спросить себя, что же герой будет делать далее? Затем ей всего лишь нужно было расслабиться и отпустить свое воображение в полет. Без вмешательства и оценки со стороны разума. Шахерезада прислушивалась к себе, и ответы постепенно к ней приходили. Они могли быть не так очевидны, или нуждались в доработке, но, тем не менее, находились. Ответы придут и к вам, но для этого нужно практиковаться.

На Шахерезаде, как на рассказчице, лежало негласное обязательство: в конце путешествия султана должна была ждать награда. Шахерезаде приходилось создавать героя, с которым султан мог бы себя идентифицировать. Чтобы интерес султана не иссякал, Шахерезаде нужно было всегда быть на шаг впереди, только она

знала, преуспееет или провалится герой в испытаниях, которые выпали на его долю. Шахерезада любила и другой прием: иногда она давала султану чуть больше информации, чем героям истории. Когда султан знал больше, чем герои сказки, он в напряжении и со страхом ждал, что же с ними случится дальше.

На кону жизнь или смерть

Самое важное при создании фильма - это помнить о том, что он должен быть о чем-то грандиозном, значительном и важном. Иначе, зачем же люди будут смотреть? Даже если вы снимаете фильм о дружбе двух лягушат, то вы должны рассказать о важности и "вневременности" дружбы. Пусть зрители поставят себя на место героев: к примеру, расскажите, что если принимать дружбу как должное, то можно и потерять друга. Что-то обязательно должно быть на кону. Я не говорю о том, что вы должны сочинить масштабную эпопею. Пусть это будет небольшая история, в которой раскрываются важные темы: семья, взаимоотношения родителей и детей, честь и закон, преступление и наказание, предубеждения, богатство и бедность, свобода, понимание, удовольствие, душа и физическая оболочка, болезни и здоровье, любовь и ненависть. Пусть в вашей истории раскрываются глобальные вопросы. Как найти любовь? Может ли любовь победить страх? Откуда мы пришли? Что все это значит? Пусть ваша история поднимает вселенские вопросы.

Как только вы определились с сутью истории, покажите аудитории, что на кону. Не нужно ничего объяснять и рассказывать. Вам нужно показать, что на кону в том случае, если герой не справится с задачей. Согласно результатам многих психологических исследований "через три дня после определенного события, люди вспоминают только 10% того, что они слышали, 35% того, что они видели и 65% того, что они и видели и слышали"¹. Кроме того, мы лучше запоминаем события, если мы эмоционально в них вовлечены². Покажите вашим зрителям, почему герои так хотят достичь своей цели. Именно мотивация героев двигает историю вперед, персонажи преследуют определенные цели, преодолевают препятствия, принимают решения и действуют под давлением меняющихся обстоятельств. Если ничего подобного не происходит, лучше придумайте новых героев. Мы с необычайным волнением следим за перипетиями событий, происходящими с героями, и плывем за ними по волнам истории.

Пообещайте зрителям, что они не пожалеют, если последуют в путешествие за вами, если начнут переживать за героев. И чтобы аудитория не разочаровалась, пусть героям придется непросто. Нет, я не говорю о том, чтобы сделать цель персонажа недостижимой. Создайте на пути героя препятствия. Преодолевая их, персонаж будет расти, а история станет гораздо интереснее. Помните, как изменились наши ощущения, когда райское местечко превратилось в кошмарную темницу? А теперь мы посмотрим, как сделать из пассивных зрителей активных участников истории.

Драматизация при помощи вопросов

Драма - это преувеличение. Драматург берет обычные события и заостряет их, чтобы показать, насколько значительными они кажутся герою. Событие может и не принимать вселенских масштабов, но на взгляд героя все иначе. Переживания мальчика, влюбленного в девочку - это вовсе не проблема жизни и смерти. Однако мальчику все кажется именно так. Как вы знаете, подросткам многие вопросы кажутся вопросами жизни и смерти.

Обычно драматическое произведение имеет трехчастную форму: мальчик встречает девочку, мальчик теряет девочку, мальчик возвращает девочку — счастливый конец. Почему такая форма работает? У нас есть некая ситуация: мальчик встречает девочку. Затем возникает проблема или конфликт: он теряет девочку. Это может произойти несколькими способами. Затем герой решает проблему: с помощью определенных действий он возвращает девочку. Все события драмы взаимосвязаны при помощи причинно-следственных связей. Герой действует, другой герой реагирует, что в свою очередь вызывает следующую реакцию. Как правило герой идет к цели путем проб и ошибок, таким образом он понимает, какие действия эффективны, а какие нет. Уникальность и ценность отдельной истории в том, что все действия и события в ней связаны причинно-следственными связями.

Когда мы слушаем истории о персонажах, которые нам небезразличны, мы опосредованно переживаем эмоции, которые они испытывают, сталкиваясь с трудностями, мы с нетерпением ждем, что же будет дальше. И этот интерес вполне объясним. Персонажи действуют так, что сами

загоняют себя в ловушку, из которой им затем приходится выбираться, как например мальчик, который хочет вернуть свою девочку. Представьте зрителям историю в виде вопросов, затем найдите на них необычные ответы.

Раскадровка - это инструмент для визуального планирования фильма. Это визуально представленный сценарий. Раскадровка рассказывает историю в виде картинок. Режиссура фильма - это процесс превращения страниц сценария в последовательность волнующих, "увлекательных" эпизодов. Специалисты, работающие в киноиндустрии, частенько утверждают, что фильм возникает в процессе монтажа. Создание раскадровки - это первый шаг умелой команды режиссера и монтажера. Это самый важный шаг, ни один кадр фильма не должен появиться на свет, пока вы не создали раскадровку.

Раскадровки, которые вы увидите далее, совершенно идентичны тем, что создаются во время работы над фильмом. Сначала художники продумывают идеи в черновой форме, а затем, когда все работает так, как надо, изображения полируются. Вы увидите рисунки со всех стадий работы над раскадровкой: от черновой до финальной.

Еще раз о 1001 ночи развлечения

Читая историю, представленную дальше, задавайте себе вопрос: "Что произойдет дальше?" Затем проанализируйте, оправдались ли ваши ожидания? Если нет, то в чем отличия? Если ваши ожидания оправдались, то какой урок вы извлечете отсюда, чтобы усилить свои навыки рассказчика?



Давным-давно, в одном далеком королевстве жил султан. Каждый день он брал в жены новую девушку, но на следующее утро, когда вставало солнце, она таинственным образом исчезала. Однажды в жизни султана появилась девушка, благодаря которой все навсегда изменилось. Девушку звали Шахерезада.



Сверкает молния.



Открывается дверь...



Из двери льется свет



На крыльце появляется беспокойная фигура.



Человек машет тем, кто скрывается внутри дома.



На крыльцо выходит девочка...



И быстро спускается по лестнице.



Ее семья следует за ней.



Они присоединяются к другим людям, покидающим город.



Навстречу толпе, покидающей город, движутся две фигуры...



Они идут в противоположную сторону..



Наконец, они пересекаются с девочкой.



Девочка смотрит...



Она смотрит внимательнее.



Шахерезада встречается с ней взглядом.



И улыбается девочке.



ДЕВОЧКА: "Мама, это была Шахерезада"



МАТЬ: "Тогда, возможно, у нас еще есть надежда"



Шахерезада и ее сестра Дуниазада направляются к дворцу .



Дуниазада умоляет сестру бросить безумную затею



ДУНИАЗАДА: "Почему ты думаешь, что султан тебя послушает?"



ДУНИАЗАДА: "Говорят, он совсем сошел с ума!"



ШАХЕРЕЗАДА: "А что если на следующую ночь султан возьмет в жены ту девочку? Или его выбор падет на тебя?"



ШАХЕРЕЗАДА: "Просто придерживайся плана"



Дуниазада догоняет сестру.



Издалека дворец выглядит заманчиво.



Девушки останавливаются и с благоговением смотрят на дворец.



[Музыка нарастает]



Дворец грозно возвышается.



ПОПРОШАЙКА: "Берегитесь! Берегитесь!"



Напуганные девушки останавливаются.



ПОПРОШАЙКА: "Не входите сюда, это гиблое место"



ПОПРОШАЙКА: "Возвращайтесь туда, откуда пришли"



ПОПРОШАЙКА: "Он совсем обезумел!"



ШАХЕРЕЗАДА: "Уйди с дороги"



ПОПРОШАЙКА: "Остерегайтесь голосов, они найдут вас"



Сестры игнорируют предупреждение и следуют дальше.



Они поднимаются по ступенькам.



Девушки доходят до ворот...



Ворота открываются.

Теперь в форме раскадровки мы увидим, как Шахерезада в одиночку переживает невероятные испытания и в то же время пытается создать хорошую историю — как можно лучше, ведь от этого зависит ее жизнь.

Описания, которые вы видите под каждым изображением раскадровки — это слова, которыми художник-раскадровщик мог бы описать созданные кадры. Как правило диалоги пишут на отдельных листочках бумаги: таким образом их с легкостью можно передвинуть в другое место.

Анализ: не слишком ли поздно вернуться назад?

Шахерезада рискнула восполнить потребность султана в необходимых ему эмоциональных переживаниях при помощи своих историй. Что мы еще знаем? Какие вопросы еще поднимаются в повествовании? Чего ожидать?

Мы знаем, что Шахерезада решилась пойти "против течения", чтобы предотвратить дальнейшее исчезновения девушек. Это и есть ее цель. Если она потерпит неудачу, она погибнет. На кону ее жизнь. Шахерезада сталкивается на первый взгляд с непреодолимыми препятствиями: их символизируют огромные купола замка. Она уже на стороне проигравших. Мы можем болеть за нее, уважать ее решительность, но не слишком ли девушка самоуверенна?

Давайте-ка взглянем на то, что мы визуализировали с помощью раскадровки.



Толпы людей бегут через рыночную площадь. Этот кадр показывает аудитории место действия и задает настроение, но кроме того, мы сразу же оказываемся в гуще событий. Всегда начинайте с середины драматического действия. Не заставляйте аудиторию ждать и думать, произойдет ли что-либо вообще в этой сцене. Почему все покидают город? Представьте предысторию драматично. Предыстория — это информация, которую зрители должны знать, чтобы понять суть истории. Когда мы видим, как Шахерезада идет наперерез толпе, мы понимаем, что девушка чем-то от всех отличается. Мы еще не знаем чем, но становится интересно. У нее есть определенная цель или она просто сумасшедшая? Всего несколько кадров — но возникло столько интригующих вопросов.



Шахерезада и ее сестра Дуниазада идут через грязную площадь к роскошному замку султана, и в это же время Дуниазада с помощью логики пытается убедить сестру отказаться от безумного плана. Но Шахерезада хочет спасти своих подруг от гибели, поэтому логические доводы Дуниазады не находят у нее поддержки. Чтобы остановить безумие, она намеревается стать следующей женой султана. Тут мы узнаем, что находится на кону. Она просит сестру придерживаться плана. Дуниазада протестует, но тут Шахерезада спрашивает сестру, а что если бы султан выбрал ее в качестве следующей невесты? Теперь цель Шахерезады также наполняется для Дуниазады эмоциональным смыслом, и девушка соглашается следовать плану.



В данном эпизоде именно расстановка героев и движения камеры помогают визуально рассказать историю. Сестры идут по рыночной площади, камера следует по их пути, постоянно отъезжая назад. Шахерезада идет прямо по направлению к камере, таким образом мы понимаем, что у девушки есть четкая и определенная цель. Дуниазада пытается остановить сестру и мечется вокруг нее зигзагами. Положение камеры позволяет нам идентифицироваться с героиней, с ее движениями, с ее целью. Ее стремления становятся нашими стремлениями.



Перед нами эффектно появляется дворец султана, и почти тут же мы получаем предупреждение от попрошайки. Он говорит, что дворец совсем не таков, каким кажется. Ставки повышаются: теперь на кону жизнь Шахерезады.

Суть развлечения

И вновь вернемся к нашему вопросу: почему мы смотрим фильмы? Прежде чем ответить на этот вопрос, давайте задумаемся, почему мы вообще что-то делаем. Тони Робинс объясняет: "Почти все, что мы делаем, движимо либо стремлением избежать боли, либо желанием получить удовольствие; и то, и другое - биологические инстинкты, которые контролируют наши жизни."³

Но погодите-ка минуту, мы же только что узнали, что сюжет фильма строится на напряжении и конфликте? Чувство напряжения и конфликты - это болезненное явление, мы всеми способами стремимся их избежать. Мы стремимся избежать боли и получить удовольствие. Так почему же люди идут в кино? Персонаж фильма стремится избежать боли, зрители смотрят на него - и это обучающий опыт. Научаясь избегать боли - мы получаем позитивные ощущения.

Приходилось ли вам когда-либо изо всех сил трудиться, чтобы получить желаемое? При этом, добившись желаемого, вы вдвойне рады результату. Почему так происходит? Потому что вы понимаете, через что прошли. Вы невероятно чего-то хотели, это вызывало напряжение. Получив желаемое, вы чувствуете себя гораздо лучше. Это называется отсроченное вознаграждение. Фильмы, как никакой другой вид искусства, дают нам подобный вид вознаграждения. В конце мы получаем ответы на все вопросы, герои достигают своих целей, что вызывает положительные эмоции.

Давайте рассмотрим другие причины. Зачем мы хотим увидеть другие миры? Потому что это заставляет нас чувствовать себя лучше. Почему мы хотим делиться эмоциями с другими людьми? Потому что это заставляет нас чувствовать себя лучше. Почему нам нравится смотреть, как герои преодолевают препятствия? Потому что это заставляет нас чувствовать себя лучше. Итак, основная причина того, почему мы смотрим фильмы в том, что они заставляют нас чувствовать себя лучше. Если говорить формально, мы смотрим фильмы, чтобы получить некий эмоциональный и осмысленный опыт. Но, поскольку мы учимся, я, помимо нового опыта, который получают зрители, упомяну и другие положительные моменты.

Зрители - это ваши покупатели. Дайте им то, что они хотят. Во-первых, ведите их туда, куда они желают попасть. Но что случится, если дать аудитории то, что она ожидает увидеть? Зрители заскучают, ведь фильм станет предсказуемым. Нужно дать людям то, чего они ждут, но не тем образом, каким они ждут. Удивляйте их.

Как заставить зрителей почувствовать себя лучше? Как сделать фильм эмоциональнее? Если вы покажете "чистую" эмоцию героя, это не сработает. Если вы пойдете этим путем, зрители возможно испытают совершенно противоположную эмоцию.

К примеру, зрители видят плачущего персонажа. Они не обязательно почувствуют грусть. Напротив, подобная эмоция может вызвать и смех. На одном из моих занятий мы со студентами смотрели фильм, в котором героиню-великаншу одурачили другие персонажи. Она очень расстроилась и заплакала. Сцена была качественно поставлена, и зрителей тронули эмоции героини. Но великанша все

продолжала и продолжала плакать - это длилось довольно долго. Вскоре студенты начали смеяться. Пусть сцена и длилась всего 30 секунд - это уже было слишком.



Если вы продемонстрируете зрителям "чистую" эмоцию, не ожидайте, что они будут ее испытывать.

Покажите смеющегося героя, но зрителям ситуация не обязательно покажется забавной. Возможно они и посмеются из солидарности с героем некоторое время, но затем, если сцена затянется, зрители начнут злиться. Почему? Потому что им покажется, что они не в теме. Зрители подумают, что они не поняли шутку. Подсказка: зрители должны понять, почему герой плачет. Пусть они догадаются, в чем соль шутки, над которой смеются персонажи. Ваша задача - подвести зрителей к определенной части истории.

Итак, мы обнаружили, что смотрим фильмы, чтобы почувствовать себя лучше. И как же вы заставите своих зрителей почувствовать себя лучше? Вы уже поняли, что нельзя показывать на экране ничем не обоснованные эмоции, что вы предпримете? Режиссер Дэвид Мамет подметил: "Все, что вы должны делать - снимать картины"⁴. Так как же нам совпасть с ожиданиями зрителей? Доктор Элвин Скотт дал своим студентам замечательный совет: он посоветовал целиться в сердце зрителей на структурном уровне⁵. Именно по этому пути мы и пойдём. Мы будем идти шаг за шагом, постепенно выстраивая структуру, с помощью которой вы достигнете до сердца вашей аудитории. Мы структурируем элементы фильма, пользуясь всеми имеющимися ресурсами: образами, словами и звуками. Чтобы понять, как все работает, мне потребовались годы, да и до сих пор есть, чему учиться.

Возможности критики

Какое-то время назад я работал художником-раскадровщиком в студии Дисней, и однажды мне захотелось получить обратную связь о моей работе. Я подошел к своему начальнику и спросил, как я справляюсь. Он ответил, что неплохо, но ему кажется, что мои раскадровки "эмоционально холодные". Его ответ задел меня до глубины души. Фильмы строятся на эмоциях, и тут мне говорят, что мои раскадровки безэмоциональные.

Собрание закончилось, и я почувствовал себя оскорбленным. Затем я разозлился. Затем принял решение. Я мог отмахнуться от критики, а мог оттолкнуться от нее и узнать что-то новое. Мой начальник был прав, и исправить ошибку было в моих силах. Я принял вызов. Тогда я работал над "Покахонтас". Конец фильма казался ровным и неинтересным, будто мы снимаем кино о приключениях подростков в лагере: "Увидимся следующим летом". Но задумывалось все совершенно по-другому: "Покахонтас" должна была стать первым диснеевским фильмом, который не заканчивался "и жили они долго и счастливо". Как же дать зрителям те эмоции, которые они хотят получить? Критика руководства посеяла во мне семена возможностей. Аудитория во время просмотра фильма хочет почувствовать себя лучше. Но чем же их занять их на протяжении всего пути?

В следующий раз, когда я увидел своего начальника в коридоре, я пообещал ему: "Я не успокоюсь, пока не заставлю вас плакать". Чуть позже вы узнаете продолжение истории, и, прежде чем продолжить, напомним вам, что аудитория во время просмотра фильма хочет почувствовать себя лучше. Но чем же их занять до этого самого момента?

Что делают зрители?

В свое время мне удалось понаблюдать за тем как Джеффри Катценберг (на тот момент глава "Дисней") просматривал "story reel"* Пока комментарии других членов команды растекались вокруг да около, его высказывания, как лазерный луч, били точно в цель. Я часто поражался, как ему это удается? На основе тех мелочей, которые он подмечал, я составил целостную картину. Он смотрел и оценивал фильм так, будто рядом сидят его дети. Он представлял, приклеятся ли они к экрану, или, испугавшись, побегут в ванную, или возьмут попкорн. Другими словами, он смотрел фильм не с точки зрения кинематографиста, а с точки зрения зрителя. Он постоянно спрашивал себя, не скучно ли ему, понимает ли он, что происходит: как мы знаем, скука и недоумение - это два главных врага хорошей композиции. Джеффри тщательно изучал историю, которая ляжет в основу фильма, он был осведомлен о каждой стадии работы над сценарием.

Именно с этой точки зрения я и стал анализировать фильмы. Еще одним важным вопросом стал: "А что сейчас делают зрители?" "Почему мы смотрим фильм" и "Что делают зрители" - это те два вопроса, на основе которых и написана эта книга.

* это один из первых вариантов фильма: сочетание рисунков раскадровки с диалогами и звуковым сопровождением.

Подход обратной инженерии

Что происходит с разумом, телом, сердцем и душой зрителя каждые 1/24 долю секунды? Мы с вами раскроем принципы работы мышления, законы восприятия, узнаем, как мозг обрабатывает информацию и создает эмоции. Как только мы поймем, чем занят мозг зрителя во время просмотра фильма, мы проанализируем эту информацию и обнаружим, как создать наиболее сильную структуру фильма. Это называет подход обратной инженерии: мы раскладываем целое на элементы, чтобы понять, как эти элементы связаны между собой.

Давайте задумаемся, что же делают зрители. Вы скажете, что они сидят в темноте, едят попкорн и смотрят фильм. Ничего подобного. Зрители отнюдь не пассивны. Прежде чем люди окажутся в кинотеатре или включат телевизор, у них возникают определенные ожидания насчет того, что они хотят увидеть.

Джеймс Элкинс в своей книге "Предмет тоже смотрит на тебя" ("The Object Stares Back") описывает так называемый процесс "обычного смотрения": "Когда я говорю, что я "просто смотрю", это значит, что я нахожусь в процессе поиска. Смотреть - значит хотеть и желать. Смотреть - это не просто отделять свет от тени, не просто видеть паттерны и собирать данные. Смотреть - значит обладать или хотеть обладать: мы едим, мы владеем имуществом, мы "владеем" нашим телами. Мы не можем смотреть на что-либо и не думать при этом, как это использовать, получить, заполучить, присвоить, удержать, сохранить, запомнить, одолжить или украсть. Я не могу посмотреть на что-либо - на предмет или на человека, при этом не подумав, как бы присвоить это. Подобные мысли не просто сопровождают процесс смотрения, они и есть процесс смотрения."⁶

Почему мы смотрим фильм и кроме того...

Нам нужно понять не только то, почему зрители смотрят фильм, но и что они делают, когда смотрят фильм. Что происходит в их головах? Ответ на этот вопрос направит нас на нужный путь. Давайте представим человека, который смотрит фильм с двумя героями: мужчиной и собакой. Давайте залезем в его голову и посмотрим, что происходит во время того, как он глядит на экран. Но сейчас мы будем смотреть не на экран, а на зрителя.



ЗРИТЕЛЬ: "Когда все начнется?" Ваша аудитория не просто сидит в кресле кинотеатра и ест попкорн. Зрители находятся в режиме "тревожного ожидания", они хотят насладиться увлекательной историей.



ЗРИТЕЛЬ: "Началось. Тссс..." Свет гаснет, и на экране оживают образы. В первую очередь зрители фокусируют свое внимание на экране.



ЗРИТЕЛЬ: "Эй, смотри, смотри!" Во-вторых аудитория "охотится" на то, что они видят на экране. "Охота" - это самое подходящее описание для подобного процесса. Образы должны быть яркими и понятными, чтобы зритель с легкостью их считал.



ЗРИТЕЛЬ: "Кто это? похоже, человек с мешком." Увидев на экране образ, мы стараемся его идентифицировать. Мы "считываем" по одному образу за раз, как будто читаем слова в предложении.



ЗРИТЕЛЬ: "Смотрите-ка, человек забирается на дерево." Мы проговариваем про себя, что видим на экране, переводим образы в слова. Гадаем, что же случится дальше.



ЗРИТЕЛЬ: [За экраном лает собака] "Хм, есть и собака. Готов поспорить, что она и загнала его на дерево." Пусть мы и не обладаем всей информацией, но все же пытаемся сложить кусочки картины в осмысленную историю. Мы будто отгадываем загадку, проверяем "теории", надеясь, что паззл сложится.



ЗРИТЕЛЬ: [Гудок поезда] "Что это за звук?" Зрители продолжают "визуальную охоту", надеясь найти ответы на все свои вопросы.



ЗРИТЕЛЬ: "Прямо на нас едет поезд!" Мы будто бы становимся участниками событий, переживаем все так, будто это происходит прямо с нами, словно видим сон.



ЗРИТЕЛЬ: "Пригнись!"



ЗРИТЕЛЬ: "Что этот человек собирается делать?" Теперь мы получили достаточно информации, и она держит нас в напряжении. Мы стараемся разгадать то, чего еще не знаем, и со страхом ожидаем дальнейшего развития событий.



ЗРИТЕЛЬ: "О, нет! Он засунул пса в мешок и несет его на железнодорожные пути." Мы ожидаем самого худшего, но надеемся на лучшее. Мы мечемся от страха к надежде.



ЗРИТЕЛЬ: "Может быть он ненавидит эту собаку?" Мы приписываем героям мотивацию. Мы решаем для себя, нравится нам герой или нет, хороший он или плохой.



ЗРИТЕЛЬ: "Бедный пес! Как же он оттуда выберется?" Мы жалеем героя и сочувствуем ему, как будто он наш друг.



ЗРИТЕЛЬ: "О нет, поезд приближается! Я не могу смотреть!" Нас подводят к определенным событиям, другими словами, они начинают что-то для нас значить.



ЗРИТЕЛЬ: "Все закончилось?" Когда мы понимаем смысл определенного события, мы начинаем испытывать эмоции. Это происходит автоматически.



ЗРИТЕЛЬ: [Звук приближающегося поезда] "Он смеется. Как жестоко. Лучше бы тебя сбил поезд!" Чувство справедливости - это движущая сила в создании рассказа. У всех нас есть внутреннее чувство справедливости, и мы хотим отомстить тем, кто делает плохие вещи.



ЗРИТЕЛЬ: "А что сейчас делает этот человек? Он жует. Это ужасно" Собака лает!



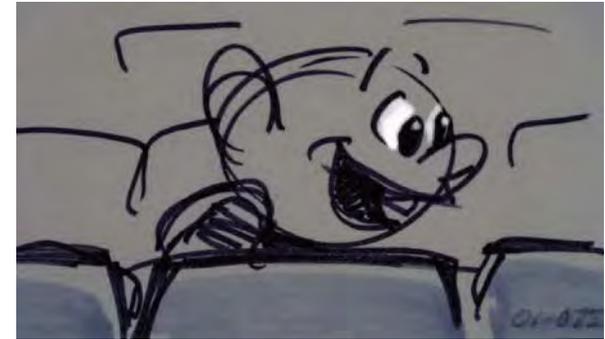
ЗРИТЕЛЬ: "Подождите-ка, вот же собака!" Когда самое ужасное, чего мы ожидали, не произошло, мы чувствуем облегчение. Мы смотрим на экран в стремлении узнать, что же будет дальше.



ЗРИТЕЛЬ: "Но что же в сумке? Это яблоки. Он делал яблочный соус! Теперь все встало на свои места" Теперь отдельные элементы истории обретают новое значение. Нашу версию истории заменяет то, что случилось на самом деле.



ЗРИТЕЛЬ [Смеется]: мы испытываем невероятное облегчение, ведь то, чего мы боялись, не произошло. Другими словами, "му почувствовали себя лучше". Цель достигнута.



ЗРИТЕЛЬ: "Ты видел это? Я так и знал, что этим все и закончится" Мы хотим поделиться своими эмоциями с другими.



ЗРИТЕЛЬ: "Когда я смотрю фильм, я жду определенный конец, но мне не хотелось бы, чтобы развитие сюжета шло именно так, как я предполагаю." Мы ждем, чтобы история оправдала наши ожидания и предположения, но в то же время мы хотим, чтобы сюжет удивлял нас неожиданными поворотами.



ЗРИТЕЛЬ: "Скорее бы увидеть нечто подобное" Когда мы узнаем ответы на все поднятые в истории вопросы, возникает чувство законченности и цельности фильма.



Вспомните совет мартовского зайца о построении истории: "Начните сначала, а когда дойдете до конца, остановитесь" Источник: Уолт Дисней "Алиса в стране чудес", 1951.

Как мы только что обнаружили, зрители - это не пассивные наблюдатели. Они активно вовлечены в процесс создания истории, они строят в голове теории, мы лишь увидели крошечный фрагмент того, о чем думает зритель, когда смотрит фильм. И на основе этой информации мы создадим карту того, что необходимо знать, чтобы построить драматическую и выразительную историю.

Первое, что следует учитывать: у зрителей есть определенные ожидания, и они надеются, что история будет развиваться именно так, как они думают. Нам нужно "попасть" в ожидания зрителей, но в то же время стремиться к большему.

Во-вторых, все образы должны быть как можно более ясными. Для этого обращайте внимание на дизайн, композицию, перспективу и освещение. Зрители должны понимать, что происходит на экране, или они не уловят ход истории.

В-третьих, зрители "считывают" образы. Они видят героев, предметы и знаки в движении. Поэтому нужно как можно более тщательно выбирать, что показывать на экране, и думать, как сделать это так, чтобы было понятно, насколько это важный элемент. Изучайте науку знаков, обращайте внимание на универсальное и культурное значение символов.

В-четвертых, зрители конструируют истории у себя в голове, приписывая значение тому, что они видят на экране. Помогите аудитории уследить за историей. Для создания напряжения и саспенса, обращайтесь внимание на монтаж и причинно-следственные связи в вашей истории. В этой книге мы разберем масштабные структурные принципы, например трехактную структуру или концепцию "путешествия героя".

И наконец, именно осмысленность вызывает эмоции. Когда зрители ожидают определенного исхода событий, они автоматически начинают испытывать эмоции. Это происходит тогда, когда они ставят себя на место героев. Мы рассмотрим разные виды эмоций и разберем, как же их вызвать. И наконец, получив ответы на все вопросы, аудитория испытывает чувство облегчения, появляется ощущение завершенности фильма.

Все эти внутренние процессы не происходят одновременно, они взаимодействуют друг с другом и влияют друг на друга. О большинстве из них мы даже не имеем понятия: все происходит бессознательно. Мы теряемся в событиях истории, размышляя, что же произойдет дальше.

Обещание читателю: свет интуиции!

Когда вы впервые пытаетесь что-то сделать, возникает множество проблем. Поскольку вы никогда этим не занимались, у вас нет опыта, от которого вы могли бы отталкиваться - и вы идете путем проб и ошибок. К несчастью, большинство специалистов, преподающих искусство кинематографии и раскадровки, используют интуитивный подход. Если у вас есть опыт, это великолепно. Но если его нет, вы пробуете, двигаетесь вслепую и совершаете множество ошибок. Хорошо, давайте назовем этот процесс "возможностью получения новых знаний". На мой взгляд, научиться режиссуре и созданию раскадровок можно только режиссируя и создавая раскадровки. И никак иначе. Однако существуют определенные тактики и техники, с помощью которых вам удастся сделать так, чтобы аудитория "почувствовала себя лучше". Четкая и определенная цель - это уже хорошее начало.

Я уверен: если вы тщательно проработаете эту книгу, вы получите много новых навыков. И Шахеризада станет достойным спутником в этом путешествии. Процесс обучения любому мастерству напоминает процесс обучения ходьбе. Нужно одновременно обращать внимание на множество моментов, иначе вы упадете. Но если вы научились ходить, вы делаете это даже не задумываясь. Если вы овладели навыком, он автоматизируется: в конце концов вы интуитивно научитесь создавать эмоционально сильные фильмы. Используя определенные техники и аналитические инструменты, вы отполируете ваши идеи и придадите им форму.

Шахеризада владела искусством рассказа истории. Помните о том, что я говорил вам подождать? Это и есть секрет: все дело в ожидании.

Секрет искусства рассказа - затягивание истории

Чтобы продлить свою жизнь еще на одну ночь Шахеризада пользовалась великолепным приемом открытой развязки - буквально образом заставляла своих героев висеть на краю скалы. Есть целый ряд техник затягивания истории, все они основаны на контроле потока информации. Разные герои владеют разной информацией, получают ее в разное время и разным образом. Шахеризада могла рассказывать историю о герое, который в свою очередь рассказывал другую историю о персонаже, который рассказывал свою историю и так далее. Однажды я насчитал в ее сказке шесть уровней.

Если вернуться к истории о экранизации "Покахонтас", я так поработал над фильмом, что у всех глаза были на мокром месте. Я был полностью оправдан в глазах начальства и усвоил ценный урок. Нужно вкладывать в работу над фильмом сердце, и неважно создаете ли вы комедию, драму, фильм ужасов, приключенческий или романтический фильм. Цель одна.

Помните комментарий одного из моих студентов, который предположил, что мы смотрим фильмы ради того, чтобы убежать от скуки? Все засмеялись, но именно в этой мысли и скрывается истина. Мы хотим избежать скуки. Мы хотим наполнить свою жизнь событиями. Мы смотрим фильмы, чтобы почувствовать себя живыми, чтобы почувствовать себя лучше.

Давайте присоединимся к путешествию Шахеризады и раскроем секрет того, как создавать эмоционально сильные истории при помощи определенных инструментов, техник и тактик. Пусть наши зрители будут уверены в том, что если они погрузятся в историю, они получат незабываемые эмоции и почувствуют себя живыми.

Шахеризада знала еще один "глубокий" и невероятно важный секрет того, почему мы смотрим фильмы: мы состоим из историй. Дэн МакАдамс полагает, что мы создаем себя при помощи нарратива, повествования: "Если хочешь узнать меня, сначала послушай мою историю."⁷

Следует запомнить:

- Мы смотрим фильмы, чтобы почувствовать себя лучше. Удовлетворяйте эту потребность зрителей.
- Убедитесь, что вы рассказываете о чем-то важном
- Стремитесь удовлетворить эмоциональные потребности зрителей, но работайте на структурном уровне.
- Секрет искусства рассказа истории - в затягивании истории. Изучите различные тактики и приемы, благодаря которым вы заставите зрителей с нетерпением ждать дальнейших событий.
- В следующий раз, когда будете в кино, обращайте внимание на ваши ощущения во время просмотра фильма. Следите за тем, что вызывает у вас эмоции.

Ссылки:

1. Occupational Safety and Health Administration. "Presenting Effective Presentations with Visual Aids." OSHA, U.S. Department of Labor, Washington, DC: May 1996.
2. Dryden, G.,and J. Vos. The Learning Revolution . JalmarPress , 1999.
3. Robbin, Tony. Personal Power II . RobbinsResearchInternationalInc. , 1996.
4. Mamet, D. On Directing Film . PenguinBooks , New York: 1992.
5. Scott, A. Vocabulary of the Media Critic Class . Institute of Technology, New York, 1992.
6. Elkins, J. The Object Stares Back . Simon & Schuster, New York: 1996.
7. McAdams D. The Stories We Live By: Personal Myths and the Making of the Self. Guilford Press, 1997.



2. Частые проблемы новичков

Откуда начать?

Чтобы рассказать историю, нам нужны изображения. Большинство новичков, когда начинают рисовать, вовсе не думают в терминах истории. У многих возникают одни и те же проблемы. К примеру, большинство почему-то рисует вид на комнату с верхнего ракурса. Подобный ракурс вовсе не способствует тому, чтобы зрители идентифицировали себя с героями, однако многие художники почему-то выбирают именно такой угол. Когда я начинал рисовать, я тоже совершал эту ошибку. Но почему у нас возникает мысль рисовать именно с этого угла? Неужели мы отождествляем себя с птицами?

Почему бы не выбрать ракурс как на второй иллюстрации? Такой угол гораздо привычнее. Почему же большинство художников об этом не задумывается?

Исправить подобную ошибку не составляет труда. Но так или иначе, рассказать историю при помощи картинок - это самая тяжелая часть работы.

Как научиться повествованию? Мы рассказываем истории, отталкиваясь от того, что с нами произошло. Я пошел туда-то, сделал то-то, а затем то-то. Мы рассказываем истории всю свою жизнь, начиная с того момента, как научились говорить. Мы рассказываем множество историй каждый день. Через какое-то время обучаемся этому мастерству так, что другие люди с легкостью нас понимают. С помощью историй мы организуем свой опыт и впечатления.



Почему мы рисуем с "ракурса птицы"?



Обычно мы видим других людей с этого ракурса (Рисунки Джессики Дрю)

Тем не менее, большинство из нас не обладает таким количеством опыта, и не рассказывает истории с помощью визуальных средств каждый день. Все-таки вербальная коммуникация гораздо более эффективный и быстрый способ. Хотя мы и не помним этого, но нам все же пришлось учиться вербальному выражению своих мыслей.

Чтобы рассказать историю при помощи визуальных средств, также необходимо учиться. Мы не овладеваем этим навыком в обычной жизни. Многие почему-то думают, что человек либо рождается с умением рисовать, либо никогда этому не научится.

Структура фильма такова, что он кажется бесшовным. Поэтому довольно сложно проанализировать, как элементы этой структуры складываются вместе. Мы только что выяснили, что нужно посмотреть фильм как минимум дважды - только так удастся его проанализировать.

При первом просмотре вы "теряетесь" в истории. Гораздо легче научиться тому, чего не стоит делать, на примере плохих фильмов, потому что в плохих фильмах все ошибки очевидны. Но где же научиться рассказывать визуальные истории?

Интуитивный подход к истории, движимой героями. Уловка-22.

Когда я только начал изучать раскадровку, я часто слышал, что историю "двигает персонаж". И я до сих пор часто слышу эти слова. Но что это значит? Что это за история, которую "двигает персонаж"? В истории, которую "двигает персонаж", именно желания героя заставляют его совершать определенные действия, которые в свою очередь ведут к развитию событий. Но разве бывают другие истории, спросите вы? Да, и противоположность такой истории - история, движимая сюжетом. В подобной истории наступление событий не зависит от желания персонажа. Как правило, все истории - смесь этих двух подходов.

Но чего хочет герой? Отвечая именно на этот вопрос, вы создадите историю, "движимую персонажем". Когда мы "идентифицируемся" с героями, мы понимаем, чего он или она действительно хочет. Можно идентифицироваться с героями, которые не похожи на нас, как в физическом, так и в эмоциональном плане. Будь это лев, инопланетянин или русалка - все это неважно, если вы представляете, чего хочет герой.

Чтобы получить желаемое, персонажи предпринимают некие действия. Именно эти действия в сочетании с уникальными особенностями характера приводят героя в сложную ситуацию. Большинство героев как правило не знают, как совладать со своими желаниями. И благодаря этому мы можем поставить себя на их место. Чтобы найти выход из создавшейся ситуации, герои используют свои навыки или учатся чему-то новому. И это очень интересный момент. Сюжет и герои взаимосвязаны, но герои должны быть "сильнее". В некотором смысле, только герои и являются движущим фактором истории.

Как отмечал Гарольд Иннис, автор книги "Ошибки коммуникации" ("The Bias of Communication")¹, у каждой формы есть свои достоинства и недостатки. Какие-то аспекты истории отражаются великолепно, а другие "теряются при переводе". В рамках романа, писатель потрясающе изображает, что герои думают. В пьесах можно "оторваться" на диалогах. С помощью средств кинематографа вам не удастся так хорошо передать внутренние диалоги, как в романах. Также вы не добьетесь необходимой глубины реплик. Но какова же тогда сильная сторона кинематографа? Кино, как видно по его названию, сильно движением! (прим.: "move" - двигать, "movies" - фильмы). Свет, камера, мотор! В фильмах мы наблюдаем за героями в движении. Мы смотрим фильмы, чтобы увидеть, что люди делают. Более того, мы хотим увидеть, что герои будут делать под давлением - невероятным давлением. И главное - почему.

Итак, история, "движимая персонажем" - о героях, которые предпринимают действия, чтобы достичь своих целей. Но в чем же тогда проблема? Проблема в том, что хоть мотивация героев и является важным элементом, она не помогает структурировать историю визуально. Есть буквально тысяча способов показать какое-либо движение. Какой способ выбрать? Помимо всего прочего, сделать историю "движимой персонажами" - как правило задача сценариста. Именно сценаристы пишут, что делает каждый герой. А задача режиссера в том, чтобы разобраться, как структурировать историю визуально.

Проблемы в работе с подходом к истории, "движимой персонажами" такие же, как и при применении интуитивного подхода. Как использовать свою интуицию, если у вас нет опыта, от которого вы могли бы отталкиваться? Нужно обучиться искусству визуализации истории в виде серии картинок.

Что может пойти не так?

Если мы владеем искусством рассказа истории, то рассказать историю в картинках должно быть легко, не так ли? Что ж, когда я режиссировал "Большой фильм про поросенка", я понял, что даже у раскадровщиков-профессионалов возникают трудности с визуализацией истории в виде последовательности картинок. Каждый их художников-раскадровщиков, работавших в моей команде, сталкивался с разными трудностями. Поскольку я был режиссером, именно я отвечал за то, чтобы все работало как надо. Но как я мог помочь своей команде? Что пошло не так? Было ли дело в плохой раскадровке или в том, что мои художники не соблюдали какие-то принципы?

Речевые проблемы

Когда мы начинаем говорить, иногда возникают коммуникационные проблемы. Мы говорим и говорим, пока не выдохнемся, но все равно продолжаем говорить, пытаемся заполнить тишину. Мы говорим, но так и не выражаем свою мысль — что я только что сказал? Мы вставляем в свою речь ненужные, не относящиеся к теме комментарии, например о какой-нибудь экзотической рыбе. Мы путаемся в будущих временах. Мы говорим, не делая паузы там, где должны быть знаки препинания. Мы говорим, но не делаем переходы между идеями. И хуже всего прочего: мы говорим, когда нам нечего сказать. И в результате мы сообщаем собеседнику совсем не то, что собирались сказать.

Шалтай-Болтай в книге "Алиса в Зазеркалье" говорит замечательные слова: "Когда я беру слово, оно означает то, что я хочу, не больше и не меньше", – сказал Шалтай презрительно.

"Вопрос в том, подчинится ли оно вам", – сказала Алиса.

"Вопрос в том, кто из нас здесь хозяин", – сказал Шалтай-Болтай. – "Вот в чем вопрос!"²

Довольно мудрый совет от самоуверенного яйца, но какое он имеет отношение к искусству рассказа истории? Мы не раз слышали, что одна хорошая картина стоит тысячи слов: создайте несколько хороших изображений, и дело в шляпе. Это сила изображений, но также и их слабость. В чем же проблема? Если мы рассказываем историю при помощи изображений, проблемы возникают из-за того, что одно изображение может сказать слишком много. Чтобы передать через изображение именно то, что мы хотим сказать, нам нужно подчинить его себе, как и говорил Шалтай-Болтай. Нужно стать хозяином своих рисунков.

Самые распространенные речевые проблемы возникают и в "кинематографическом эквиваленте", когда мы рассказываем историю через образы. Когда мы говорим, мы за одну единицу времени сообщаем одну единицу информации.

Новички часто совершают распространенную ошибку: они говорят о двух вещах за раз. Тем не менее, теория внимания говорит о том, что наше внимание может быть приковано только к одному элементу. Когда мимо зрителя проносится цепь событий, на что ему смотреть? Что если аудитория упустит что-то важное и потеряет нить повествования?

Давайте посмотрим на некоторые визуальные примеры подобных проблем. На первом изображении мы видим слишком много всего. Фокус внимания рассеивается между множеством элементов.



Фокус рассеивается, и мы не знаем, на что смотреть в первую очередь.

Кинематографисты изобрели несколько техник, которые решают подобные проблемы. К примеру, вместо того, чтобы показывать сразу два элемента, вы перемещаете камеру с одного элемента на другой, быстро меняете планы, смещаете фокус. Используя любой из этих подходов, вы покажете зрителю только один элемент за раз, упрощая им выбор, на что же смотреть.



Здесь камера перемещается с одного элемента на другой



Благодаря быстрой смене кадров зрители видят один нужный элемент за раз.



Смена фокуса перемещает наше внимание с одного элемента на другой.

Если вы понимаете, каковы самые часто встречающиеся проблемы, вы с легкостью их исправите, и, что самое важное, передадите именно ту идею, которую намеревались выразить. Возьмем, к примеру, мой первый вариант раскадровки "Покахонтас": сцена прощания у меня получилась ровной и сухой. В ней не было эмоций. И это стало большой проблемой, ведь перед нами были двое страстных влюбленных, которые хотели быть вместе, но по независящим от них причинам им нужно было расстаться. Проблема заключалась в том, что трагическая сцена выглядела как последняя сцена из фильма про пионерлагерь — "Увидимся следующим летом". Я понимал, что моя раскадровка абсолютно не передает тот смысл, который закладывали в фильм его создатели. Нужно было отразить, что Покахонтас чувствует одиночество. Однако по сценарию героиню окружала группа людей. Изображения раскадровки абсолютно не отражали то, как чувствует себя девушка, они не передавали зрителям нужное послание.



Когда героиня окружена людьми, довольно сложно понять, что она чувствует себя одиноко.



На этом примере визуальный образ выглядит выразительнее, уже понятно, что героиня чувствует одиночество.

Итак, в чем же была проблема художников-раскадровщиков, работавших в моей команде над "Большим фильмом про поросенка"? Я понял, что у моих раскадровщиков возникли "коммуникационные" проблемы, но как только они их осознали, они быстро их исправили. При создании фильма всегда возникают проблемы, но только окончательный результат имеет значение. Мне кажется, мои ребята проделали великолепную работу.

Давайте обсудим некоторые проблемы, которые у них возникли. Я работал с одним художником который страдал от "избыточности предложений". Он создавал эпизоды, которые продолжались и продолжались. Он буквально вынуждал меня выделять дополнительные футы пленки, которые закрывали все проблемы при монтаже. Но мы снимали не художественный фильм, мы занимались анимацией! К несчастью, мне все же пришлось отбросить множество его потрясающих рисунков.

Проблемой другого моего художника стал недостаток пунктуации. Когда стэндап-комик рассказывает шутку, он создает завязку (setup), затем делает паузу, затем произносит панчлайн - ключевую фразу шутки; потом комик ждет, когда смех утихнет, и начинает все по новой. Если вы не подождете, пока аудитория просмеется, и начнете следующую шутку, то зрители упустят ее суть. В случае с изображениями, зрители также могут упустить панчлайн. Художник-раскадровщик, работавший в моей команде, создавал прекрасные изображения для этапа панчлайна, но он пропускал период "затишья": буквально сразу же в кадре появлялся другой персонаж. В результате зрители видели не панчлайн, а смотрели на нового героя. Шутка была испорчена.



Завязка (setup)



Вот действие



Куда вы посмотрите?

Вот и панчлайн - но подождите, кто это заходит? Другой герой "наступает" на панчлайн и таким образом портит шутку. Мы как будто пишем текст без точек в конце предложений. Чтобы предложение обрело смысл, когда мы его произносим, пунктуация очень важна, будь то пауза на месте запятой, остановка на месте точки или воздушевливающие интонации на месте восклицательного знака.

Слышали ли вы об истории о "лохматой собаке"? Википедия описывает ее так: это невероятно затянутая и длинная сказка, в которой происходят типичные, не связанные друг с другом события, которые выливаются в бессмысленную и абсурдную кульминацию. Каждый рассказчик должен остерегаться подобных историй о "лохматой собаке", но я по крайней мере на 100 процентов уверен, что один из моих художников-раскадровщиков страдал от подобного недуга. Проблема в том, что побочные и посторонние события не двигают историю вперед. Отвлекаясь на них, вы теряете внимание аудитории, потому что они забывают, какая же история самая главная.

По сути, "неправильная грамматика фильма" - это некачественно выстроенная последовательность визуальных образов. Из-за подобной ошибки в фильме разрушаются временные и причинно-следственные связи. Другая проблема - отсутствие "соединительных слов", связывающих разные идеи. В речи мы используем соединительные союзы "и", "поэтому" и т.д., поэтому предложения плавно перетекают одно в другое. Чуть далее, когда начнем разбирать монтаж, мы поговорим о плавности повествования более подробно.

Но самая худшая коммуникационная проблема заключается в том, когда вам нечего сказать. В визуальном плане это проявляется в том, что в кадре ничего не происходит, а что еще хуже, на уровне истории ничего не происходит.

Еще раз об уловке-22

В подростковом возрасте у меня появилась первая видеокамера. Это была камера марки "Super-8 color", и она не записывала звук. Производство одного небольшого трехминутного фильма обходилось примерно в 9 долларов. Монтаж и редактированием отснятого материала приходилось заниматься на портативном редакторе. Подобный опыт многому меня научил. Во-первых, я был очень нетерпеливым: мне было тяжело ждать целую неделю, чтобы увидеть готовый результат. Во-вторых, я понял, что производство фильма требует невероятного планирования, но заниматься этим очень весело. В-третьих, нужно было невероятно бережно обращаться с кадрами, потому что производство фильма было дорогим. Помимо прочего, нам пришлось быть лаконичными: поскольку в фильме не было звука, нужно было передать историю исключительно при помощи визуальных образов.

Мы наконец-таки поняли смысл старой поговорки: "Необходимость - мать открытий." Мы научились импровизировать. К примеру, на моей первой камере не было затвора, который опускается после каждого кадра. Но он абсолютно необходим для съемки анимационного фильма. И я нашел решение. Я поставил камеру на штатив и сделал небольшой рычаг рядом с кнопкой записи. Я привязал к рычагу веревочку, дергал его - и камера снимала ровно один кадр. Со спецэффектами также пришлось проявить изобретательность. В то время еще не существовало цифровых эффектов. Нужно было либо создавать спецэффекты при живой съемке, либо использовать оптический принтер. Мы решили создавать спецэффекты вживую. Тогда мы все увлекались TV-шоу "Стар трек". Когда требовались кадры с космическим кораблем в открытом космосе, мы снимали его на фоне черной материи. Когда нужны были монстры, в дело вступали маски для Хэллоуина, но кроме того мы научились создавать миниатюрные модели, наносить грим и шить костюмы. Рубашки от пижамы с картонными бейджами, покрытыми блестками выглядели также, как униформа команды "Стар Трека". С помощью раскрашенных картонных коробок мы создали консоли космического корабля, а монитор нашей камеры "Super-8" служил монитором для слежения за кораблями клингонцев.

Но как же нам, детям, удалось снять фильм безо всяких инструкций? Что ж, довольно хитрый вопрос. На самом деле у нас были инструкции, однако их нельзя назвать формальными. У нас был довольно небольшой жизненный опыт, но мы понимали, как все устроено. Мы знали, как рассказывать истории. Все обучаются этому по мере взросления. Но как мы научились рассказывать истории визуально? Мы смотрели телевизор. Телевидение дало нам базовые навыки, но их было недостаточно, чтобы избежать скуки и запутанности повествования. А у нас встречалась и та, и другая проблема. Однако мы работали над собой.

Сегодня все иначе. Буквально каждая семья может позволить себе купить видеокамеру, а 2-3 цифровых диска стоят около 9 долларов. В некоторых камерах есть встроенный жесткий диск, на котором могут храниться тонны информации. Никаких больше трехминутных ограничений: каждая запись может длиться час и больше, при этом вы сумеете записать полноценное, объемное звучание. Вы сможете записать объемный звук в домашних условиях. Если вы вооружитесь видеокамерой и компьютером, на котором установлен софт для монтажа Apple's iMovie® или нечто подобное, вы снимете полноценный фильм с цифровыми эффектами, при этом вы добавите туда какие угодно звуковые эффекты и звуковое сопровождение, запишете свое творение на DVD или разместите в интернете. Процесс создания фильма настолько увлекательный, насколько этого допускает ваше воображение.



Прежде чем мы продолжим, давайте посмотрим, чем же занята Шахерезада. Как вы помните, она подошла к воротам замка с решимостью остановить сумасшествие султана и выяснить, что же происходит с пропавшими невестами.



На ступеньки падает тень.



Шахерезада и Дунизада в тревожном ожидании.



Девушек приветствует визирь.



Сестры кланяются визирю.



ВИЗИРЬ: "Прошу сюда"



Все поднимаются по ступеням дворца в абсолютном молчании.



Девушки следуют за визирем по бесконечным коридорам.



ДУНИАЗАДА: "Что там?"



ВИЗИРЬ: "Это не ваше дело"



ВИЗИРЬ [За кадром]: "Вы все равно не выйдете из своей комнаты"



ВИЗИРЬ: "Следуйте за мной"



ВИЗИРЬ: "Будете ждать здесь, пока султан вас не позовет"



Девушки входят и ждут.

Чем управляет режиссер?

Другой вопрос, который я задаю своим ученикам: "Чем же управляет режиссер?" Большинство из студентов никогда не задумывались над этим. И они начинают предполагать, высказывая абсолютно все варианты. Режиссер следит за сюжетом, работой актеров, команды, оператора, освещением. Все ответы абсолютно верные. И тогда я спрашиваю: "Поможет ли нам знание о том, что режиссер контролирует все эти факторы, стать хорошими режиссерами?" Ответ конечно же: "нет".

Когда я нахожу ответ, который не помогает мне создать более качественный фильм, это обычно значит, что я копнул недостаточно глубоко. Помните, какова наша цель? Мы хотим дать аудитории именно те эмоции, которых они ждут. Может быть лучше задать вопрос: "Кем управляет режиссер?" Да, актерами и командой, но помимо всего прочего, эмоциями зрителей. Уже становится теплее.

Но мы не можем напрямую управлять эмоциями аудитории: для этого нужно придать фильму определенную структуру. Так чем же мы управляем? Рассказывая историю, мы управляем вниманием зрителей.

Но как управлять чьим-либо вниманием? Для начала, помните о силе указующего жеста. Чуть позже мы более подробно поговорим о том, как управлять вниманием, а сейчас я расскажу вам о том, чего надо избегать.

Враги хорошей композиции

Управляя вниманием аудитории, помните о том, что скука и замешательство зрителей - ваши самые злейшие враги. Если вы будете помнить об этих часто возникающих проблемах, то вы гораздо легче достигнете нашей цели и дадите зрителям именно те эмоции, которые они хотят испытать. Давайте посмотрим, как это все работает.

Вот изображение. На нем ничего не происходит. Посмотрите на него некоторое время. Что вы чувствуете? Вам стало скучно. Скука никак не поможет вашей аудитории почувствовать себя лучше.



Когда ничего не происходит, мы начинаем скучать

Посмотрите на другое изображение. Оно абсолютно противоположно первому: на нем происходит очень много всего. Мы не знаем, на что мы смотрим, и мы не знаем, куда смотреть. Что вы чувствуете? Первое изображение было скучным потому, что на нем ничего не происходило.



Когда происходит слишком много всего, мы чувствуем замешательство.

Когда люди смотрят на подобное изображение, они чувствуют замешательство. Если зрители будут в замешательстве, они не уследят за нитью истории.

Итак, перед нами две крайности: скука и замешательство - враги хорошей композиции. И та, и другая крайность безэмоциональны: в одной - недостаток эмоции, в другой - сенсорный ураган огромного количества информации. Нам нужно найти золотую середину.

Прекрасный беспорядок

Моей первой профессиональной раскадровкой стала раскадровка диснеевского "Алладина". Я занимался раскадровками и раньше, но это был первый крупный проект! Я работал над сценой, где Алладин отвлекал торговца, пока его сообщник, обезьянка Абу, похищала еду. У меня был сценарий, бумага и карандаши. Я был наготове, но тут внезапно осознал: раскадровка - это же первый шаг в режиссуре картины! Я тут же запаниковал. У меня появилась сотня вопросов, на которых не было ответа. Сколько именно рисунков я должен создать? Насколько детализированными они должны быть? Какой будет ракурс у камеры и почему? Где будет смена кадров? Что хотел сказать сценарист? К чему мне надо стремиться?

Что же я сделал? Поскольку я видел, что другие раскадровщики рисуют огромное множество рисунков, я начал делать то же самое. Вскоре настало время представить результаты моей работы. И это была огромная куча не пойми чего. Никто не понимал, где находятся главные герои. В моей раскадровке абсолютно отсутствовал ритм. И самое худшее, история в моей раскадровке не казалась "увлекательной". Она казалась скучной и непонятной. Но и это не было самой худшей новостью. Режиссер Джон Маскер предположил, что может быть создание раскадровок - это не мое? "НННННН!" - закричал я (конечно же у себя в голове).

Сорежиссеру Рону Клементсу, как и Джону, нравились мои идеи в области визуальной разработки и дизайна персонажей. Так что они переместили меня из отдела по созданию раскадровок в отдел визуальной разработки. Теперь мне предстояло разрабатывать движения магического ковра. Я должен был оправдать себя в глазах команды, но как?

И вновь я взял сценарий, бумагу, карандаши и начал рисовать. Нет, будет правильнее сказать, я начал создавать образы. Я нашел в сцене ключевые акценты. Я начал видеть связь между изображениями и выстраивать их в правильном порядке. Я создавал изображения, которые соединяют различные идеи и обеспечивал плавный поток повествования.

Эпизод назывался "Целый новый мир", и он действительно стал для меня целым новым миром. Меня вернули в отдел раскадровки, а эпизод, над которым я работал, выиграл премию "Academy Award" за лучшую песню.

История - это гигантский узел, который нужно распутать, при этом показать зрителям линейное развитие событий, однако в конце все опять должно запутаться и стать непонятным. Суть раскадровки не в том, чтобы создать рисунки, а в том, чтобы решить какие именно изображения создать, и в каком порядке они должны располагаться.

Скука и запутанность против ясности и выразительности

На первых работах новичков история часто выглядит скучной и запутанной. Чтобы избежать подобной ошибки, всегда помните старый акроним "KISS" - "будь проще, тупица" (от англ. KISS—Keep It Simple, Stupid!). Мы научимся побеждать запутанность при помощи ясности, а скуку - при помощи драматичности и тщательного монтажа.

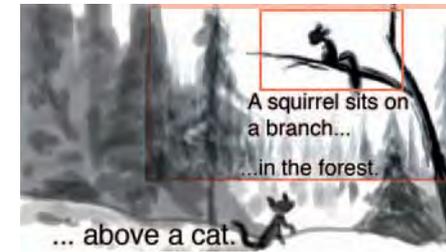
Зрители начинают скучать из-за недостатка в произведении драматических вопросов. Усиливайте интерес зрителей, пусть они захотят узнать, что произойдет дальше. Управляйте эмоциями зрителей опосредованно, управляя их вниманием.

Говорящая метафора

Изучая речевые проблемы, я создал технику, которую назвал "говорящая" метафора искусства рассказа истории. И звучит она так: *рассказывая историю в картинках, мы делаем это так же, как делали бы при помощи слов.*

Мы переводим существительные и глаголы в последовательности изображений. Когда у нас появляется новая идея, мы создаем новое изображение. Но помните: по одной идее за раз. Все просто. "Рассказывайте" картинками. Нельзя, чтобы они сбивали с толку. Проблемы появляются лишь тогда, когда мы забываем об этом правиле.

Давайте посмотрим, как же это работает. В сценарии сказано, что белка сидит на ветке, а под деревом сидит кошка. Мы можем изобразить эту сценку движением камеры. Давайте же вербализуем историю, нарисовав ее, а затем кадрируем действие. Для начала кадрируем каждую часть предложения.



...Белка сидит на ветке

...в лесу

...над кошкой.

Изображения показывают действия.

Некоторые глаголы по своей природе уже обладают драматичным значением. К примеру: флиртует, заключает договор, предает, дерется, бросает вызов, лжет, жульничает, обещает, крадет - на основе всех этих глаголов уже можно составить историю. Глаголы, не обладающие драматичным значением - это, к примеру, ходить, праздновать, читать, спать. Разница в том, что драматические глаголы отвечают на вопросы, возникающие по мере повествования, неочевидным способом. Недраматические глаголы, напротив, описывают очевидные действия. Зрители понимают, что произойдет, или с легкостью могут это предположить, поэтому быстро теряют интерес. Белка "сидит" на дереве - в этой сцене нет ничего драматического. Но если мы изобразим кошку, которая сидит под деревом, "градус" драматизма увеличивается.

Показать и рассказать

Как же вы расскажете историю в картинках? Давайте начнем с простого действия и разобьем его на последовательность изображений. К примеру: наш герой что-то поднял.

На изображении ниже мы видим, как герой держит какой-то предмет. Мы не видели, как он его поднял. Он мог вытащить этот предмет из кармана.



Все, что понятно по этому изображению: герой держит предмет и смотрит на него

Нам нужно создать серию изображений, на каждом из которых будет одна из стадий движения. У большинства движений есть три стадии: предвосхищение, само действие и доводка. Итак, нам нужно изобразить, как наш герой собирается поднять предмет, поднимает его и, наконец, что происходит потом.



Предвосхищение



Действие



Последствие действия

Чуть ранее я описал действие как "герой что-то поднял". Это прошедшее время. Но на рисунке мы изображаем, как герой что-то *поднимает*, как будто это происходит прямо сейчас. Действие фильмов всегда происходит в настоящем времени. Все сценарии к фильмам пишутся в настоящем времени. Действие происходит прямо сейчас! Даже флэшбеки героев зрители видят в настоящем времени, будто те переживают все непосредственно.



А что говорит этот рисунок? Все верно: герой что-то крадет. Это то же самое действие, как если бы герой поднимал предмет, так как же мы с уверенностью можем сказать, что это вор? Ответ: в точности мы этого сказать не можем, но мы предполагаем, что происходит. Мы предполагаем, что герой - вор, наблюдая за поведением героя. Он пригибается и оглядывается, проверяя, не следит ли за ним кто-нибудь? Предмет находится на высокой тумбе, значит, возможно, он довольно ценный. Контекст происходящего, а в особенности язык тела рассказывают зрителям много важной информации.



На следующем изображении тоже происходит ограбление, но герой движется немного иначе — он вскрывает сейф. И снова: как мы узнали? Мы видим сейф внутри комнаты. Но грабитель ли перед нами? Точно сказать нельзя, вдруг он открывает свой собственный сейф? Мы предположим, что перед нами грабитель, потому что нам дал установку предыдущий рисунок. Это пример влияния контекста на процесс мысленного выстраивания истории на основе картинок, которые мы видим.

Запомните: направляйте внимание зрителей на один элемент в одну единицу времени, также, как при обычном разговоре. Убедитесь, что ваши рисунки говорят именно то, что вы и планировали сказать.

Каждый кадр - крупный план

Если одна картина стоит тысячи слов, как же нам не "перегрузить" зрителя, как обратить его внимание на действительно важные элементы? Очень просто: мы направляем камеру на нужный элемент, таким образом мы выбираем, что попадет в кадр. В результате каждый кадр становится крупным планом. Но подождите, как же многочисленные учебники по кинематографии, в которых авторы рассказывают о дальних, средних, крупных и очень крупных планах? Подобные планы хороши в тех случаях, когда режиссеру нужно передать команде свое видение. К примеру на монтажном листе лучше использовать дальние планы, а в кадрах "через плечо" - средние и очень крупные планы.

Только крупные планы и рассказывают о том, что вы хотите сказать. Они говорят: "Посмотри сюда. Камера показывает это не просто так." Чтобы рассказать историю в картинках, по одной идее за раз, мы используем "говорящую метафору". Чтобы структурировать то, что мы хотим сказать, мы используем грамматику и композицию. В фильмах их роль выполняют последовательность кадров и визуальная композиция. Всегда помните о том, что через последовательность кадров мы передаем определенную мысль.

К примеру, мы хотим рассказать историю о принцессе, которая томится в башне замка и изнывает от любви.



Итак, вот принцесса. Вы ее видите? Мы слишком далеко от героини. Перед нами крупный план горы. Давайте приблизимся.



А теперь мы видим принцессу? Мы подошли чуть ближе, и теперь перед нами крупный план города на вершине горы. Давайте подойдем еще чуть ближе.



Теперь перед нами крупный план замка. Принцессы все еще нет.



А вот крупный план башни, в которой сидит принцесса. Уже теплее...



А вот и она. Но, как вы заметите, мы все еще слишком далеко, чтобы начать повествование о тоскующей принцессе. Мы все еще не видим выражения ее лица.

Каждый из этих кадров рассказывает о чем-то определенном. Каждый кадр - это крупный план, который открывает нам разные грани истории.

Теперь мы уже немного представляем, как же рассказывать историю в картинках, давайте же вернемся к Шахерезаде. Затем мы посмотрим, что же такое история.



На дворец опускается ночь



ДУНИАЗАДА: "Мы ждем уже целую вечность"



ШАХЕРЕЗАДА: "Терпение - это добродетель, которая так и не стала тебе подвластной, сестра"



ШАХЕРЕЗАДА: "Дождь становится..."



Сквозь облака проглядывают лучи заходящего солнца.



Свет отражается от топора палача.



ДУНИАЗАДА [За кадром]: "Становится что?"



Шахерезада понимает, в какой безвыходной ситуации они оказались.



ДУНИАЗАДА: "Шахерезада, что не так?"



ДУНИАЗАДА: "Почему ты молчишь?"



Шахерезада пытается что-то сказать, но не может вымолвить ни слова.



ДУНИАЗАДА: "Ты молчишь, что нам теперь делать?"



ДУНИАЗАДА [напугана]: "Мне кажется, мы не одни"



За девушками в тени кто-то наблюдает



Входит визирь.



ВИЗИРЬ: "Время пришло. Следуйте за мной"



Дуниазада не знает, что делать, она смотрит на сестру.





Шахерезада движениями показывает, что нужно следовать плану.



ДУНИАЗАДА: "У меня есть последняя просьба, могу ли я послушать одну из изумительных историй, которые знает моя сестра?"



ВИЗИРЬ: "Это даже не обсуждается"



ГОЛОС [За кадром]: "Чего она хочет?"



Визирь подходит к фигуре, скрывающейся в тени



ВИЗИРЬ: "Ваше высочество, она просит, чтобы сестра напоследок рассказала ей сказку"



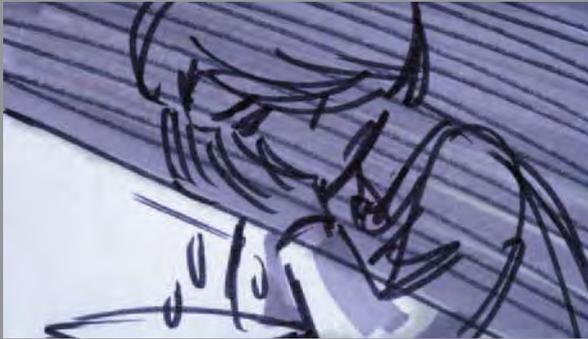
Шахерезада шокирована тем, что они не видели султана, пока находились в покоях



ВИЗИРЬ: "Мне не кажется, что это мудрый поступок"



Султан набирает воду из чаши...



И ополаскивает лицо.



Он выглядывает из тени.



ВИЗИРЬ: "Эти девчонки хотят нас провести. Она не может сказать ни слова, что уж говорить о целой истории."



СУЛТАН: "Если она не говорит, она не сможет причинить вреда"



СУЛТАН: "Выбери историю покороче и начинай, пожалуйста"



В зеркале Шахерезада видит фреску.



Когда девушка видит изображение, ее лицо светлеет



ВИЗИРЬ [За кадром]: "Чего она ждет?"



Шахерезада подходит к султану

Неужели история Шахерезады подошла к концу, даже не начавшись? План Шахерезады в том, чтобы с помощью историй развлечь султана и остаться в живых. Но как девушка это провернет, если она потеряла голос? И истории, которые ей предстоит рассказать, должны быть о чем-то

важном: как минимум на кону должна стоять чья-то жизнь. Только в этом случае девушке удастся захватить и удержать внимание султана. И так, зрители осознали, что на кону стоит жизнь девушки, и она начинает свой рассказ.



Шахерезада приближается к султану



Она кланяется ему



Шахерезада зажигает масляную лампу..



ВИЗИРЬ: "Сир, я предупреждаю вас, это ловушка"



ВИЗИРЬ: "Она насмехается над вами"



Но султан неподвижен, он не обращает на визиря никакого внимания



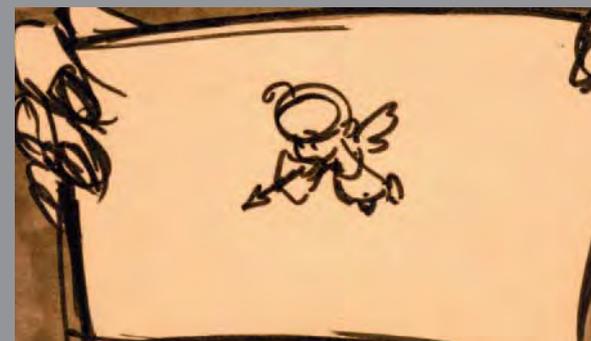
К всеобщему удивлению Шахрезада начинает рисовать



Затем она поднимает рисунок и держит его так, чтобы ее сестра сумела понять, что там нарисовано.



Дуниазада радостно разглядывает рисунок.



На нем изображен купидон.



ДУНИАЗАДА: "Это одна из твоих романтических историй, я их обожаю"



Шахрезада быстро рисует следующую картинку...



И вновь ее поднимает.



Пара целуется.



Дуниазада улыбается.



Влюбленные "обмениваются" слюной



ДУНИАЗАДА: "Фу!"



ДУНИАЗАДА: "Шахерезада, ты такая непредсказуемая!"



Дуниазада начинает повествование: "Влюбленные стоят на узком веревочном мосту"



И тут со всех сторон их начинают атаковать стрелы



Влюбленные разбегаются в противоположные стороны



Султан внимательно слушает...



Шахерезаде удалось завладеть вниманием султана. Он с нетерпением наклоняет вперед.



Девушка оглядывается на своего возлюбленного...



...видит, как он бежит и ...



падает с моста.



Ее сердце разбито — она не может вымолвить ни слова



Шахерезада рисует, а Дуниазада продолжает повествование.



Так как враждующие стороны погубили ее любовь, девушка произносит заклятье.



Она проклинает оба города: "Если кто-нибудь посмеет насмехаться над любовью..."



...он упадет в пасть...



великого дракона.



И если кто-нибудь поднимет хоть камень в битве против другой стороны...



дракон проснется и уничтожит всех"



Дуниазада смотрит, как сестра рисует.



ДУНИАЗАДА: "Это твоя лучшая история"



Султан смотрит, как Шахерезада рисует.



Он выходит из тени.



Неужели его захватила история девушки?

Что такое история?

Мне кажется, что определений историй существует столько же, сколько и самих историй. На самом деле ситуация напоминает мне анекдот антрополога Грегори Бейтсона: "Один человек захотел больше узнать о природе разума с помощью своего огромного, сверхмощного компьютера. Он попросил машину: "Посчитай вероятность того, что ты когда-либо будешь мыслить так, как человеческое существо." Компьютер принялся анализировать и просчитывать вероятности. В конце концов, он напечатал на принтере результаты своих вычислений. Когда человек схватил листок, он увидел на нем аккуратно набранные слова: "Это напоминает мне одну историю..."⁴

Если говорить просто, история - это пересказ серии событий, которые случились с героем, стремящимся к какой-либо цели. При этом герой не знает, как достичь своей цели и сталкивается на своем пути с различными препятствиями. История движется к кульминации, а герой получает не то, чего он хотел, а то, что ему было необходимо. Это базовая структура всех историй.

Существует множество моделей, с помощью которых можно создать увлекательный фильм. К примеру: история - это эластичная резинка: возьмите ее, растяните ее, направьте к цели, натяните чуть больше, расслабьте, затем снова натяните и отпустите, чтобы направить всю энергию движения прямо к цели.

Еще одна великолепная модель для создания историй - война. В истории всегда есть конфликт, а суть конфликта лучше всего проиллюстрировать на примере войны. В войне всегда есть две стороны, два противника. Именно противостояние создает в истории контраст и придает ей смысл. Пусть этот конфликт не масштабный, не грандиозный, но он должен быть важным.

Во время войны неизбежны и потери. Кто-то обязательно умрет. Это могут быть старые убеждения, способы мышления, которые часто олицетворяют злодеи. Из этой битвы не на жизнь, а на смерть часто вырастают совершенно новые способы существования и бытия. Воспитывайте своих зрителей. Искусные рассказчики пробуждают в своих слушателях осознание последствий конфликтов, таким образом уменьшая человеческие страдания.

История - это игра гипотез. Это квест, который принимает форму вопросов. Это гонка вопросов и ответов. Это искушение в форме войны. В рамках истории герои проявляют себя, вступают в конфликт и под его влиянием изменяются. Герои раскрывают свои желания, а зрители ставят себя на их место. Аудитория понимает, что все жизненные переживания и трудности имеют смысл, что каждая жизнь значима.

В каждой великой истории есть герой с внутренним конфликтом, который проявляется в каких-либо внешних столкновениях. И именно потому, что персонаж справляется со своими внутренними демонами, он выигрывает и во "внешней" борьбе. Вместе с персонажами истории зрители будто бы тоже перерождаются. Внутреннее послание истории обретает силу потому, что зрители получают его будто бы в состоянии транса, в которое "впадают" во время просмотра фильма. Между зрителем и персонажем - "безопасное" расстояние. Человек думает: "Пусть я и понимаю, что чувствует этот герой, это не про меня. Я в безопасности."

История соблазняет, привлекает внимание зрителя при помощи гипотезы о эмоциях: "А что, если...?" Ближе к концу у повествования нарастает темп, история подводит аудиторию к мысли, что все жизненные невзгоды имеют какой-то смысл, и это происходит тогда, когда мы идентифицируем себя с историей. Я говорю, что мы идентифицируем себя с "историей", а не с персонажем, потому что во время просмотра фильма нам близки желания и стремления не только одного конкретного персонажа, а многих героев. Вполне вероятно, что у нас даже нет ничего общего с героями истории. Фильм "Роман с камнем" начинается с увлекательной "вестерн-сцены", главная героиня которой - ковбойша. Но в конце сцены мы узнаем, что оказывается это "история в истории": сцену написала Джоан, автор романтических рассказов. И она рыдает над тем, что только что написала. Жизнь Джоан не имеет ничего общего с жизнью героини, которую она создала, однако ее приключения доводят Джоан до слез. Но фильм продолжается, и Джоан постепенно становится похожа на свою героиню. Да, мне кажется мы идентифицируем себя именно с историями. Что есть персонаж, как не сумма историй? Как говорила Шахерезада, мы сделаны из историй.

Когда мы понимаем, что именно хотим рассказать, нам нужно придумать как художественно визуализировать наши идеи. Во-вторых, нам нужно понять, как увлечь зрителей историей. Рассмотрим эти два навыка с точки зрения того, что делает режиссер фильма.

Что же делает режиссер? Как мы узнали чуть ранее, режиссер управляет вниманием аудитории. Итак, первый набор навыков режиссера - это умение рассказать историю с помощью образов, используя разнообразные техники управления вниманием зрителей.

Второе, что должен сделать режиссер, когда привлеч внимание аудитории - удержать его. Мы делаем это при помощи драматизации событий истории, вновь используя различные техники управления вниманием зрителя.

Давайте посмотрим, как визуализировать информацию. Перед нами история о героях, которые стремятся воплотить свои мечты в реальность. Их действия - это события истории.

События истории

На занятиях по терминологии медийного анализа в Технологическом институте Нью-Йорка доктор Элвин Скотт⁵ советовал своим студентам целиться прямо в сердце аудитории, работая на структурном уровне. Но к сожалению, когда он делился такой ценной информацией, он не растолковал, как именно стоит работать на структурном уровне. Поэтому в этой книге я расскажу, как дать зрителям те эмоции, которые они ждут, работая именно на структурном уровне.

Некоторые сценаристы объясняют взаимоотношения между формой и содержанием при помощи довольно простых графиков. Дэвид Бордвелл использует русские термины "сюжет" и "фабула". "Фабула," - пишет Тынианов - "это фактическая последовательность событий, их течение в хронологическом порядке."⁶ "Сюжет - это та последовательность событий, в которой решает представить их автор."⁷ Как правило зрители мысленно выстраивают фабулу истории, "настоящую" последовательность событий. Боб Фосс называет содержание - "плоскостью событий", а форму - "плоскостью дискурса". "Речь идет о том, что происходит и как это происходит"⁸. Сеймур Чатман идет еще дальше, он предполагает, что форма или повествовательная структура "передает свое собственное значение, иное чем у содержания истории."⁹

События истории

Структура истории

Эксперимент

Не волнуйтесь, если все звучит слишком сложно, на самом деле все просто. Чтобы вы поняли разницу между событиями фильма и структурой фильма, давайте проведем эксперимент. Для начала остановитесь и посмотрите сцену из какого-нибудь фильма, которая длится не менее пяти минут. Затем продолжайте читать.

+ + + + +

А теперь в простых словах опишите, что вы увидели. Я уверен, вы скажете нечто вроде: "Этот парень сделал то-то и то-то, но другой человек пошел туда-то, поэтому он...". Вы описали *события* сцены.

Следующий шаг чуть хитрее. Нарисуйте (можно рисовать героев схематично) последовательность кадров сцены, которую только что увидели. Это не так легко. На самом деле это очень и очень сложно. Но вы же только что посмотрели сцену, в чем же сложность? Дело в том, что мы помним именно последовательность событий, а не то, в каком порядке эти события были нам представлены. То, как нам представили события, называется *структурой* истории.

Любая история, неважно рассказываете ли вы ее с помощью слов или визуально, должна обладать структурой, которая помогает добиться ясности и выразительности истории. Как вы поняли из нашего эксперимента, когда мы смотрим фильм в первый раз, мы не обращаем внимание на его структуру. Если режиссер хорошо справился со своей работой, то мы "погружаемся" в историю. Если направить внимание зрителей на поток истории, то они не обратят внимание ни на игру актеров, ни на их расстановку, ни на монтаж, освещение, художественное оформление, звуковое сопровождение. Вместо этого зрители будут увлечены героями, которые идут за своей мечтой и сталкиваются с непреодолимыми препятствиями. Другими словами, зрители "потеряются" в истории.

Если это работа режиссера, то что происходит со структурой? Она невидима? Почему зрители ее не видят? На самом деле *структура фильма абсолютно видима*. Мы замечаем, как смонтированы сцены, слышим фоновую музыку. Все на месте. Когда мы смотрим фильм во второй раз, мы обращаем внимание на структуру, но во время первого просмотра мы ничего не замечаем.

Во многих книгах по кинематографии я встречал следующую мысль: когда мы смотрим фильм, мы намеренно "закрываем глаза" на то, как он сделан. Но ничего подобного. Никто "намеренно глаза не закрывает".

К примеру, я иду в кино. Купить билет - сделано. Купить попкорн - есть. "Намеренно закрыть глаза на структуру" - что? Я что-то не припомню, чтобы я шел в кино и "намеренно закрывал глаза". Я не знаю, как это сделать. Пока структура фильма бесшовна, пока она не оттягивает на себя внимание, мы полностью погружены в мир истории.

Структурирование историй

Что такое структура? Это взаимоотношение между элементами чего-то целого. Из каких элементов состоит история фильма? Фильм состоит из вопросов, времени "ожидания", пока найдутся ответы на эти вопросы и самих ответов. Структура фильма - это то, как мы видим фильм: определенные кадры, выстроенные в определенном порядке. Именно структурирование событий фильма определяет разницу между простой историей и незабываемым, глубоким фильмом.

Итак, что отделяет события от структуры? Почему мы не замечаем структуру, если она прямо у нас под носом? Режиссер показывает и рассказывает нам историю. Он будто маг: отвлекает нас при помощи истории, и мы не понимаем, как все кусочки паззла сложились в одну картину. Этот процесс находится за порогом нашего осознания. Есть некая воображаемая линия, и она отделяет то, что мы замечаем, от того, что мы не замечаем.

Любая часть структуры может пересечь эту линию и попасть в поле нашего внимания. Работа режиссера в том, чтобы направить внимание зрителя на события истории, а для этого он тщательно следит за структурой. Постепенно мы будем дополнять схему, которую вы увидите ниже. С помощью данной схемы вы лучше запомните ключевые идеи этой книги.

Схема событий истории и ее структуры

События истории - это то, что происходит. Мы "погружаемся" в историю

Порог осознания отделяет то, на что зрители обращают внимание, и то, на что они внимание не обращают. Как правило мы не замечаем элементы, которые находятся ниже этой линии, если только они не привлекут наше внимание, оказавшись не на своем месте.

Структура истории - это то, как история рассказана. Чуть далее мы подробно изучим инструменты, тактики и стратегии, которые позволяют работать на структурном уровне.

Герой истории. Кто это такой?

Кто такой герой истории? Это тот персонаж, которого вы видите на экране. Хороший герой - это правдоподобный персонаж, у него есть цель, к которой он идет шаг за шагом. Герой фильма "День сурка" Фил Коннорс стремится покорить девушку. Поскольку герой переживает день сурка снова и снова, каждый раз он так или иначе меняет свой подход, он пытается достичь своей цели по-разному. Фил, которого сыграл Билл Мюррей, пытается покорить девушку иначе, чем скажем, это стал бы делать Джеймс Бонд.

Как сделать персонажей правдоподобными? Покажутся ли они правдоподобными, если будут вести себя как обычные люди? И да, и нет. На обычных людей по большей части скучно смотреть. В героях истории кристаллизуется только суть личности. Обычные, реальные люди чаще всего руководствуются в своем поведении бессознательной мотивацией.

Именно подсознательные импульсы побуждают нас совершать опасные вещи, те действия, которые недоступны нашему сознательному контролю. Поведение реальных людей часто кажется непредсказуемым.

Один из самых глубоких способов проанализировать персонажа - посмотреть, какими правилами он руководствуется в своем поведении. У всех нас есть правила и принципы, которые и определяют наше поведение. Эти правила выстроены в иерархию, и действие того или иного принципа зависит от ситуации, в которую попадает герой. Когда мы общаемся с другими людьми, одни правила могут "перекрывать" другие. Давайте посмотрим, как работают принципы героя на простом примере. У Багза Банни довольно незамысловатые взгляды: "живи как хочешь и дай жить другим, как они хотят". Однако, если вы перегнете палку, это правило перестает действовать. Теперь Багз Банни будет руководствоваться принципом: "Ну все, это война!"

Чтобы создать интересного героя, нам нужно визуально изобразить его цели и ограничения. У нас всех есть ограничения, которые, как минимум на время, сдерживают наше поведение. Покажите, какие решения принимает герой, когда идет к своей цели, что он делает, как взаимодействует с другими персонажами, как преодолевает препятствия на пути к цели. Покажите те моменты, когда герой понимает, что свернул не туда, или напротив, нашел нужный путь. Мы должны показать, как меняется герой, а также события и происшествия, которые поспособствовали его изменению.

Но что насчет ситуации, когда главный герой - это неодушевленный объект? Как наделить его личностью? Мой наставник, художник-раскадровщик Эд Гомберт, советовал мне использовать в качестве вдохновения поведение домашних животных. Что если гигант будет вести себя как маленький, беспомощный щенок? Используйте воображение.

Кит Джонстон в своих книгах ""Импровизация" и "Импровизация для рассказчиков" ("Impro", "Impro for Storytellers") описывает изумительные способы работы над образами героев. Кит дает много интересных игр и упражнений, которые учат актеров взаимодействовать и "двигать" историю вперед. Я не раз обращал внимание на то, как игра юных актеров напрочь убивает развитие истории.

Кит подмечает невероятно важный момент: абсолютно всегда, во всех историях герой вынужден совершить некий моральный, внутренний выбор. "Любая история станет довольно тривиальной, если перед героем не стоит сложный выбор. Особенно волнующе наблюдать за тем, как герой совершает неправильный выбор (вспомните Джека, который обменял корову на волшебные бобы)"¹⁰. Кит говорит о том, что робкие актеры часто "блокируют" движение истории, потому что "важный внутренний выбор меняет вас, теперь вы чувствуете свободу, грусть, отчаяние и другие эмоции, так что многие из всех сил стараются избежать принятия важных решений"¹¹. Многие боятся неизведанного, поэтому не идут на риск.

Анализ: первое появление Шахерезады



Давайте еще раз посмотрим на нашу героиню Шахерезаду. Допустим, мы представили ее следующим образом: "Перед вами Шахерезада, она умная, любит детей и животных, очень изобретательна, но склонна к упрямству."



Шахерезада идет против толпы. Это демонстрирует ее решительность перед лицом препятствий.



Шахерезада проходит мимо маленькой, робкой девочки и улыбается ей. Это говорит нам о сочувствии героини. Она красива. Зрителям нравится наблюдать за идеализированным образом красивого героя: таких героев называют "главные герои".



Шахерезаду не останавливают логические аргументы сестры. Она также не останавливается перед попрошайкой, который старается ее переубедить. Он решительна, если не сказать упряма.

Стоп! Мы не *показали* зрителям, что из себя представляет героиня. Мы рассказали о том, кто она такая, но зрители не узнали ее лучше, и им все равно на ее дилемму. Давайте проанализируем, как мы на самом деле представили нашу героиню.



Шахерезада уязвима. Она видит палача и теряет голос. Перед ней главное препятствие к цели. На ее уверенности в своих силах появились первые трещины. Теперь героиня, равно как и зрители, понимает, что находится на кону в том случае, если она проиграет. С другими невестами случилось именно то, что она думает?



Первый раз мы видим султана тогда, когда он прячется в тени. Благодаря этому приему мы понимаем, в каком эмоциональном состоянии он находится. Шахерезада должна вытащить его на свет. Перед началом своего рассказа она проводит ритуал, и она будет повторять этот ритуал каждый раз. Один из элементов ритуала - зажжение свечи. Девушка становится светом его жизни. Обращайте внимание на подобные метафоры и не бойтесь их применять, так как они обогащают историю. Когда Шахерезада заходит во дворец, маятник качается в сторону надежды.



Когда Шахерезада понимает, что с ней может случиться, маятник качается в обратную сторону. Она теряет голос. Мы начинаем беспокоиться за ее безопасность. Как вы думаете, что же героиня собирается делать? Отталкиваясь от того, что перед вами книга про режиссуру и раскадровку, можно ли предположить, что Шахерезада будет рисовать для султана истории? Я говорил, что данная версия "Тысячи и одной ночи" будет отличаться от оригинала. Здесь мы говорим об искусстве кинематографа! Маятник вновь качнулся в сторону надежды. Будьте начеку, впереди еще много сюрпризов.

Обратите внимание на то, как мы представляем материал при помощи говорящей метафоры. Мы показываем зрителям серию крупных планов, под одному за раз, и на этих кадрах изображено то, на чем мы хотим акцентировать их внимание. Таким образом зрители всегда улавливают нить истории.

Я надеюсь, вы "погрузились" в историю и, пока маятник качался от страха к надежде, не заметили, как последовательно и ясно каждый кадр развивал сюжет. Вернитесь к началу и, поскольку вы уже знаете, как движется история, посмотрите, что находится на каждом кадре, и как они связаны вместе. Помните о том, что нельзя проанализировать фильм при первом просмотре.

Интуиция проявляется в доверии своим инстинктам и в готовности ступить на неизведанную территорию. Вы рискуете потерпеть неудачу, но получаете возможность открыть нечто совершенно новое. Освойте эти техники, и ваши зрители действительно "потеряются" в истории.

Следует запомнить:

- Убедитесь в том, что ваша история движется благодаря желаниям героев
- Избегайте "коммуникационных" проблем, иначе зрители не смогут погрузиться в историю.
- Помните о "говорящей метафоре": показывайте один элемент за одну единицу времени.
- Боритесь со скукой, создавая увлекательные нарративные вопросы, которые погружают персонажей в нарастающий конфликт.
- Боритесь с запутанностью сюжета, обращая внимание аудитории на один элемент в одну единицу времени
- Пусть каждый кадр будет кадром крупным планом
- Убедитесь, что на ваших изображениях именно то, что вы и стремитесь передать.
- Цельтесь прямо в сердце зрителя, работая на структурном уровне

Ссылки

1. Innis, H. *The Bias of Communication* . Toronto, Canada: University of Toronto Press, 1999.
2. Carrol, L. *Alice in Wonderland* . Norton, 1971.
3. Wikipedia. http://en.wikipedia.org/wiki/Shaggy_dog_story.
4. Bateson G. *Mind and Nature: A Necessary Unity* . Hampton Press, 2002.
5. Scott, A. *Vocabulary of the Media Critic Class* . NYIT, 1981.
6. Bordwell, D. *Narration in the Fiction Film* . London: Routledge, 1987.
7. Тот же источник.
8. Foss, B. *Filmmaking Narrative and Structural Techniques* . Silman-James Press, 1992.
9. Chatman, S. *Story and Discourse* . Ithaca, NY: Cornell University, 1980.
10. Johnstone, K. *Impro for Storytellers* . London: Routledge, 1999.
11. Тот же источник.



Основы

Сценарий - это вербальный план истории. Раскадровка - это план визуализации истории. Раскадровка - это сердце, разум и душа фильма. Хичкок прекрасно это знал, и ходят слухи, что он говорил, будто готовая раскадровка - это фильм, сделанный на 95 процентов. Дело за малым - всего лишь заснять его¹.

Каждый из нас хоть раз в жизни видел раскадровку: в любой газете на последней странице вы найдете раскадровку, состоящую из 3-4 изображений. Да, я говорю о небольших комиксах. На первом рисунке мы видим ситуацию, на втором она как-то развивается, и на третьем - развязка истории. Увидев именно третий рисунок, зрители как правило смеются. Самые лучшие истории в рисунках, которые вы найдете - это комиксы в журнале "The New Yorker". Потратьте немного времени, чтобы проанализировать парочку. Всего за 3-4 рисунка автор комикса добивается своей цели: читатели в восторге.

История и функция раскадровок

Метод работы над раскадровками, который выработали в студии Дисней, отталкивался от потребностей кинематографистов. В процессе создания полнометражного фильма появлялись сотни, дамы тысячи рисунков. Их отслеживание превращалось в организационный кошмар, особенно когда в измененную сцену вносились дополнительные изменения. Поначалу художники Дисней раскладывали рисунки на полу и рассказывали о развитии сюжета, указывая на них по очереди, пока композитор играл мелодию. В конце концов, кому-то пришла идея

прикреплять рисунки на огромную пробковую доску, висящую на стене. Теперь рассмотреть рисунки и внести изменения стало гораздо легче. Но возникла и другая непредвиденная проблема. Я не помню, сколько раз я колол пальцы канцелярскими кнопками, перемещая рисунки с одного места на другое.

Дональд Грэхэм, преподаватель художественного мастерства в студии Дисней, так описывает эту процедуру:

Любой рисунок можно было переместить, убрать или заменить. Рисунки на доске всегда были в движении. Ничего не было закреплено: все постоянно менялось. Любой рисунок на доске благодаря своему положению мог натолкнуть на идею о новом гэге или новой ситуации. Порой даже сцены менялись местами... с помощью доски для раскадровки нам стала доступна новая процедура: предпроизводственный монтаж. Мы сравнивали крупные и средние планы, длинные и короткие сцены. Лишние затраты на анимацию ушли в прошлое, мы стали значительно экономить².

У Алекса Тота, мультипликатора и художника-раскадровщика, альтернативный вариант развития событий. Он предполагает, что первую раскадровку создал совершенно другой человек: аниматор и мультипликатор Винзор Маккей. Алекс утверждает, что Маккею пришлось это сделать, иначе ему было бы сложно закончить работу над фильмами наподобие "Динозавра Герти"³

Алекс Тот описывает функции раскадровки:

Альфред Хитчкок и Дельмар Дейвс души не чаяли в новом методе. Все потенциальные проблемы они решали на бумаге при помощи раскадровки. Кажется именно Хитчкок сказал: "Если это не сработает на бумаге, это не сработает и в фильме". Будучи режиссером, он приводил в порядок раскадровку каждого фильма, над которым работал. Тем не менее, он все еще был в меньшинстве. Неважно, работаете ли вы над малобюджетным фильмом или снимаете мега-миллиондолларовую эпичную картину, нужно выстроить каждый эпизод, ведь именно на этапе раскадровки рукописный сценарий впервые трансформируется в "фильм". Дайте сценарий умелым и опытным раскадровщикам, чтобы они "выжали" из него все, пока он либо не затрещит по швам, либо не отправится в свой гладкий, первый полет прямо в производственный ангар.

Различные типы раскадровок

В каждом кинематографическом жанре работают разные типы раскадровок, все зависит от художественных и финансовых требований к проекту. В анимации нужно прорабатывать каждый аспект каждой сцены. В раскадровках для анимации каждое действие и движение нужно изображать максимально четко. В раскадровках для художественных фильмов не обязательно изображать эмоции героев, так как над ними поработают актеры. В художественном фильме актер ничем не ограничен, ему не обязательно следовать раскадровке. Она - лишь визуальный гид для режиссера.

То, чем в анимации занимается отдел по работе с лейаутом, в художественном фильме создается благодаря операторскому мастерству и умелой расстановке актеров. Нужно выбрать правильный объектив, поставить камеру в правильное место, проследить за тем, чтобы ее движения сочетались с движениями актеров. Раскадровка для художественного фильма как правило простая, она больше похожа на диаграмму, на карту движения.

TV-шоу часто снимаются с трех или более разных ракурсов, и декораций в них немного, так что раскадровка в этом случае не так уж необходима. Однако и здесь не помешает особое визуальное мышление.

Раскадровка для телевизионной анимации из-за сжатых сроков, а также "сжатого" бюджета, тоже должна быть довольно компактной. Герои, лейаут и плавность действия должны быть тщательно проработаны. Под плавностью действия я имею в виду плавный переход от одного кадра к другому.

Чтобы создать анимационный фильм, вам не обойтись без "story reel" (*прим.: см. далее раздел "Story reel"*). Это эмоциональная карта любого анимационного фильма.

Еще одна сфера применения раскадровок - это спецэффекты. На некоторых кадрах "живое действие" сочетается с сгенерированными цифровыми спецэффектами, и раскадровка - это мостик который позволяет синхронизировать игру обычных актеров с движениями виртуальных монстров, сверхъестественных сил или перемещением по архитектурно-замысловатым пространствам.

Производственный процесс

Первый шаг - это подготовка. Но, чтобы сделать этот шаг, вам нужна история. Художники-раскадровщики работают либо по готовому сценарию, либо по его очень свободной трактовке. Если раскадровка - это план для фильма, то трактовка - это план сценария. Первое, что необходимо художнику-раскадровщику после того, как он получил на руки историю - это вдохновляющие изображения. Вдохновляющие изображения - это пища для мозга. Где же их найти? Они могут быть повсюду. Составьте перечень всего, что вам нужно. В этом списке могут быть типы героев, костюмов, архитектурных стилей, пейзажа, реквизита, цветовые схемы, планы освещения и композиционные идеи.

Сходите в библиотеку, поищите материал в интернете. Но не забудьте с собой план, иначе вы легко потеряетесь. Блуждая по просторам интернета, довольно легко зайти не туда, поэтому всегда сверяйтесь с списком визуальных образов, который вы составили. Я уверен, что вы найдете множество ссылок, за которыми скрывается огромное количество сюрпризов, которые и дадут толчок к новым идеям для вашего проекта.

Вырезайте иллюстрации из журналов или снимите свои собственные видео-референсы. Составьте библиотеку ссылочных материалов, на которые вы сможете опираться, когда вам потребуется вдохновение. И конечно же, смотрите фильмы.

После того, как вы соберете образы, которые вас вдохновляют, начнется самое интересное. Визуальная разработка - это создание образа мира вашего фильма.

Работая над дизайном персонажей, помните, что физический облик героя во многом говорит о его личности. Наша цель в том, чтобы создать "свежую" версию стереотипа. Именно благодаря стереотипам зрители с легкостью понимают, что за герой стоит перед ними. В этом польза стереотипов. Проблемы начинаются тогда, когда в реальной жизни люди начинают оценивать других людей, отталкиваясь от стереотипов. Проблемы со стереотипами в фильмах возникают потому, что стереотипы предсказуемы, и поэтому скучны. В фильме "Кэт Баллу" пользующийся дурной славой, наемный убийца разрушает стереотип тем, что оказывается никчемным пьяницей. Кэт Баллу сама ломает стереотип, когда превращается в женщину "вне-закона".

Создание визуального образа фильма - это сфера ответственности художника-постановщика, тем не менее именно художник-раскадровщик - первый человек, исследующий эту неизведанную область.

"Бит-борд"

Перед работой над настоящей раскадровкой художник создает так называемый "бит-борд" (англ.: *beat board*). Это серия рисунков, на каждом из которых изображена отдельная сцена фильма. На каждом изображении "битборда" мы видим более сложную историю, рисунки в "битборде" похожи на иллюстрации для детских книжек. С помощью "бит-борда" режиссер доносит свое видение до исполнительных продюсеров, инвесторов и команды.



Пример "битборда"

Раскадровка - в общих чертах

Прочитайте сценарий и проанализируйте ключевые акценты истории. Найдите ключевые аспекты материала, как в юмористических журнальных комиксах из трех картинок. Где вы начнете? Где наступит поворотный пункт? Что произойдет после? Что привлечет внимание ваших зрителей?

Создавайте привлекательных персонажей с необычными, уникальными чертами характера. Как они двигаются? Сделайте их движения выразительными. С ракурса какого персонажа лучше показать действие? Найдите самую сложную тему в рамках вашей истории. Как правило, именно ради нее зрители и смотрят фильм.

Раскадровка нужна для планирования самых разных аспектов фильма. На самой ранней стадии важна не столько последовательность кадров, сколько сама история. Доработать ракурсы камеры, и расстановку актеров можно на следующих этапах. Раскадровка помогает спланировать сложные последовательности движений и позиций камеры. Исследуйте и экспериментируйте, потому что гораздо легче попробовать идею на бумаге, до начала съемок. Раскадровка всегда работает в процессе. Не бойтесь выбрасывать рисунки.

И напоследок: *Нумеруйте свои рисунки!*

"Storyreel"

"Story reel" - это версия законченной раскадровки с озвучкой и рабочей звуковой дорожкой. Эта версия уже на ранней стадии производственного процесса помогает представить, как будет выглядеть фильм. "Story reel" помогает корректировать материал, пока еще есть возможность что-то изменить. Это шаблон фильма, состоящего из готового на этот момент материала. В "story reel" должна быть более плавная последовательность кадров, чем в раскадровке, включая появление и выход персонажей из кадра. Чтобы достичь подобного эффекта, художник-раскадровщик создает дополнительные рисунки. С помощью "story reel" вы заметите и решите множество сюжетных проблем. Когда этот этап производства проходит удачно, фильм становится только лучше.

Процесс доработки

На этапе проработки мы проясняем все идеи, ведь необходимо, чтобы зрители все поняли. Благодаря "story reel" все фрагменты фильма сливаются в одно целое, и мы видим сцены в контексте всего фильма. В процессе доработки мы меняем идеи местами и стараемся как можно лучше построить гэг или создать напряжение. Фрагменты, которые замедляют историю, нужно без сожаления выкинуть. Сценарий переписывается и подгоняется под раскадровку.

Питчинг - презентация

Когда раскадровка готова, начинается самое веселое, а именно презентация. Для меня этот этап стал большим сюрпризом. Когда я только начал заниматься раскадровкой, я думал что мне всего лишь придется рисовать картинки. Как же я ошибался.

Питчинг - это презентация раскадровки, на которой вы иллюстрируете свои изображения диалогами и рассказываете, что на них изображено, одновременно указывая на рисунки указкой. Презентация проходит в режиме реального времени, то есть ваше выступление длится ровно столько, сколько идет эпизод. И режиссеру, и продюсеру необходимо представлять, как эпизод будет выглядеть на экране для зрителей.

Когда я учу своих студентов презентовать раскадровку, я намеренно делаю неправильно все, что можно. Затем я прошу студентов рассказать, какие они увидели ошибки. Это запускает их мыслительный процесс, и они сразу же видят, какие ошибки ведут к потере внимания аудитории. Это происходит во всех случаях, когда они не могут уследить за историей. Поскольку в книге мне не удастся показать вам полноценную презентацию, я сделал серию иллюстраций.



В первую очередь, порепетируйте. Вы должны знать историю, которую презентуете, вдоль и поперек. У вас даже не должно возникать вопросов, что произойдет дальше. Подумайте над вопросами, которые могут задать зрители, и заранее приготовьте на них ответы.



Говорите как можно более простыми и ясными словами, но не забывайте об эмоциях, чтобы выступление выглядело выразительным. Не извиняйтесь за недочеты. Раскадровка - это промежуточный этап, и на нем еще можно вносить изменения. Верьте в историю и проецируйте свое воодушевление зрителям. Поддерживайте зрительный контакт с аудиторией. Вовлекайте их в историю. Во время презентации именно вы являетесь рассказчиком, и именно вы задаете темп.



Будьте эмоциональны, но не перестарайтесь



Рассказывайте в "режиме реального времени". Не затягивайте темп без необходимости



Не закрывайте рисунки телом. Чтобы уследить за историей, зрители должны видеть каждый рисунок.



Не объясняйте работу оператора. Рисунки и так делают это за вас. В сценарии ничего не сказано о том, как должен работать оператор, сценарий просто рассказывает историю. То же самое делайте и вы.



А сейчас давайте вернемся к истории Шахерезады и посмотрим, как же ей удалось презентовать свою историю султану? Западет ли ему в сердце история о Глупой Любви?





Шахерезада показывает рисунок сестре.

Дуниазада смотрит на рисунок



Подходит султан. СУЛТАН: "Что там?"

СУЛТАН: "Я ничего не вижу"



Шахерезада смотрит на рисунок и видит...

каким блеклым он получился.

Дуниазада бежит к камину и берет оттуда кусочек угля.



Она дает кусочек угля сестре.



Уголь рисует жирную линию.

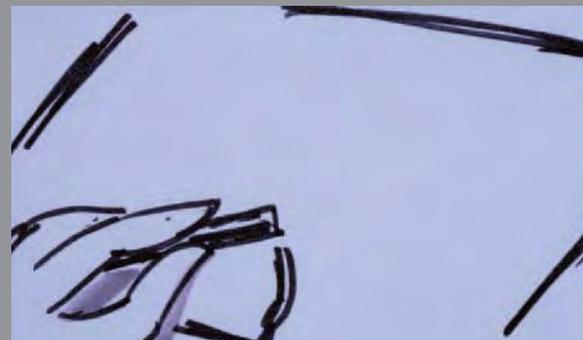


Рисунок обретает форму.

Рисуйте **ЖИРНЫМИ** линиями. Возьмите ручку, маркер или карандаш 2В. Не используйте твердый карандаш. Ваши рисунки должны быть видны даже с противоположного конца комнаты. И не забывайте нумеровать изображения.

Эйзнером, Джеффри Катценбергом, Питером Шнайдером и Роем Диснеем. Если до этого момента я лишь слегка нервничал, то теперь я был просто в ужасе. И опыта в презентациях у меня почти не было.

Гонг-шоу

В некотором смысле Шахерезаде даже повезло. В конце концов, ей не пришлось представлять свои рисунки на гонг-шоу.



Около 1990 года в студии Диснея появилось отвратительное на мой взгляд мероприятие под названием "гонг-шоу". Гонг-шоу представляло собой собрание, на котором любой работник компании мог презентовать исполнительными продюсерам свои идеи для анимационного фильма. Когда я узнал, что в студии проходят подобные собрания, я тут же на него записался. Мне показалось, что я поймал потрясающую возможность, и грех ей не воспользоваться.

К несчастью, на тот момент у меня пока что не было никаких идей, так что я принялся усиленно над этим работать. Я набросал несколько вариантов, изобразил постер для продвижения каждой концепции и отправился на гонг-шоу. Собрание проходило в огромном конференц-зале. Ожидая своей очереди, я занервничал. Все выступающие участники, которые ждали своей очереди, были как на иголках.

Наконец подошли члены руководства, и я обнаружил, что сижу между Майклом

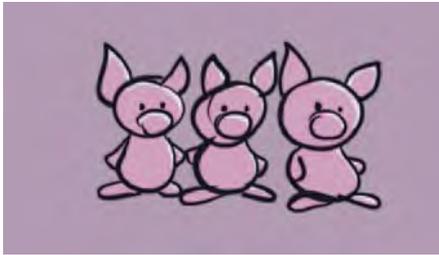


Этот рисунок говорит все сам за себя. Я набросал его во время своего первого гонг-шоу, я пережил это мероприятие, чтобы рассказать вам о нем. Отбросьте страх, ужас, тревогу и волнение, говорите о том, о чем хотели сказать и не сбивайтесь с курса. Создавайте возможности. Помните: если вы провалитесь с презентацией, вы ничем не рискуете.

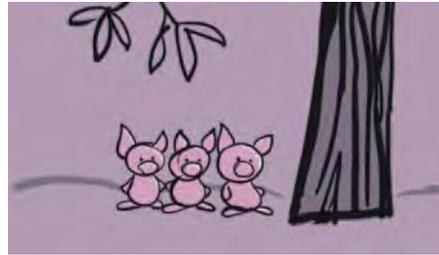
Как рассказать историю в картинках

Рассказывайте историю через "серию расположенных рядом изображений"⁵. Самое важное, о чем вам следует помнить, когда вы создаете раскадровку: последовательность изображений должна рассказывать именно ту историю, которую вы и планировали рассказать. Довольно легко убедить себя, что все так и есть. Но чтобы удостовериться, вам придется презентовать свою раскадровку другим людям, и понять, услышали ли они ту же самую историю, уловили ли они ваше сообщение.

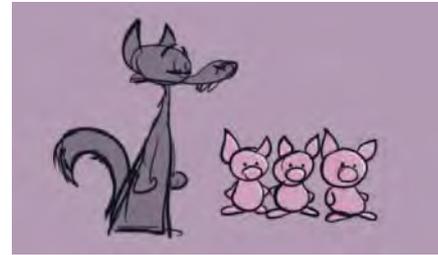
История о "Трех маленьких поросятах" имеет простую повторяющуюся структуру, такую легкую, что даже ребенок без труда расскажет эту сказку. Все начинается с "Однажды, как-то раз, жили-были три маленьких поросенка..."



Наше изображение говорит: "Вот три поросенка". И сразу же возникает первая проблема. Мы не понимаем, насколько большие поросята. Маленькие они или гигантские? Нам не от чего отталкиваться.



Если сравнить поросят с деревом, то мы поймем, что перед нами действительно три "маленьких" поросенка. Мы сравниваем предметы в первую очередь отталкиваясь от их размера.



Теперь перед нами волк и три поросенка. И вновь проблема. Ничего не происходит. Как показать, что поросята боятся волка?



Это изображение говорит: "Волк преследует трех напуганных поросят". Но по сюжету волк гонится за поросятами ближе к концу истории. Как же показать, что поросята боятся волка, не показывая при этом волка?



Вот один из вариантов. На рисунке мы видим, как поросята смотрят на изображение волка, которого "разыскивает полиция". Тем не менее, мы не видим лиц героев, поэтому не понимаем, боятся ли они. Язык тела персонажей на этой картинке также не отражает страх, скорее любопытство.



Вот альтернативный вариант. Но вы не можете буквально показать, что происходит в голове у героев. Это прием из комиксов. Это жульничество. Продолжайте поиски, пока не найдете нужное изображение, которое отражает именно то, что нужно.



На этой картинке мы видим следы, которые оставил волк. Эти следы могло оставить любое крупное животное, но поросята чрезвычайно напуганы. Мы знаем, что в истории о трех поросята есть волк и нет других хищников. Именно благодаря контексту мы понимаем, что следы принадлежат волку. Контекст опосредованно сообщает огромное количество информации.



Вот совершенно другой подход. На этом изображении поросята кого-то оплакивают. Они скорее печальны, чем напуганы. По контексту понятно, что герои скорбят по другому поросенку, скорее всего члену семьи. Мне кажется, здесь автор рисунка зашел слишком далеко.



Если бы этот кадр появился в конце истории, мы бы предположили, что перед нами могила волка. Улыбки на лицах поросят подкрепляют эту идею. Возможно небольшая статуя-фигурка волка на могиле укрепила бы зрителей в мысли, что перед ними именно могила волка.

Продолжайте поиски, пока не найдете нужный вариант.



Рисунок становится интересным тогда, когда изображенные на нем элементы поднимают некоторые вопросы. Другими словами, вы смотрите на картинку и хотите узнать больше. В этом суть раскадровки: рисунок задает вопрос, на который вы жаждете узнать ответ. Кто оставил следы? По кому скорбят три поросенка?



Поскольку мать поросят больше не может удержать своих детей возле себя, она решает отпустить их в "большой мир", но перед эти она предупреждает их о хитрости и коварстве волка. Это главная тема истории: "действуй мудро и осторожно". На этой картинке изображено именно то, чего делать не следует: "говорящие головы". Раскрывайте тему истории через действия, а не через объяснения и рассказы других персонажей.



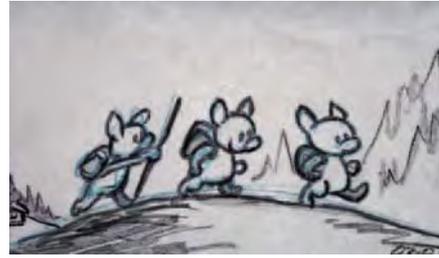
Смотреть, как мать учит своих детей так же интересно, как идти в школу. Если вам и нужно изобразить нечто подобное, постарайтесь сделать это увлекательнее.



Как сделать кадр интереснее? Наделим поросят характером. Пусть два поросенка станут озорниками, пусть они подшучивают над третьим поросенком, который играет роль любимчика учителя. Ужимки и кривляния поросят, пока мать объясняет им, как важно остерегаться волка, сделают рисунок гораздо увлекательнее. Есть огромное количество способов рассказать историю.



Раскрыть характер героя помогают небольшие детали вроде жестов, языка тела, предметов. Пусть, к примеру, поросята играют на разных музыкальных инструментах. Возможно любимчику учителя нравится заниматься бальными танцами. Используйте свое воображение. Но помните о том, чтоб образы героев должны вписываться в контекст истории. Возможно, поросенок-балерун - это уже слишком.



Что же дальше? Поросята уходят из дома, чтобы исследовать окружающий мир. И в этом путешествии мы следуем за ними. Не забывайте следить за тем, чтобы все время что-нибудь происходило, иначе зрители потеряют интерес. Ну что ж, начнем.



Итак, герои ушли из дома. Но подождите-ка, как мы это узнали? Может быть поросята просто отправились в поход? Нужно показать дом. Так-то лучше, но это может быть любой дом, не обязательно дом трех поросят. Как показать, что этот дом принадлежит именно трем поросытам?



Да, вот так понятно, что это дом трех поросят. Но все же лучше использовать образы, а не слова. Можно, к примеру, нарисовать их мать, которая машет на прощание.



Итак, начальный кадр готов. Перед нами изображение, по которому понятно, что три поросенка, которые до ужаса боятся волка, уходят из дома. Смогут ли наши герои обхитрить волка?



Но подождите, всего слишком много. Когда мы говорим, мы произносим по одному слову за раз. Тем не менее, наше изображение передает сразу четыре идеи: есть три поросенка, они уходят из дома, они напуганы, они видят следы огромного животного.



Рассказывая историю в картинках, мы разбираем ее на серию картинок: одно изображение в одну единицу времени. Все же в жизни мы говорим предложениями, а не сплошным текстом. Одна идея идет за другой.



Не забывайте о последовательности изображений. На этой картинке поросята напуганы, но мы не показали почему: они же увидели следы волка!



Попробуем еще раз.



Вставляем нужный кадр.



Так-то лучше. Поросята напуганы, потому что увидели следы волка. Мы показываем причину перед следствием.



Ну нужно еще одно уточнение



Вставляя кадр с матерью поросят, которая машет им на прощание, нам нужно вновь показать, как поросята уходят по дороге от дома. Так смена кадров становится более плавной.



Когда какое-либо последовательное движение прерывает другой кадр, а затем мы вновь возвращаемся к этому действию, мы предполагаем, что прошло гораздо больше времени. И совсем не обязательно показывать, как поросята все время идут.



Добавим еще один кадр. Кадр с реакцией. Когда поросята покидают дом, их матери становится грустно. На этом кадре мы видим, что она чувствует.



Прежде чем поросята увидят следы волка, давайте чуть больше узнаем об этих персонажах.



Два поросенка-шутника дурачатся, а третий злится. Помимо того, что мы сделали кадр увлекательным, мы усилили тему истории, показав разные настроения поросят.



К тому же серьезный поросенок напоминает другим, что волк где-то поблизости. Таким образом, мы намекаем зрителям о возможной угрозе. Мы создаем предчувствие, что вот-вот что-то произойдет.



С поросенком происходит неприятность.



Мы создаем контраст с угрозой при помощи шутки. Серьезный поросенок настолько увлекся тем, что заставлял своих товарищей замолчать, что споткнулся и упал. Другие поросята смеются.



Они смеются до тех пор, пока не понимают, где споткнулся поросенок....



Следы волка!



Наш серьезный поросенок предупреждает двух других об опасности.



Они вновь его высмеивают. Теперь мы более обеспокоены поведением поросят-шутников, потому что понимаем: угроза реальна, а они ее игнорируют. Из-за своей склонности к шуткам они совершенно забыли о безопасности. Контраст между юмором и опасностью делает историю острее. Ситуация становится более пугающей, ведь нас убаюкали ложным чувством безопасности.



Что дальше? В оригинальном варианте сказки первый поросенок-шутник одалживает у своего серьезного брата сено, чтобы построить домик из сена, второй одалживает палочки, чтобы построить дом из палочек, и наконец последний поросенок строит дом из кирпичей. Нам нужно сохранить контраст между умным поросенком и его беззаботными собратьями. Пусть первый поросенок начинает строить дом из кирпичей, а остальные два продолжают свое путешествие.



Проблема в том, что в истории с поросятами повторяются одни и те же действия. Если идти точно по истории, то мы три раза повторим одни и те же картинки. Если мы уже видели, как что-то происходит, то смотреть на это еще раз - скучно, если только это действие не отличается чем-то интересным.



Итак, двигаемся дальше. Проследим за тем, чем занимаются два беззаботных поросенка. Нам нужно сжать время. Не показывайте зрителям абсолютно все. Изображайте лишь то, что двигает историю вперед. Создавайте кадры, где что-то происходит.

Итак, мы видим, как поросенок начинает строить кирпичный дом. В следующий раз, когда зрители увидят нашего героя, он почти закончит строительство. Зрители предполагают, что, пока они наблюдают за

приключениями двух беззаботных поросят, умный поросенок возводит свой дом. Пусть зрители делают нашу работу за нас. Не нужно показывать им абсолютно все - демонстрируйте только интересные фрагменты.



Нарративный вопрос, которые двигает историю вперед заключается не в том, смогут ли поросята построить дом. Вопрос, на который зрители хотят узнать ответ, в том, смогут ли поросята избежать гибели? Строительство дома - это лишь средство пережить нападение волка.



В юмористической версии истории во время строительства домиков из соломы, палочек и кирпичей с домиками постоянно что-то происходит. Но в нашей версии все будет несколько иначе.



Два поросенка идут по дороге и дурачатся. Внезапно они слышат вой волка.



Как мы это покажем? Можно изобразить тень, которая промелькнула на заднем плане. А можно показать, как изменилось выражение лица поросенка.

Ингредиенты, благодаря которым все работает так, как надо - это причина и следствие.
Вой волка - это причина, а реакция поросенка - следствие.



Поросята останавливаются, смех сменяется на ужас. Благодаря изменениям на лице персонажа мы понимаем, что он чувствует и думает.



Теперь, когда герои поняли, что волк где-то рядом, они бегут строить домики. Мы проследим за тем поросенком, который начал сооружать дом из сена.



Как показать то, что поросенок строит дом? Помните о том, что нам необязательно показывать абсолютно все.



Покажите лишь отдельные элементы строительства дома: поросенок собирает сено, выкладывает его, связывает сено в пучки, устанавливает поддерживающие балки. Ну, вы поняли идею.



А как показать, что строительство окончено?



К примеру, вот хорошая идея: поросенок настолько утомился строительством дома, что даже не смог зайти туда и заснул прямо снаружи. Мы усиливаем напряжение. Успеет ли он зайти вовремя?



И наконец-то, самое время объявиться волку. Вернемся к образам героев. Вот этот волк совсем не пугающий.



А вот этот волк так и говорит что он "большой и страшный"



Но подождите, а что если сделать сцену появления волка более напряженной? Что если поработать над атмосферой, добавив кадр с таинственной полной луной?



Теперь наш игривый поросенок уютно и безопасно расположился в своем домике из сена. Но что, если нет? Что если вновь использовать кадр, на котором герой беспечно заснул снаружи домика?



Чуть ранее это изображение говорило о том, что поросенок слишком утомился, когда строил дом. Теперь из этого изображения становится ясно, что он спит уже слишком долго, и вот-вот произойдет катастрофа. Тот же самый рисунок значит совершенно другое, потому что поменялся контекст.



Если мы покажем реакцию поросенка, когда он почувствует присутствие волка, напряжение еще больше нарастет.



Поросенок забирается в свой домик из сена.



А вот и страшный волк. Когда он в тени, то кажется еще ужаснее. Всего лишь наклонив рисунок, мы усилили напряжение. Баланс пошатнулся, что-то не так!



Беззаботный поросенок в панике. Поскольку мы работаем с движущимися картинками, пусть поросенок ходит взад и вперед, не зная, что делать. Тревожные движения усиливают напряжение.



А вот и волк, только довольно сложно понять, что он делает. Давайте лучше приблизим камеру.



По сюжету волк раздражается, дует изо всех сил, а затем поднатуживается и сдувает домик. Но мы не будем рассказывать об этом. Мы покажем это.



Что случилось? Кажется, будто волку удалось сдуть домик очень легко. Это поворотный момент истории, но он пролетел слишком быстро. Задержитесь на деталях, из которых состоит этот момент. Разложите все действие на фрагменты. В первую очередь волк смотрит на домик из сена издалека.



Что происходит дальше? Итак, по сюжету волк "раздражается и дует". В нашей первой версии мы упустили, как волк "раздражается". Мы упустили момент предвосхищения действия, этот момент, который происходит перед тем, как волк дует, поэтому кажется, что он ничего особенного и не сделал. Не скупитесь на предвосхищении, пусть волк хорошенько вдохнет воздух.



Усиливайте это движение. Если волк собирается сдуть домик, он должен хорошенько постараться.



Как еще можно усилить интенсивность действия? Мы увидели волка и домик с дальнего плана. Что если сфокусироваться на движениях волка? Кадрируйте самый важный аспект движения.



Теперь по изображению ясно, что волк дует изо всех сил. Но сдул ли он домик? Вот еще одно преимущество кадрирования действия с ближнего плана - такой кадр поднимает следующий нарративный вопрос. Мы хотим узнать, что же случилось после того, как волк подул.



Вот и ответ. Волк сдул домик, но мы не сразу показываем зрителям, что случилось. Они видят последствия только в следующем кадре, и это смешно! Если все показать в одном кадре, такого эффекта не добиться.



Пусть на заднем плане всегда проходит тема истории. Здесь мы вставили крупный план, на котором волк наступает на музыкальный инструмент. Волк разрушает символ беззаботного поведения. Вот о чем говорит это изображение.



Итак, в действии есть несколько стадий. Сначала предвосхищение, затем самое действие, затем реакция и последствия. Сейчас вы видите предвосхищение.



Действие.



Последствие.



Еще одно последствие - поросенок будет съеден.

Теперь у нас есть выбор. Что происходит с первым поросенком? Согласно теме нашей истории, если ты глуп, то окажешься в животе у волка.



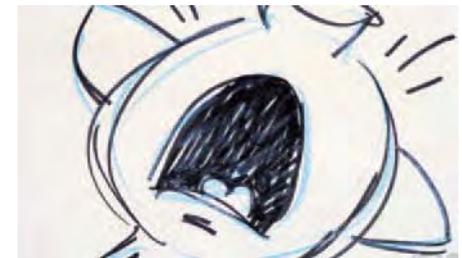
Не обязательно изображать ужасные подробности. Как альтернативный вариант, можно показать то, что произошло после того, как волк съел поросенка.



Мы оставили за кадром ужасные подробности и показали только последствия. Как и в случае с рисунком, на котором поросенок отдыхает после строительства дома.



Или создайте открытый конец, пусть вашу работу сделает воображение зрителей.



Может быть его съели, а может быть ему удалось спастись? Подобные вопросы заставляют зрителей с нетерпением ожидать, что же произойдет дальше. Что произошло? Что будет дальше?



Затемнение. Итак, волк разрушил домик из сена и направляется к следующему поросенку. Самый серьезный поросенок все еще возводит дом из кирпичей. Второй поросенок заканчивает строительство домика из палочек, а третий поросенок, если он конечно же выжил, ищет убежище. Что мы хотим показать далее?



Волк идет к второму домику, а серьезный поросенок продолжает строительство. В этих двух движениях нет драматизма. Драма в том, успеет ли второй поросенок достроить свой дом и пережить нападение волка. Давайте же перейдем к второму поросенку. Он построил домик и весь начеку.



Он видит первого поросенка. Но подождите-ка, он убегает в противоположную сторону.



Так-то лучше. Чтобы действие развивалось быстрее, мы показываем второго поросенка, который уже держит дверь открытой, пока волк преследует первого поросенка.



Итак, один раз мы уже видели, как волк разрушает домик, поэтому в этот раз можно показать все гораздо быстрее.



Итак, нам нужно показать, как волк сдувает домик из палочек. Можно сделать это как раньше или использовать вариации. А можно варьировать лишь последствия случившегося.



Возможно вы не заметили, но мы так и не изобразили, как второй поросенок строит домик. Однако предполагается, что это произошло. Мы видели, как один поросенок построил дом, затем второй, что же будет делать третий? Повторение чего-либо три раза создает паттерн. Волк разрушает второй дом и идет к третьему.



И мы переходим к тому моменту, когда два поросенка присоединяются к третьему, который почти уже закончил строить дом.

Как мы покажем, что герои усвоили урок? Будут ли они умолять своего товарища о приюте? Показывать следы от укусов? Именно так и происходит развитие истории. Мы задаем вопросы, связанные с темой истории. Итак, где

мы остановились? Какие вопросы до сих пор остались unanswered? Сможет ли волк сдуть домик из кирпича? Усвоили ли поросята урок? Что будет с волком? Как только вы ответите на эти вопросы, история подойдет к концу.



Волк продолжает свой путь.



Итак, поросята прибегают, и третий поросенок разрешает им войти. Они поняли, что лишь благоразумие и старательный труд спасут их от волка. Как это показать?



Теперь перед нами скромные поросята. Они просят о помощи, они усвоили урок.



Небольшие детали делают историю уникальной и особенной, иногда даже добавляют комические штрихи. На этом изображении самый благоразумный поросенок лепит на укусы беззаботных поросят пластыри.



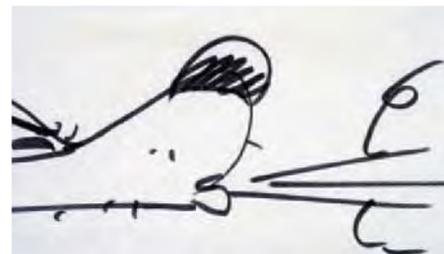
Благоразумный поросенок хорошо потрудились, поэтому сейчас он отдыхает и читает газету. Двое других поросят тревожно уставились в окно. Они ждут приближения волка.



По языку тела мы понимаем, что чувствуют поросята. Наконец появляется волк. Он начинает дуть.



Волк дует ...



И дует ...



Но не может сдуть домик.



Так что же он делает? А что вы делаете, когда расстроены? Конечно, он пинает дверь.



Действие приводит к реакции. За причиной идет следствие. И, как многие знают по своему опыту, это не сработает.



Итак, теперь добавим комичности. Волк пробует другой способ.



Теперь возникает другой вопрос: сумеет ли волк взорвать домик трех поросят?



И это не работает! Волк подрывает самого себя!



Или ему удалось? Настал ли трем поросятам конец?



Волк справился с задачей.



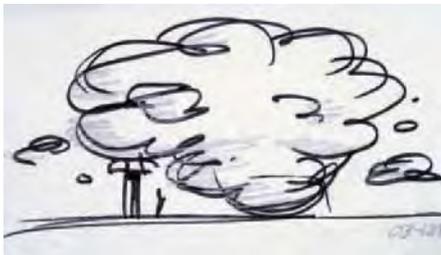
Он наслаждается победой.



Но что-то не так.



Волк в удивлении таращится на домик.



Дым рассеивается.



Дом из кирпичей все еще на месте. Поросята в безопасности. Их упорная работа вознаграждена. Мы показали, что если построить крепкий, прочный дом, волку туда не пробраться.

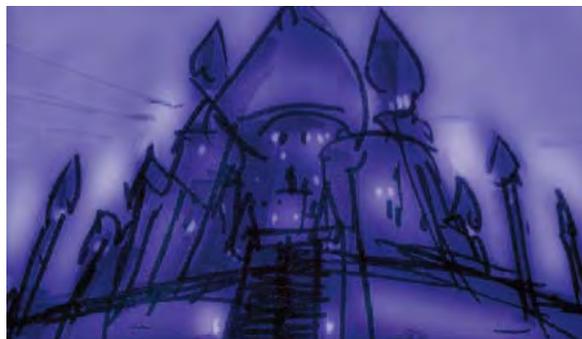


Заключительный кадр завершает тему истории, мы получаем ответы на все вопросы, которые были подняты в истории. Теперь можно остановиться.

Есть огромное множество способов рассказать историю, и ровно столько же способов создать раскадровку. Что если мы поменяем декорации, а вместо трех поросят будут три пингвина? Они будут строить иглу, чтобы укрыться от полярного медведя. Что если рассказать историю с другого ракурса? Например, с точки зрения волка? Что если в центре развития сюжета будет волк? Что если изменить жанр и создать на основе этой

сказки романтическую комедию? Вестерн, научную фантастику или фильм ужасов? Возможности неограниченны. На этом моменте мы заканчиваем историю о трех поросятах, но мир раскадровок только открывается перед нами.

Вернемся к дворцу султана. Шахерезада научилась рисовать толстыми линиями: она начинает свою сказку о Глупой Любви





Шахерезада продолжает рисовать...



Она держит рисунок так, чтобы султан смог его увидеть



Это города Глупой Любви, которые стоят на вершинах двух холмов.



В городе Макклад вечер



Перед нами ГУ, эгоистичный, но привлекательный монстр, который довольно безуспешно ищет свою настоящую любовь.



Гу указывает куда-то вдаль, отвлекая внимание девушки.



Пока девушка смотрит вдаль, Гу обнимает ее за другое плечо.



Она оборачивается, а Гу поддвигается ближе.



Она вновь оборачивается, и тут Гу ее целует.



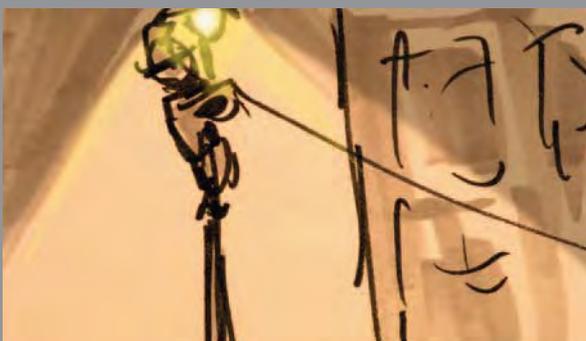
Девушка улыбается. (Идею для этого потрясающего гэга подсказал мне художник-раскадровщик Андрей Свислоцки.)



Тем временем...



Наверху сидит и держит веревочку ...



Лучший друг Гу...



СТИКСАЛОТ или, если коротко, Стикс



Стикс настрожен, он начеку.



По темной улице идет другая девушка.

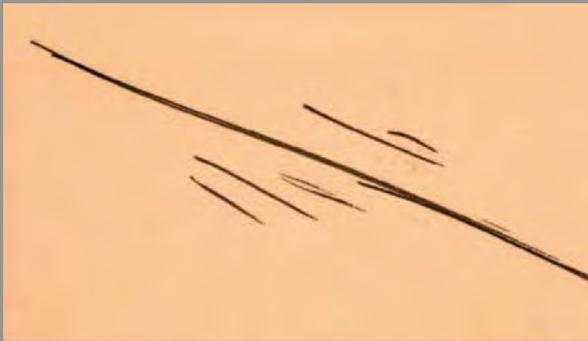
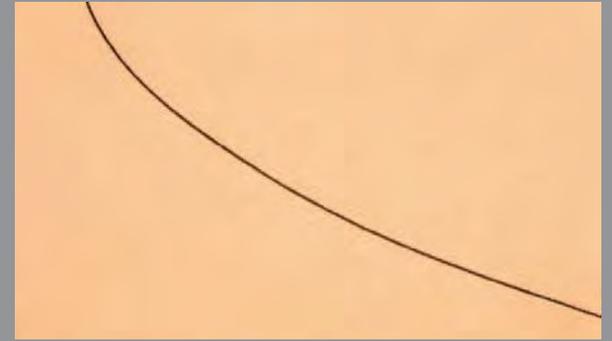




Стикс видит ее.



Он тянет за веревочку, чтобы поднять тревогу.



Но Гу ничего не замечает.



Девушка приближается



Она из-за чего-то злится, но в темноте мы не видим, из-за чего.



Стикс повторяет попытку.



"Тейк!" (анимационный термин, который обозначает яркую реакцию, как правило когда герой что-то видит. Обычно тейки используются для акцентов).



С другой стороны приближается еще одна девушка.



Стикс не знает, что делать.



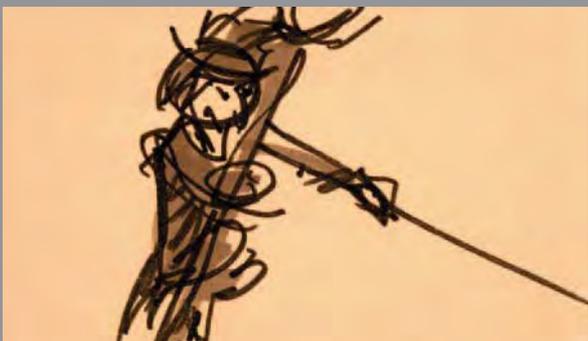
Первая девушка приближается.



Стикс снова натягивает веревку.



Гу по-прежнему ничего не замечает.



Он старается еще и еще



Веревка рвется.



Стикс беспомощно смотрит на все это.



Две девушки видят Гу.



ПЕРВАЯ ДЕВУШКА: "О боже!"



Она видит, как Гу целует другую девушку.



Она злится.



Приближается третья девушка.



Она не может поверить своим глазам.



Первая девушка надвигается на Гу



ПЕРВАЯ ДЕВУШКА: "Кто это?"



Девушка, которая целует Гу, замечает...



Гу удивленно смотрит на первую девушку



Гу глуповато улыбается



Он пытается выйти из ситуации.



ГУ: "Я могу объяснить!"



Тем временем Стикс соскальзывает с фонарного столба.



Девушки, как кобры, уже готовы напасть





Они бьют Гу. Раз, два, три!



Стикс приземляется.



Гу бросается наутек.



ДЕВУШКИ: "За ним!"



Стикс запутался в своей веревке.



Гу спотыкается о веревку и падает.



Стикс помогает Гу встать и они убегают.



Они направляются к границе города.



Они бегут вниз по старой лестнице.



Прогнившие ступеньки не выдерживают и ...



Они падают.



В ледяную реку.



Шахерезада показывает рисунок султану.

Дуниазада в это время сидит позади султана.



Шахерезада замечает сестру.

Она показывает другой рисунок и наблюдает за сестрой.

Дуниазада улыбается.



Шахерезада улыбается

Дуниазада подмигивает, их план работает. Султан полностью погрузился в историю.

Девушки смотрят, выжили ли герои. СУЛТАН: "Но что же случилось с Гу и Стиксом?"

Итак, секрет Шахерезады работает. Отсутствие голоса не помешало ей рассказать историю.

Разбираем сценарий: что такое единица истории?

Страница сценария

Фильм обычно начинается с написанной истории, которая называется сценарием. Все диалоги и действия персонажей в истории прописаны так, будто они случаются прямо сейчас. В сценарии описывается то, что мы непосредственно видим и слышим.

Посмотрим на пример страницы сценария по нашей истории (Таблица 3.1). На этой страничке описывается, как Гу обманом заставляет девушку ее поцеловать. На каждую единицу истории приходится один-два рисунка раскадровки. В сценарии есть названия сцен, в которых обозначаются место и время действия, описание действий героев и их диалоги. Обратите внимание, в сценарии нет указаний для

Таблица 3.1 Формат сценария

ИНТ.: ДВОРЕЦ СУЛТАНА — ВЕЧЕР	Декорации и время суток пишутся большими буквами.
<p>Рука рисует город, находящийся на вершине горы. Шахерезада поднимает рисунок.</p> <p>СУЛТАН (ЗА КАДРОМ): "Это город на вершине горы" ЭКСТ.: ГОРОД НА ГОРЕ — НОЧЬ ЭКСТ.: АЛЛЕЯ — НОЧЬ ГУ, эгоистичный, но обаятельный монастр, сидит на скамейке рядом с ДЕВУШКОЙ. Гу указывает на звезду.</p> <p>ГУ "Смотри, звезда падает" Девушка смотрит вверх</p> <p>ДЕВУШКА "Где?"</p> <p>Гу протягивает руку и трогает девушку за противоположное плечо.</p> <p>ДЕВУШКА "А?"</p> <p>Девушка оглядывается, чтобы посмотреть, кто ее задел. Гу вытягивает губы и наклоняется. Девушка вновь оборачивается и Гу ее целует. Она удивлена.</p> <p>ДЕВУШКА "Мммм." Она закрывает глаза и отвечает на поцелуй.</p>	<p>Описания действий - маленькими буквами.</p> <p>Новые персонажи - большими буквами</p> <p>Когда персонаж появляется в первый раз, его имя пишется большими буквами.</p> <p>Единица истории — Гу указывает на звезду</p> <p>Единица истории — Девушка смотрит на звезду</p> <p>Единица истории — Гу трогает ее за плечо</p> <p>Единица истории — Девушка оборачивается</p> <p>Единица истории — Гу вытягивает губы</p> <p>Единица истории — Девушка удивлена неожиданным поцелуем</p>

оператора, только обычное описание действий в настоящем времени, будто они происходят прямо у нас перед глазами. Именно это нам и нужно нарисовать: то, что происходит перед камерой.

Сцена - это небольшая единица истории, в которой есть конфликт. В сцене главный герой пытается достичь своей цели, при этом ему противостоит враг, или он сталкивается с непреодолимыми обстоятельствами. Все это ведет к конфликту эмоций, благодаря которому персонаж принимает решение или предпринимает действие. Это действие ведет к следующей сцене.

Единица истории - это идея или небольшое действие, малейшее событие, рассказывающее историю фильма. Именно поток малейших единиц истории поднимает вопросы и отвечает на них. Новая идея - это новая единица истории. Каждое отдельное действие на пути к достижению цели - это единица истории. Единицы истории - это своеобразные знаки пунктуации, разделяющие последовательности действий. Разбивая историю на отдельные действия, они позволяют нам проследить за ее развитием.



Как сделать раскадровку сцены?

Когда вы прочтаете сценарий, первое, что вам нужно будет сделать - разбить его на основные единицы истории. Ищите основные нарративные вопросы и темы, которые лежат в их основе. Все держится на какой-либо теме. Вам нужно понять, как каждый кусочек информации освещает тему истории. Как каждое событие развивает историю? Работая над каждой сценой, вы также разобьете ее на отдельные единицы истории. Прорабатывая сцену, я рисую тамбнейлы - небольшие эскизы - прямо на страничках сценария.

Когда я работаю над художественным фильмом, я создаю монтажный лист. На этом листе я изображаю кадры, с помощью которых визуализировал историю. Работая над раскадровкой эпизода, убедитесь, что вы задействовали главные единицы информации.

Раскадровка - это не просто перевод сценария в серию изображений. Создавая раскадровку, вы переписываете сценарий, используя поток образов, чтобы *показать* события, а не *рассказать* о них. Если вы хотите рассказать историю средствами кинематографа, вы используете образы, звуки и музыку. Одно изображение стоит тысячи слов. Выберите то, которое говорит правильные слова. Пусть диалоги будут лишь вишенкой на торте: она не так необходима, но торт все же становится вкуснее.

Раскадровка - это не что иное, как первый шаг к режиссуре.

Стейджинг действия

Термин пришел к нам из театра. В первую очередь, *стейджинг* - это такой ракурс расположения героев, что зрителям их действия отлично видно. При съемке фильма расположение актеров по отношению к камере называется *расстановкой*. Со временем термин "стейджинг" стал обозначать метод постановки спектакля или представления. Кроме того, с помощью стейджинга мы создаем композицию каждого кадра, другими словами то, что зритель увидит на экране.

Стейджинг - это процесс исследования, открытия разных возможностей, которые наилучшим способом позволяют представить действие на сцене или на экране. Но кроме того, стейджинг позволяет сделать действие более ясным и выразительным.

Один из первых рисунков, которые вы должны сделать планируя фильм - это диаграмма действия: наподобие тех, что рисуют перед началом футбольной игры. Диаграмма расстановки героев обозначает географию экрана, у нас появляется план, на котором видно, кто из героев, куда и когда пойдет. Также по диаграмме видно, где располагается камера. Кроме того, диаграммы расстановки помогают создать стейджинг действия по оси Z, то есть в глубину.



Перед вами пример диаграммы расстановки, на которой показана география сцены со свиданием Гу. Движение каждого героя отмечено стрелкой. Создавать подобную диаграмму для каждой сцены необязательно. Это необходимо лишь тогда, когда вы имеете дело со сложными движениями героев или камеры.

Начиная работать с раскадровкой, набросайте первый вариант в виде быстрых, небольших скетчей - тамбнейлов. Тамбнейлы размером не больше, чем почтовая марка, поэтому их легко изменить.

Частенько вам уже не поменять сценарий, зато вы вполне вольны распоряжаться подтекстом. В подтексте, скрывающемся за сценарием, заключены нюансы, которые и оживляют историю. Как решить, как представить сцены? Как сцена связана с темой? Какова цель героев в сцене? Какие нарративные вопросы и ответы скрываются в контексте истории, и где они возникают? Ответив на эти вопросы, вы и найдете ключи. Пока вы находитесь на стадии тамбнейлов, посмотрите, что произойдет, если вы поменяете элементы истории местами?

К примеру, что если на определенном этапе оставить нарративные вопросы неотвеченными? Усилится ли напряжение?

Анализ: искусство рассказа Шахерезады



У Шахерезады был секретный прием, который она применяла во время рассказа истории, и он позволил ей привлечь внимание султана. Поначалу она с невероятным воодушевлением рассказывает сестре историю. Она притворяется, что ее совершенно не заботит, слушает ли султан. И постепенно султан попадает на крючок, хотя он и не понимает, как это произошло.

О чем же история Шахерезады? Она о герое Гу, который ищет свою любовь, но совершенно не в том месте. Гу не заботят чувства других людей, и из-за этого он попадает в беду. Где-то мы уже об этом слышали, не так ли? Все верно, Шахерезада моделирует героя по образу султана. Султан погружается в историю и наблюдает за трансформацией героя. Если Шахерезаде все удастся, султан сам, как человек, тоже поменяется.

Следует запомнить:

- Нумеруйте рисунки.
- Рисуйте жирными линиями! Пусть рисунки будут такими же огромными, как на билбордах.

-
- Во время презентации говорите ясно и эмоционально
 - Создание раскадровки - это процесс постоянной доработки. Не бойтесь рисовать вчерновую и выбрасывать неудачные рисунки. Продолжайте поиск, пока не найдете рисунок, лучше всего рассказывающий историю.
 - Избегайте кадров с "говорящими головами". Используйте визуальные приемы. Изобретайте.
 - Посмотрите короткометражки с Уоллесом и Громитом: "Стрижка под ноль" и "Неправильные штаны". Это потрясающие примеры блестящего визуального рассказа.
 - Смотрите немое кино, тогда вы научитесь рассказывать истории без слов.

Ссылки

1. Hand, D. "Memoirs." Available at <http://www.dhprod.com>.
2. Canemaker, J. Paper Dreams . Hyperion, 1999.
3. Toth, A. Alex Toth by Design . Gold Medal Productions, 1996.
4. Тот же источник.
5. Mamet D. On Directing Film . Penguin Books, 1992.



Искусство рисунка раскадровки: движения и эмоции

Осталось только 99,999...

Глубоко вдохните и расслабьтесь, эта глава будет совсем не страшной. Если вы помните, однажды вы уже научились рисовать. Каждый ребенок умеет рисовать, но затем он вырастает, что-то происходит, и многие забывают это искусство, за исключением конечно художников.

Процесс забывания начинается, когда мы идем в первый класс. Уроки по рисунку не входят в обязательные три "R": чтение, письмо и арифметику (прим.: от англ. Reading, wRiting, and aRithmetic).

Школа учит тому, что в обществе считается важным. И уроки рисунка в данном случае не исключение. Уроки рисунка включены в школьную программу потому, что они способствуют развитию когнитивных навыков и учат школьников использованию системы символов. Уроки рисунка в школе дают знания; благодаря подобным занятиям ребята учатся мыслить определенным образом, хотя сами визуальные средства скорее абстрактны, чем конкретны.

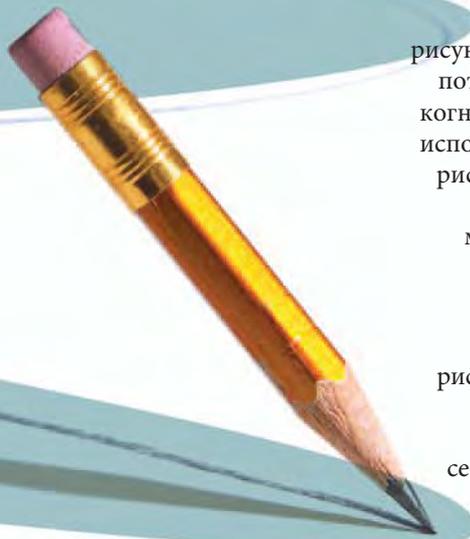
Но чему можно научиться с помощью рисунка? Изобразительное искусство, как и другие формы искусства - это окно в мир. Через это окно мы видим образ себя, вселенной, осознаем свои желания, мечты, эмоции, постигаем чувство прекрасного.

Пусть как ребенок, так и художник не выразят в своих работах совершенно новую идею, но они неизбежно раскроют зрителям свой взгляд на мир. Частенько совершенно случайно побочным продуктом творчества становится идея, о которой художник в начале работы даже и не помышлял¹.

Рисунок - это великолепный путь к визуализации фильма.

"Ваши достижения в рисовании зависят от ваших возможностей и особенностей, а именно от желания рисовать, зрительной памяти, навыков наблюдения и моторных навыков, воображения, изобретательности и эстетических предпочтений. И в конце концов, ваше умение рисовать зависит от возможности обучения навыкам рисования, их применения, а также от того, кто и как вас воодушевляет заниматься этим искусством."² Легендарный режиссер анимационных фильмов Чак Джонс вспоминает слова своего учителя из Художественного института: "В вас хранится около 100 000 плохих рисунков. Чем скорее вы от них избавитесь, тем лучше для всех."³ Я бы сказал иначе: практика приводит к совершенству. Тем не менее, вы научитесь создавать раскадровки и не рисуя 100 000 рисунков. Начните прямо сейчас.

Когда идете куда-то, обязательно берите с собой небольшой скетчбук. В начале своей карьеры я любил марку "Post-it". У нас в городе был небольшой кинотеатр, в нем часто показывали пародии на мелодраматические фильмы. Пока я смотрел фильм, я быстренько зарисовывал движения персонажей. Улучшайте навыки рисунка: вы никогда не предугадаете, в какое время они вам пригодятся. К примеру, я использовал некоторые из тех рисунков для идей к "Истории о Глупой Любви", которую Шахерезада рассказала султану. Как жалко, что они не подходят к "Тысяча и одной ночи".



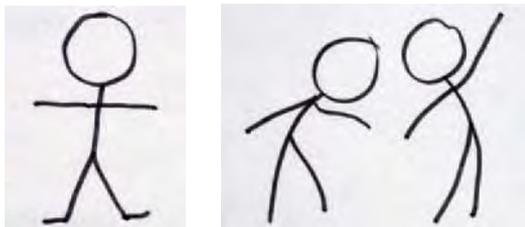
От схематичных фигур к людям-шарикам

Вся суть раскадровки и заключается в том, чтобы визуализировать образы фильма и выстраивать эти изображения в правильном порядке. Множество успешных режиссеров использовали в своих раскадровках именно "фигурки из палочек". Любой может нарисовать подобную фигурку. Люди, которые заявляют, что не умеют рисовать, все же смогут нарисовать схематичные фигурки. Чуть позже я расскажу вам, как зайти еще дальше. Чем лучше вы создадите образ у себя в голове, тем лучше ваш рисунок передаст видение команде, продюсерам и спонсорам.

Есть два момента, касающихся препятствий в рисовании, которые вам следует помнить. Первое: препятствия лишь у вас в голове. Если вы считаете, что не сможете что-то нарисовать, так и есть. Вы не сможете. Второе: самое сложное в создании раскадровки не рисунок, а идея рисунка. Самое сложное - понять, как визуализировать историю в серии кадров.

Давайте начнем с первого препятствия. Вы сумеете нарисовать все, что захотите. Ведь каждый сможет нарисовать "фигурку из палочек", так? Начнем же с них.

У схематичных фигурок есть несколько недостатков. Во-первых, нам сложно их разглядеть - они слишком "тощие". Только лишь у головы есть объем. Во-вторых, непонятно куда указывают руки и ноги. В-третьих, "фигурки из палочек" слишком "жесткие". Кажется, будто они совсем не двигаются.



Как же решить эти проблемы? В первую очередь, используйте изогнутые линии. Посмотрите, что произошло с героями на второй иллюстрации, когда мы просто скруглили линии рук, ног и тела. Персонажи тут же ожили. Появился язык тела. Герои начали чувствовать эмоции.

Люди-шарики

Вторым недостатком схематичных фигур является то, что мы не понимаем, куда направлены их руки и ноги. Как это исправить? Представьте, что схематичный человечек сделан не из палочек, а из длинных продолговатых шариков. На занятиях по раскадровке я прошу своих студентов просто "надувать" шарики. С головой персонажа уже не надо работать. Осталось лишь представить, что остальные линии - это шарики. Надуйте их.



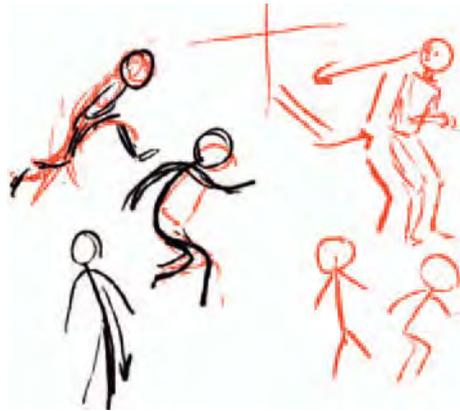
Теперь конечности обрели объем, и их легче рассмотреть. Сейчас мы видим, куда они направлены. Чуть позже мы узнаем, как усилить иллюзию объема. Итак, мы начали с схематичных фигурок и превратили их в героев-шариков.

Обычный скелет

Следующий шаг - скелет. Добавьте к схематичной фигурке всего лишь две линии: одну для плеч и другую для бедер.



Во время действия плечи и бедра работают вместе, но в разных направлениях. Динамические углы добавляют рисунку увлекательности и движения.



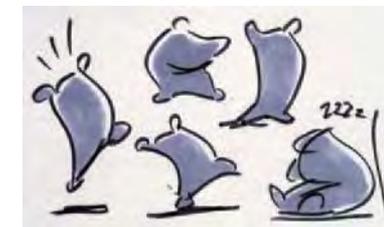
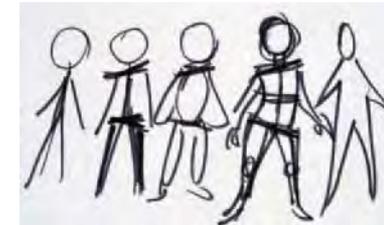
To keep the figure in balance, the head lines up over the foot supporting the main weight of the figure. Когда человек идет, голова наклоняется, потому что по сути тело находится в свободном падении. Каждый шаг вперед предотвращает падение и цикл начинается заново.

Линия движения



Как правило через фигуру проходит воображаемая линия движения, которая отражает основное направление сил, оживляющих фигуру. S-образная схематичная фигура называется линией движений позы. Это ясная, четкая линия, которая и определяет позу. Чтобы создать позу, основанную на линии движения, попробуйте сначала нарисовать эту линию движения. Если у вас не получается, попробуйте другой вариант. Пробуйте, пока не доберетесь до сути. Затем "надуйте" схематичного человека, придайте конечностям-"палочкам" объем. Уберите ненужные линии и добавьте необходимые детали. Многие художники-раскадровщики и аниматоры создают черновой рисунок при помощи светлого голубого карандаша, и лишь затем берут черную ручку или карандаш. Итак, если вы смогли нарисовать схематичную фигурку, вы уже наполовину справились. Осталось закончить рисунок.

Попробуйте изобразить несколько поз. Если поза замысловатая, гораздо легче начать с прорисовки скелета, а затем добавить частям тела объем. Рисуйте тамбнейлы исключительно с помощью схематичных фигурок, так получится гораздо быстрее. Как альтернатива "фигуркам-шарикам" отлично выступают "фигурки-звезды".

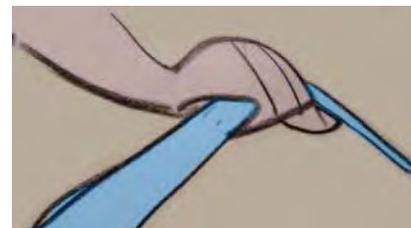
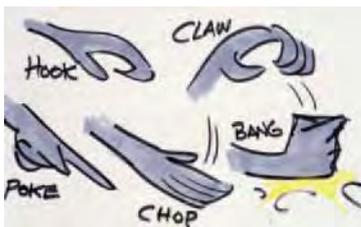


Одно из популярных упражнений, который преподаватели дают юным аниматорам - анимировать мешок с мукой. Цель и суть этого упражнения - развить чувствительность к движению, к живой позе. "Все люди рождаются со способностью рисовать как можно проще, избегать лишних линий, изображать предметы с узнаваемых ракурсов, правильно выстраивать линии и углы."⁴ Если вы сфокусируетесь на движении, на позе, вы справитесь с этим стремлением. Поначалу это нелегко, но со временем все начинает получаться. Пусть даже у мешка с мукой нет лица, но вы безошибочно, лишь по его движению поймете, что он чувствует.



Что насчет рук?

Рисовать руки довольно трудно. Начинающие художники часть прячут руки героя за спиной или вообще их не заканчивают. Ладони - это невероятно выразительная часть тела, они принимают самые разнообразные формы, а кроме того на руках есть пальцы, движения которых тоже достаточно выразительны. От чего же оттолкнуться? Мой секрет в том, что я рисую ладони, не думая о ладонях. Как же тогда рисовать? Создавая раскадровку, мы не стремимся к художественности, мы хотим визуализировать историю в серии изображений. На кадрах раскадровки - серия движений. Итак, мы всего лишь рисуем серию движений. Мы рисуем руки, которые куда-то указывают, что-то хватают, забирают, бьют. Вам всего лишь нужно нарисовать линию движения, а затем добавить необходимые детали. Вам не потребуется их особенно много. Представьте, что рисуете варежки.



Подумайте о том, что рука делает, а не о том, как бы детально ее нарисовать. Мы рисуем глаголы движения, а не существительные. Существительные пассивны, а глаголы выражают движение. Мы создаем изображения движения. Эту идею я усвоил от Уолта Стенчфилда.

Занятия Уолта Стенчфилда по рисунку движения

Рисуйте историю.

Когда я оказался в компании Дисней, мне посчастливилось учиться у самого выдающегося преподавателя по рисунку движения, Уолта Стенчфилда. Его студенты, включая и вашего покорного слугу из всех сил старались изобразить позу модели. Мы продирались через многочисленные детали, элементы, сложные пропорции, и, в конце концов, у многих из нас получался вполне приличный и достоверный рисунок. Я расскажу вам, на что были похожи его занятия.

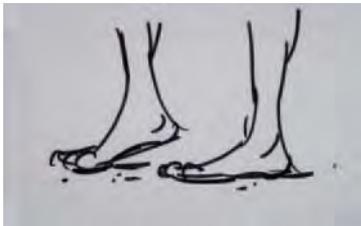
Реальность не всегда совпадает с нашими ожиданиями. В первый раз я пришел на занятия к Уолту Стенчфилду, чтобы улучшить качество своего рисунка. Я сел перед натурщицей и начал рисовать. Уолт велел мне "рисовать историю". Что? Что это значит?

Уолт хотел, чтобы мы рисовали суть позы — рисовали то, что герой делает, фокусировали всю энергию рисунка на этом движении. Он учил нас чувствовать позу в своем теле и "вербализовывать", что делает каждая часть тела. Здесь

лодыжка разворачивается назад, бедро выпячивается, а шея уходит вниз. В конце концов, наши рисунки постепенно начали оживать. Все дело в глаголах движения.

Каждую неделю Уолт выпускал "хэндаут" - небольшую статью, которую бесплатно раздавал студентам. В этом "хэндауте" Уолт критически разбирает рисунки студентов, концентрируясь на какой-то определенной теме или ошибке. Помимо прочего, Уолт любил вставлять в "хэндауты" свои лирические и философские размышления. За годы обучения я собрал несколько томов его статей.

Однажды Уолт критиковал рисунок, на котором была изображена женщина, скрючившаяся под зонтом. Эта женщина высовывала руку, чтобы посмотреть, идет ли дождь. Проблема художника заключалась в том, что натурщица показывала позу чуть меньше минуты, и он не успел закончить рисунок. Но Уолт сконцентрировал свое внимание отнюдь не на этой проблеме: мы часто не успеваем закончить рисунок. Стенчфилд обращал наше внимание на то, какие именно части не успел закончить студент. Ноги художник прорисовал идеально.



Но рисунок не рассказывал историю девушки под дождем. Художник не нарисовал зонтик, не нарисовал, как девушка вытягивает руку. Уолт набросал свой эскиз прямо рядом с рисунком студента, и всего лишь за несколько линий он создал фигуру, прячущуюся под зонтиком, девушка на его рисунке выглядывала из-под зонтика и проверяла, не идет ли дождь. Стенчфилд, не прилагая никаких усилий, набросал рисунок за 15 секунд.



Я посмотрел на свой рисунок той же самой девушки. Вдохновленный критикой Уолта, я перерисовал его и добился желаемого результата. Второй мой рисунок оказался плавным, спонтанным, и главное - он рассказывал историю.

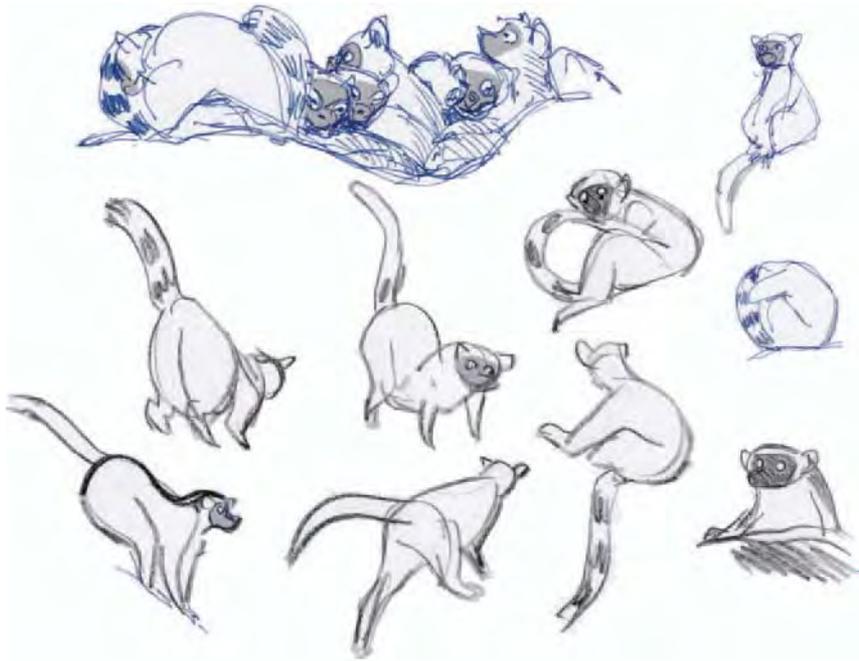


Однако, когда я посмотрел на этот рисунок несколько лет спустя, я понял, что упустил ощущение, будто девушка прячется под зонтом. Следующий скетч передает это движение гораздо лучше.



Уолт призывал нас рисовать как можно проще, доходить, так сказать, до крайности. Он не хотел, чтобы мы рисовали натурщиков. Мы посещали занятия по рисунку движения, и Уолт хотел, чтобы мы "рисовали историю". Фокусируясь на сути позы, вы всегда можете вернуться к рисунку и добавить необходимые детали. Рисунки, которые создавали его студенты, всегда были полны жизни, они рассказывали истории.

Помимо прочего, Уолт настаивал, чтобы мы всегда носили с собой скетчбук, чтобы мы рисовали ручкой, а не карандашом. Таким образом, он учил нас быть уверенными в себе и не бояться неудач. Мы не имели возможности воспользоваться ластиком.



Каждую неделю я с нетерпением ждал занятий с Уолтом. Я с азартом задавал ему каверзные вопросы и бросал вызовы, он принимал их и безупречно с ними справлялся. Однажды, через некоторое время, мои рисунки все же "ожили". Уолт научил меня почти всему, что я знаю о рисунке с натуры, но он был не просто замечательным преподавателем по рисунку движения. Самое важное в том, что он вдохновлял своих студентов образом жизни, который вел. Он был любознательным, азартным, преданным своему делу человеком, он с радостью делился с нами своим опытом и открытиями, он любил искусство. Именно поэтому мне кажется, что Уолт был бы не против, если я поделюсь с вами некоторыми его вдохновляющими цитатами из "хэндаутов". Я надеюсь, что они вдохновят вас так же, как вдохновили меня.

Цитаты Уолта

Я знаю способ, который позволит вам забыть о статичных, безжизненных рисунках. Рисуйте "существительными", а не "глаголами".



Существительное называет человека, предмет и вещь, а глагол констатирует или выражает движение, состояние или событие.

—Уолт Стенчфилд

Мне нравится этот рисунок, но в нем много неудачных касательных. Нос героини втыкается в плечо героя. Неудачные касательные "выравнивают" линии и сглаживают пространство, потому что два разных уровня глубины сходятся и касаются друг друга. Классический пример - неудавшееся фото из отпуска, на котором кажется, что дерево вырастает из головы ребенка. Перемещайте элементы рисунка относительно друг друга, пока не избавитесь от ненужных касательных. На следующем эскизе я передвинул героиню так, что она закрывает героя. Поза также изменилась: теперь кажется, что девушка более вовлечена в действие.



Конфликт в форме напряжения делает рисунок более увлекательным. Одна рука тянется *вверх*, а другая *вниз*; человек наклоняется и что-то поднимает; человек шагает *вправо*, но смотрит *влево*, думая: "Может быть нужно идти в другую сторону?"

—Уолт Стенчфилд



Уолт веселился, глядя на этот рисунок. На чем же она стоит? Упс, я забыл нарисовать опору.

Тело всегда старается стабилизировать себя, оказаться в положении баланса. И тут возникает парадокс, ведь чтобы сохранить баланс, создать ощущение стабильности и симметрии, тело должно войти в состояние конфликта или напряжения. Но так и должно быть, потому что рисунок без напряжения становится неподатливым и безжизненным.

—Уолт Стенчфилд



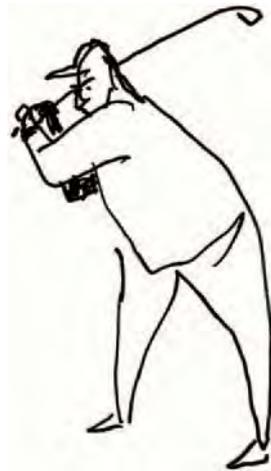
Гравитация и сила

На тело всегда воздействуют две силы. Гравитация постоянно прижимает наше тело к земле. Гравитации противостоит собственная жизненная энергия тела, которая не перестает тянуть нас вверх. К костям скелета прикрепляются мышцы, которые создают опору для тела. Когда вы рисуете, постарайтесь почувствовать действие этих сил в своем теле. Это поможет вам оживить рисунок.



Чтобы создать правдоподобный и выразительный рисунок, художник должен сам прочувствовать движение. У него должно возникнуть чувство, будто он сам совершает движение. Развалиться на стуле и думать, что натурщики обязаны делать нашу работу, а нам нужно лишь скопировать их - просто глупо. Суть рисунка с натуры совершенно в другом. Суть рисунка с натуры в том, чтобы передать суть движения с помощью какого-либо художественного средства.

—Уолт Стенчфилд



Чтобы нарисовать натурщицу, вам не нужно смотреть на то, что на ней надето, ощутите суть того, что она делает. Можно нарисовать множество деталей, но если они не рассказывают историю - это всего лишь множество деталей.

—Уолт Стенчфилд

Один из студентов расстроился из-за того, что у него не выходит поймать суть позы. Преподаватель видел, что художник потерял контроль из-за того, что копировал линии, а не изображал суть движения, не выражал позу.

—Уолт Стенчфилд



Анализ движения не забирает много времени, также не требует много энергии (напротив, этот процесс даже наделяет энергией). Все, что вам нужно сделать - это решить, что будет делать ваш герой (это занимает доли секунды), а затем, не отвлекаясь на яркие и сбивающие с толку детали, перенести это на бумагу.

—Уолт Стенчфилд



Итак, запомните идею — найдите то, что вы хотите сказать, и скажите это как можно проще.

—Уолт Стенчфилд



Не отвлекайтесь на фон и окружающие детали. Изображайте эмоции и отношение героя. Посмотрите, к примеру, на этого зайца.



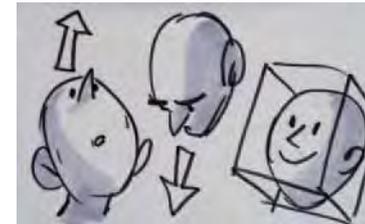
В некоторых аспектах этот рисунок довольно хорошо исполнен, но в нем не хватает живого движения, идущего изнутри. Девушка выглядит так, будто плавает в пространстве. Если ее поставить на опору, она упадет.

Глубина рисунка

Помимо прочего, Уолт учил нас некоторым приемам, с помощью которых можно достичь глубины и объема рисунка. Если вы посмотрите на персонажа, который снимает с себя одежду, вы увидите, как она облегает его. Чтобы создать объемный рисунок, вам нужно научиться изображать, как одежда обтекает фигуру героя.



Создавайте объем при помощи "обтекающих" линий. Представьте меридианы и параллели на глобусе.

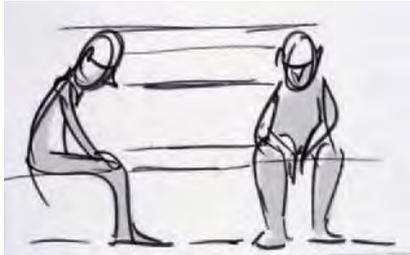


Чтобы изобразить ориентацию объекта используйте "прием коробки".

Ключ к глубине рисунка - это константность размера. Мы предполагаем, что одинаковые объекты одинаковы и по размеру. Если один из объектов меньше, мы думаем, что он дальше.



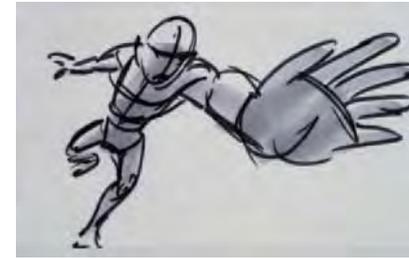
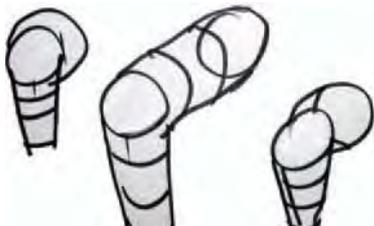
Поигравшись с константностью размера, вы создадите множество странных иллюзий. (На следующем рисунке такая иллюзия создана при помощи "плохих" касательных. Берегитесь! Неудачные касательные могут возникнуть где угодно!)



Если вы не можетеобразить, как нарисовать позу, нарисуйте ее сбоку. Затем посмотрите, как части тела расположены относительно друг друга. К примеру, линия уха совпадает с линией глаза и нижней линией носа. Если герой наклонит или опустит голову, это соотношение не изменится.



Перспектива возникает тогда, когда мы смотрим на объект фронтально. Первый прием создания перспективы в том, чтобы перекрывать одну форму другой. Второй трюк в том, чтобы усилить изменение масштаба. Элементы, которые находятся к нам ближе, должны быть намного больше.



Используйте пол как сцену

Уолт научил нас великолепному трюку, с помощью которого можно располагать позу в пространстве. Для каждого действия нужна сцена. Несколькими линиями набросайте пол, на котором персонаж сидит или стоит. Это действительно поможет вам расположить фигуру в пространстве.



Рисунок становится увлекательным благодаря необычным углам и поворотам. Уолт всегда подчеркивал мою распространенную ошибку, из-за которой поза становилась жесткой и неподатливой. Я выравнивал все линии, делал их параллельными границе рисунка. На аналитических рисунках Уолта, на которых он разбирал ошибки студентов, было полно углов, которые и создавали позу.

Игра тела

Чувства героя раскрывает язык его тела. Тело не лжет. Используйте язык тела, чтобы рассказать историю.



Одно и то же движение будет выглядеть по-разному в зависимости от того, какие части тела являются в данный момент ведущими. К примеру, возьмем походку.



Когда ведущей становится голова, герой напоминает Граучо Маркса, походка становится похожей на утиную. Почему на утиную?



Когда голова отклоняется назад, а ведут ноги, герой идет как мультипликационный персонаж Мистер Натуральный.



Опущенная вниз голова подчеркивает покорность или грусть героя.



Когда ведущей становится грудь, герой выглядит величавым, как солдат или король.



Пусть линии будут плавными.

Работайте над ритмичной плавностью своего рисунка. Пусть линии перетекают друг в друга, обозначая то, как мышцы соединяются друг с другом. Мышцы тела естественным способом переходят друг в друга, соединяя конечности и части тела. Именно такие переходы придают рисунку изящество.



Карикатура



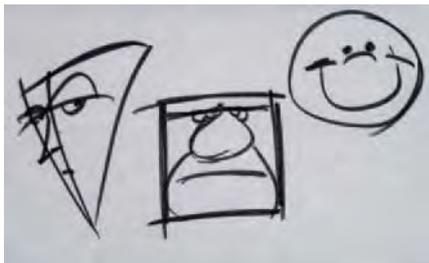
Когда мы слышим слово "карикатура", мы в первую очередь думаем о портретах с большими носами. Раскадровки создаются в карикатурном стиле, но под карикатурой здесь имеется в виду улавливание сути при помощи наименьшего количества линий. Вы создаете узнаваемый образ при помощи минимального количества линии. В некотором роде карикатура - это дзен. Если вы все сделали правильно, она выглядит так, будто вы не потратили почти никаких усилий.

Карикатура выражает всю суть буквально несколькими линиями. Вы ищете характерные черты человека или объекта, а затем преувеличиваете их. Все ненужные детали игнорируются. Самое важное, на что стоит обращать внимание - это движение или жизнь позы. Если вы уловили нужное движение, вы поймали суть.

Искажения в карикатуре имеют разную степень выразительности, все зависит от стиля, в котором вы работаете. Если говорить в общем, чем более выразительными будут ваши рисунки, тем больше они вдохновят вашу команду. Особенно это касается работы над анимацией.

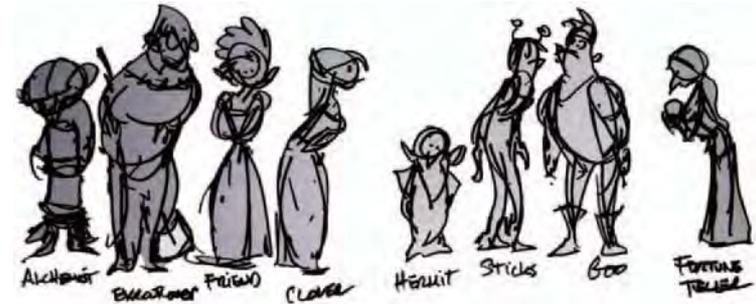
Искажение в карикатуре - это не просто беспорядочное преувеличение. Вам придется следовать структуре формы. Усиливая черты лица, отталкивайтесь от гипотетической формы "нормального" лица. Если определенная черта лица больше обычной, вы преувеличиваете ее сильнее, и наоборот: если черта меньше обычной, вы сильнее ее преуменьшаете.

Создаем интересных героев

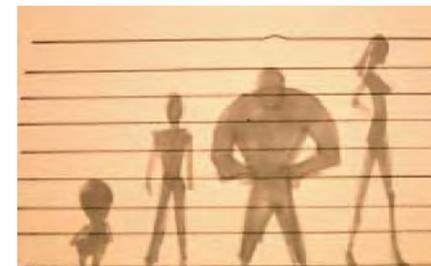
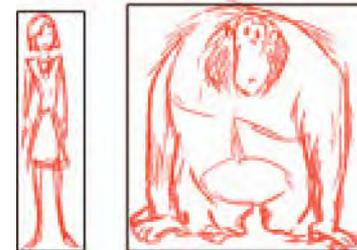


Создавайте ясные силуэты с интересными границами. Отталкивайтесь от простых, базовых форм: кругов, прямоугольников, треугольников. Также хорошо работают формы фруктов — яблоки, груши, бананы. Пробуйте контрастные формы и размеры.

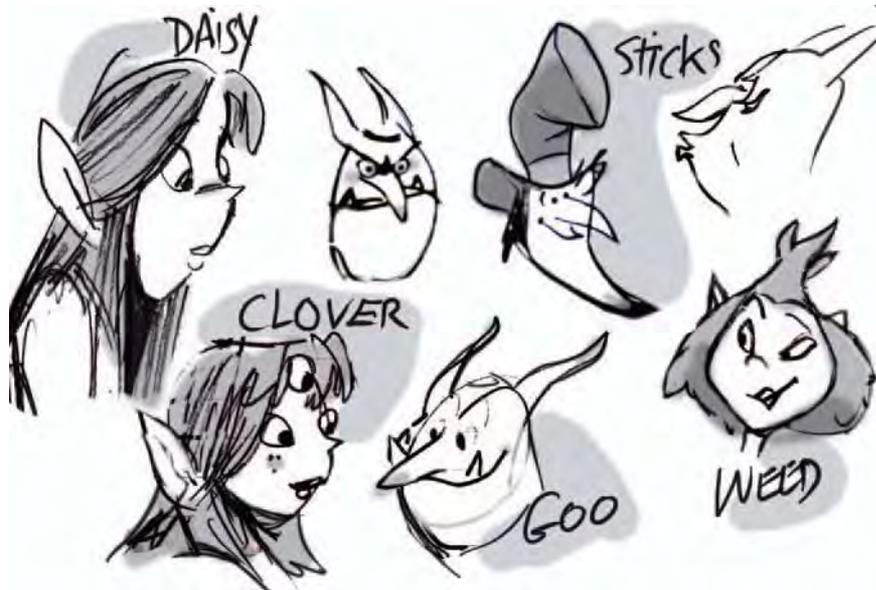
Создайте для всех своих персонажей единый стиль, чтобы возникало ощущение, что они из одного мира.



Вся разница в пропорциях



В качестве единицы измерения художники часто используют голову. Рост среднестатистического человека составляет обычно около 6 его голов. Отклоняясь от этих стандартов, вы создаете разные типы героев. Рост мультипликационного персонажа около 2-4 голов. У героев мультфильмов пропорции ребенка, именно поэтому они выглядят так мило. Рост супергероев - около 7-8 голов. А рост моделей может достигать и до 9 голов.



Создавая своих героев, попробуйте как можно более разные варианты дизайна.

Рисуем животных на цыпочках

Когда я начал рисовать животных, мне пришлось непросто. Я долго не мог понять, как же работают их ноги. На занятиях с Уолтом мы никогда не рисовали животных. После того, как я хорошенько изучил анатомию зверей, я наконец понял, что строение ноги животного почти такое же, как у человека, за исключением того, что животные стоят на цыпочках. Внезапно, все стало на свои места. Когда вы поймете, как что-то устроено, вы с легкостью это нарисуете. Займитесь лепкой глиняных скульптур, это занятие улучшит ваши визуальные навыки.



Эмоции - движущие силы истории

Есть четыре основные эмоции: страх, радость, грусть и гнев. Работая над раскадровкой, подумайте об истории с точки зрения эмоций. Я имею в виду следующее: в истории происходят некоторые события, и эмоции персонажей по ходу фильма меняются. К примеру, герой начинает злиться, и сначала его

выдает только взгляд. Затем герой начинает угрожать: либо словами, либо злобными взглядами. Все это ведет к стычке, возможно к крикам и потасовке. Затем, возможно, персонажи вступают в драку. У героя-неудачника сразу же появится желание отомстить. Герой совершает цепь действий и поступков, возникающих на основе его эмоциональной реакции на события истории. Как правило, люди не переходят от нормального состояния к ярости за несколько секунд. Интенсивность эмоций растет постепенно. Ярость возникает тогда, когда кто-то перешел черту.

Радость и счастье нельзя назвать мощными движущими силами истории. Представьте героя, который счастлив на протяжении всего фильма. Вскоре вам станет скучно на это смотреть. Как правило, счастье - это эмоция, к которой герой стремится. Иногда автор использует эмоцию счастья как контраст к другой эмоции. Любая эмоция выглядит сильнее, если есть контрастное чувство. Итак, переход от ужасной утраты к счастью создаст хорошую сюжетную линию, построенную на эмоциях.

Если вы хотите сменить темп истории, вам поможет смех. Забавная сцена, которая идет после драматической или пугающей сцены, снимает напряжение у зрителей и создает контраст.

Сценаристы и драматурги часто используют в эпизодах пять стадий горя: гнев, отрицание, торг, депрессию и принятие. Это пример постепенной смены эмоций. Аудитория, идентифицируясь с вашим героем, также проходит все пять стадий утраты.

Мощные движущие силы истории - это страх и ужас. Страх заставляет людей действовать, даже если они находятся в чрезвычайных обстоятельствах. Паранойю тоже можно причислить к страху, за этой эмоцией особенно интересно наблюдать, потому что герой не знает точно, боится он реальных вещей или нет. Возникают невероятно интересные нарративные вопросы. Зрителям тоже любопытно, реальная угроза или нет.

Эмоция изумления возникает в фильмах в особые моменты. Как правило персонаж переживает "ага"-момент, мгновение инсайта, когда он понимает, что на кону, и как сложившаяся ситуация влияет на другие обстоятельства.

Гордость, зависть, подозрение, заносчивость - все эти эмоции великолепно подходят злодеям. Они также ведут к интересным нарративным вопросам. Будет ли герой сохранять гордость до конца? На что подтолкнет персонажей зависть? Обоснованы ли подозрения?

Ритуал ухаживания и флирта также включает в себя целый перечень эмоций, которые могут развернуть историю в разные интересные ракурсы. Влюбленные люди демонстрируют друг другу как лицом, так и телом целую гамму противоречивых сигналов: от принятия до отвержения. Робость, застенчивость и скромность контрастируют со страстными, многозначительными намеками. Секреты, сообщаемые шепотом, сразу же заставляют аудиторию задуматься о том, что было сказано.

Наиболее выразительно эмоции проявляются тогда, когда герою есть, что скрывать. К примеру, герой ухаживает за девушкой и понимает, что она тоже в него влюблена, но он по какой-то причине прячет чувства. Когда герой выходит за дверь, он подпрыгивает от радости и открывает свои истинные чувства. За такими моментами особенно приятно наблюдать.

Еще интереснее и забавнее наблюдать за героями, которые лгут и пытаются это скрыть. Даже если человек прячет свои истинные чувства, они так или иначе просачиваются. Бесстрастное лицо (как при игре в покер) - замечательный пример того, как человек старается скрыть, что он на самом деле чувствует. Если героине больно, и она старается это утаить, ее улыбка становится широкой и будто вымученной, хотя брови все равно выдают грусть, прячущуюся под маской "все в порядке".

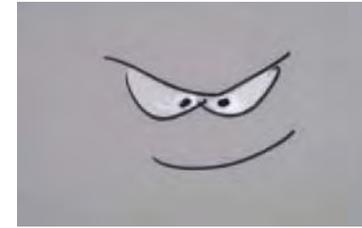
Довольно интересно проанализировать вербальные выражения, которые сопровождают эмоции. Нередко они подсказывают художнику-раскадровщику идеи: "убивающий взгляд", "гордыня до добра не доведет" (*прим.: буквальное выражение - гордость предшествует падению*) и ложь Пинокио, которая "такая же плоская, как нос на его лице", а также множество других примеров. В фильме "Кто подставил кролика Роджера" героев предупреждают не смеяться, но они не могут сдерживаться и "умирают со смеху".

Рисуем четыре основные группы эмоций

Когда вы изображаете эмоции, уделяйте особенное внимание рту и бровям. Это ключевые черты, которые помогают создать нужное выражение.



Разное положение бровей создает неуловимое отличие в выражениях лица.



Обратите внимание, как тонко опущенные веки меняют выражение лица. Безумное выражение лица превращается в злое, а герой только лишь опустил веки.



Раскадровки для художественных фильмов отличаются от раскадровок для анимации. Выражения эмоций героев на раскадровке для художественных фильмов отвлекают от того, как камера помогает рассказывать историю.

Но если говорить об анимации, то здесь эмоции героев как раз уместны. Если вы покажете, как изменяется выражение лица персонажа, вы покажете, как он думает. Возьмите зеркало и постарайтесь изобразить перед ним эмоции. Не бойтесь играть. Обращайте внимание на то, что вы чувствуете.

Герой думает, и его лицо меняется



Когда мы видим, как на лице героя сменяется несколько эмоций, мы понимаем, что он сейчас размышляет.

Когда люди думают, они обращаются к некоторому внутреннему банку воспоминаний. Это открытие сделали психологи, они также составили карту того, куда именно люди смотрят, когда думают о прошлом, о будущем, об образах и словах⁵. Направление взгляда человека зависит от того, о чем он думает.

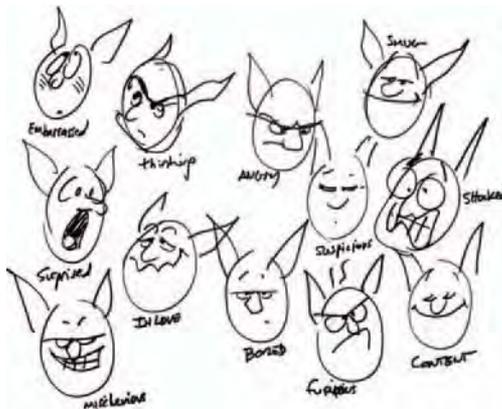


Напряжение.



Злость.

Галерея эмоций



Перед вами образцы выражений лица для нашего героя Гу. Аниматоры создают подобные изображения, чтобы герой получился цельным, чтобы все аниматоры рисовали его одинаково. Но что более важно, подобные рисунки побуждают аниматоров придумывать новые интересные движения.



Обдумывание.



Злость..

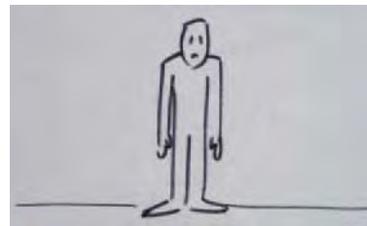
Выражение лица формируется с помощью глаз, бровей и рта. Язык тела усиливает выражение лица.



Раздражение.

Приемы и советы

- Не бойтесь перерисовывать, ищите лучшее решение.
- Стремитесь к ясности — на одном скетче должна быть одна идея.
- Когда рисуете глаза, делайте зрачки темными
- Сочетайте прямые и кривые линии
- В каждом рисунке должна скрываться некая идея, не рисуйте бессмысленные каракули
- Если какой-то элемент рисунка не работает так, как надо, переделайте его.
- Избегайте симметрии, это скучно. Избавиться от симметрии и безжизненных поз можно с помощью углов. Динамическая асимметрия - это гораздо увлекательнее
- Рисуйте жирными, выразительными линиями.



Избегайте симметрии, это скучно. Рисунки выглядят уныло

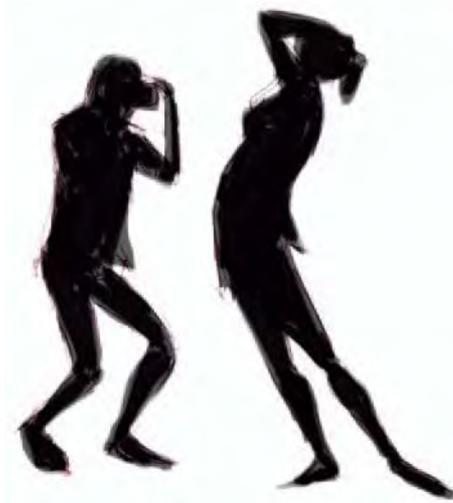


Избавиться от симметрии и безжизненных поз можно с помощью углов. Динамическая асимметрия - это гораздо увлекательнее.

Одним из моих учителей был художник-раскадровщик Ванс Джерри. Он дал мне один интересный совет: "Если не можешь сфотографировать, скопируй. Если не можешь скопировать, тебе придется рисовать".

- Подчеркивайте главную идею скетча: остальные должны лишь подчиняться ей.
- Не мудрите. Сложные ракурсы для камеры только делают рисунок двусмысленнее.
- Показывайте, что чувствует герой. Ощущайте позу и эмоции в собственном теле.
- Человек всегда что-то "делает". Выразите цель. Ощущайте позу героя, почувствуйте ее кинетически
- Растяжение передается прямой линией, сжатие - изогнутой
- Рисуйте границы кадра и создавайте внутри них композицию.
- Обращайте внимание на те места, где видны кости тела, например тазовые кости и ребра.

Стремимся к ясности, рисуем четкие силуэты.



Даже если вы затемните контуры своих рисунков, то зритель все еще должен понимать, что делает герой. Пусть все детали останутся внутри контура. Тогда рисунок будет менее загруженным. Однако, убедитесь, что границы силуэтов получились интересными.

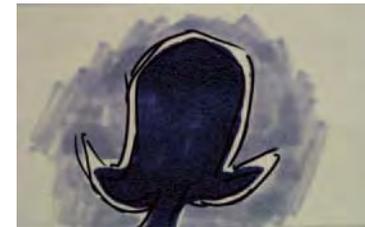
Базовое освещение

Освещение - это чрезвычайно важный фактор, потому что именно освещение позволяет нам видеть, что происходит. Освещение сражается с главным врагом дизайна сцены - запутанностью. Освещение обеспечивает нужное настроение, создает выразительность.

Самый популярный вид освещения - это так называемое трехточечное освещение. Такое освещение создает наиболее убедительную иллюзию объема. Основное освещение (key light) обеспечивает главный поток света. Оно выполняет роль солнца. Заднее освещение (back light) создает ободок света, который отделяет фигуру от фона. И наконец выравнивающий свет (fill light) смягчает и убирает тени, которые создает основное освещение. Иногда функцию выравнивающего света выполняет отражатель, который отправляет отражающийся свет обратно на объект.



Расположение трех источников света



Заднее освещение создает ореол, который отделяет фигуру от фона.



Без выравнивающего света тени кажутся слишком резкими. Такое освещение используется в фильмах жанра "нуар"



Трехточечное освещение создает приятное ощущение объема.

Выразительность света: театральное освещение

В театре освещение используется не для того, чтобы актеры выглядели естественно, а для того, чтобы придать спектаклю выразительность. Освещение в театре создает атмосферу и фокусирует на чем-либо внимание.



Другой способ создать настроение и построить композицию: использовать тени.



Хроматическое освещение - это освещение в гамме определенного цвета (за исключением белого). На этой иллюстрации преобладание голубого цвета создает дождливое настроение.



Освещение силуэтов и сильный контраст - это два типа очень выразительного и полезного освещения.

"The Lexicon of Comicana" Морта Уолкера

Морт Уолкер - это мультипликатор, который создал комиксы про "Биттла Бейли". Он также написал "виртуальную" энциклопедию мультипликационных приемов, помогающих графически передать движения и эмоции.

История о том, как появилась эта книга, довольно увлекательна:

В самом начале тридцатых годов комик Чарльз Райс дал некоторым мультипликационным приемам забавные названия. Его творчество вдохновило Морта Уолкера на дальнейшие исследования в этой области, и в 1964 он написал статью для журнала "National Cartoonist Society" под названием "Let's Get Down to Grawlixes" ("Давайте использовать в комиксах эвфемизмы"). К его удивлению публика восприняла предложение очень серьезно⁶.

Этот интерес побудил Морта пойти дальше, и он написал книгу "The Lexicon of Comicana". Эта изумительная книга полна сатирических комментариев, но помимо прочего, это произведение - золотая жила инструкций для мультипликаторов и аниматоров.

Вы не раз видели в комиксах эти традиционные иллюстрации определенных явлений. Используйте их в раскадровке, и вы заметно ее оживите. Вот несколько примеров.



Взрывы!



Линии скорости.



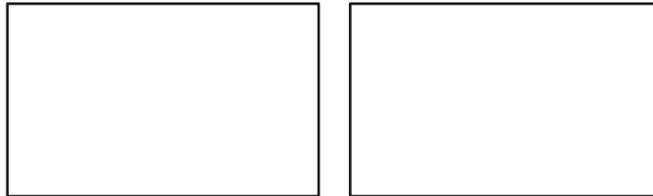
Дышит яростью..

Технические аспекты создания раскадровки

Процессы производства фильмов варьируются от студии к студии, но все же есть определенные общие правила, касающиеся того, как на раскадровке представить работу оператора. Частенько студии предоставляют раскадровщикам шаблоны страниц раскадровки. На таких шаблонах есть рамки для изображения, место для инструкций по работе оператора, для описания диалогов, действия, спецэффектов, номера эпизода, номера сцены и кадра

СЦЕНА.01 КАДР 001

ПЕРЕХОД: СЦЕНА .02 КАДР 001



ДИАЛОГ

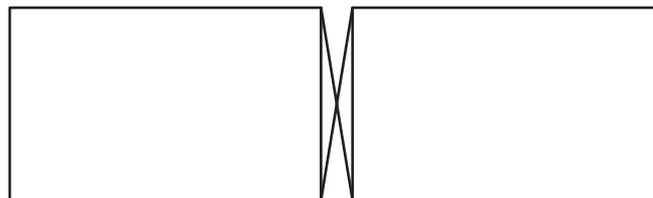
ДЕЙСТВИЕ

ИНСТРУКЦИИ ДЛЯ ОПЕРАТОРА

Обычные переходы от кадра к кадру обозначаются словом "переход" в левом верхнем углу следующей сцены

СЦЕНА .01 КАДР 001

ПЕРЕХОД: СЦЕНА .02 КАДР 001



ДИАЛОГ

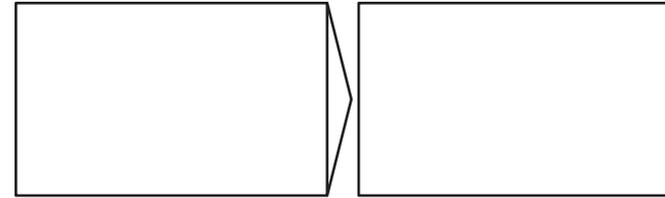
ДЕЙСТВИЕ

ИНСТРУКЦИИ ДЛЯ ОПЕРАТОРА

Наплыв камеры, постепенное превращение одного изображения в другое обозначается "X" между двумя кадрами

СЦЕНА.01 КАДР 001

ПЕРЕХОД:СЦЕНА.02 КАДР 001



ДИАЛОГ

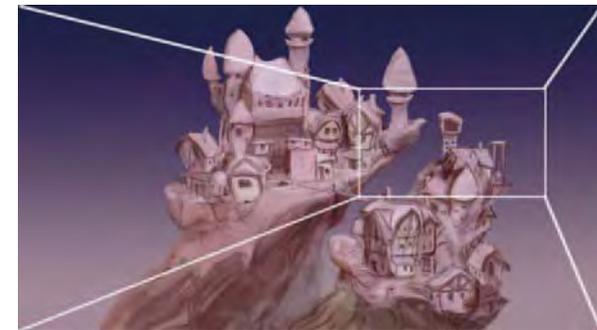
ДЕЙСТВИЕ

ИНСТРУКЦИИ ДЛЯ ОПЕРАТОРА

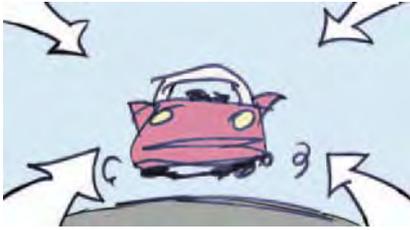
Затемнения обозначаются ">" и "<", или половиной креста



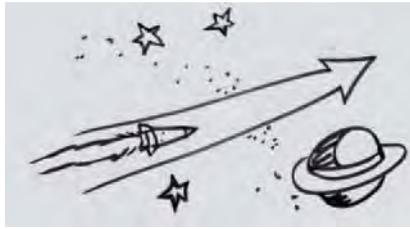
Панорамное движение рисуется сразу в нужном формате. Художник обозначает начало и конец движения, стрелкой указывает направление движения. Под термином "формат" я имею в виду соотношение высоты и длины изображения. Формат телевизионных программ - 3:4, широкоэкранный формат - 1:1.85, формат высокого разрешения - 16:9.



Наезд камеры обозначается небольшим квадратом внутри основного изображения и стрелками, указывающими направление движения. Благодаря трехмерной компьютерной графике мы получаем все больше свободы и возможностей в управлении движением камеры. Однако сопротивляйтесь искушению использовать хитрые приемчики, если они никак не помогают раскрыть историю.



Движения камеры также обозначаются стрелками. Отличие между наездом и движением камеры в том, что при наезде камера остается на одном месте, мняется лишь фокус. Движения камеры более динамичны, ведь в этом случае камера перемещается сквозь пространство, однако фокус при этом не меняется.



Стрелка также показывают траекторию движения объектов



Движения героев, которые входят и выходят из кадра, также обозначаются стрелками.

Настало время вернуться к нашей Шахерезаде. Наступает ночь, и девушка устала.



Шахрезада лихорадочно рисует.



Она показывает рисунок.



Султан полностью поглощен историей.



Течение уносит Гу и Стикса прочь..



Чтобы спастись от неминуемой гибели, Стикс хватается ветку дерева.



Герои ждут, пока высохнет их одежда.



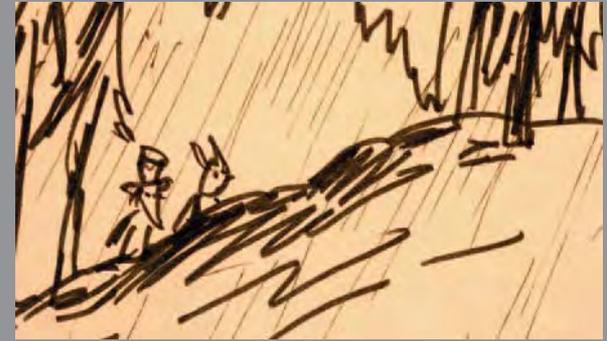
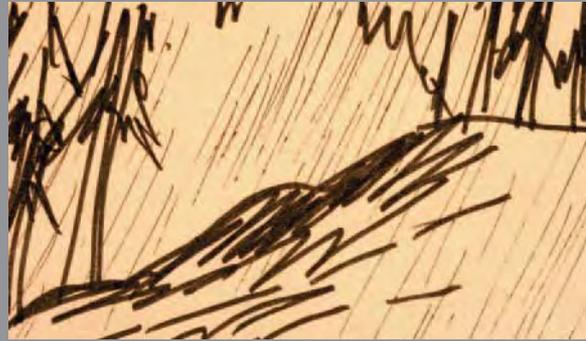
ГУ: "Я никогда не найду настоящую любовь"



СТИКС: "Ищи плюсы, Гу. По крайней мере за тобой гоняются три девушки"



[Хрусть!]

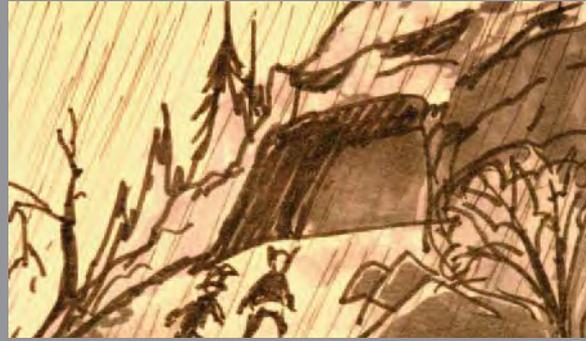


Начинается ливень

Гу и Стикс уныло бредут по лесу, они потерялись.



Гу утверждает, что он знает дорогу домой..



Гу и Стикс находят пещеру, в которой можно укрыться.



СТИКС: "Как ты думаешь, здесь есть медведи?"



ГУ: "Тихе"



Стикс делает шаг и...



Спотыкается ...



Падает, запнувшись о доспехи

На Стикса падает шлем.



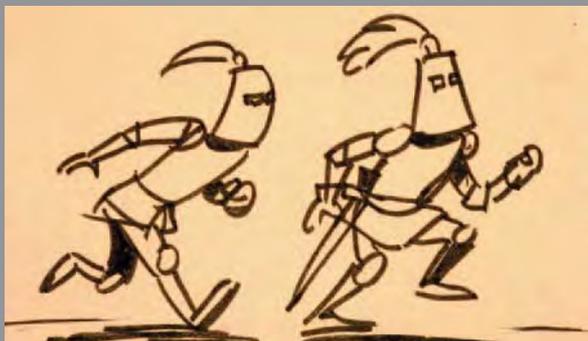
И застревает у него на голове.

Гу: "Шшшшшш"



Гу подскакивает от изумления ("дабл-тейк")!

Шлем падает



Гу: "Кто-то идет"



Герои стоят неподвижно и притворяются доспехами.



Они слышат, как кто-то препирается.



КЛОВЕР: "Но мне никто не нравится"



ОТЕЦ: "Ты должна выбрать"



КЛОВЕР: "Но я сама хочу решить, за кого выйду замуж"



Гу наблюдает.



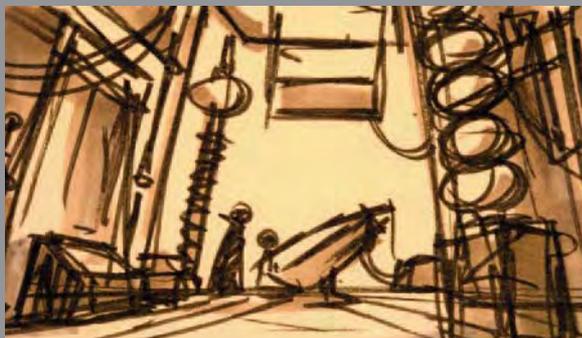
Кловвер в гневе убегает.



Герои следуют за ее отцом.



СТИКС [За кадром]: "Что это за место?"



СТИКС [За кадром]: "Выглядит, как лаборатория"



ГУ [За кадром]: "Тихо, хочу услышать, о чем они говорят"



СТИКС [За кадром]: "Мне кажется, он сказал, что создает брата..."



СТИКС: "Здесь довольно пыльно"



Стикс нечаянно нажимает на выключатель.



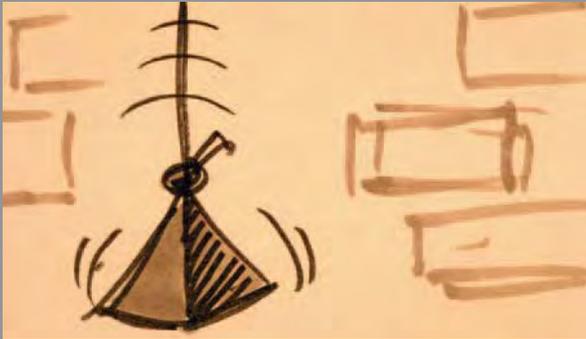
Запускается цепная реакция.



Металлический шарик катится ...

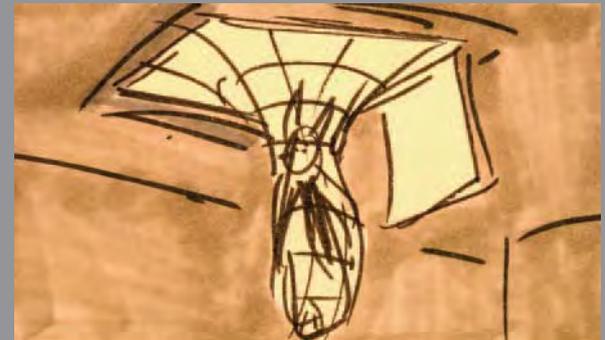
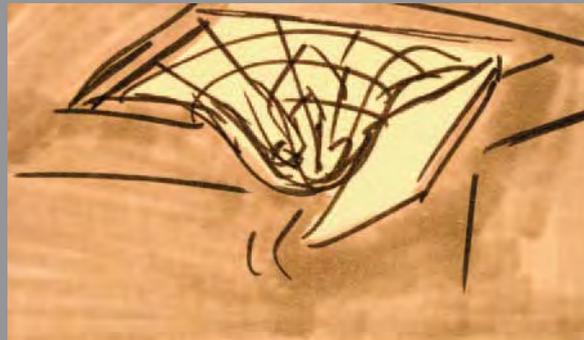


Он поворачивает колесо, которое освобождает гирию...



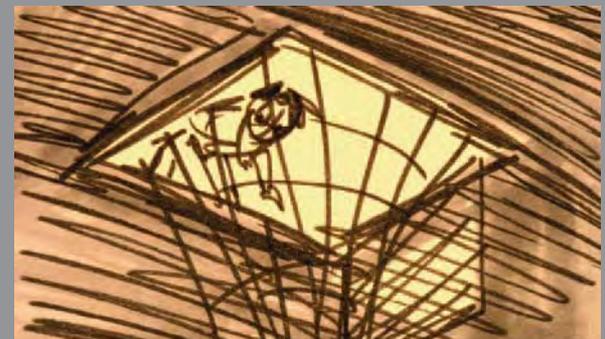
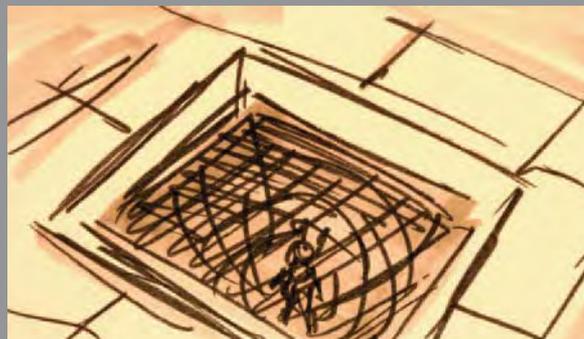
Гу: "А?"

Внезапно земля проваливается, и Гу падает.



СТИКС: "Что там внизу?"

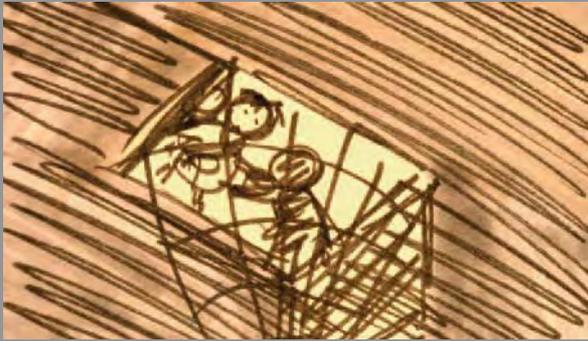
Гу: "Аааа!"



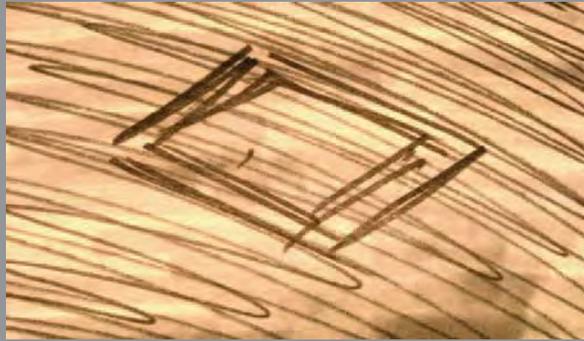
Гу: "Помогите!"

Гу: "Вытащите меня отсюда!"

ГОЛОС [За кадром]: "В замке один из Макклода"



ГОЛОС: "Взять его!"



Дверь захлопывается, затемнение экрана



Гу и Стикс связаны, стражники ведут их прочь от замка.



Шахерезада продолжает рисовать.



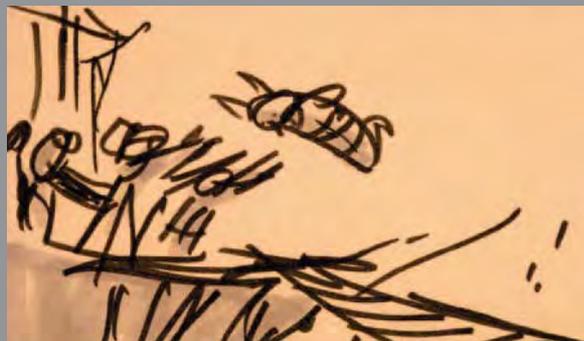
СУЛТАН: "А что случилось с Гу и Стиксом?"



Она поднимает следующий рисунок.

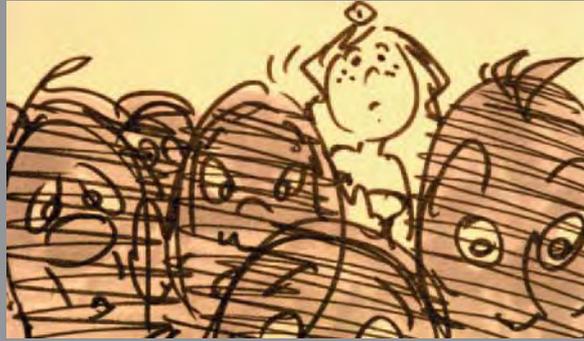


Стражники бросают Гу и Стикса на веревочный мост.





Кловер подходит туда, где собралась толпа..



Она пытается разглядеть поверх голов, что происходит, но ничего не видит.



По обе стороны моста собирается толпа.



Гу изо всех сил старается выпутаться из веревок..



Наверху, никем не замеченный, парит КУПИДОН.



Он натягивает стрелу и...



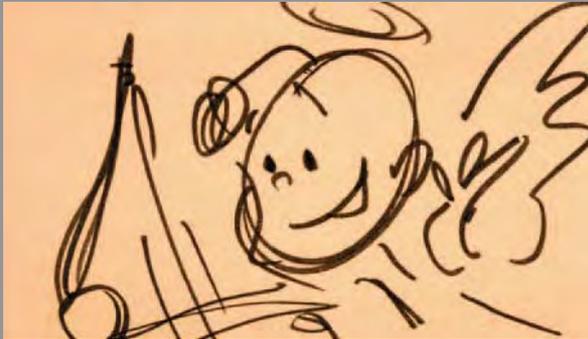
Промахивается



КУПИДОН: "Черт!"



Купидон берет другую стрелу.



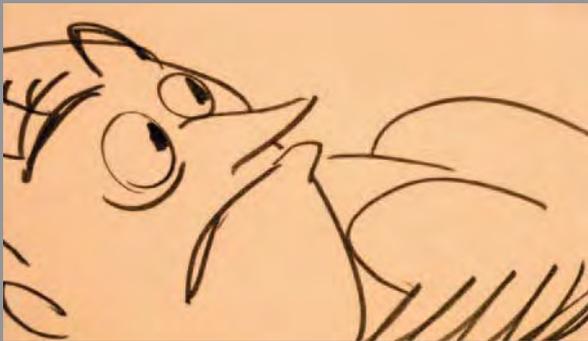
Стрела летит и ...



Бинго! Великолепный выстрел



Гу оборачивается.



Гу изумлен тем, что он видит.



Купидон улыбается.



Кlover взбирается выше, чтобы лучше все рассмотреть.



Она пытается сохранить баланс.



Облака расходятся, на землю льется луч света, и Купидон стреляет



Он попадает в Кlover.



Гу злобно смотрит на Купидона.



Купидон показывает на кого-то.



Гу смотрит.



Кlover стоит рядом со статуей



Гу видит ангела и влюбляется.



Кlover видит Гу и влюбляется.



Подруга Clover ВИД толкает ДЭЙЗИ (прим: "daisy" - маргаритка, "weed" - сорняк)



Они смотрят на зачарованную Clover.



Затем они смотрят на Гу..



Гу пытается встать.



Кловер пронзила стрела Купидона.



Гу влюбляется..



И падает



Кловер в растерянности.



Стикс хватает Гу



Стикс пытается удержать Гу.



Кловер пробирается через толпу



СУЛТАН: "Что же будет с Гу?"



Уже очень поздно и Шахерзада невероятно устала



Шахерзада изо всех сил старается не закрыть глаза и не заснуть.



Ее сестра замечает это.



Девушка зевает.



Зевание заразно.



Султан тоже устал





Шахерезада кланяется



Она задует лампу.



Султан встает.



ВИЗИРЬ: "Могу я приступить, сэр?"



СУЛТАН: "Нет, не сегодня"



СУЛТАН: "Я хочу знать, что будет дальше"



Они уходят.



Шахерезада и Дунназада замерли.



ДУНИАЗАДА: "Твой план сработал!"



Девушки с облегчением обнимаются.



Влюбится ли Гу или впадет в забытье? Маятник качается в сторону страха. Шахерезада пережила первую ночь, и султан хочет знать, что будет дальше. Маятник качается к надежде. Что принесет следующая ночь?

Анализ: 1001 рисунок

Вернемся к нашей истории и проанализируем то, как движения героев и выражения их лиц рассказывают историю Шахерезады о 1001 рисунке, а также историю, которую рассказывает сама девушка. Создайте свой вариант стейджинга, попробуйте сделать позы героев еще более яркими и выразительными.

Я ненавижу "подчищать" рисунки, делать их прорисовку. Работая вчерновую, я концентрируюсь на том, как рассказать историю, передать отношение и эмоции героев. Создавая финальную версию кадра, я концентрируюсь на том, чтобы мои рисунки совпадали с неким шаблоном модели, поэтому позы герои становятся безжизненными. Чтобы ваши рисунки оставались живыми, сохраняйте баланс между чистовым и черновым вариантом (Это наблюдение сделал художник-раскадровщик Тони Виан)

Следует запомнить:

- Носите с собой скетчбук, и рисуйте, рисуйте, рисуйте!
- Рисуйте еще больше.
- Рисуйте историю.

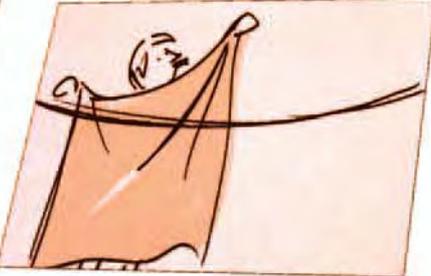
- Движения помогают рассказать историю.
- Самое важное рисуйте в первую очередь.
- Прежде чем остановиться на одной композиции, попробуйте дюжину других вариантов.
- В фильме всегда рассказывается по одной идее за раз. Подчиняйте все этой идее.
- Рисуйте позу, а не ее части. Не загружайте позу огромным количеством деталей.
- Рисуйте глаголы (действия), а не существительные (названия).
- Не выравнивайте позы. Думайте "по-диагонали"
- Смотрите классику Дисней - вы увидите множество замечательных примеров.
- Посмотрите фильм Миядзаки, в особенности "Служба доставки Кики" и "Тоторо". В этих работах -потрясающие примеры блестящего визуального рассказа и качественного рисунка
- Изучайте комиксы - в них также много примеров блестящего визуального рассказа и качественного рисунка.

Ссылки

1. Wilson B, Hurwitz A, Wilson M. Teaching Drawing from Art. Davis Publications, Inc.,1987.
2. Тот же источник.
3. Jones C. Chuck A muck . Farrar Straus Giroux, 1989.
4. Wilson B, Hurwitz A, Wilson M. Teaching Drawing from Art. Davis Publications, Inc.,1987.
5. Bandler R. Time for a Change . Meta Publications, 1993.
6. Walker M. The Lexicon of Comicana . Museum of Cartoon Art, 1980.

Часть Вторая





Структурный подход: тактики достижения цели

Однажды, давным-давно...

Режиссер и преподаватель Александр Макендрик в книге "Про создание фильма" ("On Filmmaking")¹ рассказывает о ценности традиционного начала сказок, которые детям рассказывают на ночь, например "Однажды, давным-давно..." Он говорит о том, как подобные шаблонные фразы иллюстрируют драматическую структуру произведения. Кто угодно может создать историю при помощи "Mad Libs"². Mad Libs - это книжка для детей под издательством "Price Stern Sloan", и эта книга состоит из коротких историй, в которых ключевые слова пропущены, но есть подсказки, что должно стоять на месте пропущенного слова - существительное, глагол или наречие. Истории, которые создаются на основе подобного шаблона, часто получаются смешными и сюрреалистичными: Однажды, давным-давно в *название места* жил *имя героя*, который хотел получить *название предмета*, но не мог получить это из-за *имя злодея* или препятствия, но однажды *описание события* стало причиной *результат действия*, но в это же время...

На этом примере мы видим, что заполнить пропуски можно почти любой информацией, но именно благодаря тому, как элементы истории складываются вместе, драма возникает именно на структурном уровне. Базовая структура включает в себя конфликт, который ведет к неизбежной конфронтации, кульминации, а затем и развязке. Чтобы структура работала, нужен каждый элемент. Один пропуск - и все развалится.

Давайте быстро вспомним все, о чем мы только что говорили:

- Мы смотрим фильмы по многим причинам, но в основном ради того, чтобы почувствовать себя лучше.
- Мы управляем вниманием аудитории, обращая его на один элемент в одну единицу времени.
- Не забываем о пунктуации. Аудитории нужно время, чтобы переработать информацию — давайте зрителям паузу.
- Поддерживайте внимание аудитории, задавая интригующие нарративные вопросы, но отвечайте на них не сразу.
- Усложняйте историю, выстраивая иерархическую цепь нарративных вопросов, пусть ваши зрители гадают, что к чему.

Структурный подход к режиссуре опирается на то, что зрители делают, когда смотрят фильм. Мы хотим, чтобы аудитория получила эмоционально удовлетворяющий их опыт. Чтобы добиться этого, мы работаем на структурном уровне.

Далее вы увидите начало схемы, на которой описаны инструменты, который помогут вам работать на структурном уровне. Используя эти инструменты правильно, вы выстроите невидимую структуру, и ваш зритель "погрузится" в историю. В каждой следующей главе вы найдете новые техники работы на структурном уровне, инструменты, которые позволят создать ясную и выразительную историю. На схеме информация представлена последовательно, тем не менее наш разум бессознательно обрабатывает сразу весь массив информации, гораздо быстрее, чем мы думаем. Да, все происходит именно так,

мы даже не имеем представления о бессознательных процессах, протекающих у нас в голове. Сознание - это лишь верхушка на айсберге нашего "Я".

В начале, когда вы только приступили к созданию раскадровки и к режиссуре фильма, вам столько нужно удержать в голове, что она буквально распухает. Будто вы в первый раз сели на велосипед. Вы забираетесь на велик и не знаете, что произойдет дальше. И тут он начинает ехать. Вы качаетесь из стороны в сторону, возможно даже падаете. Но пройдет некоторое время, и благодаря практике вы научитесь ехать гладко и ровно. Вы научитесь стартовать и тормозить, когда это понадобится. Вы научитесь управлять велосипедом, и я уверен, что вам это понравится.

Практикуясь с использованием структуры истории, вскоре вы научитесь вести повествование гладко и увлекательно. Наша цель в том, чтобы обучиться этим навыкам, затем забыть их и работать на интуитивном уровне. Вы вновь примените эти техники, когда настанет время проанализировать историю, чтобы исправить проблемы, создать более выразительное и ясное повествование.

Схема событий истории и ее структуры

События: Что произойдет дальше?

Порог осознания разделяет область, на которую зрители обращают внимание, на то, что они замечают, и на то, что не замечают. Мы обычно не обращаем внимание на то, что находится под порогом осознания, если только этот элемент не привлечет наше внимание, оказавшись не на своем месте.

Структура это то, каким образом рассказана история, включая приемы нарративных вопросов, ответов на них, "отложенных ответов" и "говорящей метафоры", которая заключается в том, что мы рассказываем по одной идее за раз.

Чтобы все стало более понятно, мы давайте превратим структурный подход в наш инструмент. Для того, чтобы это сделать, давайте я расскажу вам историю.



ЧЕЛОВЕК С ВЕРЕВКОЙ: "Некоторые люди говорят, что..."



...когда зрители смотрят кино, они не слышат фоновую музыку...



...Поэтому она и называется фоновой музыкой...



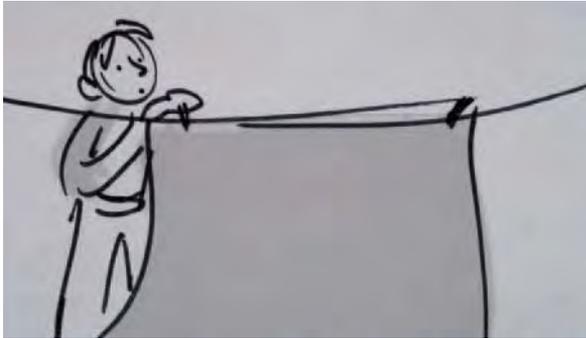
Если играет музыка, то почему зрители ее не слышат?



Представим, что веревка - это порог осознания.



Поскольку мы обращаем внимание только на один элемент в одну единицу времени...



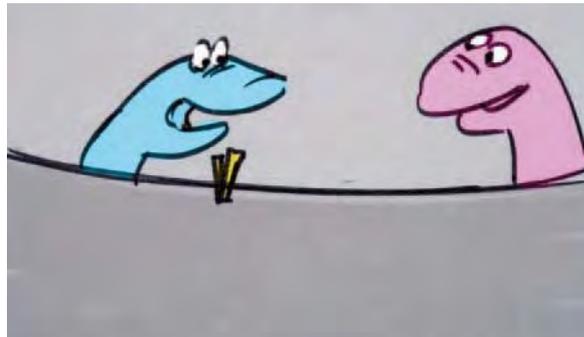
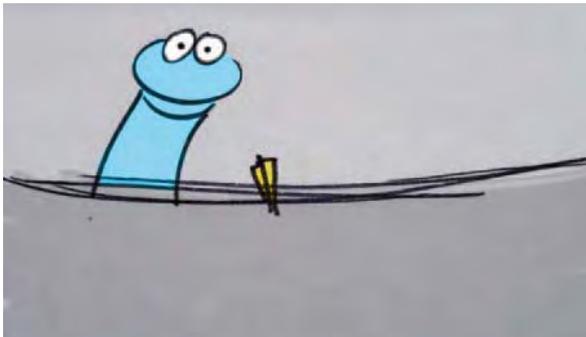
Мы не замечаем ничего, что находится ниже этой веревки, то есть порога.



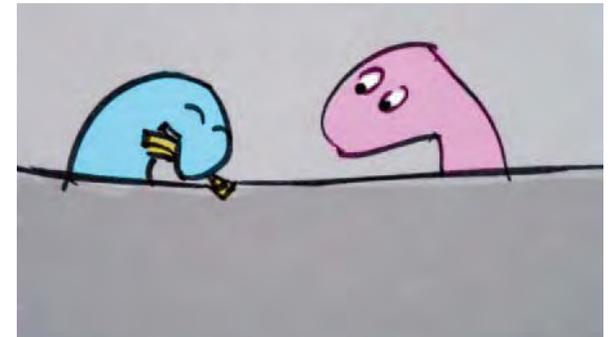
Да начнется история ...



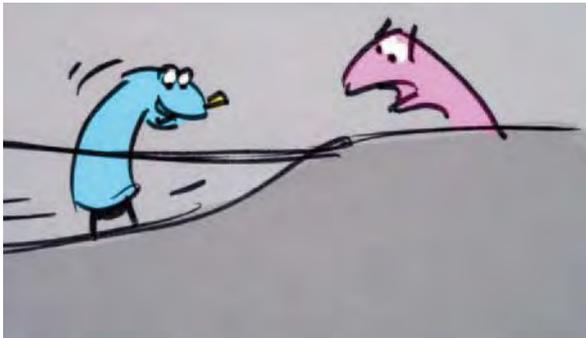
[Музыка нарастает.]



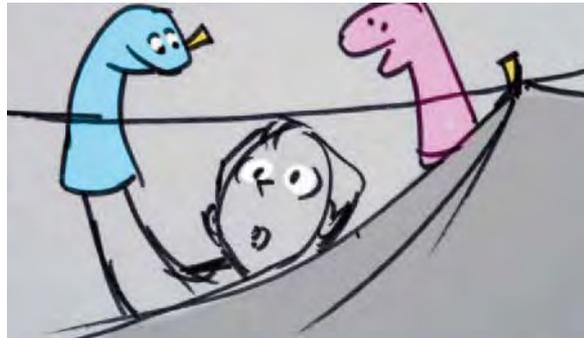
СУЩЕСТВО 1: "Хэй, ты слышишь музыку?"



СУЩЕСТВО 1: "Мне кажется, она идет снизу"



СУЩЕСТВО 2: "Что ты делаешь?"



СУЩЕСТВО 2: "О нет, ты пересек порог"



СУЩЕСТВО 1: "Мне кажется, я разрушил историю"

Бельевая веревка - это порог внимания. Куклы - это герои, которые принимают участие в событиях истории. Мы увлеченно смотрим на то, что с ними происходит, пока одна из кукол не замечает кое-что странное, и не привлекает к этому внимание. Шторка сдвигается в сторону, иллюзия разрушена, как в случае с Великим и Ужасным волшебником из страны Оз. То же самое происходит, когда мы смотрим фильм. Мы с увлечением наблюдаем за тем, что вытворяют герои, пока не происходит нечто, что заставляет нас вспомнить о технической стороне фильма, иллюзия разрушается, и мы больше не можем погрузиться в историю.

Чаще всего зрители вспоминают о структуре в том случае, если создатели фильма сделали что-то не так. Это может быть небольшая ошибка, какая-нибудь оплошность на уровне эпизода, или крупный промах,

например то, что история сама по себе скучна. В любом случае, зрителей "выбрасывает" из истории, и это определенно не самый лучший вариант.

Мы смотрим фильмы ради того, чтобы почувствовать себя лучше, но кроме того, чтобы научиться чему-то. История, которую я только что вам рассказал - по сути о куклах в кукольном театре, и что-то в ней пошло не так. Но помимо этого, эта история о том, как сконцентрировать внимание зрителей на нарративных вопросах к событиям истории.

Шахерезада продолжает очаровывать султана, используя трюки, о которых я рассказываю в этой книге. Пока что ее план работает, султан полностью поглощен историей девушки. Он жаждет услышать ответы на нарративные вопросы, которые подняла Шахерезада.



История продолжается...



Дэйзи и Вид ищут свою подругу Кlover.



Дэйзи: "Кlover?"



Вид пихает Дэйзи, чтобы та посмотрела на что-то..



Кlover изнывает от любви.



Дэйзи: "Кlover?"



СУЛТАН: "Но что случилось с Гу?"



Шахрезада улыбается и продолжает рисовать



Она поднимает рисунок так, чтобы султан смог его увидеть.



Гу по-прежнему висит над пропастью на тонюсенькой нити, а может быть даже Стикс держит его зубами.



Внезапно появляется крюк, который и спасает Гу.



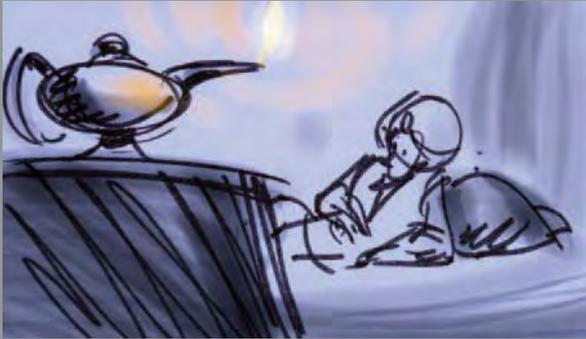
Наших героев спасают и вытаскивают.



Кlover не может оторвать глаз от этой сцены.



ВИД: "Она влюбилась в парня из Макклода. Этого не может быть!"



Султан ждет следующего рисунка



Девушка улыбается над своей идеей.



Она почесывает царапину на щеке и...



...пачкает щеку в угле.



Девушка наносит последний штрих на рисунок и...



показывает его.



Султан смеется.



Шахерезада в замешательстве, рисунок не смешной



Она вновь на него смотрит.



Дуниазада указывает на свою щеку.



Шахерезада смотрит на себя...



В зеркало.



Она понимает, над чем все смеялись...



Она замечает, что султан смотрит на нее



Девушка улыбается.

Итак, Гу и Стикс висели на краю обрыва, но были спасены. Шахерезада начинает нравиться султану. Пятно от угля на щеке немного смягчает напряженную ситуацию. Маятник качнулся в сторону надежды. Посмотрим, надолго ли.

Анализ: развитие взаимоотношений между героями

Пятно угля на щеке Шахерезады смотрится не к месту. Вместо того, чтобы сосредоточиться на истории Шахерезады, герои отвлекаются, но этот прием помогает проследить за тем, как развиваются взаимоотношения героев. Шахерезада чуть менее взволнована. Эта сценка показывает, что ее напряжение уменьшилось, а султан начал испытывать к девушке теплые чувства.

Мы сосредоточены на действиях героев и на том, что с ними происходит. Мы "погрузились" в историю и не обращаем внимание на монтаж, стейджинг, композицию и другие приемы, рассказывающие историю.

Следует запомнить:

- Стремитесь к сердцу зрителя, работая на структурном уровне. Не давайте ответы на поставленные вопросы сразу, пусть зрители выдвинут свои версии, дразните их.
- Пусть структурный уровень будет незаметным, не привлекайте к нему внимание, иначе в истории появится дыра.

Ссылки

1. Mackendrick, A. On Filmmaking . Farber & Farber Inc., 2005.
2. Wikipedia. "Mad Libs," at <http://en.wikipedia.org/>, May 5, 2008.



Что режиссирует режиссер?



Мы начинаем нашу схему с начала. Как мы выяснили ранее, *первейшая задача режиссера - завладеть вниманием зрителей и управлять им*. Не волнуйтесь: вам не обязательно быть мастером в этом деле. Но лучше все-таки овладеть этим навыком как можно лучше. Давайте разберем несколько способов, с помощью которых можно управлять вниманием. Проведем эксперимент: **не думайте о пятнистом слоне**.

Чтобы справиться с этой задачей, вам в первую очередь надо представить слона. Затем мысленно сделать его пятнистым, потому что, как правило, слоны такими не являются.

И наконец, вам надо перестать думать о пятнистом слоне. Это парадоксальный трюк, задача, с которой по определению нельзя справиться. Я только что обратил ваше внимание на то, на что только что сказал не обращать внимание.

Но какое нам дело до пятнистых слонов? Но что если вас обвинили в преступлении, а свидетель лжет, утверждая, что видел вас на месте преступления с ножом в руках? Тем не менее, судья говорит присяжным заседателям не обращать внимание на этот комментарий. Что сделают присяжные? Они будут осознавать, что не следует обращать внимание на слова свидетеля, но какая картинка уже нарисовалась в их головах? Совершенно верно, присяжные уже представили вас на месте преступления с ножом в руках. Или другой пример: что если в фильме порицается жестокость, однако все время демонстрируются жестокие сцены?



Я постоянно говорю о ясности, но временами нам всем нужна доза двусмысленности. Я говорю о разумных количествах - слишком много, и вы пересолите суп. Старайтесь выражаться ясно, в то же время пусть зрители гадают над точным смыслом того, что вы хотели сказать. Великолепный момент, когда этот прием может пригодиться, возникает в том случае, если мы хотим скрыть от зрителей, виновен персонаж или нет. В фильме режиссера Джо Райта "Искушение" есть эпизод, когда главная героиня Бриони Таллис, девушка, которая мечтает стать писательницей, видит происшествие, но неправильно его интерпретирует. Только когда зрители видят произошедшее с другой точки зрения, они понимают действительное значение события и то, как неправильная интерпретация Бриони повлияла на судьбы других людей.

Режиссер Ален Рене также обыгрывает эту идею в своем фильме "В прошлом году в Мариенбаде", где главный герой убеждает девушку, что они уже встречались в прошлом году в этом же отеле. Но очевидно, что она этого не помнит. Фильм загадывает загадку: происходило ли это событие? Фильм интересен тем, что мы вынуждены смотреть на происходящее с точки зрения мужчины, мы вынуждены верить его истории. Но реальные ли это воспоминания или всего лишь его фантазии? Чико Маркс однажды сказал: "Кому вы поверите в первую очередь? Мне или вашим глазам?"



Как привлечь внимание



Что привлекает наше внимание? Включите свет, подпрыгните, закричите, запустите фейерверк. Привлечь внимание легко. Нужно лишь сделать нечто выдающееся.

Прочитав эти строки, оглянитесь вокруг себя. Что примечательного в вашем окружении? Что притягивает ваш взгляд? Поскольку вы занимаетесь созданием фильмов, вам постоянно придется подмечать подобные моменты. Движение, контраст, яркость, громкость, указатели - все это привлекает внимание. Другой способ привлечения внимания можно легко проверить экспериментом. В следующий раз, когда будете среди какой-нибудь группы людей, поднимите голову и посмотрите вверх. Даже если над вами кроме неба ничего нет, вы удивитесь, какое огромное количество людей поднимут головы, чтобы посмотреть, на что вы уставились. Вы направили их внимание.



"Сильный контраст
Тонкий контраст
Постепенный контраст"

Сильный контраст привлекает внимание. Мы также можем заметить тонкие изменения, но если они постепенные, то мы вряд ли их увидим.

Карта - не территория

Мысль о том, что карта - это не территория довольно очевидна, но гораздо менее очевиден тот факт, что мы никогда не взаимодействуем с территорией напрямую. Мы взаимодействуем с миром через так называемые карты. На этих картах отражаются образы, звуки, слова и символы - другими словами, сенсорная информация.

Одна из функций нашего мозга в том, чтобы защитить нас от излишней информации. Если бы мозг не справлялся с "фильтрацией", на нас бы хлынул поток сенсорных стимулов. Механизм фильтрации создает из информации некие паттерны. Человек ищет в окружающей среде знакомые паттерны и замечает в них даже малейшие изменения. Процесс переработки информации и заключается в том, чтобы организовать ее в паттерны. Самые очевидные паттерны - это визуальные образы. Также есть паттерны погоды, речи людей, музыки, движения машин по дороге. Паттерны повсюду. Рассказ истории - это также организация информации в виде паттерна.

Изучением того, как с помощью речи можно запрограммировать наш мозг, занимается нейро-лингвистическое программирование. Наш язык - это своего рода программное обеспечение нашего мозга.

Теории нейро-лингвистического программирования утверждают, что мы постоянно удаляем, обобщаем и искажаем информацию, которую получаем от окружающей среды. В противном случае, наш мозг переполнился бы излишней информацией¹. Другими словами, мы не обращаем внимания на большую часть сенсорных стимулов - мы удаляем их. Мы отталкиваемся от стереотипов и клише - мы обобщаем. Мы искажаем ту информацию, которая не вписывается в наше мировоззрение.

По большей части, мы "когнитивные скупцы", изо всех сил мы стараемся сэкономить нашу когнитивную энергию. Обладая ограниченными ресурсами по обработке информации, мы часто идем по обходному пути и упрощаем сложные проблемы; мы бездумно делаем допущения и выдвигаем предположения, не имея на то основательной причины, принимаем решения лишь потому, что кто-то нас убедил в их правильности. Согласно модели обработки информации, сообщение, которое должно выглядеть убедительно, проходит несколько стадий. Во-первых, оно привлекает внимание реципиента. Сообщение, которое человек проигнорировал, никак на него не повлияет. Во-вторых, реципиент должен понять все то, что содержится в сообщении. В-третьих, реципиент должен поверить каждому элементу сообщения. Задача человека, который убеждает нас в чем-то, подкинуть нам "аргументы в поддержку", чтобы при необходимости они легко приходили нам в голову. И в конце концов, реципиент действует "согласно научению", когда возникают нужные обстоятельства. Сообщение усвоено, принято и вписано в программу действий².

Селективное внимание

Повторите данный эксперимент и вы поймете, насколько выборочно наше внимание. Когда в следующий раз окажетесь в ресторане, закройте глаза и просто слушайте звуки. Не концентрируйтесь на каких-то отдельных звуках, прислушайтесь к общему гулу. Скорее всего вы услышите разного рода звуки: и крики, и шепот. Вы услышите звяканье стаканов, вы услышите, как серебряные вилки царапают тарелки. В зависимости от того, в какой именно ресторан вы пошли, вы возможно услышите, как гремят кастрюли и сковородки, как шеф-повар кричит на своих подчиненных. Вы услышите самые разнообразные звуки. Вы услышите звуки природы, например лаяние собак. Но когда заговорит ваш собеседник, сидящий напротив, вы отключитесь от всех этих звуков.

Звукозаписывающее устройство не различает звуки, которые фиксирует. Когда я только начал заниматься созданием фильмов, я записывал звуковые дорожки. Каково же было мое удивление, когда на одной из первых записей я обнаружил, что помимо нужных звуков записалось еще и десятков ненужных! Записались гудки машин, лай собаки, которая находилась наверное в полумиле от меня. Когда я делал запись, я всего этого не слышал. Наш мозг "отключает" ненужные звуки. Но у оборудования, у камер и микрофонов, нет подобной фильтрации. Записывающее устройство не знает, что важно, а что нет. Именно поэтому так необходимо развивать чувствительность к звукам и образам, чтобы точно знать, что вы показываете своей аудитории. Настройте свою чувствительность.

Наше внимание - это невероятно ценное приспособление. Согласно Тони Робинсу, тренеру по мотивации, то, на что мы обращаем внимание, влияет на качество нашей

жизни³. Кинематографистам особенно стоит запомнить эту мысль. На нашу способность концентрировать внимание влияет огромное количество факторов, таких как усталость, интерес, настроение и ожидания.

Когда мы работаем сразу над несколькими задачами, мы чувствуем, что выполняем грандиозную работу. В действительности мы лишь невероятно быстро переключаем свое внимание между несколькими задачами. Именно поэтому люди, которые разговаривают за рулем, чаще всего попадают в аварии. Они думают, что следят за дорогой, хотя на самом деле их внимание рассредоточено сразу на нескольких задачах. Процессы, которые происходят у нас в голове, могут с легкостью нас "подставить".

Удерживаем внимание

Любое новое и увлекательное событие помогает удержать внимание зрителя. Но этот прием работает лишь некоторое время. Если вы были в художественном музее, вы вспомните, что через некоторое время глаз "замыливается".

"О, еще один Рембрандт."



Внимание зрителей помогают удерживать нарративные вопросы о том, что им важно. Но необходимо помнить и о том, что время от времени нужно дать аудитории передохнуть. Лучшее средство от усталости - перемены. Смените темп повествования или декорации. Перенесите героев в новую обстановку. Шахерезада перенесла султана в таинственные города, населенные монстрами, враждующими друг с другом.

Создаем невидимую структуру: трюки внимания

Итак, наша цель в том, чтобы зрители погрузились в историю. Поэтому мы работаем на структурном уровне. Как же создать невидимую структуру? К счастью, кинематографисты изобрели способ, и он называется *классический стиль плавного монтажа*. Мы разберем его в десятой главе. С проблемой невидимой структуры сталкивались люди, работающие в самых разных сферах искусства, они и помогут нам пролить свет на различные решения этой проблемы. В первую очередь, обратимся к искусству чревовещания.

В первой главе мы выяснили что рассказывание истории подобно чревовещанию. Кажется, что история рассказывает сама себя. Существует несколько трюков, которые позволяют добиться подобного эффекта. Чем же могут помочь нам чревовещатели?



КУКЛА: "Как же режиссер создает невидимую структуру?"



ЧРЕВОВЕЩАТЕЛЬ: "Режиссер похож на чревовещателя. Чревовещатели используют три техники. В первую очередь, они создают контраст между своим голосом и голосом куклы. Я говорю нормально, а ты говоришь забавно."



ЧРЕВОВЕЩАТЕЛЬ: "Во-вторых, когда кукла говорит, она не двигает ртом. Она "отдает" свой голос кому-то. На самом деле чревовещатель говорит с почти сомкнутыми губами, прижимая язык к нижним зубам."



ЧРЕВОВЕЩАТЕЛЬ: "И в-третьих, когда чревовещатель говорит, он двигает ртом куклы. Это отвлекает аудиторию. Они смотрят на куклу, а не на чревовещателя."



КУКЛА: "Почему ты называешь меня куклой? Я инструмент чревовещателя."



ЧРЕВОВЕЩАТЕЛЬ: "О, и чуть не забыл: чревовещатели управляют вниманием зрителей, взаимодействуя с куклой так, будто она живая. Пожалуйста, не трогай меня!"

Чревовещатель оживляет героя, он наделяет его эмоциями, кукла "играет", как будто она живая. Здесь управление вниманием осуществляется в двух аспектах. Во-первых, чревовещателю нужно обратить ваше внимание на куклу в тот момент, когда он говорит. Во-вторых, чревовещатель отвлекает внимание от себя. Конечно, все мы знаем, что говорит именно чревовещатель, но когда реплики произносит кукла, он должен увести наше внимание на нее.

Помните говорящую метафору? Демонстрируйте один элемент за одну единицу времени. Наше сознание может удержать только один элемент в одну единицу времени. Обратите внимание, я сказал сознание. Наше сознание - это лишь верхушка айсберга. Большая часть процессов восприятия происходит автоматически, вне контроля сознания. Другими словами мы воспринимаем той частью айсберга, которую не видим.

Режиссер управляет вниманием аудитории с помощью правильно выстроенных образов и звуков. Во-первых, необходимо завладеть вниманием зрителей, а затем не допустить того, чтобы они отвлекались. Режиссер - это гипнотизер. Он совершает то, что вне контроля нашего сознания.

Если сюжет ясный и фильм выразительный, то зритель без труда уследит за нитью истории. В то же время наше подсознание подмечает все сигналы, даже те, которые мы не осознаем. Эти незаметные сигналы влияют на то, что зрители думают и чувствуют. Эту функцию берут на себя абсолютно все структурные элементы. Приведу пример: одна и та же сцена, снятая в тени и при свете, воспринимается абсолютно по-разному.

Милтон Эриксон знакомится с Багз Банни



Милтон Эриксон всегда задавался вопросом, что заставляет людей действовать так, а не иначе. Случай, который произошел с Милтоном в детстве, иллюстрирует его неумное любопытство. Одним снежным утром Милтон направлялся в школу и решил заодно провести небольшой эксперимент. Он протоптал в снегу не прямую дорожку, а зигзагообразную, хотя было довольно очевидно, что на данном участке тропы лучше идти по прямой. Когда Эриксон возвращался назад, он к своему удивлению обнаружил, что люди, которые шли за ним, следовали по волнообразной протоптанной им дорожке, даже не делая попытки пойти по прямой. Будто бы не могли сопротивляться тропинке, которую проложил Милтон. Эриксон вырос и стал самым знаменитым специалистом по гипнозу.

Исцеление - это разрыв нездоровых ограничений, которые человек сам устанавливает в детстве. В своей книге "необычная терапия" ("Uncommon Therapy")⁴ Эриксон объясняет, что большинство людей "застряли" в определенных жизненных моментах, в поворотных пунктах от одной жизненной стадии к другой. Самая распространенная причина застревания - страх, который появился из-за более ранней травмы. Ребенок научается бояться и нецелесообразно переносит свой страх на другие жизненные ситуации. Помните, что мы удаляем, искажаем и обобщаем наши "карты мира" (Мы часто знакомимся с персонажами фильма, когда они "созрели" для изменений).

В истории гипотетическое "Что если...?" становится истиной. Автор - мастерский лжец, он подбрасывает нам многочисленные детали и оживляет мир, в котором происходит действие истории. Правдоподобность заключается не в самой истории, а в эмоциях. При неких воображаемых условиях, герои чувствуют и ведут себя именно так. Гипотетические вопросы "что если..." запускают процесс бессознательного поиска, зрители бессознательно ищут ответы, отталкиваясь от информации, которая у них есть на данный момент. Если вы не задаете "заряженные вопросы", зрители генерируют свои собственные вопросы. Вы же не хотите, чтобы они думали: "Что-то наконец уже произойдет?" или "Почему я это смотрю?"

Окуните зрителя в тревожное состояние напряженности, саспенса. Тревожность появляется перед лицом неизведанного. Когда зритель находит ответы на вопросы, которые поднимаются в фильме, он освобождается от напряжения.

Техники Эриксона

Как же Милтону удавались его трюки? Что за секрет он знал? Я продемонстрирую вам техники Эриксона на примере Багза Банни. Представим ситуацию: Багз Банни

спокойно занимается своими делами, но тут приходит охотник, Элмер Фалл, он шипит Багзу: "Тихо тут, я охочусь на кроликов" Элмер напряженно нацелил свое ружье на кроличью нору, а Багз беззаботно подходит к нему сзади и спрашивает: "Эй, как дела, приятель?" На что Элмер отвечает: "Я охочусь на кроликов"

Багз задает Элмеру вопросы, ответ на которые очевиден: а у кроликов такой же серый мех, как у меня? У них такие же длинные уши, как у меня? И такой же пушистый хвост? Элмер отвечает положительно на каждый вопрос и заводится все сильнее с каждой минутой. Тут Багз ненавязчиво бросает: "Нет, никого подобного я здесь не видел." - и уходит. Затем происходит кое-что интересное. Элмер мотает головой, будто он только что вышел из транса, и до него доходит: "Это же и был кролик!" И начинается погоня.

Что же делал Багз, когда гипнотизировал Элмера? Первое, что он сделал - использовал намерения человека против него же самого. Багз понимает, что Элмер охотится на кроликов, но это его не останавливает. Багз использует цель Элмера, чтобы достичь своей цели. Багз ослабляет сознательное состояние Элмера. Другими словами, происходит следующее: жертва подходит к охотнику и спрашивает, что он делает. Так обычно не происходит. Такая ситуация сбивает с толку. Итак, Багз запутывает Элмера. Чтобы не попасться на удочку гипнотизера, следует всегда обращаться к своим внутренним ощущениям и, отталкиваясь от них, оценивать ситуацию. Элмер "обработан" и теперь его легко можно ввести в транс. Багз задает ему ряд вопросов, на которых можно ответить только "да". Наш мозг запускает бессознательный поиск и ищет в глубинах памяти требуемые ответы. Человек входит в трансное состояние еще глубже. Узнав о подходе Милтона Эриксона, я действительно удивился, когда посмотрел этот мультфильм. Мои подозрения подтвердились, когда Элмер затряс головой, выходя из трансного состояния.

Оказалось, что Багз Банни проделывает это трюк не в первый раз. В фильме "Wakini Wabbit" Багз Банни терпит кораблекрушение и оказывается на острове вместе с еще двумя незадачливыми попутчиками. Когда наконец приплывает корабль, наш герой разыгрывает ритуал прощания: поет песни, пожимает руки. Но в последнюю минуту он меняется с попутчиками местами и сам уплывает на корабле.

Последний пример - из классического мультфильма "Rabbit Seasoning". Багз Банни и Даффи Дак спорят, идет сейчас сезон охоты на уток или на кроликов. Спор заходит в тупик, а Элмер с нетерпением ждет, на чем же остановятся герои. И тут Даффи вновь говорит, что сейчас "сезон охоты на кроликов", на что Багз Банни спокойно отвечает: "да, сейчас сезон охоты на кроликов". Даже не осознавая, что происходит, Даффи торжествует: "Сезон охоты на уток, стреляй!" И Элмер стреляет. Даффи попался в ловушку, в определенный паттерн, по которому нужно всегда возражать Багзу. Когда Багз меняет тактику, Даффи ничего не понимает - и это заканчивается печально.

Другие техники Эриксона работают на основе косвенных вопросов, предположений, допущений и скрытых смыслов. Мы уже поняли, что косвенные вопросы работают точно также, как и нарративные вопросы. Зрители принимаются искать ответы.

Допущение - это то, что, на ваш взгляд, случится, хотя событие еще не произошло. Все истории строятся на разного рода допущениях. Когда вы садитесь на корабль, вы предполагаете, что он поплывет по определенному маршруту и достигнет места назначения. Эриксон структурировал свои допущения следующим образом: когда вы прочитаете следующее предложение, вы заметите изменения, которые произошли с вашим телом. В этом допущении он предполагает, что прочтете следующее предложение. Эриксон также оставляет открытым вопрос: какие именно изменения вы должны почувствовать. Это может быть тяжесть, легкость, тепло, холод. В данном случае любая реакция вашего тела послужит доказательством, что вы впадаете в трансовое состояние. Допущения заставляют нас думать определенным образом. Тем не менее, допущение - это не всегда правда. Это мощный инструмент для того, чтобы ввести аудиторию в заблуждение или удивить ее.

Намеки или скрытые смыслы заставляют зрителя прийти к определенному заключению, хотя факты в его пользу прямо не прозвучали. Часто в наших доводах звучат намеки, которые неприемлемо высказывать прямо. С помощью этого приема вам удастся сделать диалоги ваших персонажей более правдоподобными, ведь фраза со скрытым смыслом лучше, чем прямое высказывание. Использовать скрытый смысл и сарказм гораздо веселее. Милтон использовал все свои техники не просто так. Если бы он начал утверждать нечто прямо, его пациенты выстроили бы защиту. Как и Багз Банни, Милтон просачивался сквозь эти барьеры. Шахерезаде удалось пробиться сквозь защиту султана, и он вновь начал доверять женщинам.

Допустим, я работаю над историей, которую многие считают довольно оскорбительной. Я обхожу этот момент так, что заставляю одного из героев истории рассказать оскорбительную историю другому персонажу. Второй персонаж думает, что первый герой - сумасшедший. Я включаю потенциальное недовольство зрителей прямо в историю. Я свожу на нет все возмущение, потому что моя оскорбительная история становится всего лишь "бредом сумасшедшего". Таким образом, моя история становится даже забавнее.

Милтон понимал, насколько ценную функцию исполняют истории, он знал как структурировать их так, чтобы они звучали убедительно. Он был мастером метафор, а истории, которые он рассказывал своим пациентам, чтобы помочь им пройти через непростые стадии исцеления, оказывались по-настоящему ошеломляющими. Истории, которые мы рассказываем в фильмах также следует наполнить метафорами реальных проблем, так, чтобы зрители могли идентифицировать себя с героями.

Не знаю, заметили вы или нет, но в последней главе я тоже использовал одну из техник Эриксона. Она называется *метафора раннего научения*. Я напомнил вам о времени, когда вы учились кататься на велосипеде. Режиссура и работа над раскадровкой сначала кажутся безумно сложными, ведь следует запомнить огромное количество информации. Напомнив вам о том, чему вы научились в детстве, я создал положительный "фреймворк", то есть настрой, который избавил вас от чувства беспомощности и позволил нацелиться на обучение.

Сила внушения

Так получается режиссер фильма - гипнотизер? Все верно, если человеку не показать что-то прямо, а лишь намекнуть на это, то мы окажем на него гораздо более сильное воздействие. Гипнотизер знает, на что способен наш разум, если внушить ему нечто необычное.

Большая часть режиссеров, снимающих современные фильмы ужасов, кажется напрочь забыли этот факт. Есть два подхода к созданию фильмов ужасов. В одном случае зрителю показываются все подробные кровавые детали, а во втором - нет. Второй подход позволяет зрителям предположить, что вот-вот произойдет, так сказать позволяет воображению зрителей заполнить все пропущенные моменты. И тот и другой подход имеет право на существование, но лично мне кажется, что второй подход гораздо сильнее, ведь в этом случае мы отталкиваемся от страха зрителей. Они заглатывают наживку и дополняют историю на основе своего личного опыта и ассоциаций. История становится для них более осмысленной — отличный пример применения техники гипноза.

К примеру, вы показываете на экране темную пещеру. Зрители хотят знать, что внутри. Там может быть все, что угодно. Она наполнена страхом неизвестности. В ту секунду, когда мы раскроем, что в пещере затаились полчища летучих мышей, человек, который боится пауков и который представлял, что вся пещера кишит ими, избавится от части своего страха. Страх, возникающий благодаря воображению, гораздо сильнее реального страха. В этом и заключается сила кинематографа.

В "приеме намек" скрывается и экономическая выгода. Вам не нужно снимать масштабные сцены с толпой народа, если вы можете намекнуть на них. С помощью воображения зритель при необходимости додумает и тысячу человек. Если вспомнить мультфильм Диснея "Бэмби", то действие по сюжету происходит в огромном лесу. Однако, если взглянуть на кадры фильма, то обнаружится следующее: 98% кадров - крупные планы героев. Я нашел только два или три дальних плана леса. На самом деле все декорации фильма создал зритель, при помощи силы своего воображения.

Звуки - это также хороший трюк для того, чтобы намекнуть на что-то. Музыка оживляет фильм. Момент, когда в мультфильме "Бэмби" в лесу появляется человек, отлично подчеркивается тремя пронзительными аккордами. Режиссер Спайк Ли в фильме "Делай как надо" использует сигнальные огни и звук взлетающих вертолетов - и таким образом экономит бюджет. Но в фильме Коппола "Апокалипсис сегодня" сцена нападения на пляже была бы совсем иной, если бы режиссер не показал настоящие вертолеты. Для всего есть время и место, даже для сверхбюджетных вертолетов.

Гипнотизирующая сила образов гораздо сильнее силы слов. Вот вам история про двух девушек, работающих в гардеробе, Мэри и Джейн:

Однажды Мэри решила положить в тарелку для чаевых десятицентовик, чтобы таким образом "приманить" деньги. Джейн последовала ее примеру, но в место десяти центов она положила четвертак. Через два часа оказалось, что Джейн благодаря своему чутью заработала больше Мэри. Она знала, что образ, в данном случае серебряный четвертак, говорит гораздо красноречивее, чем слова. И более эффективно⁵.

Что ж, пока вы не утомились, давайте вернемся к Шахерезаде и посмотрим, что с ней случилось.



Шахерезада заканчивает рисунок.



Она смотрит на султана.



И поднимает рисунок.



Султан внимательно смотрит.



Здание суда в Макклоде.



Гу и Стикса бросают на пол.



Шахерезада продолжает свой неблагодарный труд.



[Бам!] Судья стучит молотком



Гу и Стикс стоят перед судьей. СУДЬЯ ВИК КОН: "О чем вы думали?"



СУДЬЯ ВИК КОН: "Вы хотели разбудить дракона и погубить нас всех?"



ГУ [шепчет]: "Ты видел там какого-нибудь дракона?"



СУДЬЯ ВИК КОН: "Тишина в зале суда!"



Герои робко смотрят на судью.



СУДЬЯ ВИК КОН: "Если вас еще хоть раз поймают..."



СУДЬЯ ВИК КОН: "...на другом берегу в Кэтфилде..."



СУДЬЯ ВИК КОН: "...вы познакомитесь с виселицей!"





СУДЬЯ ВИК КОН: "Вы оба поняли??"



Гу и Стикс согласно кивают головами.



Судья покидает зал заседаний.



Стикс с облегчением вздыхает.

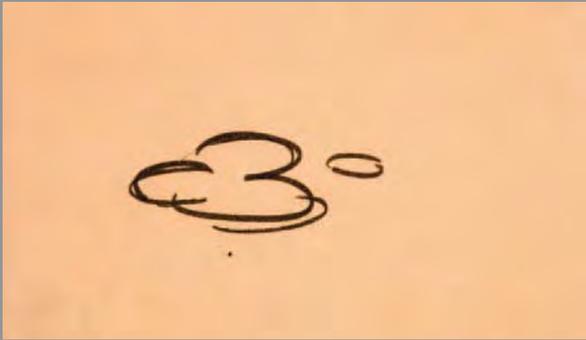


Гу хватает Стикса...



И вытаскивает его наружу





Лачуги на стороне Макклода

Гу смотрит в сторону Кэтфилда через подзорную трубу.



Гу: "Ммммммм"

Гу [За кадром]: "Ага!"



Гу: "Похоже намечается бал."

Гу: "Ставлю на то, что она там будет"

Гу: "Мы будем танцевать!"



СТИКС: "Там? На другом берегу?"



СТИКС: "Ты помнишь, что сказал судья?"



ГУ: "Он сказал, если нас поймают"



ГУ [За кадром]: "Что может пойти не так?"



СТИКС [За кадром]: "Нас точно вздернут"

Рискнет ли Гу своей жизнью, чтобы еще раз увидеть Гловер? Хотели бы вы, чтобы он решился на это? Сошел ли он с ума? Чем обернется его новый план? Преуспееет он или провалится?

Как мозг организует информацию: гештальт

Что такое *гештальт*? Это слово, которое вы говорите, когда кто-то чихает? Нет, "гештальт" - это немецкий термин, обозначающий некую форму. Гештальт - это организованное целое, которое больше суммы частей, из которых состоит. Принцип гештальта описывает то, как мы организуем наш опыт. К примеру, мы неосознанно группируем элементы, которые похожи друг на друга или находятся рядом. Наш мозг выцепляет из окружающей среды некий элемент, а остальное отходит на задний план. Когда мы читаем, мы видим отдельные слова или группы слов. Остальная часть страницы будто бы расплывается. Когда мы читаем отдельное слово, на него будто бы падает луч света.

Francis Glebas has put together a really comprehensive and thought-provoking look at the art and craft of film making, specifically directing. His approach, which is to ask a lot of seemingly innocent questions, has much the same effect as the good flashlight storytelling he is trying to teach us.... It draws us in and makes us think. I can't imagine anyone, in or out of our business, who won't find any number of helpful ideas as they work their way through the filmmaking jungles!

Наша "говорящая метафора", согласно которой мы за одну единицу времени показываем зрителям один элемент, основывается именно на принципе гештальта. Этот принцип работает на всех уровнях, включая восприятие образов, понимание сюжета, темы и даже звуков.

Ключевой принцип восприятия по гештальт-подходу в том, что наш разум стремится заполнить пробелы. Сила внушения - это великий союзник кинематографистов.

Мы з полняем пр белы

Заметили ли вы, что в заголовке пропущены буквы? Если нет, ваш разум дозаполнил их за вас. Мы бессознательно стремимся к закрытию гештальта. Если мы слышим только фрагмент знакомой мелодии или слов песни, мы стремимся закончить про себя этот отрывок.

Когда мы видим часть фигуры, возникает напряжение, которое побуждает завершить форму. Мы хотим видеть целую фигуру. Когда мы видим на экране крупный план головы, мы предполагаем, что она прикреплена к телу, а не болтается просто так в пространстве.

Организация элементов в одно целое



Вы видите несколько пятен? Или что-то еще? Организация элементов в одно целое - это ключевой принцип гештальта. Мы стараемся объединить отдельные элементы в одну группу. Мы стремимся к завершенности и целостности.

чем сумма больше

Целое частей



По принципу гештальта мы увидим следующую фразу: *Целое больше, чем сумма частей.*

Чуть больше информации, а именно серый фон, позволяет стать фигуре более ясной. Завершенность - это принцип, который очень близко связан с принципом целостности. Мы склонны искать в окружающей среде и воспринимать именно завершенные образы. Серый фон на предыдущей картинке создает завершенность, на которую пятна на первой картинке лишь намекали. Принцип завершенности работает на многих уровнях. Он работает как на уровне восприятия, так и на уровне истории. Когда мы слушаем историю, мы ожидаем, что она чем-то завершится. Другими словами, мы ожидаем, что все концы будут спрятаны в воду.

Фигура/фон

Второй ключевой принцип восприятия по теории гештальта - это взаимоотношения между фигурой и фоном. Это принцип опять же тесно связан с теорией внимания и нашей говорящей метафорой. Фигура выступает на первый план, а фон расплывается.



На этом рисунке довольно сложно отделить фигуру от фона. Человек будто бы сливается с линиями.



Если мы добавим немного тона, то отделить фигуру от фона становится уже гораздо легче. Теперь мы легко различаем человека. Когда мы сосредотачиваем внимание на фигуре, фон расплывается.

Тем не менее, если мы переведем взгляд с одного элемента сцена на другой, то отношения фигура/фон изменятся. То, что раньше было фигурой, станет фоном. Элементы фона не исчезают из нашего восприятия, они все время здесь, ожидают, когда вы обратите на них свое внимание.

Этот принцип гештальт-подхода хорошо иллюстрируют оптические иллюзии с двусторонними фигурами, одна из которых становится объектом, а другая фоном, и наоборот. В одном образе содержится два образа, но видим мы только один за раз. Наше восприятие переключается между двумя картинками.



! Заяц или утка?



Перед нами отверстие для замка. Подождите, а может быть пешка из шахмат? Негативное пространство или объем?



То, что мы на самом деле видим, помогает определить контекст. Перед нами та же самая форма, но теперь по контексту мы понимаем, что это дверной замок.



Контекст открывает, что перед нами шахматная доска, поэтому фигура становится пешкой.

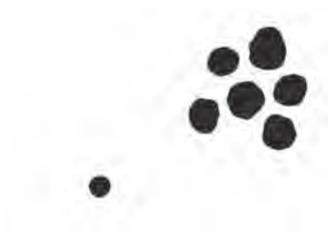
Продолженность

Согласно принципу продолженности мы воспринимаем не части фигуры, а фигуру в целом. Мы предполагаем, что фигура целостна, даже если не видим ее целиком.

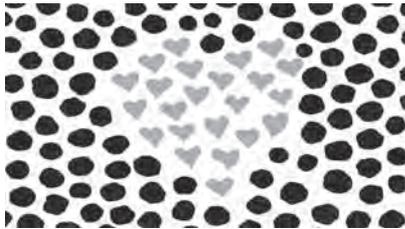


Мы видим контур человека, созданный из пятен. Мы не видим собрание беспорядочных пятен.

Группировка по принципу близости



Мы соединяем элементы, которые находятся рядом, или еще как-то связаны, в одну группу.



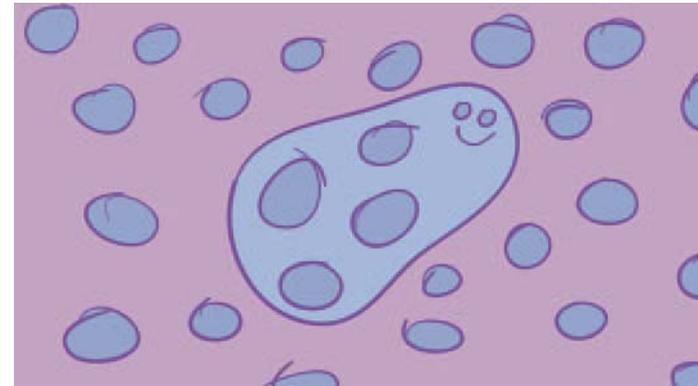
Даже если форма элементов различна, принцип по-прежнему работает. Принцип близости побеждает различие формы.

Группировка по принципу сходства.



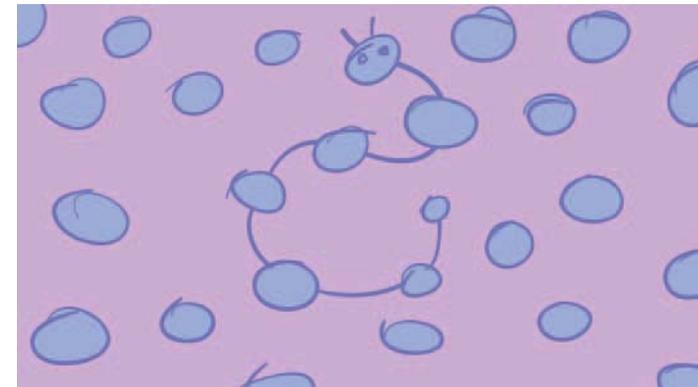
Когда объекты похожи, мы рассматриваем их как одно целое.

Группировка по общему расположению



Элементы, заключенные в одну область, воспринимаются как одно целое.

Группировка по связанности



Когда элементы каким-то образом связаны, они воспринимаются как одно целое.

Симметрия



Симметричные фигуры также воспринимаются как одно целое.

Применение гештальт-подхода

Задача режиссера в том, чтобы управлять нашим вниманием и не давать нам отвлекаться. Режиссер должен указывать зрителям, на что надо смотреть. К примеру, вы работаете над сценой с вечеринкой. Как выделить главного героя из толпы? Итак, мы знаем, что люди, которые похожи друг на друга или которые стоят рядом, воспринимаются как одно целое. Поэтому, нам нужно либо одеть главного героя по-другому, либо "вывести" его из толпы. Если на людях в толпе одежда приглушенных тонов, а на нашем герое - черно-белая одежда, то зрители воспримут толпу как одно целое, а герой окажется в стороне. Другой способ - заставить героя смотреть в другую сторону, нежели все остальные люди.



Что происходит, когда перед нами всего два человека? Они организуют гештальт "пара". Мы видим только их, а остальное растворяется на заднем плане.

Сложности восприятия

Большую часть времени процессы восприятия, не мешая нам, протекают где-то на заднем плане. Мы смотрим на мир, не задумываясь о механизмах того, как мы его воспринимаем. Но бывает и так, что мы задумываемся, когда, например, видим оптическую иллюзию. Иллюзии восприятия создают поистине сверхъестественный эффект.

В детстве я испытал нечто подобное. Вечером я взял фонарик и пошел во двор, чтобы погулять с собакой. Я освещил фонариком на стеклянную дверь и испугался до чертиков. На улице, за дверью, стоял ужасный красноглазый монстр! Я побежал. На самом деле я увидел лишь глаза собаки, отражающиеся на стекле. То же самое происходит на некоторых фото, когда из-за вспышки люди становятся красноглазыми, возникает так называемый синдром красных глаз. Нечто подобное произошло и с моей собакой. Но в тот момент мне показалось, что за дверью стоит кто-то с сверкающими красными глазами.



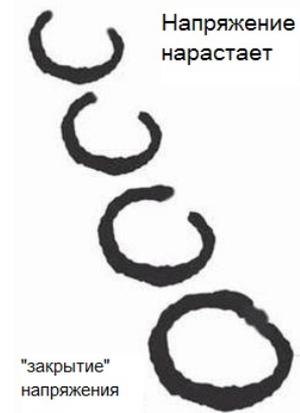
На этой картинке мы видим группу птиц. Мы не видим отдельных птиц - лишь гештальт, стаю птиц. Даже наш язык организован согласно принципам гештальта. В нем есть слова наподобие "стая", "стадо", "пара", "команда".



Перед нами Шахерезада и ее сестра Дуниазада, которые явным образом выделяются из толпы: все идут под зонтиками, а они нет. Шахерезада и Дуниазада не принадлежат данной группе.

Мы стремимся к целостности и завершенности. Благодаря взаимоотношениям фигуры и фона мы видим законченные фигуры. Благодаря трюкам освещения в фильмах достаточно легко отделить фигуру от фона. Незаконченные, не обладающие целостностью фигуры создают напряжение. Именно стремление к завершенности побуждает нас досмотреть фильм. Когда рассказчик поднимает какой-то вопрос, возникает напряжение. Мы смотрим фильм, чтобы избавиться от этого напряжения. Тот же самый принцип работает и с музыкой. Если мелодия прерывается, мы неосознанно заканчиваем ее про себя.

Невероятно сильный эмоциональный порыв побуждает нас стремиться к завершенности - образной, музыкальной и повествовательной.



Мы заполняем пробелы, и этот процесс служит на пользу создателям фильмов. Это сила внушения в действии.

Принцип продолженности подразумевает, что мы воспринимаем фигуру целостно, даже если не видим некоторых ее частей. На этом принципе основан переход от кадра к кадру. Если мы видим определенное действие с одного ракурса, а затем с другого, мы предполагаем, что это одно и то же действие.

Султан в нашей истории находится в состоянии напряженности, он стремится к завешенности. Шахерезада продолжает историю, в которой Кловер спрашивает совета у звезд.



Шахрезада продолжает рассказ.



КЛОВЕР [За кадром]: "Куда вы меня ведете?"



Дейзи и Вид приводят Кlover к предсказательнице
МАДАМ НОУАЙТЕЛЛИШ (прим: букв. Мадам Знаю-и-Говорю)



Они стучат в дверь.



МАДАМ: "Заходите, я ждала вас"



КЛОВЕР: "Правда? Я не знала, что окажусь здесь сегодня"



Кlover садится.



В комнате становится темно.



Шар начинает сиять.



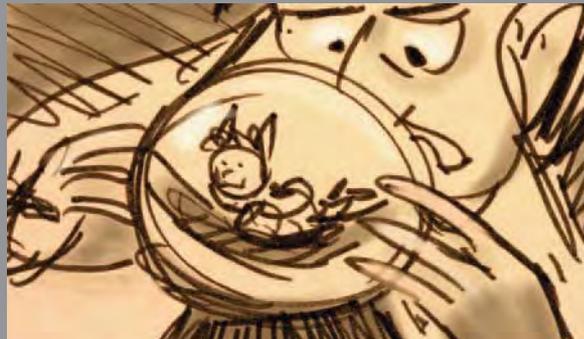
Мадам Ноуайтелиш призывает духов истинной любви.



Шар сияет ярче



Постепенно появляется образ. Это фигура на веревочном мосту.



Мы видим, кто это.



КЛОВЕР: "Это Гу!" МАДАМ [За кадром]: "Кто?"



Дейзи и Вид напуганы.



Девушки жестами показывают Мадам, чтобы та отвлекла внимание Кловвер от Гу.



Но великая всезнающая предсказательница не обращает на них внимания.



Они продолжают жестикулировать, и Кловер что-то чувствует.



Она оборачивается...



Девушки глупо улыбаются.



Мадам по-прежнему не понимает.



Дейзи и Вид указывают на Гу ...



Они показывают жестами, что это не тот, кто нужен Кловер.



Мадам смотрит на них.



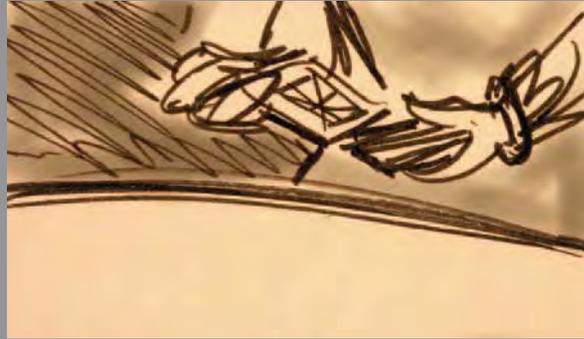
Наконец до нее доходит.



МАДАМ: "Этот шар сломался"



Она отставляет шар в сторону.



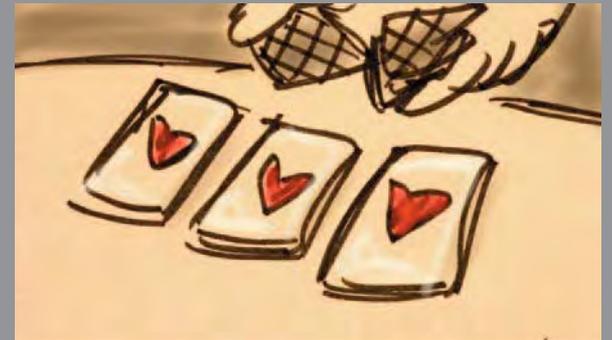
МАДАМ: "Попробуем другой способ"



Она раскладывает магические карты.



Кlover видит два сердца и улыбается.



КЛОВЕР [За кадром]: "Это хороший знак, не так ли?"



Мадам Ноуайтеллиш удивлена



МАДАМ: "Такие карты редко выпадают, но когда случается истинная любовь, то выпадает..."



"Четыре сердца"



Предсказательница поражена



Она не верит своим глазам.



Дейзи и Вид также шокированы.



МАДАМ: "Мне кажется, эти карты потеряли свою магическую силу"



МАДАМ: "Достану-ка я доску для общения с духами"



МАДАМ: "Она укажет нам имя твоей истинной любви"



МАДАМ: "Аккуратно положи свои руки на диск"



МАДАМ: "Духи никогда не лгут"



Диск начинает двигаться



МАДАМ: "Да, доверься духам"



Диск останавливается на "Г"



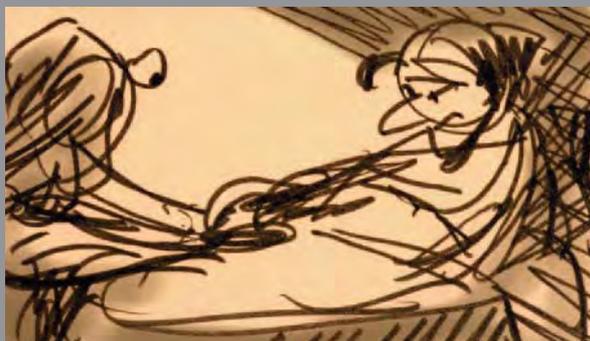
КЛОВЕР: "Г - значит Гу!"



МАДАМ: "Не может быть"



Мадам старается оттянуть его в сторону...



Но диск держится на "Г" и не двигается с места.



Мадам Ноуайтеллиш тянет изо всех сил.



Диск вновь возвращается на "Г"



Она кричит!



И убегает



ВИД: "Подходящее место для шутки" (прим: героиня имеет в виду заключительную шутку в конце гэгга)



Дейзи и Кlover смотрят на нее



Султан смеется



Шахерезада бросает взгляд на сестру.



Она уже приступила к следующему рисунку



Берег Кэтфилда сверкает от огней, люди готовятся к балу.



Гу и Стикс идут задом-наперед.



Задом наперед они подходят к веревочному мосту. ГУ: "Рад видеть тебя, дружище. Береги себя."



Стражник машет им на прощание



Он стоит и..



и внезапно до него доходит.



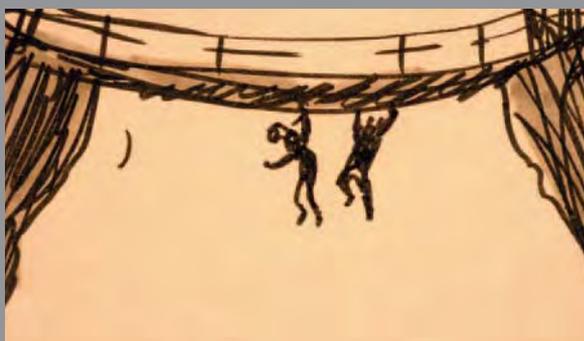
Он разъяренно оборачивается и



Ничего. Мост пустой.



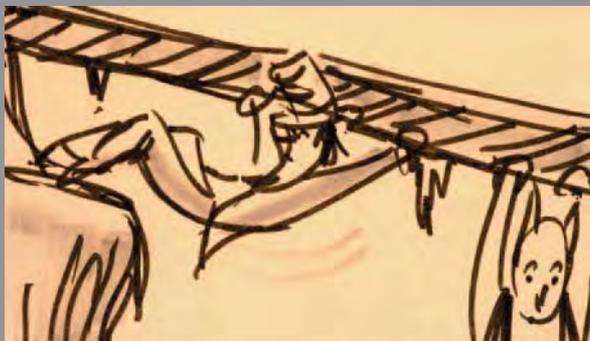
Стражник в замешательстве.



И внизу по мосту перебираются две фигуры.



ГУ: "Стикс, я говорил, что боюсь высоты?"



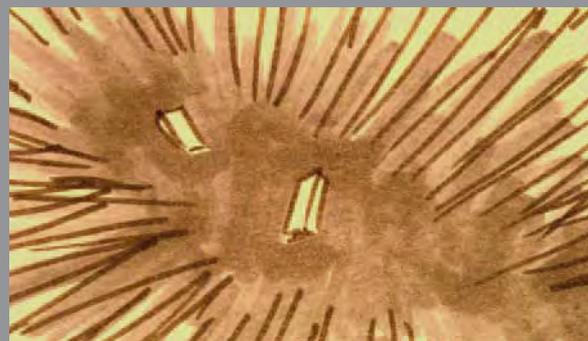
СТИКС: "Все будет в порядке, просто не смотри вниз."



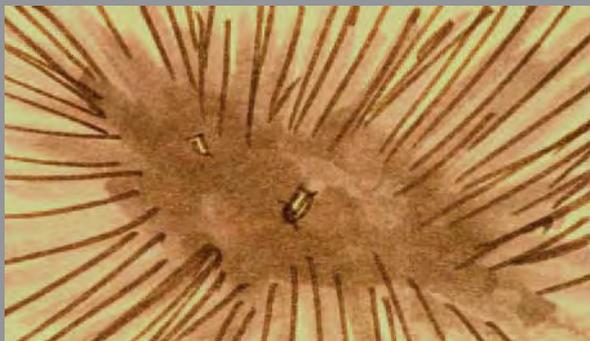
От моста отваливается кусочек.



И падает...



...в бездну.



ГУ: "Ты мне *сейчас* об этом говоришь?"



Стикс помогает Гу выкарабкаться



СТИКС: "Этот мох липнет ко всему на свете"



ГУ: "Стой-ка, у меня есть идея"



ГУ: "Сегодня ты будешь Стикариной. Отличная маскировка."



ГУ: "А как я выгляжу?"



СТИКС: "Как конфетка!"



СТИКС [За кадром]: "Понял? Сладко!" (прим.: в англ. "gooey" можно истолковать как "сладкий" или "похожий на Гу")



[Бамс!]



Принаряженные Гу и Стикс в париках из мха подходят к дворцу, где проходит бал.



ГУ: "Наконец-то я подойду к ней!"



ГОЛОС ЗА КАДРОМ: "Вот они!"



Гу и Стикса хватают. СТРАЖНИКИ [За кадром]: "Попались!"



Гу и Стикс в лапах стражников Кэтфилда.



Стражники толкают героев за дверь.



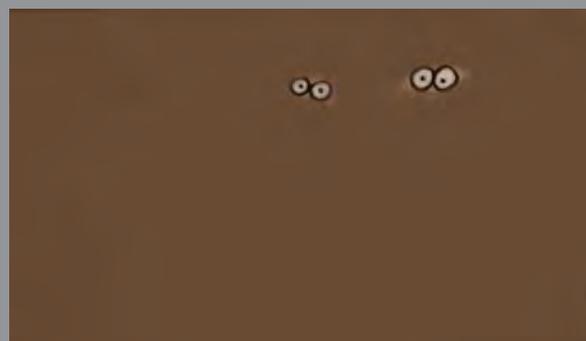
[Бамс!]



Все погружается в темноту.



ГУ: "Не к добру все это..."



СТИКС: "Где мы? Здесь слишком темно."



[Вспышка света!] На Гу и Стикса направлены прожекторы.



Герои видят, что они в окружении людей...



...которые чего-то ждут.



СТИКС [шепотом]: "Они думают, что мы артисты"



ГУ: "Что нам делать?"



СТИКС: "Повторяй за мной"



Стикс начинает танцевать.



Зрители их подбадривают.



Стикс танцует Макарену



Оркестр подхватывает музыкой их движения



Рядом с Гу появляется купидон.



Гу смотрит и видит...



...что в задней части комнаты...



Стоит Кlover



Лицо Гу светлеет. ГУ: "Это она!"



Гу спускается со сцены.



Стикс делает вид, что Гу танцует "паровозик"



Стикс зовет зрителей присоединиться.



Паровозик растет.



Зрителям нравится шоу.



Гу ведет линию людей так, чтобы приблизиться к Кловер.



Гу улыбается Кловер



Кловер не узнает Гу.



Гу в замешательстве.



Он снимает свой "маскировочный парик". Стикс приходит в ужас.



Тут Кловер узнает Гу.



Гу сняд маску!



Все смотрят на него.



Гу окружают стражники Кэтфилда.



Гу хватает меч



И поднимает его в воздух



Меч находится слишком близко к свечкам.



Он загорается...



ГУ: "Почему мой меч горит?"



Меч Гу на самом деле - "римская свеча"(вид фейерверка)



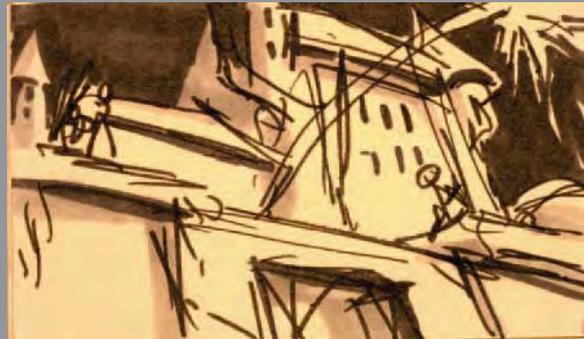
Из меча Гу стреляет фейерверк.



Кловер взволнована из-за Гу.



Фейерверк взрывается, а стражники отступают назад



Движения Шахерезады замедляются



Султан замечает это. СУЛТАН: "Уже поздно"



СУЛТАН [За кадром]: "Пора спать, а продолжение..."



"...узнаем завтра"



Шахерезада задувает свечу.



Дворец мирно засыпает.

Итак, Гу снова видит Кlover, но ему дорого приходится за это заплатить. Маятник качается в сторону страха. Но именно из-за переходов от надежды к волнению за судьбу героя султан сидит на краешке стула и с нетерпением ждет, что же будет дальше. Для Шахерезады все оборачивается как нельзя лучше.

Режиссер - маг

И последнее, что касается искусства управления вниманием - это магия. Натаниель Шиффман, автор книги "Абракадабра" ("Abracadabra") задает невероятно интересный вопрос:

В первую очередь нам нужно понять: "Что же такое магия на самом деле?" Мы знаем, что магия - это обман. Мы знаем, что все "маги" ловко жонглируют иллюзиями, но почему одни иллюзии работают, а другие нет? Почему на некоторые фокусы нам смотреть приятно, а другие выглядят нелепо? К примеру, мультипликация - это обман, это обычные рисунки на бумаге - здесь все очевидно. Скульптура - это иллюзия, сделанная из камня. Но когда мы видим подобную "магию", мы верим в нее. Мы воспринимаем все это как нечто реальное. Даже если мы знаем, что человек не может летать, что серебряный меч не может проткнуть тело так, чтобы на нем не осталось крови, даже если то, что мы видим, противоречит здравому смыслу, мы верим, что магические иллюзии реальны. Почему? Что же такое магия, если мы и верим в нее и не верим одновременно?⁶

Слова Натаниеля Шиффмана относятся и к кинематографу. Мы смотрим фильмы и понимаем, что все в них - нереально, однако мы переживаем за героев, смеемся вместе с ними и плачем. Как кино может быть одновременно и иллюзией, и реальностью?

Бессознательно мы не понимаем разницу между реальностью и живой, яркой, эмоциональной иллюзией. Рациональное полушарие говорит нам, что все события фильма - выдумка, однако наши эмоции, равно как и наше тело, говорят об обратном. Мы воодушевляемся, разражаемся смехом, льем слезы, пульс учащается, ладони потеют, мы чувствуем прилив адреналина.

Искусство кинематографа вовлекает как нашу разумную, так и нашу эмоциональную часть. Пусть вселенная фильма полна магии, пусть в выдуманном фильме живут гиганты и кентавры, не забывайте об эмоциях, которые вы вызываете у зрителей. Вы придумываете правила вселенной фильма, но если вы нарушаете эти правила, зрители чувствуют себя обманутыми и разочаровываются.

Сценическая магия скрывает в себе почти неразрешимую загадку: любая магия работает, отталкиваясь от неверных исходных положений. Фокусники демонстрируют нам некое логическое "доказательство", но скрывают тот факт, что исходное положение (а именно - никакого мошенничества) имеет место быть, если мы отвлечемся от действий "мага". В любом случае, это исходное положение ложно, ведь магия - это все равно в той или иной степени мошенничество. И обнаружить это можно по визуальным ключам.⁷

Визуальные ключи - это способы с помощью которых мы управляем вниманием аудитории.

В чем же секрет фокусников? Давайте посмотрим. Чревовещатель - это своего рода фокусник. "Чревовещатель отвлекает наше внимание. Он смотрит на куклу и заставляет куклу смотреть на него, пока он говорит. Он притворяется, что кукла живая. Это и есть ключ к эффектной иллюзии: мастерская актерская игра."⁸ Хороший режиссер - по сути не режиссер, а мастер отвлечения. "Если вы посмотрите на выступление опытного фокусника, вы вскоре заметите, как он отвлекает ваше внимание, чтобы скрыть то или иное действие. Вам кажется, что фокусник прячет что-то от наших глаз, хотя на самом деле он лишь на время скрывает это. Иногда фокусник ошибается "случайно", зрители думают что раскрыли секрет фокуса, хотя на самом деле это не так."⁹

В этом смысле весь фильм - это один большой магический фокус. В Германии анимационные фильмы так и называются - фильмы-фокусы (букв. "trickfilm"). Целостная, законченная история состоит из фрагментов, и некоторых этих фрагментов в "реальности" не существует. Иллюзия усиливается благодаря тому, что мы связываем звуки с образами, хотя в реальности подобной связи нет. Это иллюзия, благодаря которой целое становится больше суммы частей.

Фокусники используют такую же структуру, как и рассказчики историй. Они рассказывают "магические" истории, так называемые скороговорки. Скороговорка - это сценарий фокусника.

Фокусники говорят магические слова: фокус-покус, абракадабра и другую подобную бессмыслицу - в основном для комического эффекта, но иногда и для того, чтобы сделать определенный момент действия драматичнее. Тем не менее, современные "скороговорки" более просты и поэтому более эффективны. Слова служат вступлением к фокусу, "маг" обращается к сценам детства, образам далеких земель и вызывает у зрителя ностальгию и другие эмоции. Фокусник рассказывает фантастическую историю, тем самым он усиливает свое выступление. И конечно же, слова отвлекают и направляют наше внимание... Зрители находятся в неоднозначной, двусмысленной ситуации, поэтому слова фокусника становятся дополнительным толчком, который побуждает принять другую реальность. Тщательно подбирая слова, фокусник "раскрывает одни перспективы и скрывает другие."¹⁰

Волшебные палочки и разные "магические" жесты выполняют ту же самую функцию. Фокусник исполняет все свои пассы так, чтобы зрители их ясно видели. Таким образом, фокусник отвлекает ваше внимание. Обычно суть трюка зависит от какого-то механического устройства, которое публика не должна видеть. То же самое Шахерезада проделывает с султаном. Она рассказывает ему сказки об увлекательных приключениях, но трюк в том, что на самом деле она учит его моральным ценностям, таким образом исцеляя и изменяя его.

"Скороговорка" фокусника и сам трюк соотносятся друг с другом также, как события истории и ее структура. Скороговорка - это история иллюзии, а трюк - это то, что остается скрытым от глаз зрителей, это тот элемент, который и заставляет весь механизм работать.

События истории	Скороговорка фокусника
Структура	Механика трюка

На своих занятиях время от времени я показываю студентам фокусы. Думаю, я самый худший в мире фокусник, но благодаря простым трюкам, мне удастся кое-чему научить своих студентов. Как-то раз я взял монетку, зажал ее в ладони и попросил студентов повторить магические слова "Ноу ит серим сит". Затем я раскрыл ладонь, и к всеобщему изумлению монетка исчезла. Затем произошло кое-что необычное. Один из студентов сказал: "она в твоём кармане". Я опустошил свои карманы, и монетки там не было. Необычное заключается в том, что студент сочинил историю, чтобы объяснить себе, куда делась монетка, потому что все мы знаем, что магии не существует. Другими словами, он *создал историю, чтобы обрести равновесие и почувствовать себя лучше.*



Итак, в чем же сходство режиссера и фокусника? Фокусник исполняет трюк. Как верно подметили Джон Кэссиди и Майкл Страуд в своей книге "The Klutz Book of Magic": "Фокус не делается, он исполняется. И, как и любое представление, фокус блекнет, если не исполнить его с размахом. Если вы передвигаете ногами - это не значит, что вы танцуете. Если вы читаете стихи, это не значит, что вы поете. Если вы вытаскиваете кролика из шляпы, это не значит, что вы показываете фокус."¹¹

Фокус - это обычный трюк. Иллюзия появляется благодаря мастерскому исполнению. Прodelывая фокус, я сказал классу, что я самый ужасный в мире фокусник, а затем попросил их повторить бессмысленные слова. Монетка исчезла, и они сочинили историю, что же с ней случилось.

Итак, режиссер - это фокусник, но какое это имеет отношение к созданию фильмов? Режиссеры исполняют простой трюк, сочетая разные образы. Режиссер берет несвязанные друг с другом картинки, помещает их рядом - и появляется история. Мы используем образы, чтобы косвенно поднять какой-то вопрос, а затем долго не отвечаем на этот вопрос, заставляя зрителей погрузиться в историю, волноваться о судьбе персонажей, гадать, достигнут ли они своих целей. Трюк заключается в том, как именно мы структурируем все элементы фильма и создаем ясную и выразительную историю.

Как вы помните, мы стремимся к тому, чтобы зрители получили эмоционально удовлетворяющие их впечатления, и в последующих главах вы узнаете конкретные методы того, как добиться этой цели на структурном уровне. Мы даем зрителям некие ключи, на основе которых они мысленно конструируют историю. Поскольку действуют принципы гештальта, образы складываются в осмысленные слова. Принцип целостности и завершенности позволяет создать связь между отдельными кадрами, связь которой в реальности не существует. На основе своих допущений и предположений, зрители создают осмысленную историю.

Правила магии

Есть несколько "магических правил", о которых вы должны знать:

1. Никогда не раскрывайте секрет трюка.
2. Никогда не повторяйте один и тот же трюк. Помните, как я говорил о том, что нужно посмотреть фильм дважды, что понять как он построен? То же самое относится к фокусам.
3. Наймите хорошенькую ассистентку, похожую на кинозвезду. Это отличный способ отвлечь зрителей. И еще одно: попробуйте произнести "Ноу ит серид сим" задом наперед (*прим.: "No it serid sim" задом наперед - это "Misdirection", англ.: отвлечение*). Иногда за одним трюком скрывается другой.

Иерархия нарративных вопросов

Нарративные вопросы двигают историю. Нарративные вопросы выстраиваются в определенную иерархию, в которой один вопрос всегда важнее другого. Иногда на незначительные вопросы следует ответить прежде, чем на масштабные. В пятнадцатой главе, где я буду разбирать план Шахерезады, вы найдете иерархию нарративных вопросов ее истории.

Нарративные вопросы поддерживают наш интерес. Зрители должны вовлечься в судьбу персонажей. Мы болеем за персонажей, когда они стремятся обрести свою любовь, добиться целей, когда они изменяются или чудесным способом избегают гибели. Когда в рамках истории появляется новая информация или возникает новый контекст, нарративный вопрос необходимо задать по-другому.

Знаете ли вы, как именно задаются нарративные вопросы? Мы управляем вниманием зрителей, чтобы задавать повествовательные вопросы, а вопросы появятся лишь тогда, когда история покажется им увлекательной. Вопросы направляют процесс нашего мышления. "Вопросы - это мощный инструмент убеждения, так как вопросы структурируют процесс принятия решений. Они заставляют нас искать доступные ресурсы и неявным образом ранжируют все возможные ответы."¹²

Зрители смотрят фильм и собирают "визуальные ключи", отдельные фрагменты истории, которые складываются вместе и позволяют получить ответ на нарративный вопрос. История становится осмысленной. Зрители не прекращают мысленно перестраивать историю, потому что режиссер вновь и вновь подкидывает им новые ключи.

Типы нарративных вопросов

Разберем некоторые типы нарративных вопросов, структурирующих историю. Самый распространенный вопрос - вопрос достижения цели. Добьется ли герой желаемого? Большинство нарративных вопросов - вариации этого главного вопроса. К примеру, другой тип распространенного нарративного вопроса касается преследования. Поймают ли героев или им удастся скрыться и достичь своей цели? Пойдет ли все по плану?



Есть еще драматические вопросы, например, узнают ли герои правду? Распространены эмоциональные вопросы: как они отреагируют, когда узнают, что...? И

наконец, есть тематические вопросы. Превратится ли Пиноккио в обычного мальчика? А если перефразировать: что Пиноккио должен сделать, чтобы превратиться в обычного мальчика?

Последовательность нарративных вопросов

Нарративные вопросы и ответы на них усиливают эмоциональность сцены при этом они не меняют дух сценария. Тактика заключается в том, что вы не отвечаете на вопрос, пока идет "скучная" часть сцены - таким образом вы создаете напряжение и оживляете монотонную сцену. Этот прием хорошо работает в сценах "перехода", когда персонажи перемещаются из одного места в другое.

Я работал над раскадровкой одной сцены, в которой по сценарию персонаж засовывает руку в банку и не может ее оттуда вытащить. В начале сцены главный герой входил и вытаскивал банку. Затем он и другие герои, также участвующие в этой сцене, начинали спорить - и главный герой вспыхивал от ярости. Если мы сразу отвечаем на вопрос, сможет ли герой вытащить руку, то мы убиваем все потенциальное напряжение. Ситуация выглядит так, будто из гавани отчалил величественный корабль, но поскольку ветра нет, он беспомощно стоит на месте. Разложим все элементы сцены на схеме.

Нарративный вопрос: Вытащит ли герой руку из банки? Ответ: да Скучный разговор Возникает ссора

Теперь что если поменять второй и третий пункт местами? Сцена начинается с повествовательного вопроса: вытащит ли герой руку из банки? Но теперь пусть герой помучается и повоюет с банкой. Мы откладываем ответ. И пока наш персонаж пытается высвободиться, другие герои начинают спорить. И тут, когда ссора достигает кульминации, наш герой вспыхивает от ярости, его рука выскальзывает из банки, а сам он валится на пол.

И здесь мы убили целых трех зайцев. Во-первых, сцена выглядит гораздо интереснее, ведь мы откладываем ответ на наш вопрос. Во-вторых, сцена становится забавнее, ведь пока персонажи спорят, они совершают еще некие действия. И наконец, взрыв ярости главного героя выглядит гораздо драматичнее благодаря визуальному акценту. Мы подчеркнули его негодование визуально, поставили своего рода восклицательный знак.

Нарративный вопрос: Вытащит ли герой руку из банки? Дискуссия оживляется благодаря напряжению Напряжение нарастает Ответ да - и вспышка ярости!

Главные приемы в создании фильма - это нарративные вопросы, техники откладывания и ответы. Можно создать невероятно интересное произведение лишь перемещая и комбинируя элементы сцены относительно друг друга.

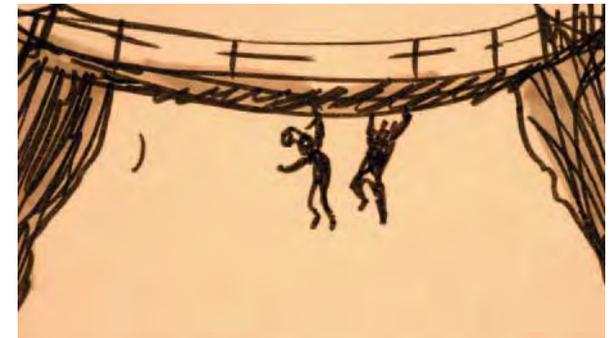
Разберем некоторые повествовательные вопросы в истории Гу и Стикса.



Решится ли Гу на встречу с Кловвер несмотря на все препятствия? Конечно же да.



Первое препятствие: Гу и Стиксу нужно пройти мимо охранника. Они справляются с этой преградой весьма необычным способом - идут задом наперед



Теперь мы хотим узнать, смогут ли они перебраться через мост, не свалившись при этом.



Героям удалось перейти на другой берег и замаскироваться. Но тут их ловят.



Это конец? Нет, героев по ошибке приняли за артистов. И снова возникает вопрос: как они справятся с новой ролью?



Гу видит Кlover в задней части зала. Как он до нее доберется? Мы уже почти ответили на главный вопрос: сможет ли Гу заполучить Кlover?



Гу с помощью "паровозика" добирается до Кlover, но она его не узнает.



Гу и Стикса снова ловят. Сумеют ли они сбежать? Гу хватает меч, который на самом деле оказывается фейерверком.



Итак, Гу все же добрался до Кlover. И что с ним будет теперь?

Чтобы узнать о искусстве фокуса больше, посмотрите фильмы "Престиж" и "Иллюзионист". И напоследок: как же все-таки не думать о пятнистом слоне? Просто: представьте пурпурных жирафов, катающихся на серфе. И слон исчезнет. И будьте настороже, когда фокусник говорит вам, что он не так уж хорош.



Анализ: Шахерезада управляет вниманием

Вооружившись навыками чревовещателя, гипнотизера, фокусника, а также пониманием основных законов гештальта, режиссер приобретает действительно мощный набор инструментов. Однако всегда стоит помнить нашу основную цель: дать зрителям эмоционально удовлетворяющий их опыт. "Только когда у вас получится затронуть кого-либо на эмоциональном уровне - это и называется магией. И дело здесь не в трюках."¹²

Как же Шахерезада, гипнотизер и чревовещатель, пользуется своей магией? Разве сцена с предсказательницей не доказательство магической силы любви, постоянно ведущей Кловер к Гу? Или Шахерезада как мастер чревовещания заставляет султана думать, что история рассказывает сама себя? Или она с помощью гипноза внушает ему измениться?

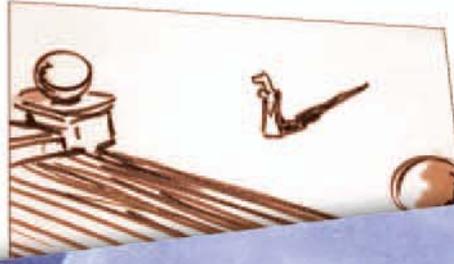
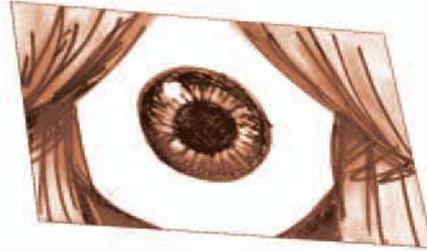
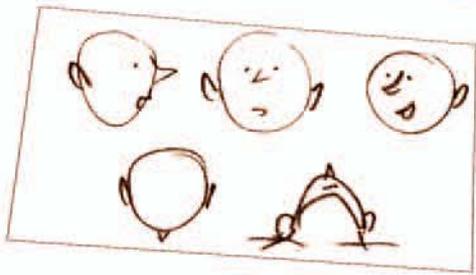
Чтобы поддерживать интерес султана, Шахерезада использует нарративные вопросы, скрытые в ее истории. Она раскачивает маятник от надежды к страху, и каждый раз добавляет что-то неожиданное.

Следует запомнить:

- Помимо того, что режиссер должен быть отличным фокусником, гипнотизером и чревовещателем, он постоянно примеряет на себя роли чирлидера, психолога, медиатора конфликтов, "золотоискателя" и исследователя. И самое главное - рассказчика увлекательных историй.
- В первую очередь - и это основная задача - режиссер управляет вниманием зрителя.
- Меняйте темп вашей истории, чтобы зрители не переутомились. Дайте им шанс передохнуть перед новой сценой.
- Чтобы сделать сцену увлекательнее, отвлекайте внимание зрителей. Но убедитесь, что вы направили его туда, куда нужно.
- Изучите принципы гештальта, пусть они работают на вас.
- Проанализируйте в вашем фильме иерархию нарративных вопросов и "отложенных ответов". Интересны ли эти вопросы? Поддерживают ли они драматическое напряжение? Не нужно ли переместить некоторые элементы?

Ссылки

1. Hall, L. M. The Secrets of Magic . Crown House Publishing, 1998.
2. Pratkanis, A., and E. Aronson. Age of Propaganda. Owl Books, 2002.
3. Robbins, A. Awaken the Giant Within . Simon Schuster, New York, 1991.
4. Haley, J. The Psychiatric Techniques of Milton H. Erickson: Uncommon Therapy . Norton, 1973.
5. Baker, S. Visual Persuasion . Boston: McGraw-Hill, 1961.
6. Schiffman, N. Abracadabra . Prometheus Books, 1997.
7. Тот же источник.
8. Тот же источник.
9. Тот же источник.
10. Тот же источник.
11. Cassidy, J., and M. Stroud. The Klutz Book of Magic . Klutz, 1990.
12. Pratkanis, A., and E. Aronson. Age of Propaganda . Owl Books, 2001.
13. Angel, C. MindFreak, Episode 1 . A&E Television Network, 2005.



Как управлять движением глаз



Визуальная ясность

Чтобы зрители поняли, о чем в фильме речь, режиссер должен учитывать два момента. Первое: режиссер должен направить взгляд зрителя туда, куда необходимо. Во-вторых, как только зрители поняли, куда смотреть, они должны осознать, на что именно надо смотреть.

Эти идеи кажутся очевидными, но начинающие режиссеры часто упускают эти моменты. Скажу по своему опыту: как только я начал создавать раскадровки, я работал лишь над содержимым рисунка.

Похоже ли у меня получается на то, что я пытаюсь нарисовать? Проблема заключалась в том, что я совершенно не понимал, где именно я размещаю элементы рисунка. Когда я начал изучать фотографию, у меня возникли такие же проблемы. Я абсолютно не осознавал, что на моем фото дерево будто вырастает из головы моего брата. Я не понимал, что сочетание света и тени - это суть фотографии.

Мы уже касались этой темы, когда разрабатывали нашу схему.

Содержание рисунка

Структура рисунка

Я сосредоточился на содержании изображения, поскольку никто мне не объяснил как создавать его структуру - эта идея находилась за порогом моего внимания. У структуры нет собственной формы. Структура принимает форму содержания. Я создавал элементы структуры либо интуитивно, либо случайно.

В самом начале своей творческой карьеры я игнорировал этот инструмент, но именно структура могла бы сделать мои работы более убедительными и эмоциональными. Я не знал, что структура "говорит" сильнее, чем содержание.

Чему я научился у художников-акварелистов: отсутствующие фрагменты композиции.

Когда я учился в художественной школе, одним из обязательных курсов был курс по композиции. Мы изучали там много полезных приемов, например как сделать так, чтобы один цвет казался другим цветом.

К несчастью, преподаватель на научил нас как применять эти знания в каких-либо полезных областях. Я не знал, как использовать композицию, чтобы создавать динамические рисунки для раскадровки.

Несколькими годами позже я работал в команде художников-раскадровщиков, которые любили во время ланча рисовать акварелью с натуры. Я захотел чуть больше узнать про методы работы с акварелью, поэтому я решил по книгам изучить некоторые техники. В книгах оказалась немного не та информация, которую я ожидал увидеть, но она была гораздо полезнее и ценнее, чем описание отдельных техник. В книгах Эдгара Уитни, Тони Кауча, Фрэнка Вебба, Тони ван Хосселта и Джули Вагнер я нашел информацию о том, как правильно создавать композицию, и как использовать ее, чтобы получился увлекательный, информативный рисунок. Я нашел именно то, что мне было нужно, и помимо всего прочего книги были написаны невероятно легким языком.

Итак, рассмотрим две задачи, с которыми режиссер должен справиться на визуальном уровне.

Куда я смотрю?

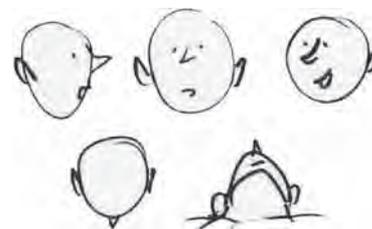
Итак, как же управлять движением глаз зрителей? Можно показать им, куда смотреть тремя способами. Первое: вы направляете камеру на определенную часть сцены. Второе: кадр включает только то, что зрители должны видеть, и обрубают то, что они видеть не должны. И наконец, мы управляем движением глаз с помощью композиции, которую выстроили внутри кадра.

Как мы видим

Как мы выяснили в первой главе, аудитория не просто пассивно смотрит фильм. Просмотр - это активный процесс. Мы отыскиваем взглядом и распознаем элементы, которые нас интересуют. Этот процесс похож на охоту. Или, если говорить о метафорах современного мира - на шоппинг. Представьте, что вы зашли в книжный магазин и выбираете, какую бы книгу купить. Вы скользите взглядом по книжной полке, игнорируя большую часть книг, которые видите. И наконец что-то привлекает ваш взгляд, что-то вас заинтересовывает. Это может быть либо образ, либо слово, либо дизайн.

Мы активно ищем в окружающей среде не просто какие-то вещи и элементы, мы ищем то, что они для нас значат. Именно поэтому мы игнорируем большую часть книг. Нам они не интересны. Сканируя окружающую среду, мы думаем: "дружественный" это элемент или "враждебный"? Как я могу его использовать? Можно ли его съесть? Модно ли это?

У каждого объекта есть характеризующие его черты. Рекламщики хорошо это знают, поэтому приписывают чертам своего бренда уникальность. Все образы в фильме должны легко считываться, то есть зрители должны сразу же видеть и опознавать характерные черты объекта. Обычно у объекта есть несколько характерных черт и множество тонких и незаметных черт.



Первая черта, которой часто пренебрегают - это ракурс персонажа, благодаря которому мы видим его характерный силуэт. Обычно мы видим людей сбоку или спереди. Как правило мы не смотрим на людей снизу или сверху - ведь так определить, кто перед тобой стоит, гораздо сложнее. Однако вы удивитесь, сколько начинающих художников-раскадровщиков выбирают ракурс сверху, потому что он "динамичный". Да, он динамичный, но не стоит выбирать верхний ракурс только по этой причине - в истории для этого должно быть хоть какое-то обоснование. Из-за подобных ракурсов изображение чаще всего становится невнятным.

Показывайте только характерные черты объекта или героя. Вам нужно лишь чтобы зрители его опознали. Зрители мысленно заполняют пробелы.

Объекты, которые появляются во вселенной фильма, не обязательно существуют в реальности. Слышали ли вы когда нибудь о "потоковом конденсаторе"? Но даже если объект выдуманный, вы с легкостью его узнаете, если увидите (если конечно вы смотрели фильм "Назад в будущее"). Это элемент, который запускает машину времени. Все хитроумные устройства, которые вы видите в фильмах - всего лишь ящики с мигающими огоньками, с дизайном, более-менее соответствующим времени. Режиссер объясняет, что это такое, а зритель "принимает" это и погружается в историю.

Где расположить камеру? Сценируем действие

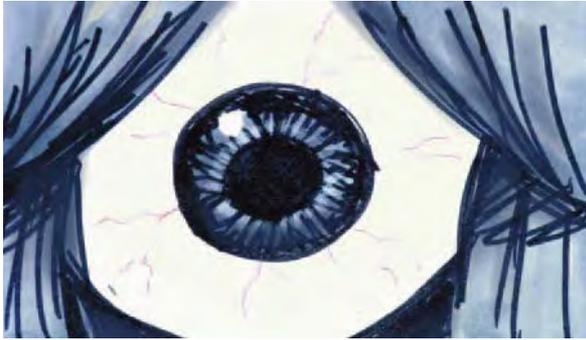
Функция стейджинга в том, что ясно выразить идею и тем самым продвинуть историю вперед.



Основной вопрос заключается не в том, где расположить камеру, а скорее как сценарировать движение. Как стейджинг поможет создать настроение и усилить историю? В чем секреты управлением движения глаз зрителей?

Великий глаз учится видеть

Начну с притчи о появлении "говорящей" композиции.



Однажды, давным-давно жил великий глаз. Он смотрел, но к несчастью, не мог видеть.



Вскоре великому глазу стало скучно. И он позвал самого могущественного волшебника.



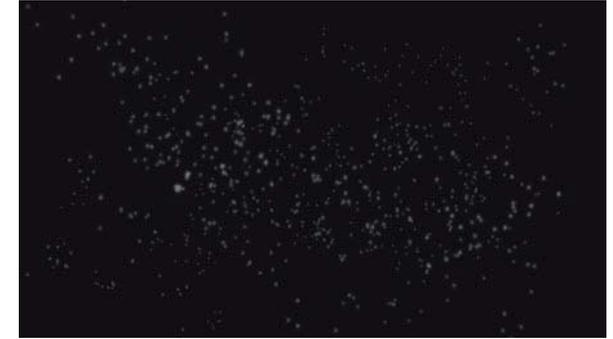
Волшебник спросил: "Чего желает ваше превосходительство?"



Глаз объяснил ему, что хочет научиться видеть по-настоящему.



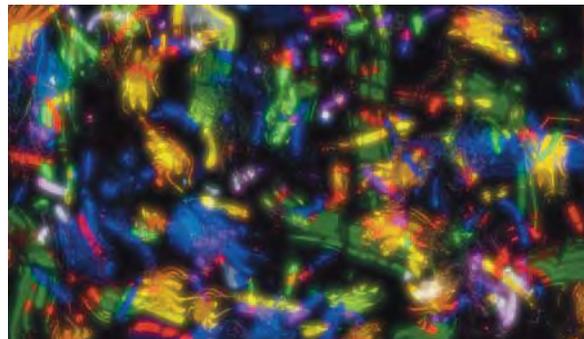
Волшебник указал на небеса.



Было темно.



И внезапно темное небо осветил яркий свет.



Появилось много ярких и кричащих элементов, но глаз воспринимал только невнятный шум. Графический шум.



Теперь великий глаз мог видеть, но он видел лишь путаницу. Каждый элемент кричал: "Посмотри на меня!"



Волшебнику предстояло превратить графический шум в концерт, который играет оркестр под руководством искусного дирижера.



Графический шум необходимо было смягчить.



Затем нужно было добавить ясную мелодию, которая усилила бы контраст.



Первое, что сделал волшебник - создал рамку, которая удерживала хаос.



Рамка странным образом будто бы притягивала в себя элементы.



Ее сила напоминала силу гравитации. Казалось, что все элементы обрели "визуальный вес".



В области рамки также был особый участок, "самое сильное" место. Здесь, в центре рамки, находились самые важные элементы. Чем больше был элемент, тем он казался сильнее.



Чтобы элементы обрели форму, им было необходимо пространство.



И волшебник принялся манипулировать с пространством, чтобы создать в нем точку. Однако этого было недостаточно.



Пространство нуждалось в направлениях. Горизонтальные линии казались устойчивыми, но ленивыми. Великий глаз быстро от них устал.



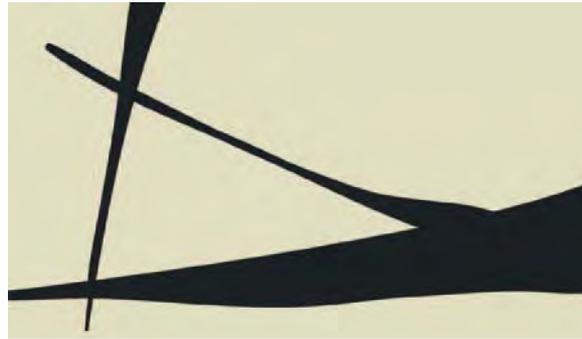
Вертикальные линии всегда стремились вверх и находили необходимый баланс с силой притяжения.



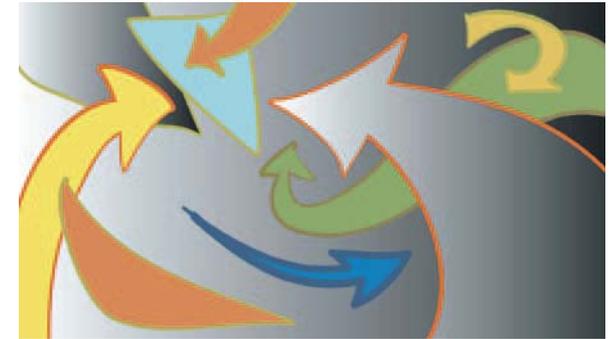
Диагональные линии казались самыми активными, в них был скрыт огромный потенциал движения.



И напряжения.



Разные направления линий уравнивали друг друга и контролировали хаос, создавая некое подобие порядка.



Благодаря направлениям появились и стрелки. Стрелки говорили: "Следуй за мной"



Теперь волшебник мог указывать великому глазу, куда именно нужно смотреть.



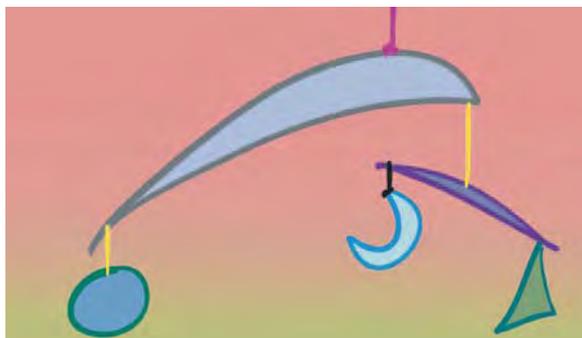
Он дал характеристиками пространства и элементам названия: точки, линии, плоскости, границы, формы, тона, размеры и цвета



Но элементы по-прежнему вели себя, как хотели, и великий глаз был в замешательстве.

БАЛАНС
ПОЛОЖЕНИЕ
ПРЕОБЛАДАНИЕ
ЕДИНСТВО
ЧЕРЕДОВАНИЕ И ПОВТОРЕНИЕ
КОНТРАСТ И СХОДСТВО
СИММЕТРИЯ и
РИТМ

Тогда волшебник создал ряд правил, упорядочивающих хаос. Эти правила описывали взаимодействие элементов.



Первым принципом оказался "баланс". Принцип баланса преподавал важный урок: если не следовать этому правилу, то можно упасть. Баланс позволял великому глазу чувствовать себя комфортно.



Самым легким способом достигнуть баланса можно было при помощи симметрии. Симметрия также создавала устойчивость.



Великий глаз всегда слушал того, кто говорит громче всех. Если все элементы похожи, создайте контраст, чтобы подчеркнуть какой-то из них.



Размер играет значение. В любом изображении должен быть один доминантный элемент, иначе великий глаз запутается.



Размер - относительное понятие. Отдельный элемент кажется меньше только по сравнению с чем-то большим. Но если уделить внимание расположению элементов, то маленький элемент "закричит" гораздо громче.



Следующий принцип назывался чередование. Чередование - это повторение немного разных элементов.



Когда все элементы выстраивались согласно правилам, возникала гармония.



Великий глаз был доволен, однако он хотел большего.



Волшебник немного подумал, затем произвел вычисления.



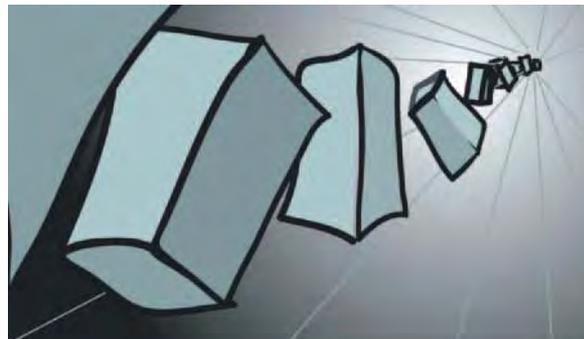
И создал формулу уравновешенного дизайна. Форма возникает из линий и переходов между ними.



Линии подразумевают движение.



Благодаря сочетанию границ и тонов, возникает иллюзия света и атмосферы.



Благодаря перекрывающимся друг друга формам, уменьшению размера и сходящимся линиям изображение обретает глубину.



Благодаря цвету и оттенкам возникает ощущение определенной температуры.



Великий глаз спросил волшебника, где он научился всем этим принципам.



Волшебник ответил, что все эти правила скрываются в человеческом теле. Именно так он их и вывел.



Но великий глаз по-прежнему хотел большего. Однако волшебнику пора было уходить. Ему предстояло научить великое ухо слушать.

Уравнение дизайна

Итак, в чем же магия уравнения дизайна, который создал волшебник? Магический эффект возникает благодаря сочетанию элементов дизайна и принципов дизайна.

Элементы	+	Принципы	=	Эффект
Что находится на изображении:		Как организованы элементы:		Визуальные иллюзии, которые зрители мысленно достраивают
<ul style="list-style-type: none"> • Точки • Линии • Плоскости • Границы • Формы • Оттенки • Размеры • Цвета 		<ul style="list-style-type: none"> • Баланс • Положение • Преобладание • Единство • Чередование и повторение • Контраст и сходство • Симметрия • Ритм 		

Дизайн - это очень важный инструмент, который позволяет раскрывать зрителям один элемент за одну единицу времени.

Элементы дизайна: что находится на странице

Элементы дизайна - это все, что мы видим в кадре: точки, линии, плоскости, формы и цвета.

Принципы дизайна: как организовать все, что мы видим на странице?

Принципы дизайна рассказывают о том, как расположить элементы с точки зрения эстетики и динамики.

Согласно принципам единства, баланса и преобладания, множество элементов подчиняется самому сильному принципу. Самый важный принцип - это контраст. Помните о том, что принципы дизайна затрагивают не только визуальный компонент фильма, но и каждый его аспект, включая игру актеров, освещение, звуковое сопровождение и сценарий.

Эффекты дизайна: иллюзии, созданные с помощью эффектов и принципов.

Эффекты дизайна - это иллюзии, которые мы видим на экране и которые кажутся реальными: свет, глубина, объем, формы, температура и атмосфера. Все эти иллюзии создаются при помощи элементов дизайна, организованных с помощью принципов.

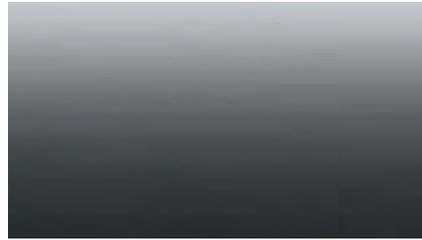
Хороший, качественный дизайн отталкивается от ощущений нашего тела. Мы чувствуем ритм и баланс, ощущаем направление, наше тело стремится вверх в бесконечном противостоянии силе тяжести. Доверьтесь своему телу. Как вы знаете с занятий по рисунку движения, в каждом действии есть главное направление, и все мышцы согласованно действуют, чтобы добиться одной цели. Чтобы двигаться, телу нужно пространство. Не забывайте на рисунках про негативное пространство, давайте телу героя "дышать". В нашем теле также постоянно действуют силы баланса и уравновешивающие силы. Хорошая метафора для обозначения тела - архитектура. Пейзаж - это тоже своеобразное тело: холмы - ступни, дороги - плечи, река - рот, равнины - ноги.

171 враг хорошего дизайна

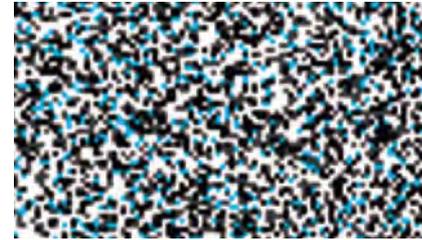
Наш преподаватель по дизайну не рассказывал нам о врагах хорошего дизайна. Я исправлю его ошибку. Два главных врага хорошего дизайна: скука и замешательство.



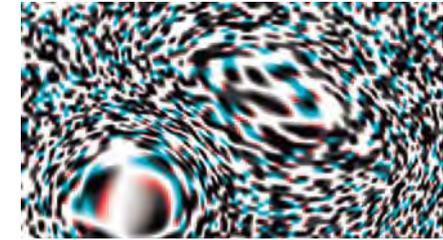
Скука! Однотонность и ровный цвет не создают никакого визуального интереса.



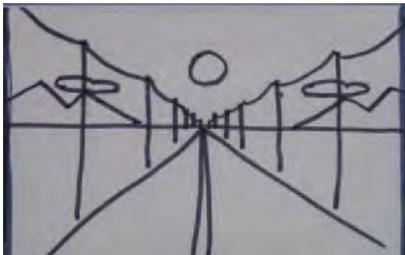
Лучше: даже небольшое изменение вызывает интерес. В данном случае мы видим градацию тона.



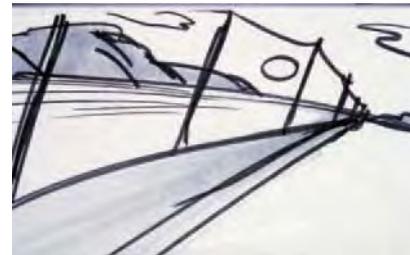
Скука! Повторение и предсказуемость вызывают скуку. Мы знаем, чего ожидать.



Лучше: разнообразие вызывает интерес, а также ощущение движения, интригу.



Скука! Симметрия бывает скучной..



Изменение ракурса оживляет кадр.



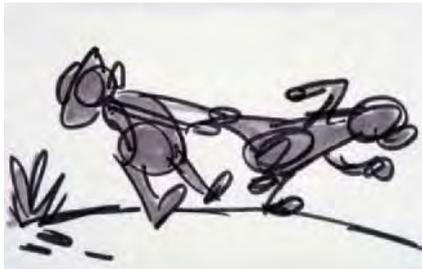
Что здесь нарисовано? Неудачные касательные делают пространство плоским и сразу привлекают внимание.



Если мы перестроим элементы изображения, оно сразу же станет более увлекательным, более объемным.



Непонятно что! Хаос, если только конечно эту картину не рисовал Джексон Поллок.



Стремитесь к ясности.



И опять! Герои слишком близко подошли друг к другу.



Оставляйте побольше негативного пространства.



И снова ничего не понятно! Слишком сильный контраст и "пятнистость" только запутывают зрителя.



Создайте мягкие переходы и сосредоточьте темные пятна в одном месте.



Что вы видите? Если в композиции нет центра, мы не понимаем, куда смотреть.



Ведите взгляд зрителя по изображению. Пусть картинку будет легко "читать"

Используйте принципы дизайна: не запутывайте зрителей и не заставляйте их скучать.

Что ж, вернемся к Шахерезаде и посмотрим, как она использует принципы дизайна, пока Гу решает свои проблемы.



ДУНИАЗАДА: "Должна признать, твой план работает"



Шахерезада принимается рисовать.



Кловер стоит на плечах у Дейзи и Вид и пытается что-то разглядеть.



Кловер бросает маленький камешек в тюремное окошко.



Девушки убегают.



Камешек попадает в голову Гу.



ГУ: "Ауч!"



Гу смотрит на камень



Он думает, что его бросил Стикс.



Гу бросает камень в Стикса.



Стикс просыпается и потирает голову.



Стикс берет камень и кладет его в карман.



Султан смеется.



Шахерезада готовит следующий рисунок.



Настает утро, а значит день казни Гу и Стикса.



Палач точит топор.



Жители Катфилда тревожно наблюдают за подготовкой.



Из толпы выходит Кlover.



У нее есть план.



Гу: "Стикс, прости, что я втянул тебя во все это"



Стикс тронут.



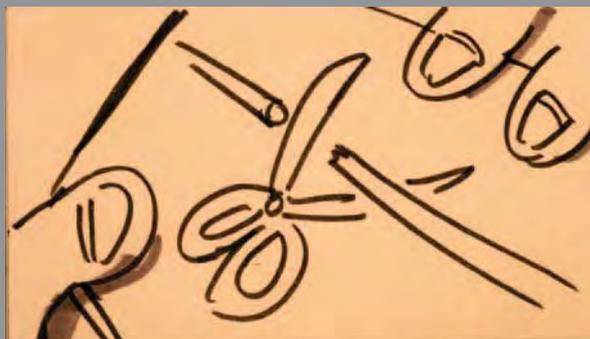
Стикс лезет в карман за платочком, чтобы вытереть слезы.



Но вместо этого находит камень.



К нему прикреплена записка.



На рисунке изображены ножницы, перерезающие веревку, на которой держится мост.



И Гу со Стиксом, которые прыгают, держась за мост.



До Стикса доходит.



Он оглядывается и видит...



...что Кловер уже медленно перерезает веревку.



Веревка почти оборвалась.



СТИКС: "Пссс..."



ГУ: "Не можешь подождать? Нас вот-вот казнят"



Стикс взглядом показывает, куда нужно посмотреть.



ГУ: "Что у тебя с глазами?"



Стикс хватает Гу и бежит. СТИКС: "Прыгаем!"



ГУ: "Прыгаем?"



ПАЛАЧ: "Прыгаем?"



Гу и Стикс прыгают на веревочный мост.



Мост обрывается.



И герои летят...



...на другую сторону.



[Бам!]



СТИКС: "Мы сделали это, Гу!"



СТИКС: "Гу?"



СУЛТАН: "О, нет"



СУЛТАН: "Что случилось с Гу?"



Шахерезада показывает следующую картинку.



Гу нигде нет.



Султан смотрит...



Но он смотрит совсем не на рисунок...



а на Шахерезаду.



Шахерезада понимает, что ее разглядывают.



Она отворачивается.



Дуниаза замечает, как султан с Шахерезадой обменялись взглядами.



Шахрезада медленно поднимает глаза.

Султан улыбается.



Девушка прячется за рисунком.

Кловер кричит



Отец Кловер понимает, что девушка влюбилась в Гу.

Горожане подходят к краю обрыва и смотрят вниз.

Наверху, в башне Кловер.



ОТЕЦ КЛОВЕР: "О чем ты думала, когда влюблялась в этого парня из Макклода??"



Кlover прячет рисунок Гу.



Отец отгalkивает девушку в сторону.



Он берет рисунок.



И рвет его на кусочки.



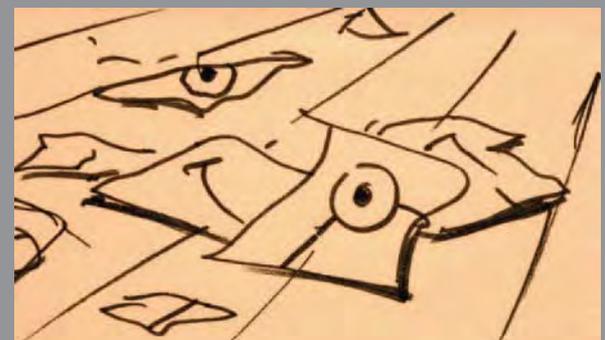
Кусочки бумаги летят на пол.



Кlover всхлипывает.



Ее глаза наполняются слезами.



Кусочки портрета Гу лежат на полу.



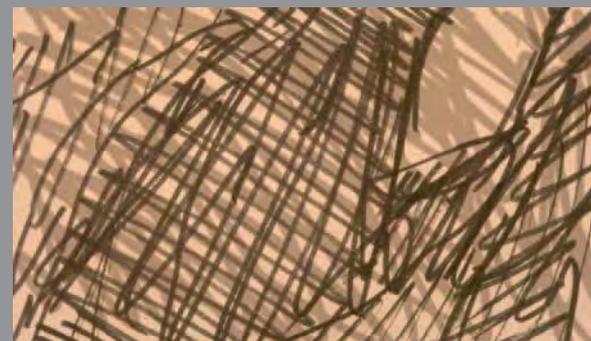
Кловер горюет в окне башни. Она выкидывает кусочки картины в окно, и те летят вниз, как пепел.



Они падают все ниже...



все ниже...



В темноту.



Гу падает в засохшее жерло от лавы и погирает голову.



СУЛТАН: "Так с Гу все в порядке?"



Гу смотрит вверх и видит падающие кусочки бумаги.



Он смотрит на кусочки, и не замечает...



Что попался в гигантскую паутину.



Гу пытается выбраться, но запутывается еще сильнее.



К Гу приближается темная фигура.



Неужели это конец?



Неужели Гу нашел свою истинную любовь, а теперь ему придется стать чьим-то ужином?



Шахрезада закончила последний рисунок.



Султан не может оторвать глаз от девушки.



Шахрезада быстро задувает свечу ...



..чтобы прервать неловкую ситуацию



Султан уходит.



Он удалился на достаточное расстояние...



ДУНИАЗАДА: "Похоже кто-то влюбился в Шахерезаду"



Шахерезада уставилась на сестру.



Она устремляется на балкон.



ДУНИАЗАДА: "Кажется, я попала в точку"



Шахерезада не останавливается.



Она смотрит на звезды.



ДУНИАЗАДА [За кадром]: "Шахерезада?"



Шахерезада оборачивается и видит...



Игрушку из носка.



ДУНИАЗАДА: "О, Шахерезада, моя дорогая..."



ДУНИАЗАДА [За кадром]: "Моя любовь к тебе ярче, чем..."



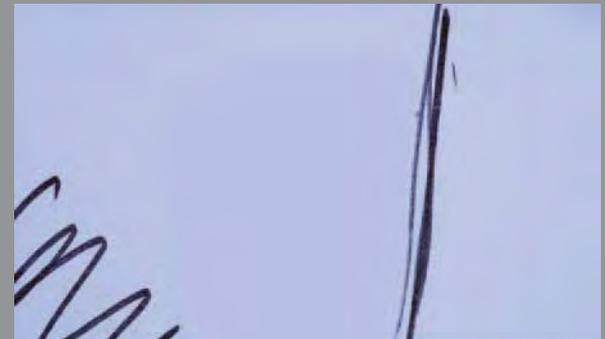
ДУНИАЗАДА [За кадром]: "...сияние тысячи звезд"



ДУНИАЗАДА [За кадром]: "Поцелуй меня"



Шахерезада злится.



Куклы исчезают.



Дуниазада вновь высовывается из-за двери.



И улыбается сестре.



Шахерезада свирепо на нее смотрит.



И хохочет.



Дуниазада подходит к сестре...



И они болтают до поздней ночи.

Итак, похоже у Гу проблемы. Все думают, что он мертв, и скорее всего его и в самом деле вот-вот съест огромный монстр. Напряжение истории действительно подействовало на султана, ведь он почти попал под чары Шахерезады.

Управляем движением глаз при помощи композиции

"Композиция - это расположение всех элементов картины. Это ритм и повторение ее фрагментов. Элементы композиции расположены так, что в изображении появляется центр интереса, основной акцент.

Композиция - это неотъемлемая часть любого хорошего произведения искусства."¹

"Платон, знаменитый древнегреческий философ, описал сложное искусство композиции в одной фразе. Он говорил, что композиция - это разнообразие, соединенное в единстве."² Разнообразие вызывает интерес. Единство вызывает чувство принадлежности и порядка. С помощью принципов единства и разнообразия мы боремся с двумя главными врагами хорошего дизайна - скукой и замешательством.

Придерживайтесь ясности. Направляйте взгляд зрителя туда, куда он должен смотреть, создавайте ясные и выразительные образы.

Основные принципы композиции

Нам нужно, чтобы зритель сфокусировался на главной точке изображения, но при этом видел и остальную часть кадра. Из этой идеи вытекают три следующих положения.

Первое - создайте центр внимания, главную точку кадра. В этом вам помогут принципы преобладания и контраста. Взгляд зрителя в любом случае остановится на самой контрастной точке кадра. Не забывайте вести взгляд зрителя к говорящим деталям сцены: используйте крупные планы. Крупный план говорит: "посмотри сюда, это важно". Помните: каждый кадр - это крупный план того, что вы хотите сказать зрителю, пусть даже на изображении будет вся вселенная.

Еще один прием создания фокуса внимания - буквальным способом сфокусировать камеру на нужном элементе. Задний план растворится, превратится в пятна цвета. Этот прием работает благодаря положению теории гештальта о взаимоотношениях фигуры и фона. В первую очередь мы всегда видим какую-то фигуру. Используйте освещение - оно также поможет вам выделить нужный элемент. Темный силуэт фигуры на освещенном фоне или освещенная фигура на темном фоне - действует и тот, и другой способ. Подсвечивание героя сзади создает "гало-эффект", который помогает зрителям "считать" персонажа с фона.

Второе положение - взгляд зрителя перемещается по всему изображению. Это происходит автоматически: зритель постоянно "исследует" глазами сцену в поисках чего-нибудь интересного. Наша задача в том, чтобы создать некие "траектории". Превращайте элементы кадра в некие стрелки, своеобразные пути для движения глаз. В идеале мы должны стремиться создать петлю, по которой взгляд зрителя вернется в точку фокуса внимания, откуда и начал свое движение

Третье положение в том, чтобы убрать все ненужные указатели и траектории. Взгляд зрителя не должен покидать границы изображения. Блокируйте все выходы.



Обратите внимание, как вы рассматриваете этот рисунок. Доминирующий элемент - это птица на переднем плане. Затем мы смотрим на птенчика с книгой. Затем мы идем по линии книги к яркому крылу на переднем плане и снова возвращаемся к главной фигуре птицы. Темный фон удерживает наше внимание на силуэтах главных персонажей. Светлые картинки на стене уравнивают яркую главную фигуру. Французский художник Хонор Даумьер мастерски создает подобные композиции.

Управляем движением глаз: смотри!

Мы уже убедились в том, что каждый элемент картины сообщает зрителю: "смотри на меня!" Один из самых сильных способов управления вниманием - сказать: "Смотри, куда смотрю я". Зритель посмотрит туда, куда смотрят герои сцены. Это правило вытекает из основного принципа съемки. Сначала герой смотрит на что-то, а затем камера показывает, что именно герой увидел.



Чтение композиции

Когда мы смотрим на изображение, наши глаза сканируют его точно также, как страницу книги. Взгляд перемещается слева направо и сверху вниз. Почему это важно? Что ж, представим, что изображение - это шутка. Если мы ведем взгляд слева направо, то кульминационную фразу услышим в последнюю очередь, и шутка удастся. Но если мы пойдем справа налево, то услышим кульминационную фразу в первую очередь, а это совсем не то, что нам нужно. Тем не менее, есть и культурные особенности. Если вы читали японскую мангу, то знаете, что это нужно делать справа налево.



Прибегает поросенок или...



Второй поросенок видит, как прибегает первый?

На зеркальном изображении второй поросенок видит, как первый подбегает к дому. Довольно тонкое отличие но очень важное, потому что кульминационная фраза всегда должна идти последней.

Куда мы направляемся?

Важно учитывать движение глаз зрителя, когда вы изображаете героев, перемещающихся из одного пункта в другой. Придерживайтесь традиционного расположения сторон света. Когда мы смотрим на карту, то обычно запад находится слева, а восток - справа. Так что если самолет летит из Нью-Йорка в Лос-Анджелес, то он полетит влево.



Композиция фильма должна быть очень простой

Движение усложняет процесс считывания. Когда вы проносите на машине мимо билборда на скорости 65 миль в час, вы вряд ли успеете прочитать много информации. Изображайте лишь самые главные движения и избегайте ненужных, так как они лишь отвлекают. Положение камеры должно подчеркивать силуэты и отделять фигуру от фона. Если герой двигается, пусть камера перемещается вместе с ним.

Создать хорошо считываемую композицию помогут простые формы. Хорошо работают формы букв: С, S, L, Т, Х и Z, а также их зеркальные отражения. Спирали и форма солнца также неплохи. Чрезвычайно сильная композиционная форма - треугольник. Соединяйте разные композиционные формы как паззлы.

Будьте осторожны с формой круга. Она замкнута, поэтому вам будет сложно совместить круг с другими композиционными формами. Лучше используйте неполные окружности.

Еще один способ создать композицию - разделить экран на части. Если вы поделите экран на трети и разместите фокус внимания в одной третьей, то это работает хорошо. Не делите экран напополам, так как вы получите очень скучную композицию. Если вы хотите разместить героя в центре экрана, добавьте элементов с одной и с другой стороны, чтобы сделать композицию менее симметричной.

Продемонстрирую вам принципы композиции с помощью анализа кадров из истории Шахерезады.



Пусть даже на этом изображении лицо Шахерезады - доминантный элемент, наше внимание приковано к реакции Дуниазады. Шахерезада уже приняла решение, и мы не видим ее глаз, поэтому и не смотрим на девушку.



На этом изображении фигуры влюбленных - самые маленькие элементы, но наш взгляд все равно к ним прикован. И все потому, что в сцене больше нет элементов, отвлекающих наше внимание. Мост выступает в роли стрелки, указывающей на героев.



Научная лаборатория показана снизу вверх, так мы видим невероятные масштабы странного механизма и ощущаем незначительность героев. Форма солнца с лучами объединяет композицию.



Перед нами великолепный пример того, как взгляд зрителей следует за взглядами героев. Гу на этом изображении главный элемент, и мы прослеживаем его взгляд на фигуры отца Кловер и ученого. Затем мы смотрим на кролика, который в свою очередь смотрит на Гу и Стикса.



На этом кадре изображены перекрывающиеся друг друга планы. Перед нами задний план, средний план и передний план, на котором изображено огромное количество силуэтов. Композиция этого кадра имеет форму "X".



Гу и Стикс находятся в основе формы треугольника. Помимо этого наше внимание привлечено к ним благодаря освещению. Искаженная в перспективе форма стола судьи создает ощущение крошечности героев, того, что они действительно попали в беду.



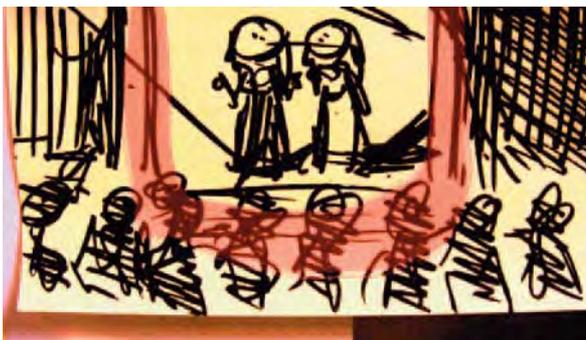
Фигуры Гу и Стикса уравновешены столом судьи. Герои наклоняются друг к другу, а стол грозно над ними нависает. Композиция этого кадра разделена на трети.



Убежище Мадам Ноуайтелиш представлено в виде светящегося треугольника. Поскольку только Кловер сидит к нам лицом, не возникает даже и вопросов, куда смотреть. Освещение также подчеркивает мистическую атмосферу сцены.



В этом кадре очень много элементов, но благодаря их группировке, мы смотрим исключительно на Гу и Стикса, которые пытаются пробраться на бал. Визуально элементы композиции будто бы говорят: "Они окружены".



Композиция в форме "U" замыкается вокруг Гу и Стикса, освещенными прожекторами. Они буквально образом стоят на сцене.



В данной клинообразной композиции топор также указывает прямо на Гу и Стикса.



На этом изображении мы видим движение в процессе. Простая, ясная и сильная диагональ с помощью гравитации превращается в вертикаль.



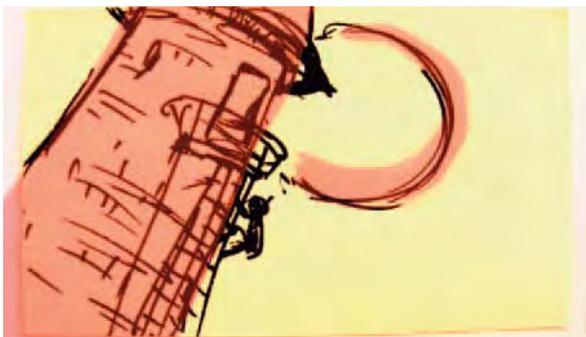
Здесь движением глаз управляют свет и тень. Гу смотрит прямо на проблеск света. Пространство смыкается.



Еще одна композиция в виде треугольника, основное движение подчеркивается освещением.



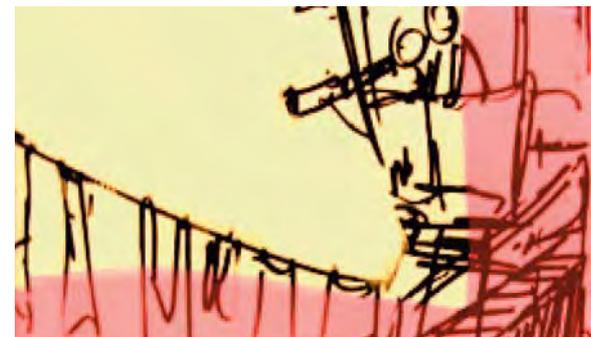
Перевернутая L-"образная" композиция.



В этой композиции форма "I" чуть наклонена, что в кинематографе называется "голландский угол" - наклон камеры по горизонтальной оси. Небольшой уклон создает в кадре напряжение.



В этой композиции с перевернутой буквой "N" ощущается огромное напряжение - все благодаря "голландскому углу" и асимметричному балансированию Гу на лестнице.



Еще одна отзеркаленная L-форма, которую Гу разрушает при помощи телескопа, приковывая к себе взгляды зрителей.



X-образная композиция с движением вдоль оси.



Изящная S-композиция сработала отлично.



Замыкающаяся O-образная композиция.



Стик находится в фокусе нашего внимания благодаря треугольному лучу света.



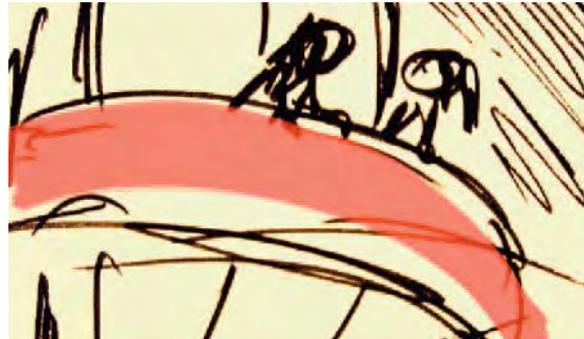
Наш взгляд перемещается от Шахерезады - главной героини этого кадра - к тому, как она смотрит на султана, стоящего позади нее.



Перевернутая U замыкает в себе свет, льющийся сверху, а также героев.



А здесь спираль управляет движением нашего взгляда.



Пример С-образной композиции сбоку.



Перекрещивающиеся линии создают сеточную композицию, по которой идут Шахерезада и ее сестра.



На этом изображении наш взгляд привлекает свет идущий из дверного проема. Затем взгляд перемещается к освещенному небу и окну. Дверь находится в центре этой композиции.



Эта композиция создана с помощью треугольника света идущего из окна. Султан исчезает где-то в тени, а фигура визиря становится доминирующим элементом.



И напоследок - композиция в виде солнечного луча, источник света расположен в центре. Нижнее освещение создает эффект таинственности.

Магический эффект: что вы чувствуете, когда смотрите фильм.

В начале этой главы мы выяснили, что новички обращают больше внимания на содержание картины, нежели на ее структуру. И это очевидно, ведь ведь мы обычно видим лишь содержание, а структура остается за порогом нашего осознания. Но пусть структура и не видима, она "говорит" сильнее, чем содержание.

Я продемонстрирую вам силу следующей идеи на примере истории. Чуть ранее я рассказывал вам о том, как работал над раскадровкой "Покахонтас". Сейчас же вы узнаете, как я использовал в своей работе принципы дизайна, композиции и управления движением глаз.

Раскадровку первого варианта прощания с Покахонтас я сделал прямо с сценария. Сценаристы замечательно прописали эпизод, но в нем были сплошные диалоги. И все бы ничего, если бы "Покахонтас" была романом. Но мы снимали анимационный фильм. Анимация - это визуальный рассказ, а не диалоги.

Эпизод казался душевным и проникновенным, как конец фильма о летнем лагере. Все герои, и Покахонтас в том числе, стояли на палубе и смотрели, как Джон Смит уплывает в Англию: "Увидимся следующим летом". Но по сюжету Покахонтас должна была ощущать потерянность и одиночество. Первый вариант раскадровки никак не передавал ее чувства. Изображения не отражали историю, которую мы хотели передать. Но я не сдавался. Я пытался переделать эпизод. Какие же были способы?

Фильм "Покахонтас" отличался от других произведений Диснея. Он совсем не был похож на другие фильмы бренда. "Покахонтас" не входила в разряд фильмов "они жили дого и счастливо". Студия Дисней впервые стремилась создать фильм наподобие "Ромео и Джульетты" или "Вест-сайдской истории", настоящую трагедию.

Что я сделал в первую очередь? Я принялся пересматривать все грустные фильмы, которые смог найти. Я посмотрел и "Ромео и Джульетту", и "Вест-сайдскую историю", и "Призрака", и многие другие. И затем я посмотрел фильм, благодаря которому осознал, что студия выбрала для "Покахонтас" неправильную парадигму. Концепция фильма совсем не была похожа на идею "Ромео и Джульетты" и "Вест-сайдской истории". История Покахонтас не была трагичной.

"Покахонтас" - это история в стиле "Касабланки"! У фильма так называемый "счастливый конец с примесью горечи". Джон Смит и Покахонтас любят друг друга, к концу фильма оба героя живы, но они не могут быть вместе ради "высшего блага", так же, как и герои "Касабланки". И я почувствовал верное направление. Я понял, какую историю должны были рассказывать мои рисунки. Мне представился шанс доказать своему начальнику, что моя раскадровка совсем не "эмоционально холодная". Я назвал эпизод "искреннее прощание".

Мое персонажи ощущали грусть, но не печаль. Они были героями. Нечто похожее я чувствовал, когда уезжал из дома, покидал свою семью и друзей в Нью-Йорке, чтобы работать в студии Дисней в Калифорнии.

Именно это чувство мне и нужно было передать в эпизоде - грусть расставания. Тем не менее для "примеси горечи" было необходимо нечто еще. Когда я уезжал из Нью-Йорка, я стремился осуществить свою детскую мечту.

Самой важной составляющей эпизода было чувство одиночества Покахонтас. Но как показать чувства героя? Здесь поможет язык тела. Но что такое язык тела? Это движения, которые мы совершаем, когда чувствуем определенные эмоции. И если только вы не прекрасный игрок в покер, язык тела - ценный источник информации о ваших чувствах. Разве визуальный язык не работает точно также? Ответ - да. И вот в чем секрет: каждая форма, линия и композиция связана с определенными ощущениями и чувствами. Термин, который я узнал на занятиях у доктора Скотт, звучит как "аналогическая морфология". Заумный способ сказать, что у каких-то элементов одинаковая форма. Итак, формы и элементы нашей композиции говорят нам, какие чувства нужно испытывать. Структурирование приводит нас к невероятно важному принципу: композиция - это подтекст.

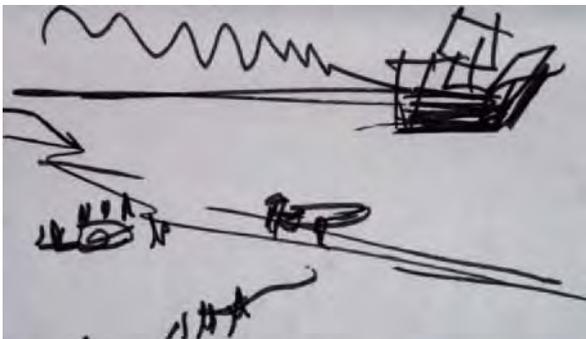
Именно во время работы над "Покахонтас" аниматор Глен Кин поведал мне, что композиция - это визуальный подтекст. Когда вы рассказываете историю, есть вещи, о которых вы не говорите прямо, но при этом они имеют огромное значение. Это и есть подтекст. Когда основная линия и подтекст противоречат друг другу, в работе появляется напряжение. Частенько вся суть произведения скрывается именно в подтексте.

Композиция - это подтекст.

Визуальная композиция, а именно то, как структурированы изображения, "озвучивает" подтекст. Положение героев в кадре - это часть подтекста, размещайте персонажей так, чтобы раскрыть их взаимоотношения друг с другом. Изображения рассказывают нам, что происходит, но именно композиционная структура, как и музыкальное сопровождение, говорит нам, "как себя чувствовать".

В качестве эксперимента попробуйте нарисовать разные эмоции. Используйте абстрактные образы. Вы удивитесь, узнав, насколько похожи рисунки разных людей, изображающих одни и те же эмоции. Не забывайте об этом, когда работаете над композицией кадров.

Над эпизодом с прощанием я работал не последовательно, а скорее бессистемно. Я искал некие ключевые кадры, и на их основе создавал отдельные изображения. Чтобы найти правильную композицию, я перерисовывал эскизы-тамбнейлы огромное количество раз. Не бойтесь выбрасывать неудачные рисунки. Экспериментируйте, это окупится сполна.



Для начала необходимо было создать пространство для действия. Если все герои столбятся на причале - это будет неинтересно. Нужно было найти некую изолированную локацию. Поскольку погода также задает настроение, я изобразил туманное утро. Туман нагнетает атмосферу таинственности и мешает обзору.



Ничего бы не сработало, если бы все герои уже были на месте. Смигу пришлось ждать Покахонтас. Возникла нарративный вопрос, которого так не хватало в первой версии: "А придет ли она вообще?"



И ответ на этот вопрос - Покахонтас все-таки приходит. Как и любой звезде, ей нужно появиться эффектно. Появление должно стать большим событием. Покахонтас, как призрак, возникает из тумана, а за ней следует ее племя, члены которого несут еду для поселенцев.



Нам также нужно показать, что все герои теперь видят Покахонтас в другом свете. Если раньше девушка была "дикаркой", теперь она превратилась в индейскую принцессу. Все мужчины снимают головные уборы, чтобы выказать свое уважение.



Принятие решения - это невероятно важный момент, раскрывающий характер героя. Тщательно прорабатывайте каждый подобный момент. Покажите внутреннюю борьбу героев. Покахонтас оглядывается и понимает, что она нужна своим сородичам.



Фрагмент с прощанием нужно было сделать ярким и сильным. Это не легкий поцелуй в щеку, это первый, а возможно и последний поцелуй героев.



Страстный поцелуй героев нужно было показать крупным кадром. Как будто две души героев сливались в одну, чтобы никогда не разлучаться.



Продлеваем момент. Как показать, что герои не хотят расставаться? Их руки медленно и мучительно разъединяются. Помните, прием с откладыванием работает всегда.



Покахонтас машет на прощание именно так, как ее ранее в фильме научил Джон Смит. Момент становится еще более пронзительным, потому что Смит говорил Покахонтас: "давай ограничимся только 'привет'".



Чтобы показать, что Покахонтас чувствует себя одиноко, нужно было дать понять зрителям, что она находится в одиночестве.



Я подумал, что когда я прощаюсь с кем-то, например в аэропорту, я стою и жду, пока взлетит самолет, так сказать смакую момент. Именно это и делает Покахонтас.



Она взбегает на вершину и смотрит, как корабль исчезает за горизонтом.



На этом кадре мы видим, что Покахонтас очень одиноко. Девушка становится стражем мира на своей земле. В композиции фигура Покахонтас занимает доминирующую позицию, что отражает ее величие и силу. Это сцена, в которой слова излишни. Вся суть именно в визуализации. Безрадостная музыка и образы рассказывают всю суть происходящего.

Я понял, что добился своей цели, когда увидел, как руководство плачет, просматривая эту сцену. Позвольте аудитории пережить эмоционально наполненные моменты. Этот фильм - одно большое, сплошное приключение, один фрагмент строится на основе другого и возникает плотная сеть значимых взаимосвязей. Так или иначе, во вторую часть фильма нам предстояло внести немало изменений.

Свет и тени

В конечном счете, фильм - это сочетание света и тени. Всегда обращайтесь пристальное внимание на паттерны освещения. В Японии есть отдельный термин, обозначающий освещение - "Notan". "Notan" - это один из главных принципов восточного искусства и композиции, он обозначает взаимодействие позитивного и негативного пространства, взаимоотношение, воплощенное в древних символах Инь и Ян. В композиции notan выражает отдельную, но одинаково важную суть как фигуры, так и фона"³.



Самый важный урок, что я усвоил, изучая композицию, заключался в том, что элементы изображения сочетаются друг с другом при умелом использовании света на фоне тени и тени на фоне света. Граница, где пересекаются оттенки, называется переходом оттенков. Единообразие оттенков помогает сделать композицию цельной. Американский художник Томас Харт Бентон использует этот прием и добивается потрясающих эффектов.

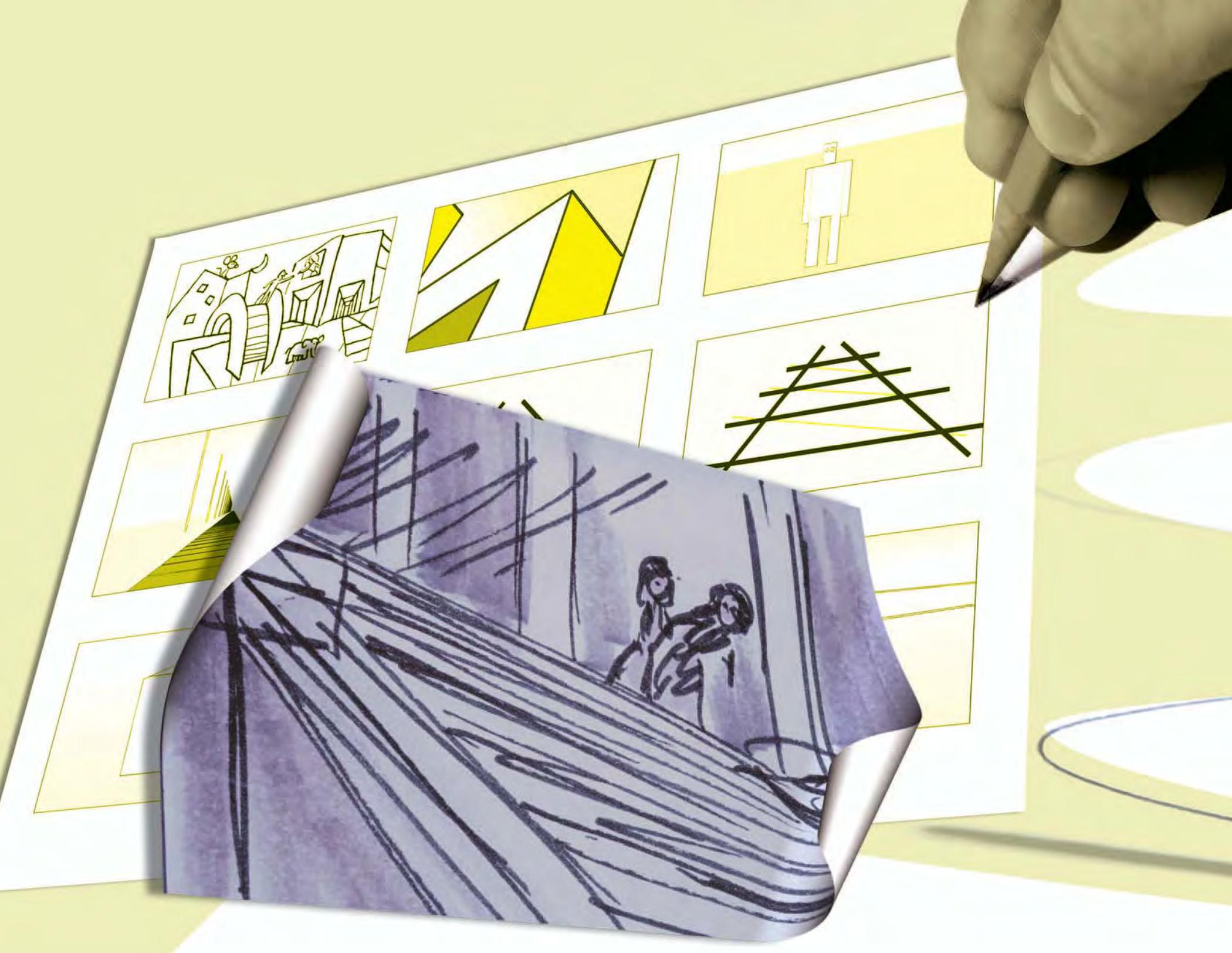


Следует запомнить:

- Проанализируйте композицию ваших изображений: как отдельные элементы композиции, так и всю структуру в целом. Обратите внимание, как работает цвет, паттерны освещения, расположение линий.
- Принципы дизайна и композиции действуют как на уровне отдельного кадра, так и на уровне фильма в целом.
- Вы режиссер, а это значит вы дирижируете движущимися образами. Превратите графический шум в музыку. Сбавьте тон графического шума, сгладив контраст. Усиьте контраст в тех фрагментах кадра, куда должны смотреть зрители.
- Используйте композицию для создания визуальной выразительности. Композиция - это подтекст. Он говорит зрителям, какие чувства надо испытывать. Убедитесь, что вы понимаете, о чем хотите сказать. Стремитесь к визуальной ясности, к простоте, но к динамичности.
- "Подвигайте" камеру вокруг сцены, чтобы найти самую лучшую композицию. В каждом изображении должен быть фокус или центр внимания с самым сильным контрастом тонов.
- Обращайте внимание на то, где именно в кадре находятся ваши герои, и как их расположение раскрывает их взаимоотношения.
- Стрелки и различные траектории помогают управлять движением глаз зрителей.
- Чтобы упростить композицию, группируйте элементы. Располагайте темные элементы рядом, чтобы композиция не выглядела пятнистой.
- Меняйте "направленность" композиции: пусть темные элементы на светлом фоне сменяются светлыми элементами на темном фоне.
- Посмотрите "300 спартанцев" и проанализируйте динамическую композицию этого фильма.

Ссылки

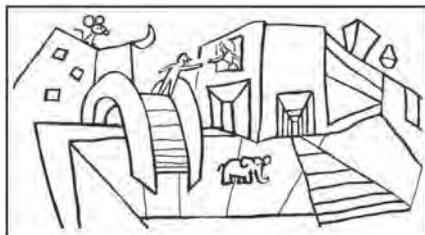
1. Pargamon, J. M. Composition. HP Books, 1987.
2. Тот же источник.
3. Bothwell, D., and M. Mayfield. Notan . Dover Publications, 1968.



Управляем движением глаз в пространстве и времени

Мы продолжаем разбирать, как именно управлять движением глаз, но теперь сфокусируемся на нюансах работы камеры.

Что не так с этим изображением?



Проблема в том, что художник абсолютно проигнорировал перспективу. Кажется, что элементы переднего плана на таком же расстоянии от зрителя, как и элементы на фоне. О соотношении размеров не идет и речи. Изображение интересно как загадка, которую необходимо разгадать, но в нем невозможно сориентироваться, невозможно понять, что тут происходит. И вновь в игру вступают враги качественного дизайна! Изображение приводит в замешательство — зритель путается в пространственных взаимоотношениях элементов.

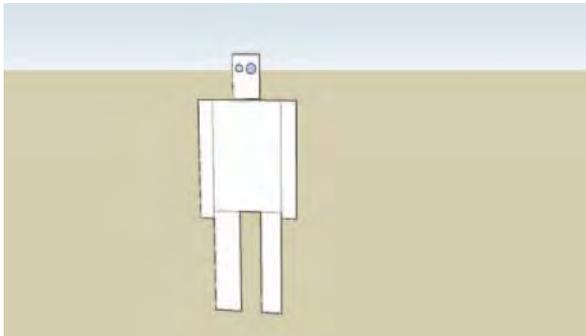
Мы живем в трехмерном мире. Однако экран в кинотеатре работает в двух измерениях. Поэтому нам нужно создать глубину. Помните: когда мы смотрим на наши "карты мира", мы искажаем, обобщаем и выбрасываем отдельные элементы картины. Итак, нам нужно избавиться от целого измерения. Но мы не должны в действительности потерять его. Мы "намекаем" на то, что существует третье измерение, и зритель видит недостающую глубину. Но какие "ключи" помогут зрителям правильно воспринять информацию и понять, как сцена на экране разыгрывается в пространстве? К счастью, мы не первые, кто столкнулся с этой проблемой. Ее решили еще в эпоху Просвещения и решение назвали *перспективой*.

"Перспектива в искусстве, которая часто называется "искусственной" или "линейной" - это система представления трехмерного пространства на плоской поверхности"¹. Это оптическая система, которая работает, если мы смотрим на экран с определенного ракурса. Перспектива создает в изображении объем, делает изображение цельным и управляет движением глаз.

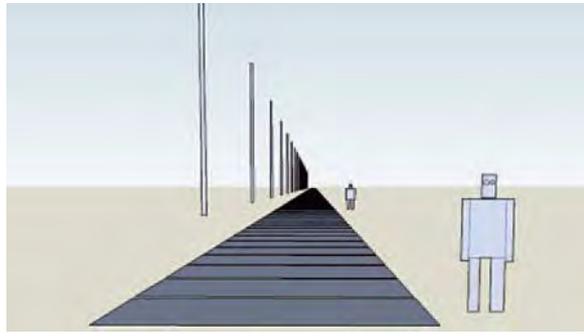
С изобретением камеры за перспективу почти полностью отвечает оптика камеры. Но хоть теперь нам и не нужно об этом волноваться, те характеристики, которыми камера наделяет наше изображение, невероятно важны. Нам нужно разобраться не с тем, как именно работает объектив, а то, какие именно эффекты возникают в сцене благодаря оптике камеры.

Камера автоматически улавливает глубину пространства. Вдобавок к линейной перспективе появляется воздушная или пространственная перспектива. Термин "воздушная перспектива" отсылает к тому факту, что, чем дальше от нас объект, тем больше атмосферы или воздуха нас от него отделяет. Как правило, объекты, которые расположены очень далеко, даже приобретают голубоватый оттенок. Также они теряют контраст, становятся менее детализированными. Крайние случаи выраженности этого эффекта: когда объект теряется в тумане или находится под водой. Дистанция, с которой мы можем увидеть объект, сильно сокращается, если взгляд проходит через постороннюю субстанцию, например воду или туман.

Когда один элемент перекрывает другой, возникает ощущение глубины. Объект на переднем плане закрывает собой объект, который находится за ним, и иллюзия усиливается. Еще один прием создания трехмерного мира на плоской поверхности отталкивается от предположения о постоянстве размеров. Если мы допустим, что элементы на изображении одинакового размера, и если они становятся меньше или больше, то мы сразу понимаем, приближаются они или удаляются. Крупные объекты всегда кажутся ближе. Характер текстуры работает также, как и постоянство размеров.



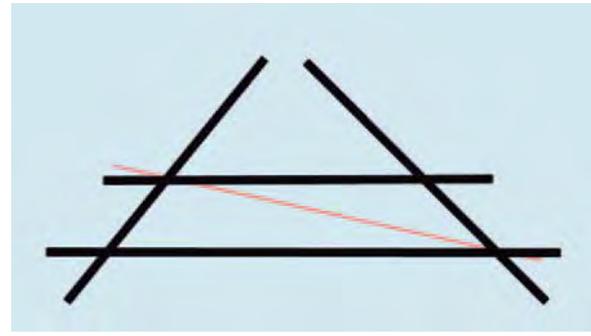
Всегда начинайте с горизонта. Горизонт - это линия, где земля встречается с небом. Линия горизонта всегда расположена на уровне линии глаз зрителя.



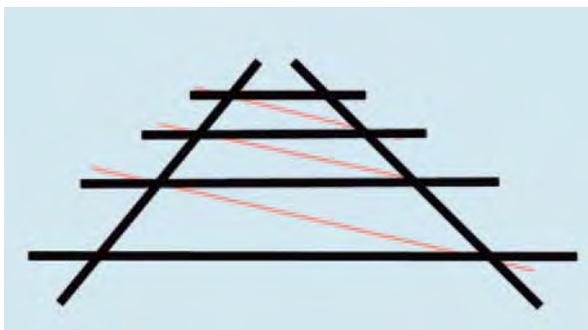
Начнем с того, что камера движется по оси. Это значит, мы проводим линии от всех элементов композиции до горизонта. Все линии сходятся к одной точке на линии горизонта, которая называется "точка схода". Такая перспектива называется перспективой с одной точкой схода или прямой перспективой. Уровень глаз находится примерно на уровне пояса.



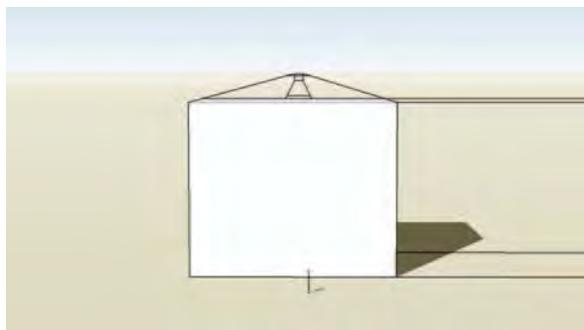
Направление линий и линии на поверхности также отражают глубину. Нам часто кажется, что диагонали в пространстве удаляются. Вертикальные и горизонтальные линии кажутся нейтральными.



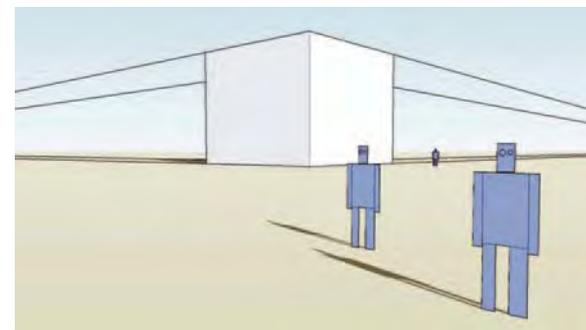
Каждая отдельная шпала также уменьшается в размере. Давайте рассмотрим, как расположить шпалы, чтобы пространство между ними казалось одинаковым. Применим простую геометрию. Для начала изобразим первые две шпалы. Далее нарисуем диагональ, которая соединяет пересечение рельсы и шпалы с одной стороны до такой же точки пересечения на другой стороне.



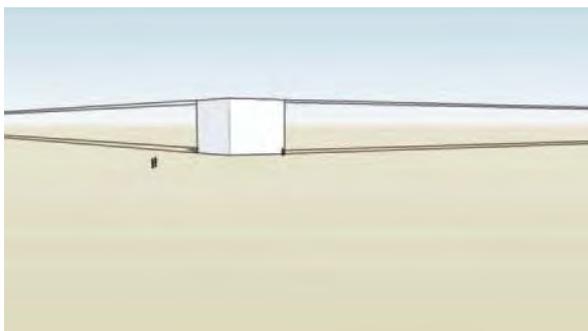
Затем мы рисуем диагональ, параллельную первой диагонали. В точке, где вторая диагональ пересекает рельсу, мы рисуем третью шпалу. Повторяем процедуру, пока не дорисуем рельсы до нужной длины.



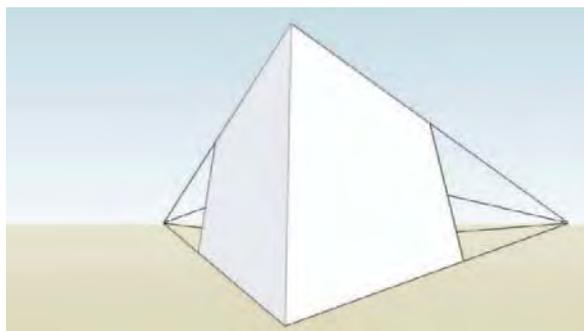
Прямая перспектива показывает объекты спереди, с одной оси, которую вы видите на картинке. Мы видим боковые стороны коробки.



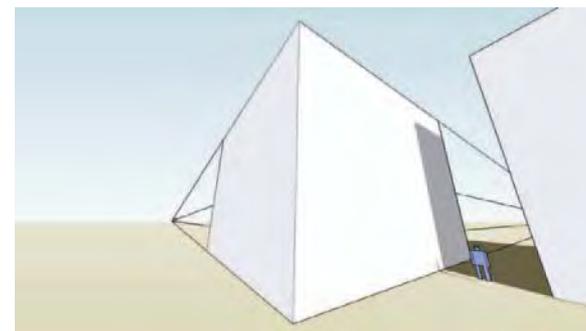
Если сдвинуть камеру в сторону, мы заметим, что линии теперь соединяются в двух точках схода. Теперь мы видим коробку с двухточечной или угловой перспективы. Уровень горизонта - на уровне глаз зрителя.



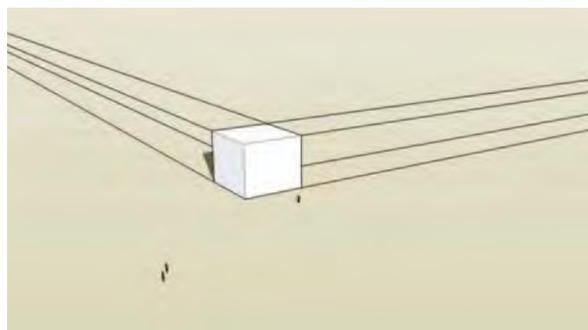
Размещение точек схода невероятно важно, ведь оно определяет, будет ли объект широкоугольным или длиннофокусным. Чем шире расстояние между точками схода, тем больше причин использовать длиннофокусный объектив.



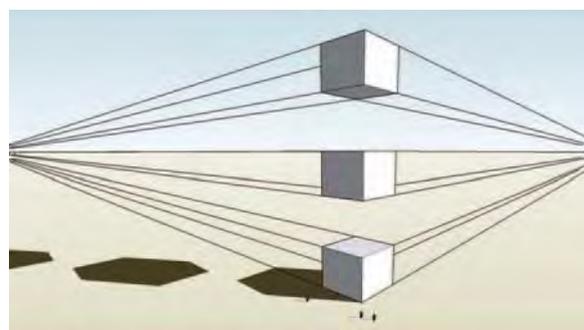
На этом изображении точки схода находятся близко друг к другу, поэтому формат широкоугольный. Разные виды объективов создают разное ощущение пространства. Широугольные подчеркивают перспективу и расширяют пространство, а длиннофокусные делают его более плоским.



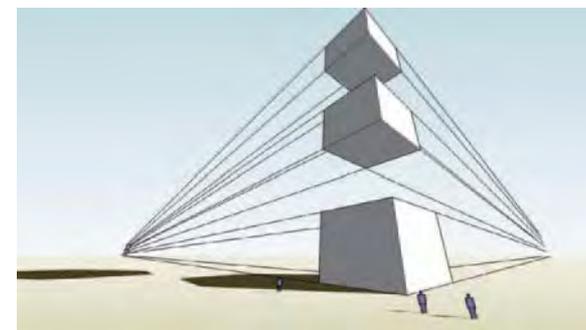
Если мы приблизимся к плоскости земли, мы взглянем на объект с "мышинного ракурса". Нижний ракурс более динамичный, в нем появляется множество диагоналей.



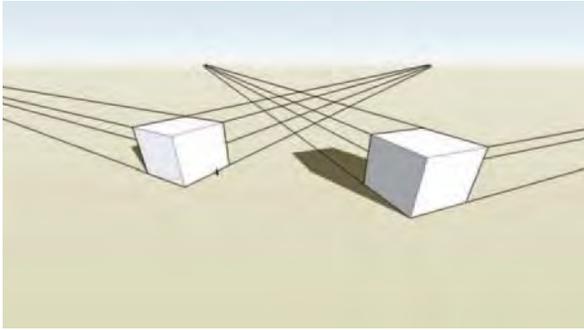
Ракурс "птичьего полета" хорош для того, чтобы показать локацию. При таком ракурсе все хорошо видно, однако зритель чувствует эмоциональную отстраненность. Он находится будто бы "над всем".



Когда мы перемещаем элементы изображения, некоторые из них будут выше, а некоторые ниже линии глаз. Какое бы расположение вы не выбрали, точка схода всегда находится на линии горизонта.



Трехточечная перспектива создает еще большую глубину пространства. Третья точка схода должна располагаться либо очень высоко, либо очень низко. Возникает эффект, будто бы мы смотрим на очень высокое здание или, наоборот, смотрим с очень высокого здания.

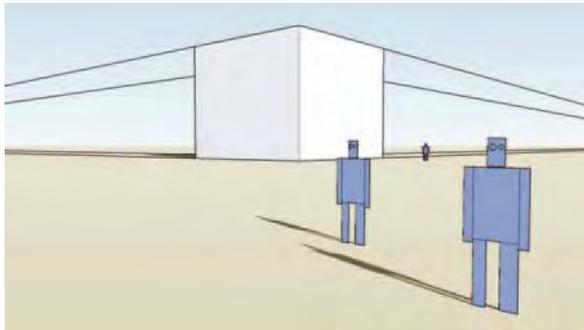


У объектов, ориентированных по-разному, разные точки схода.

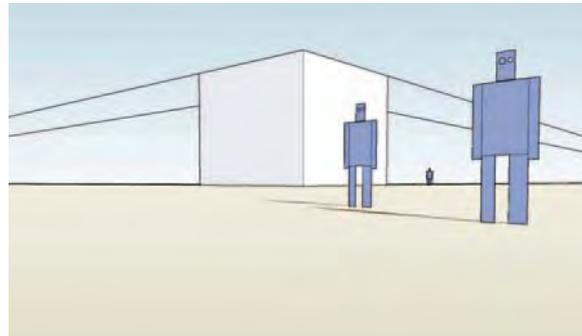


Что происходит, когда на изображении множество разных поверхностей? У каждого из них своя точка схода.

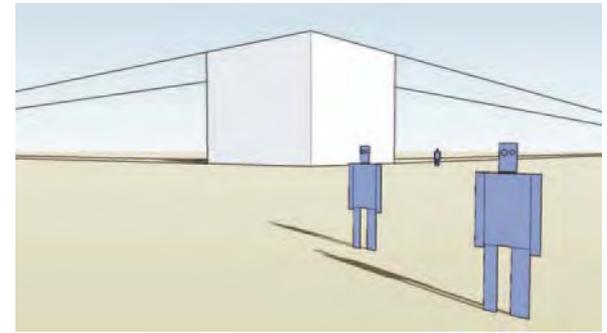
Одна из сложностей, с которыми сталкиваются художники: как именно разместить фигуры в перспективе и как создать у них правильные пропорции. Если фигуры стоят на одной плоскости и они одного размера, то по мере приближения к линии горизонта они пропорционально уменьшаются, неважно как близко или далеко они находятся.



На этом изображении фигуры выравниваются по линии глаз.



Здесь фигуры выравнены по линии коленей.



Объекты, которые ниже линии горизонта, находятся на одинаковом относительном расстоянии от горизонта.

Как же поживают Шахерезада и Гу? Как вы помните, дела у него шли неважно, можно сказать даже плохо.

Вот что же сама Шахерезада ввязалась? И ради чего? Какие тайны она нам откроет? Погубило ли любопытство кошку?



Шахерезада неустанно продолжает свою работу.



Кажется, что она рисует с удвоенной энергией и...



...она показывает первый рисунок



Гу наблюдает, как на него надвигается тень.



ГЕРМИТ: "Ты не дикий кабан. Как ты попал в ловушку для диких кабанов?" (прим.: "hermit" - отшельник)



ГУ: "А ты не дракон" ГЕРМИТ: "Дракон? Здесь нет драконов"



ГУ: "Я Гу, а ты кто?"



ГЕРМИТ: "Смотри, что я могу!"



ГУ: "Мне нужно выбраться. Ты сможешь сделать такой же, но побольше?"



Воздушный шар поднимается все выше.



Шахерезада поднимает следующий рисунок.



Узнав, что с Гу все в порядке, султан с облегчением вздыхает.



СУЛТАН [За кадром]: "Выберется ли Гу? Лететь довольно высоко"



ГЕРМИТ [За кадром]: "Никогда не делал ничего подобного"



ГУ: "Гермит, я готов!"



Гу прощается.



ГЕРМИТ: "Гу, не забудь сбросить мне канат или пришли открытку. Нет, черкни пару строк. Понял? Черкни пару строк."



ГЕРМИТ: "Обратный отсчет. 100, 99, 98." ГУ [Прерывает]: "Начинай с 10"



ГЕРМИТ: "3, 2, 1 — Лети, Гу!"



[Бамс!]



Гермит съживается.



Гу лежит на полу пещеры.



Гермит подбегает и...



...пожимает Гу руку. ГЕРМИТ: "Приятно познакомиться, у меня не так-то много гостей."



СУЛТАН: "У меня не так-то много гостей - неплохо"

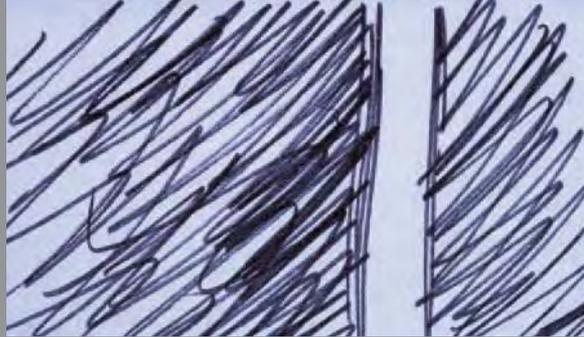


На сегодня со сказками покончено.





Шахерезаде хочется узнать о султানে чуть больше.



Почему он поступает так, как поступает? Какое событие так изменило его?



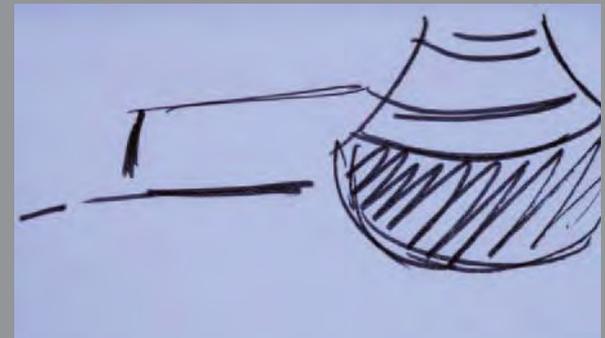
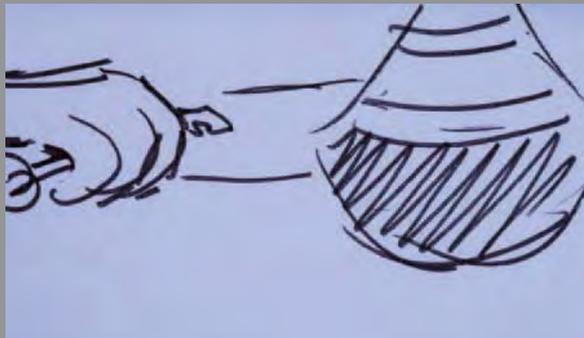
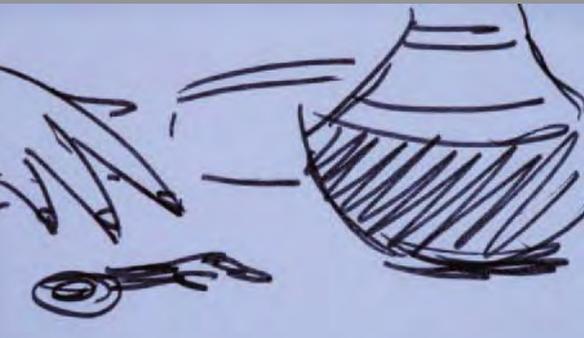
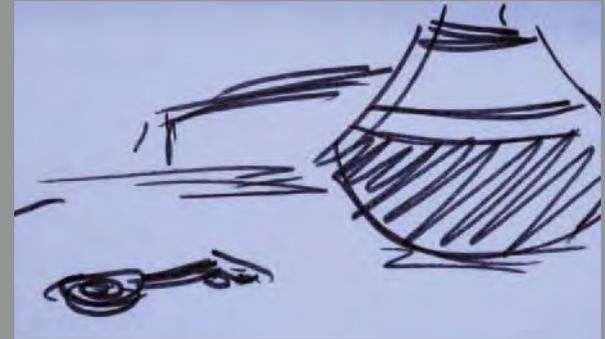
И где все другие невесты?



Эти вопросы не дают девушке покоя.



И она решает действовать.



Что использовать: длиннофокусный или широкоугольный объектив?

Давайте сравним два вида объективов и проанализируем, когда лучше использовать длиннофокусный, а когда широкоугольный объектив и почему.

Характеристики длиннофокусного объектива



- Небольшое искажение
- Хорош для живописных кадров
- Выравнивает пространство

- Небольшая глубина резкости
- Вертикали и горизонталы остаются вертикалями и горизонталями.
- Далекие объекты кажутся близкими.

Характеристики широкоугольного объектива



- Чрезвычайно широкий угол обзора, выраженное искажение (дисторсия)
- "Плохо обращается" с лицами
- Расширяет пространство
- Большая глубина резкости
- Вертикали и горизонталы превращаются в динамические диагонали.

Наезд камерой с длиннофокусным объективом



ž

I



I

ž



I

Обратите внимание, как мало элементов попало в фокус.

* "Наезд камеры" значит, что камера приближается к объекту, а термин "зум" означает, что камера остается на месте, но оператор меняет фокус, приближая тем самым какой-то участок.

Наезд камерой с широкоугольным объективом



Широкоугольный объектив обладает невероятно широкой и сильной глубиной резкости.

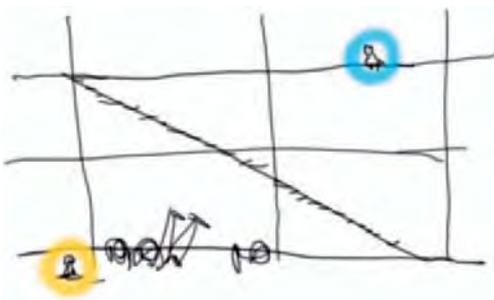


Когда оператор наезжает на предмет камерой с широкоугольным объективом, мы сразу же замечаем значительные изменения.



Объектив раздвигает пространство и мы сразу же ощущаем, как сильно исказилось изображение. Прием хорош для экшн-фильмов.

Как рассказать историю при помощи кадрирования

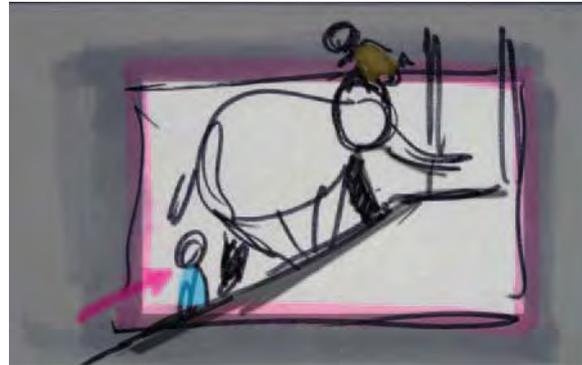


В фильме "Fantasia 2000's Pomp and Circumstance", режиссером которого я стал, мы безуспешно пытались воплотить идею невозможности встречи Дональда и Дейзи Дак: мы хотели изобразить, что они рядом, но никак не могут пересечься друг с другом. Мы пробовали показать, что они далеко друг от друга: Дональд на верхней палубе ковчега, а Дейзи на нижней. Мы столкнулись с "коммуникационной проблемой", когда пытались высказать больше одной идеи за раз - зрители не знали, куда именно надо смотреть. В конце концов мы поняли, что герои должны не просто не встретиться, а "почти" не встретиться. Герои находятся почти что в одной точке экрана, но что-то мешает им увидеть друг друга. Когда зрители смотрят подобную сценку, им весело.

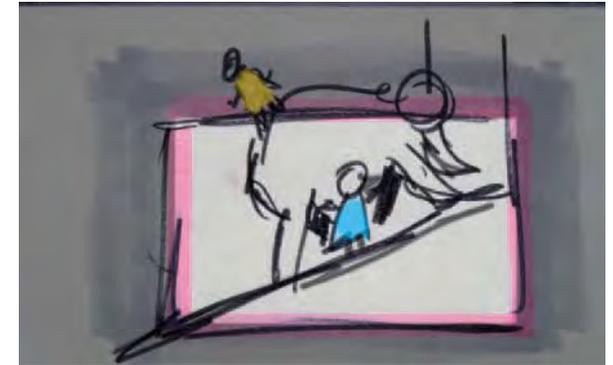
На следующем примере мы разберем проблему того, когда в кадре происходит слишком много. Дональд Дак смотрит, где же Дейзи Дак, а Дейзи входит на ковчег и не видит при этом Дональда, также как и он не видит ее. Наш режиссер по анимации Гендель Батой предложил невероятно изящное решение проблемы. Мы использовали кадрирование и показывали аудитории только то, что она хотела увидеть. В красном прямоугольнике - то, что видели зрители. Остальное осталось за кадром.



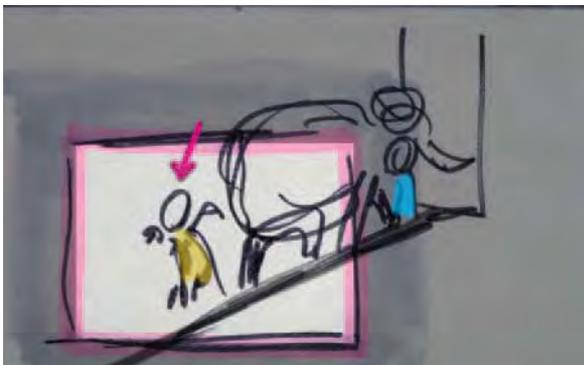
Дональд выходит из дверей ковчега и беспомощно оглядывается в поисках Дейзи.



Дональд взбирается на спину слона и выходит из кадра, а Дейзи входит в кадр с другой стороны. Мы видим одно движение за раз. Когда герои входят в кадр, это привлекает внимание зрителей.



Дейзи идет к голове слона.



Когда Дейзи выходит из кадра, Дональд спрыгивает со слона и вновь входит в кадр. И вновь мы фокусируем внимание зрителя лишь на одном элементе за раз.



Теперь мы видим крупный план Дональда, который ищет Дейзи. Из-за его головы мы не видим, что...



Дейзи входит на ковчег. Они снова не встретились. Ах, если бы только он в нужный момент повернул голову.

Вернемся к нашей истории. Что ж, Гу застрял в пещере, но по-крайней мере он живой! Но зачем Шахерезада украла ключ султана? Понаблюдайте, как используется перспектива в сценах во дворце.



Этой же ночью, чуть позже.



Шахерезада показывает сестре ключ.



ДУНИАЗАДА: "О чем ты только думала?"



Шахерезада рисует.



ДУНИАЗАДА: "Я знаю, что ты хочешь понять, что..."



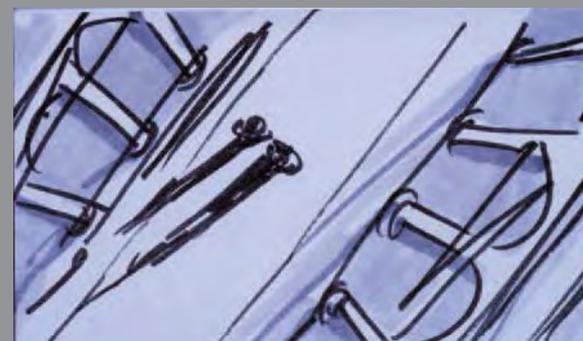
ДУНИАЗАДА: "...но я не хочу, чтобы ты рисковала своей жизнью."



Шахерезада выскользнула из комнаты.



ДУНИАЗАДА: "Шахерезада, подожди!"



ДУНИАЗАДА: "Твой план работает"



ДУНИАЗАДА: "Султан очарован твоими историями и..."



ДУНИАЗАДА: "Он очарован тобой!"



ДУНИАЗАДА: "Это опасно"



ДУНИАЗАДА: "Остановись!"



ДУНИАЗАДА: "Я серьезно, мы обе можем погибнуть"



Девушки слышат звук и останавливаются.



Никого нет.



Они продолжают движение.



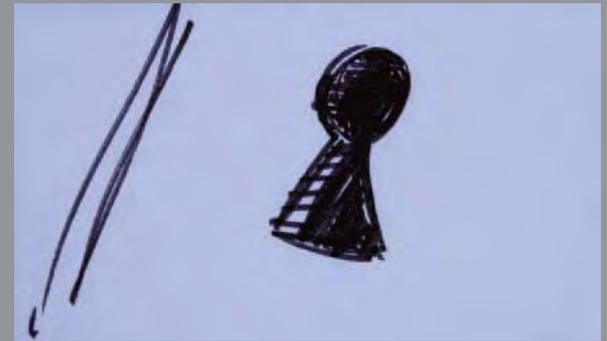
ДУНИАЗАДА: "Ты уверена, что хочешь этого?"



ДУНИАЗАДА: "Пожалуйста, давай вернемся"



Шахерзада вставляет ключ в замок.



[Клик.]



Дуниазада тревожно оборачивается.



Дверь открывается, и темноту озаряет луч света.



Шахрезада зажигает свечу.



Девушки спускаются по ступенькам.



Шахрезада останавливается как вкопанная.



В катакомбах огромное количество надгробных камней.





Девушка в ужасе.



Дуниазада подходит к одной из могил.



Она смахивает пыль и читает.



ДУНИАЗАДА: "Это наша подруга Дэун, дата смерти - день после ее свадьбы с султаном в прошлом году" (прим.: "dawn" - закат)



Сломленная Дуниазада плачет.



Сама Шахерезада держится изо всех сил, чтобы не заплакать.



Она пытается успокоить свою сестру.



Дуниазада смотрит на нее и видит...



...как на лице ее сестры отражается новое чувство.



Ярость.



Девушка что-то рисует.



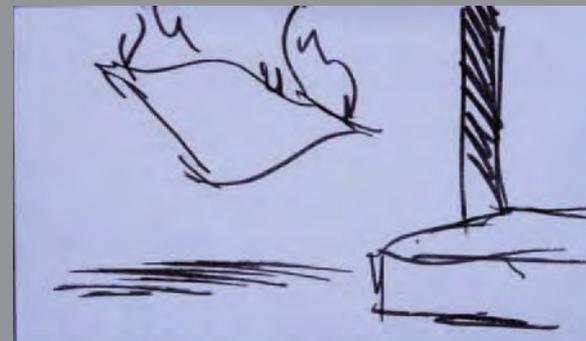
Она поднимает рисунок.



Дуниазада не верит своим глазам.



Шахерезада подносит рисунок к свече и сжигает его.



Изображение падает...



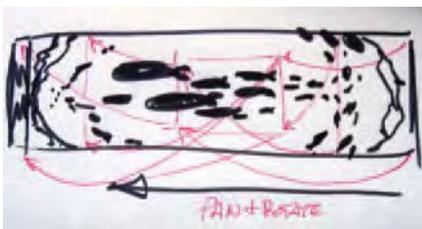
И догорает на полу.

Шахерезада на сто процентов уверена в своих силах, а ее любопытство повернуло историю в новом направлении. Это и есть поворотный пункт. Она хочет понять султана, но в результате добивается гораздо большей цели. Маятник вновь качается в сторону страха. Теперь Шахерезада знает, что случилось с невестами султана. Что же она нарисовала?

Подвижность камеры

Благодаря достижениям компьютерной графики камера больше не привязана к твердой поверхности. Когда Супермен летит, камера движется вместе с Суперменом. Но, как бы отметил сам Супермен, "с свободой камеры приходит гораздо большая ответственность". Благодаря движению камеры можно создать увлекательную историю, но никогда не забывайте о врагах хорошей композиции и дизайна. Слишком большое количество движений камеры только смутит зрителя, а когда публика запуталась, то вскоре она начнет и скучать. Не переходите на темную сторону технологий. Только потому, что вы имеете возможность вращать камеру на 360 градусов, вовсе не значит, что вы должны это делать. Не позволяйте камере разрушить порог осознания. Тем не менее, Мел Брукс в фильме "Страх высоты" использовал подобный прием для достижения комического эффекта. Режиссер воздал должное творчеству Хитчкока и превратил камеру в зловещего невидимого героя: камера в одной из сцен фильма наезжает на огромное окно, за которым находятся герои, и стучается о стекло. Герои слышат звук, оборачиваются, а камера осторожно отплывает назад. Слова "зловеще" и "осторожно" как нельзя лучше описывают ощущения, которые возникают у зрителей и персонажей. Камера обладает мощной силой.

На первом примере из фильма "Fantasia 2000's Pines of Rome" мы видим, как камера проследживает полет стаи китов по направлению к горизонту, в сторону к зрителям. Камера вращается, двигаясь по траектории полета китов, затем вновь поворачивается и показывает, как киты улетают в сторону заката. Мы создали сценку из выразительных и драматичных кадров, которые погружают зрителя прямо в пучину движения.

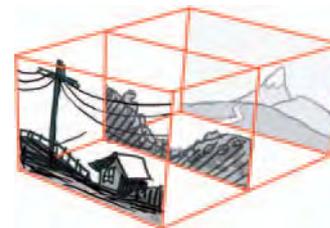


Альтернативные подходы

Рисунок с перспективой представляет собой некую систему проекции пространственной картины мира. Есть несколько типов систем проекции, включая классическую перспективу, наклонную проекцию и ортогональную перспективу. Классическая перспектива, о которой я говорил, лучше всего подходит для формы прямоугольника.

В своей книге "Искусство и репрезентация" ("Art and Representation") Джон Уиллатс потрясающе анализирует и демонстрирует различные методы представления трехмерного мира на двухмерном пространстве. Карикатуры, детские рисунки, карты, схематические диаграммы - все эти виды творчества отталкиваются скорее от топологической геометрии, чем от какой-либо системы проекции. "Топологическая геометрия построена на самых элементарных, самых выраженных характеристиках пространства, таких как соприкосновение и разделение элементов, пространственное положение и замкнутость. Такие характеристики как прямота (сохраняется в проективных проекциях), верное соотношение или масштаб элементов (сохраняются в ортогональных проекциях) в топологических трансформациях отсутствуют."²

Я расскажу вам немного о другом способе планирования кадра. Я научился этому способу у Билла Перкинса. Идея в том, чтобы отделить друг от друга разные "слои глубины", нужно создать много слоев, как у театральных декораций. Есть задний план, несколько слоев среднего плана и передний план.



Именно такого эффекта и пытались добиться аниматоры Диснея при помощи своей мультиплановой камеры. Это была особая анимационная камера, которая придавала плоской анимации объем. Когда оператор снимал передний план, элементы на нем двигались быстрее, чем элементы на заднем плане, поэтому и возникала иллюзия глубины. Кроме того появлялась иллюзия глубины резкости, потому что одна зона всегда была в фокусе, а остальные размывались.

Если вы сохраните диапазон оттенков внутри слоя, вы создадите воздушную перспективу и добьетесь иллюзии глубины. Сделайте передний план контрастным: на нем должно быть от 95 процентов оттенков серого и белый цвет. На среднем плане должно быть от 70 до 15 оттенков серого, а на заднем плане - совсем минимальный диапазон оттенков: от 40 до 20.

Восточные художники используют этот подход уже не одно столетие. Вы скажете, что методы, которые я только что описал, подходят только для анимации, однако если посмотреть "Мулен Руж" База Лурмана, "Науку сна" Мишеля Гондри и "Зеркальную маску" Дейва Маккина, вы откроете для себя новый мир возможностей использования пространства в раскадровке.



Прием планирования сцены

В своей книге "Работаем над композицией картины" ("Composing Pictures") Дональд Грэхем сначала предлагает разместить фигуры и элементы композиции схематично, при помощи самого простого плана, так сказать "вида сверху", а затем уже продвигаться дальше и работать над стейджингом.



Когда вы работаете со схемой, вы с легкостью можете перещать элементы композиции и работать над глубиной изображения, не заслоняя при этом важные фрагменты кадра. В изображении выше мы видим двух главных героев и сидящих наблюдателей - и никто из персонажей не заслоняет друг друга. Вы осознаете мощь этого инструмента, когда поймете что имеете возможность размещать и передвигать героев, а также камеру, при помощи простых стрелочек, и стейджинг все равно останется понятным и ясным.



Близость

Близость, а именно то, насколько близко мы находимся к кому-то, влияет на наши ощущения и эмоции. Я уверен, что вы не раз встречались с людьми, которые "врезаются в ваше пространство". Вы чувствовали себя некомфортно, потому что эти люди находились слишком близко. Когда зрители смотрят фильм, они невероятно тонко чувствуют все пространственные взаимоотношения, дистанции и расстояния тоже влияют на эмоции и ощущения зрителей.

Когда я хочу напомнить аудитории, что историю рассказывает Шахерезада, но не хочу при этом фокусироваться на героине, я беру на вооружение общий план и показываю всех персонажей, которые находятся в покоях. В этом случае никто из героев не оттягивает на себя внимание. Силуэты героев, созданные при помощи заднего освещения, также создают эффект дистанции.



И напротив, когда я хочу, чтобы зрители следили за движениями героини, обратили на нее внимание, я "приближаюсь". В этом случае возникает ощущение, что вы будто бы общаетесь с героем как с другом.



Слишком крупный план позволяет зрителям "проникнуть" в голову героя и прочесть его мысли.



При переходе от сцены к сцене, когда мы хотим переместить внимание зрителей и вовлечь их в следующую сцену, близость/отдаленность - невероятно важный фактор. Классический пример - "уход в закат". В конце многих вестернов персонажи удаляются в закат, при этом наш интерес к ним постепенно слабеет, пока они совсем не становятся крошечными, и фильм заканчивается.

В фильме "Сверкающие седла" есть великолепный гэг, построенный на этом клише. Герои победили плохого парня и теперь удаляются в закат. Затем они внезапно останавливаются, слезают с коней и забираются в лимузин. Сцена смешная, потому что герои ведут себя неожиданно, тем не менее лимузин тоже удаляется, тем самым выполняя свою функцию в истории.

Помните: если вы хотите донести до зрителей мысль, используйте крупные планы. Близость - это фактор вовлеченности. Близкая дистанция "втягивает" зрителей в историю.

Ракурс "точки зрения": субъективная камера

При ракурсе "точки зрения" мы видим в кадре то, что со своего ракурса видит определенный персонаж. Как правило, сначала идет кадр с персонажем, который куда-то смотрит, а затем кадр с тем, что он или она видит. Подобный кадр называется "кадр-реакция".

При составлении композиции подобного кадра, учитывайте пространство, которое осталось "за кадром". Пусть в том направлении, куда смотрит герой, остается свободное место. Также не стоит прижимать героев к границе кадра.



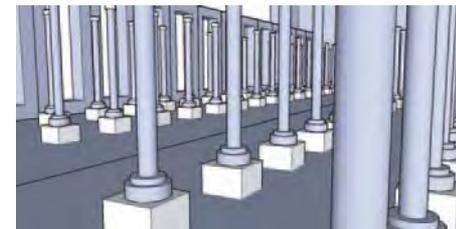
Город "Глупой Любви" и "SketchUp"™

Чтобы спланировать и визуализировать кадры, режиссеры используют все, что только можно. Лично я построил правдоподобную версию города "Немой Любви" с помощью "Super Sculpey", изумительной моделирующей смеси, которая продается в любом магазине товаров для рукоделия.



Это материал похож на глину, но с помощью него можно создать даже самые крошечные детали. На заключительном этапе ваше творение запекается в обычной духовке.

Дворец султана я создавал в программе Google SketchUp™. Она бесплатна, как для владельцев Mac, так и для владельцев Windows. Эта программа превращает создание трехмерных моделей зданий в веселую детскую игру. В результате вы оперируете великолепным инструментом, с помощью которого можно исследовать перспективу и ракурсы камеры. В профессиональной версии, вдобавок к расширенному спектру моделирующих инструментов, вы получаете возможность создать анимацию.



Берегитесь "убийц глубины"

Сейчас вы увидите список факторов, которых нужно остерегаться, иначе вы разрушите иллюзию глубины. Тем не менее, иногда этот эффект может быть полезен. Например, при создании постеров. А еще "убийцы глубины" хорошо работают в сочетании с принципом контраста. Усиляйте визуальное повествование, чередуя объемные и "плоские" сцены. Чуть больше о том, как усилить визуальную историю с помощью контраста, композиции и пространственных взаимоотношений вы узнаете из книги продюсера и режиссера Брюса Блока "Визуальная история" ("The Visual Story").

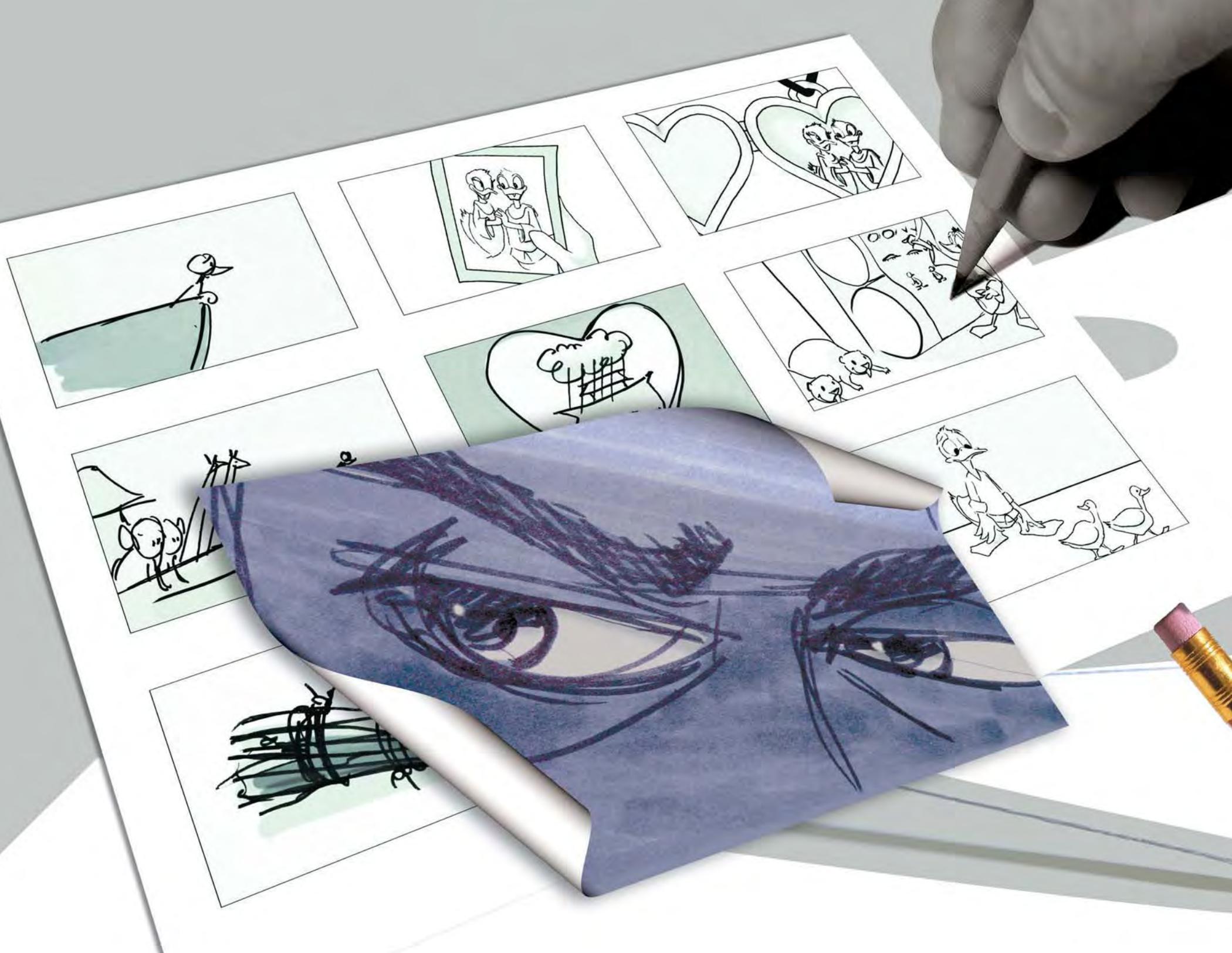
- Линии, параллельные рамке кадра, делают пространство плоским.
- Если вы игнорируете принцип постоянства размера и рисуете элементы неправильных размеров, вы разрушаете иллюзию глубины и создаете сюрреалистичный эффект.
- Абсолютно черные тени создают в изображении дыры. Слишком белые тени выглядят как приклеенные.
- Если вы рисуете элементы, точки схода которых находятся на разных линиях горизонта, вы также разрушаете иллюзию объема. Возникнет ощущение, что элементы не с одного изображения.

Следует запомнить:

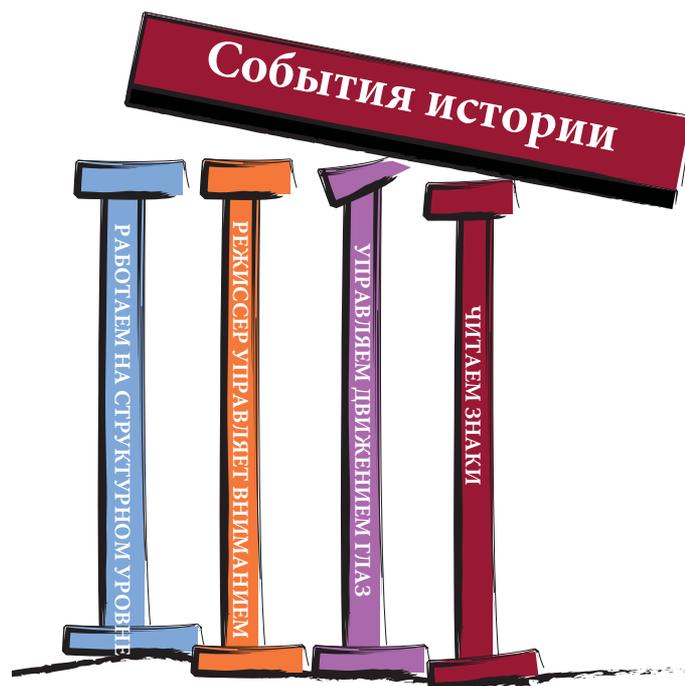
- Убедитесь, что у ваших героев достаточно пространства.
- Отталкивайтесь от схематичного плана и не бойтесь рисовать стрелки.
- Движения камеры и кадрирование помогут вам передать по одной идее за раз.
- Живописные кадры лучше снимать при помощи длиннофокусного объектива.
- Чтобы передать движение и динамичность, используйте широкоугольный объектив.
- Чтобы зрители вовлеклись, используйте близкие планы. Для эффекта дистанцирования берите общие планы.
- Посмотрите "Лоуренса Аравийского" и проанализируйте, как режиссер поработал с пространством экрана.

Ссылки

1. Cole, A. (1992). *Perspective*. Dorling Kindersley, 1992.
2. Willats J. *Art and Representation*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1997.



Как заставить изображения говорить: скрытая сила рисунков



После того, как зритель увидел что-то на экране, ему нужно "считать" информацию и понять, что происходит.

Причудливое слово, которое обозначает "ключ".

Впервые я услышал о семиотике в 1980. Мне пришлось посещать курс под названием "Терминология медийной критики". Мне казалось, что курс с таким названием должен быть невероятно скучным. Что ж, вскоре я понял, что нельзя судить книгу по обложке, а курс по названию. Этот курс заставил меня поднапрячь мозги, однако в то же время он был одним из самых увлекательных за время моего обучения.

Я занимался у доктора Элвина Скотта в Нью-Йоркском технологическом институте. Я уже упоминал, что он учил своих студентов стремиться прямо к сердцу зрителя, работая на структурном уровне. Кроме того, он говорил, что если мы хотим создавать фильмы со смыслом, мы должны изучать семиотику. Изучать что?

Я никогда не слышал о семиотике. Нашему потоку не повезло, ведь доктор Скотт так и не научил нас, как стремиться к сердцу зрителя, работая на структурном уровне, и как применять семиотику в нашем искусстве. Тем не менее, Элвин Скотт указал направление, в котором нужно двигаться и двадцать лет спустя, когда я режиссировал один из эпизодов "Fantasia 2000", я понял, что семиотика - это как раз то, что мне нужно. Но что же это такое? Если упрощать, то семиотика - это причудливое слово, которое обозначает "ключ".

Говорят, что у эскимосов есть 50 слов, чтобы назвать снег. И все потому, что для этого народа чрезвычайно важно отличать разные виды снега. Для них это вопрос жизни и смерти. Для кинематографистов важны "ключи". Если говорить в общем, то слово "ключ", как и слово "увлекательность" мало дает нам информации о том, как создавать структуру фильма. Семиотика говорит нам, что есть много различных типов ключей, а именно инструментов, позволяющих по-разному преподнести информацию зрителям. С помощью разнообразных ключей зрители конструируют у себя в голове разные истории.

Почему нас должны интересовать эти "ключи"?

В эпизоде с Ноевым Ковчегом из фильма "Fantasia 2000" Дональд Дак работает помощником Ноя, он отвечает за то, чтобы все животные попали на ковчег. Эта ситуация скрывала в себе огромное количество комических

возможностей. Чтобы усилить эмоциональный отклик зрителей, мы добавили главной истории второстепенный сюжет. И Дональд, и Дейзи думают, что другой герой не успел на ковчег, они оба полагают, что "вторая половинка" потерялась во время грозы. В нашей истории появился стержень, но также возникла и новая проблема. Нам нужно было быть невероятно осторожными, иначе все могло пойти не так. Самая большая проблема состояла в том, как показать отсутствие чего-то?



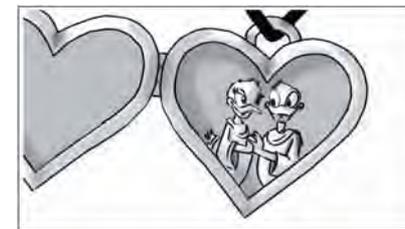
Нужно было показать, что Дональд скучает по Дейзи, поэтому сначала мы нарисовали такое изображение. Но к сожалению, оказалось, что по этой картинке непонятно, что Дональд скучает по Дейзи. Посмотрите на нее внимательнее. Все, что мы видим: Дональд смотрит за борт ковчега и грустит. Как зрители поймут, что Дональд скучает, а не страдает от морской болезни? Нас спасет семиотика. Нет, семиотика вовсе не лекарство от морской болезни.

В первом фильме студии Дисней "Fantasia" классические музыкальные произведения иллюстрировались потрясающими визуальными историями. В эпизодах фильма герои не произносили ни слова: все как в немом кино. Так что мы не могли использовать прием, при котором герои сами рассказывают о том, что чувствуют. В попытках рассказать историю мы полностью зависели от визуальных образов.

Возникла проблема: как без слов рассказать зрителям, что Дональд скучает по Дейзи? Другими словами, как обозначить то, что отсутствует? Я вспомнил семиотику и перефразировал вопрос: "По каким признакам зрители поймут, что Дональд скучает по Дейзи?" Когда я перефразировал вопрос, сразу стало понятно, что нужно искать: некие символы, которые напоминают героям друг о друге, символы их любви. Символ - это тип знака, которые работают на основе принципа сходства: символы представляют обозначаемый предмет. Рисунки и фотографии - это символы. Итак, мы дали Дональду фотографию а Дейзи - медальон. Теперь Дональд стоял на краю ковчега, вытаскивал "символ Дейзи", и зрители понимали, что он чувствует. Символ обозначил то, что отсутствует.



Символ Дейзи для Дональда



Символ Дональда для Дейзи.

Какие еще приемы помогут показать нам, что Дональд скучает по Дейзи? На помощь придет принцип контраста. Если мы изобразим Дональда в одиночестве, а всех остальных животных по парам, то благодаря контрасту он будет выглядеть еще более одиноким.



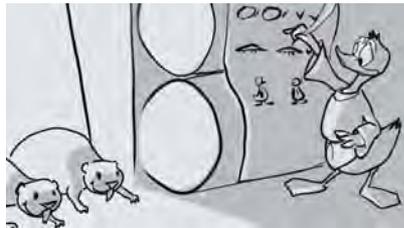
Дональд в одиночестве + все животные по парам = Дональд кажется еще более одиноким

Контраст помог нам передать главную тему этого эпизода "Фантазии". Это была история о любви и прощении в эпическом масштабе. Нам хотелось передать это ощущение зрителям, поэтому мне пришлось убеждать нашего художника-постановщика Дэна Купера в том, как важен в этом эпизоде масштаб, соотношение размеров. Я нарисовал небольшой скетч наподобие того, что вы видите ниже.



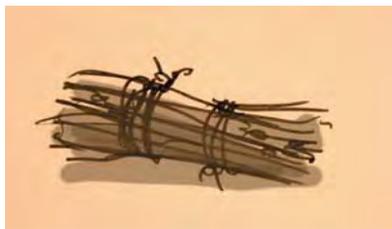
Я рисовал его начиная от центра и рассматривать его следует также от центра. Сначала я изобразил Дональда и Дейзи. Я объяснил Дэну, что, по сравнению с другими животными на ковчеге, наши герои выглядят совсем крошечными. Тем не менее, если сравнить ковчег с масштабами библейской грозы, то он кажется пылинкой. Однако, это не все. В конце концов, буря ничто по сравнению с силой любви.

Еще один пример использования семиотических символов - список Дональда, по которому он проверял, все ли животные попали на борт. Нам нужно было показать, как Дональд понял, что Дейзи отсутствует. Животные входили на борт ковчег, и Дональд вычеркивал их из списка. Герой доходит до Дейзи, понимает, что ее нет и отправляется на поиски. И вновь семиотика помогает нам подчеркнуть, что что-то отсутствует.



Как фильм говорит с нами

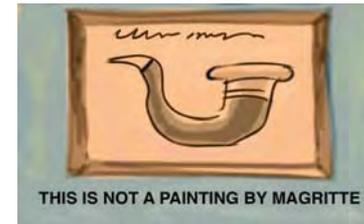
Начнем с рисунка. Он сообщает нам не слишком много информации, не так ли? Но не торопитесь оценивать.



Что это?

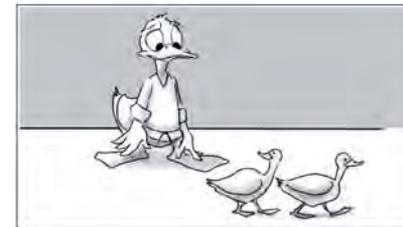
На своих занятиях я рисую это изображение на доске и спрашиваю своих студентов: "что это?" Они отвечают: охапка палок. Затем я спрашиваю: "А что еще вы здесь видите?" Они отвечают: гору мусора, метлу без рукоятки, охапку дров, урожай.

Иногда первый ответ загоняет мысли студентов в определенную колею, и они начинают размышлять лишь в одном узком направлении. И я вытаскиваю их из этой колеи. Я спрашиваю: "Как вы еще назвали бы то, что находится на этом изображении?" Один из ответов меня особенно удивил. Студент сказал: "Это рождественский подарок для бобра". Этот ответ выбил остальных студентов из колеи. Иногда я говорю им, что это рисунок на доске, который изображает охапку палок. Такая версия напоминает мне о художнике-сюрреалисте Магритте, который написал поверх картины с трубкой: "Это не трубка".



"Это рисовал не Магритт"

В эпизоде с ковчегом был еще один семиотический гэг, напоминающий работы Магритта. Дональд руководит посадкой животных на ковчег, и тут мимо него проходит пара уток. Что чувствует наш герой?



Однако мы отклонились от темы... Я перехожу на следующий уровень и спрашиваю студентов: что они чувствуют, глядя на охапку палок? Диапазон ответов невероятно широк. Теплота, единство, цельность, однородность. Затем я принимаюсь анализировать каждый ответ.

Мы начинаем с того факта, что перед нами связка палок. Это называется *денотация*, или прямое, буквальное значение слова. Денотация изображения не изменяется. Что бы не произошло, на картинке по-прежнему будет "связка палок". Основа метлы и дрова - это также денотации изображения. Но есть и другой уровень. У нас есть ассоциации, связанные с изображением. Например теплота, единство, цельность. Все это - так называемые *коннотации* - сопутствующие значения.



Итак, на картинке мы видим денотацию или буквальное значение образа, а также огромное количество коннотаций. И что? Как это поможет нам создать хороший фильм? Не торопитесь. будет кое-что еще. Некоторые коннотации распространены и не вызывают сомнений. Мы все ощущали тепло от огня, поэтому коннотация связки дров "теплота" не кажется странной. Но что насчет коннотации "напряжение"? Большая часть студентов не поняла связи, но студент, предложивший этот вариант, объяснил, что видел, как рабочие несли огромные охапки древесины и по-видимому им было очень тяжело. И все поняли. Коннотациями можно делиться.



Что если заставить изображения говорить за нас? Невероятно полезный навык для кинематографистов. В фильме "Простая история" режиссер Дэвид Линч рассказывает о путешествии Элвина Стрейта, который пересекает страну на обычной газонокосилке. Узнав, что брат, с которым он поссорился довольно давно, болен, Элвин решает навестить родственника и наладить отношения. Проблема в том, что у Элвина серьезные проблемы со зрением, поэтому он не может водить машину. Но, движимый желанием загладить свою вину, Стрейт отправляется в путешествие длиной в 300 миль на обыкновенной газонокосилке с прицепом.

По дороге Элвин проезжает мимо девушки-автостопщицы. В этот же вечер она догоняет его и останавливается в том же кемпинге. Герой приглашает девушку разделить его скудную трапезу. Он спрашивает у нее: "Какой срок?" Благодаря богатому жизненному опыту Стрейт понимает, что девушка сбежала из дома, потому что ждет ребенка. Другими словами, он складывает из отдельных кусочков целостную картину.

Наш герой делится с девушкой ужином и рассказывает свою историю, снабдив ее красочной метафорой. Элвин рассказывает о своей вражде с братом, рассказывает о том, что брат заболел, и теперь он едет навестить его. Элвин сравнивает семью с вязанкой палок. Сломать одну палочку легко, но, чтобы переломить целый пучок, нужна невероятная сила. Постепенно вечереет, и герой предлагает девушке переночевать в трейлере, однако она отказывается и говорит, что переночует у костра.



Следующим утром герой обнаруживает, что девушка исчезла. Я думал, что режиссер фильма покажет нам прощальную записку девушки, но вместо этого Дэвид Линч демонстрирует зрителям стул, на котором лежит охапка палочек, перевязанная резинкой для волос.



"Спасибо,
я возвращаюсь домой"

Итак, мы видим невероятно мощный кадр, в котором сочетается многообразие смыслов. Кадр говорит: "Спасибо, я возвращаюсь домой, к своей семье." Кроме того, своим поступком героиня подразумевает, что она поняла, что семья даст ей и теплоту, и эмоциональную поддержку, ведь палочки, связанные вместе, невозможно сломать, а еще с помощью них можно разжечь костер. Резинка для волос, которыми героиня обвязала палочки, это "подарок", который она оставила Элвину в благодарность за то, что он поделился своей историей и дал совет.

Режиссер соединил вместе множество коннотаций, одна коннотация вызывает другую, и в целом они передают некоторую идею. Подобная взаимосвязь коннотаций может образовывать невероятно сложную структуру. Ассоциации накладываются друг на друга и образуют своеобразную "вязанку палок". Давайте посмотрим, как это работает.

Во-первых, у нас есть денотация "связка палочек, перевязанная резинкой для волос". Во-вторых, изображение вызывает коннотации, а именно: сила, теплота, единство. В-третьих, хорошая семья обладает всеми этими качествами. В-четвертых, возникает ассоциация, что история героя - это подарок. В-пятых, связка палочек - это способ сказать "спасибо". И наконец есть еще один слой коннотации: сейчас, когда я рассказал вам о "Простой истории", этот фильм тоже стал символом.

Что произойдет в следующий раз, когда вы увидите связку палочек? Что вы вспомните? Будто увидев крестик, которые вы поставили на запястье, вы вспомните про мой небольшой урок семиотики, и о том, как изображения умеют говорить. Поделитесь со зрителями своими личными коннотациями, и затем обращайтесь к ним по мере движения сюжета.

Итак, как же семиотика поможет нам создать хороший фильм? Я отвечу следующим рисунком.



Запомните: оставляя ключи для аудитории, убедитесь, чтобы они их не упустили.

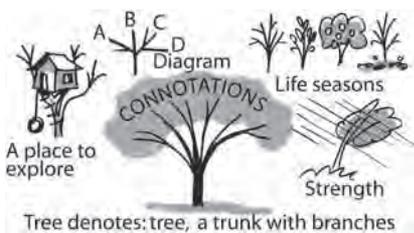
Денотация

Денотация - это прямое, буквальное значение слова. Это то определение, которое вы найдете в словаре. К примеру, вы видите изображение дерева. Денотация в данном случае будет - "дерево".

Коннотация

Коннотации - это ассоциации, которые рождаются в голове у зрителя, когда он видит определенный образ. К одной денотации могут быть привязаны разные смыслы. К примеру, на дерево можно забраться, а еще можно укрыться в его тени. Ассоциации к дереву разрастаются, как ветки самого дерева. Одна ассоциация вызывает другую, и этот процесс продолжается и продолжается: на каждой коннотации может вырасти собственное дерево. Есть так называемые общие коннотации, которые появляются почти у каждого.

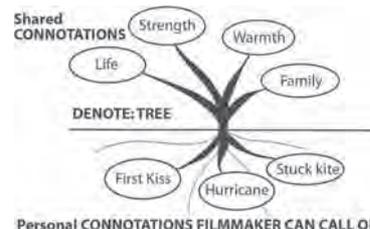
Денотация: дерево, ствол с ветками



Коннотации: место для исследования, диаграмма, периоды жизни, сила.

Секрет в том, что у дерева еще есть и корни. Это скрытые, неявные или личные ассоциации. Используя скрытую ассоциацию один раз, вы можете вернуться к ней снова. Именно вы решаете, насколько явную или скрытую коннотацию взять. Эмоциональные ассоциации есть не только у знака, но и у структуры.

Денотация: дерево



Общие коннотации: жизнь, сила, теплота, семья.

Коннотации, которые может вызвать режиссер: первый поцелуй, ураган, застрявший бумажный змей.

Мозг создает ассоциации

В основном мы мыслим, отталкиваясь от ассоциаций. Чтобы прийти к логическому заключению, надо достаточно долго рассуждать. Ассоциации же появляются непосредственно. Помните: логика не убеждает людей, а истории убеждают. Кроме того, истории вызывают ассоциации.

Итак, как же вызвать у зрителей ассоциации? Давно известно, что первобытные люди мыслили при помощи ассоциации, обладали так называемым магическим мышлением. В процессе взросления мы все неизбежно проходим эту стадию. Самый яркий пример подобного мышления - магия вуду. Идея, лежащая в основе магии вуду в том, что между фигуркой человека и его куклой есть определенная связь. Если приделать к кукле волосы, ногти или еще какой-нибудь фрагмент тела человека, то все, что случится с куклой, случится и с человеком. Правда в том, что если магия вуду и "работает", то все благодаря силе внушения.

Тем не менее, каждый из нас так или иначе "грешит" подобными предубеждениями. Сейчас я имею в виду *суеверия*. Представьте, что кто-нибудь вам позвонил, а затем вы почувствовали себя плохо. Теперь, когда этот человек позвонит снова, вы начнете волноваться. Вы теперь подсознательно ассоциируете его звонки с болью.

Как же возникают ассоциации? Наш разум всегда настроен на поиск паттерна "причина-следствие". Похожие события или события, которые случились в одно и то же время или в одном и том же месте связываются нашим мозгом в причинно-следственную взаимосвязь. Помните теорию гештальта? Элементы, которые находятся рядом, образуют группу. Напоминает магию.



Сколько знаков вы видите?

Сколько знаков вы видите на этой картинке? Если вы назвали лишь дорожные знаки, то можете смело сдать свой бйэджик детектива. Вы упускаете огромное количество ключей. Начать с того, что на фото мы видим определенную местность, архитектурные стили, стили одежды, предметы, средства передвижения, погоду, материалы, растительность, цвета и многое, многое другое. Каждое изображение наполнено знаками, именно поэтому часто говорится, что одно изображение стоит тысячи слов.

Порой знаки конкурируют друг с другом как на следующем фото, где один знак говорит остановиться, а другой запрещает это делать.



Семиотика изучает, как и что обозначают знаки, как из последовательности образов рождается осмысленное послание. Все знаки отсылают к чему-то определенному. Семиотика утверждает, что знак состоит из двух компонентов: означающего и означаемого. Расщепление знака на эти компоненты то же самое, как расщепление атома в физике. Означающий компонент - это физическое воплощение знака. Это то, что мы видим и слышим - вербальные фонемы (слова) или образы/изображения. Обозначаемое - это концепция знака, то, что мы представляем, когда видим знак.

Знак = Обозначающее, физическое воплощение знака.

Обозначаемое = идея, которая возникает при виде знака.

Есть три типа знаков: иконы, индексы и символы.

Знаки-иконы

Знаки-иконы работают на основе принципа подобия. Фильм - это иконический знак. Мы смотрим фильм и узнаем, что там видим, поскольку фильм - это последовательность изображений. Рисунки, пиктограммы, фотографии, значки на рабочем столе - все это иконические знаки.

Знаки-индексы или указатели

Знаки-индексы работают на основе причинно-следственной взаимосвязи. Выражение "где дым, там и огонь" говорит как раз о том, что наличие дыма указывает, что огонь где-то рядом. Спидометр в машине указывает на скорость, а кардиомонитор указывает на то, как быстро бьется сердце. Деревья, склоняющиеся к земле, показывают, насколько сильно дует ветер. Тени на стене указывают на объекты, которые их отбрасывают, а так же на то, что есть источник света, благодаря которому и появляется тень.

Отпечаток ноги - это одновременно и знак-икона, и знак-индекс. Он выглядит как нога, но в то же время указывает на то, что тут только что кто-то прошел.

Знаки-символы

И наконец последний тип знака - это символ. Этот знак непосредственно не связан с тем, что он обозначает, а выбран для обозначения случайно. Обозначающее не связано с обозначаемым ни по принципу подобия, ни причинно-следственными связями. Взаимосвязь знака и объекта появилась благодаря всеобщему соглашению. Другими словами, нас научили, что этот знак обозначает нечто определенное. Язык это символическое средство, потому что все договорились, что обозначают буквы и слова. Если вы не знаете код, вы не узнаете, что значит символ.

Есть и другие типы символов. В религии, как и в других сферах, есть огромное количество символов с самыми разнообразными значениями, которые поймут только знающие люди. Для людей со стороны эти символы останутся загадкой. Некоторые символы появляются в результате бессознательной работы. Другими словами, даже тот, кто придумал этот знак, не понимает его. Напоследок стоит сказать, что именно зрители определяют значение того, что увидели.

Когда мы прощались с Шахерезадой, она оставила нам знак. Посмотрим, что он означает.



Девушки уходят, а листок продолжает гореть.



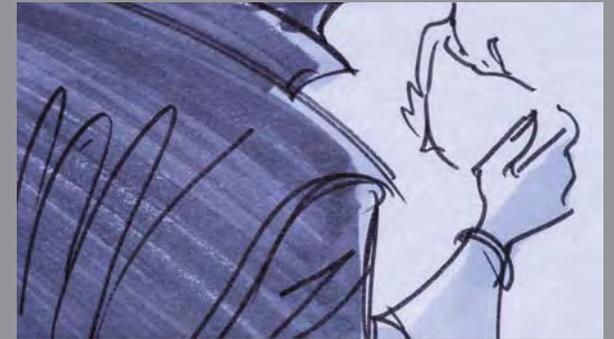
Чья-то рука поднимает листок.



На нем изображено, как султан отпивает вино, в которое подмешан яд!



Доказательство сгорает и...



Ничего не остается.



Только пепел.



Знаки и ключи в детективных историях

Кажется, что детективную историю без семиотики рассказать вообще невозможно. Детективы постоянно ищут "ключи". Ключи - это не что иное, как улики. Но именно на уликах и строится детективная история, так что детектив можно назвать еще и семиотической историей. Ни один детектив также не обходится без обличительных улик, которые либо подтверждают вину персонажа, либо говорят о его невинности.

В большинстве детективных историй ключи или улики имеют амбивалентный характер. Наличие определенной улики объясняется множеством разнообразных причин. Работа сыщика в том, чтобы сократить количество возможных вариантов до единственного, который объясняет мотив преступника, доказывает его причастность к преступлению и возможность его совершить. Работа режиссера в том, чтобы ввести зрителей в заблуждение, заставив их думать, что преступление могли совершить сразу несколько человек. Поэтому многим так нравится смотреть детективы: это возможность "примерить" на себя роль сыщика.

Хичкок "Окно во двор"

Если говорить о "роли сыщика", то на примере фильма Хичкока "Окно во двор" мы увидим, как создавать историю, "подгоняя" ее под улики. Также режиссер подкидывает нам хорошую метафору для самого процесса просмотра фильма. Зрители смотрят фильм, одновременно ищут улики и пытаются объяснить себе то, что они видят на экране - также, как и герои фильма. Всех киноманов можно обвинить в вуайеризме — желании знать. Стефан Шарф анализирует этот процесс разбирая сцену из "Окна во двор" в деталях¹.

Хичкок и его Макгафины

Объекты в мирах Хичкока довольно функциональны. Он использует три типа предметов. Первый тип - так называемые Макгафины. "Это вроде как шотландская фамилия, взятая из байки про двух человек в поезде. Один говорит: "Что там завёрнутое лежит на верхней полке?" Второй отвечает: "А, это Макгаффин". — "А что такое Макгаффин?" — "Ну, это такой аппарат для ловли львов в горах Шотландии." — "Но в горах Шотландии нет львов!" — "Значит, нет и Макгаффина!" Получается, что Макгаффин на самом деле — то, чего вообще нет"². Макгаффин - это некий предмет, который двигает историю вперед, все хотая его заполнить. Неважно, что это. Важно лишь то, что все хотая им обладать.

Помимо Макгафинов Хичкок берет на вооружение символические и пугающие объекты. Символические объекты тоже становятся угрожающими, если вы знаете, что они обозначают.

В фильме "Тень сомнения" Чарли дарит своей племяннице кольцо, и у этого предмета сразу несколько значений, в зависимости от того, сколько информации вы знаете. Сначала кольцо становится для племянницы выражением теплых чувств. На этом этапе развития истории она знает лишь то, что дядя ее любит, поэтому подарил ей украшение. Затем героиня обнаруживает на кольце чьи-то инициалы и начинает испытывать подозрения.

Когда она узнает, что инициалы на кольце совпадают с инициалами убитой женщины, она приходит в ужас. Когда девушка возвращает кольцо дяде, это означает то, что она знает: он убийца. В книге "Everything You Always Wanted to Know about Lacan But Were Afraid to Ask Hitchcock" ("Все, что вы хотели узнать о Лакане, но боялись спросить у Хичкока") Младен Долар подробно описывает трансформацию объектов в фильмах Хичкока³. Если бы предметы могли говорить, то им было бы что сказать.

Другой тип объектов в вселенной Хичкока - это предметы, которые угнетают самим фактом своего молчаливого присутствия. Дом из фильма "Психо" не кажется приятным как снаружи, так и изнутри. Башня из фильма "Вертиго", гора Рашмор из фильма "К северу через северо-запад", а также статуя свободы из фильма "Диверсант" навевают ужас своими размерами. В мире Хичкока нигде нельзя почувствовать себя в безопасности, даже в вселенной фильма "Птицы".

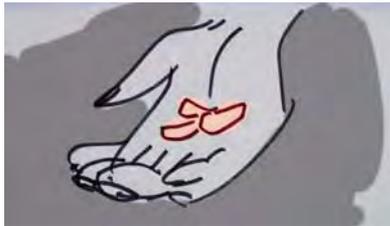


Значимые объекты

Как вы отразите на экране то, чего нет? Здесь нам и поможет семиотика, с помощью которой действительно можно показать то, чего нет на экране. Не забывайте, что язык, на котором мы говорим, тоже помогает нам это делать. Мы постоянно оперируем понятиями, которые отсылают нас к объектам, которые сейчас не присутствуют рядом: золото Форт Нокса, конец Света, Марс, динозавры. Семиотика - это инструмент, который позволяет кинематографистам рассказать о том, что зрители не видят на экране, но не с помощью слов, а с помощью знаков. Порой подобные знаки могут быть очень важны, они имеют огромное значение для развития истории. Ниже примеры того, как режиссеры использовали значимые объекты.



Даже имена героев могут таить в себе огромные пласты смыслов. В эпопее "Звездные войны" имя "Дарт Вейдер" означает "темный отец". А еще его имя звучит как "Темный завоеватель" (*прим. англ: "dark invader"*). У Люка Скайуокера имя пророка, а его фамилия означает "человек, который ходит по небу" (*прим. англ: walker of the skies.*) Мы знакомимся с этим героем, когда он живет в пустыне, что означает, что ему некуда идти. Машины во вселенной "Звездных войн" парят в воздухе, что означает значительно развитие технологий. Световые мечи также отражают развитие высоких технологий, но образ меча также отсылает к фигурам авантюристов и рыцарским кодексам чести. Наконец во мире "Звездных войн" есть планета, которая не является планетой. Это полноценно функционирующая звезда смерти.



В фильме "Эта прекрасная жизнь" у главного героя Джорджа Бейли наступает череда неудач, и в сердцах он желает, чтобы его никогда не существовало. Ангелу Клоренсу нужно заработать себе крылья, и для этого он должен помочь Джорджу. Ангел показывает Джорджу, на что был бы похож город, если бы героя не существовало на свете. Джордж не верит, что все это возможно. Он тянется в карман за лепестками цветка, которые дала ему его дочь Зузу. Но их нет, потому что если нет Джорджа, то нет и Зузу! Затем, когда Джордж уже усвоил урок и понял, что его жизнь ценна, он смотрит на лепестки цветка, которые символизируют, что кошмар закончился, что Джордж снова существует. Колокольчик, который звонит на рождественской елке, символизирует, что Клоренс получил свои крылья. Для зрителей звон приобретает именно это дополнительное значение. Книга, которую подписал Клоренс, означает, что Джорджу ничего не показалось, ему действительно помог ангел.



Мышонок Тимоти полагает, что Дамбо взлетел на дерево, используя уши как крылья, но сам Дамбо считает, что это полная чушь. Вороны, которые заменяют Дамбо пропавшего отца, внушают слоненку уверенность в себе с помощью символического плацебо "магического пера". Сцену двигает вперед потрясающий нарративный вопрос: взлетит ли Дамбо? Он машет ушами, и клубы пыли скрывают от нас всех героев. Мы не понимаем, сработало ли "магическое перо". Только когда мы видим тень Дамбо, указывающую на то, что он где-то в небе, мы получаем ответ на свой вопрос. Во время смертельно-опасного циркового шоу Дамбо теряет "магическое перо". За плацебо, как и за макгафином Хичкока ничего не стоит, помимо того, что "волшебная таблетка" вселяет уверенность. И наконец, во время падения Дамбо осознает, что он все-таки может летать - и слоненок парит над толпой. С помощью Тимоти Дамбо совершил невозможное.



В фильме "Рождественская история" рогатка Тима символизирует проклятие или искушение Скруджа



Шпинец Поппи символизирует его силу.



В "Большом фильме про поросенка" памятный альбом поросенка "вспоминает" его. Друзья поросенка используют альбом, чтобы найти робота.



В фильме "Бегущий по лезвию" робот умирает, и в это же время улетает голубь. Означает ли это, что у роботов есть душа?

За предметом может скрываться огромное разнообразие идей: от любви до ненависти. Часы, календари, смена времен года или погоды, засухи и приливы - все эти явления обозначают течение времени. Форма, награды, наряд и одежда героя раскрывают характер героя и отражают его социальный класс. С помощью погоды, освещения, архитектуры, окружающей среды, открытых и закрытых пространств, звукового сопровождения режиссер создает разнообразные знаки, наполненные смыслом.

Любовь героев также выражается бесчисленным количеством способов: любовные письма, цветы, подарки. Также знаки отражают и изменения в отношениях героев: покупка колыбельки значит, что герои ждут ребенка, а если девушка снимает кольцо - скоро развод.

У смерти также есть своя коллекция символов, молчаливо отражающая ее присутствие. На одном конце диапазона у нас пиратский череп с перекрещенными костями, а на другой - ровная линия на экране кардиомонитора.

Двери символизируют переход из одного места в другое. Эти "места" также могут быть отражением состояния человека. Двери, окна, и зеркала - все эти объекты заключают в себе огромный потенциал: они рассказывают нам о взаимоотношениях героев, также о том, что происходит у кого-то в голове.

Как изображения задают вопросы

Мы постоянно задаем вопросы. Так устроен процесс нашего мышления. Мы задаем вопрос и сразу же стараемся найти на него ответ. Когда мы видим изображение, мы хотим знать что оно обозначает. Подобно ребенку, повшему в кабину самолета, мы хотим узнать, что делают все эти кнопки.

- Что это?
- Что происходит?
- Почему мне интересно?
- Почему мне должно быть интересно?
- Чего хотят герои?
- Что случится затем?
- Что должно измениться, чтобы история развивалась дальше?

Мы думаем в терминах истории. Затем режиссер показывает нам изображения, которые задают вопросы, которые возникают благодаря целям, желаниям и страхам героев - и ответ мы получаем не сразу.

И если мы уж заговорили об отложенных ответах, давайте вернемся к Шахерезаде и посмотрим, как она отреагировала на новость о том, что султан - безумный убийца. Как ее чувства повлияют на ее историю? И как это показать на экране?



Герои собираются, чтобы послушать очередную часть рассказа.



Входит визирь.



Он подходит к султану..



И..



..что-то шепчет ему в ухо. Выражения лица султана меняется



Шахерезада зажигает лампу.



Шахерезада не очень внимательна.



Она обжигается.





Дуниазада и султан встревоженно смотрят на девушку.



Так как Шахерезада знает, что натворил султан, ей сложно рисовать, но она начинает рисунок



Башня Кlover



Подходят Дейзи и Вид



Кlover машет им рукой.



Дэйзи и Вид машут в ответ



Кlover пытается открыть дверь.



Она стучит в дверь.



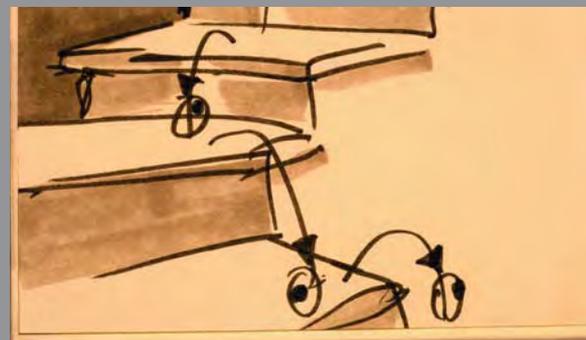
[Бам!]



Девушка нечаянно выбивает третий глаз.



Он выкатывается из двери...



Прыгает по ступенькам...



Мимо Дейзи и Вид...



И выкатывается на улицу



ГОЛОС: "Эй, посмотри, что я нашел"



Глаз поднимает ребенок с запутанной шевелюрой.



РЕБЕНОК В ШЛЯПЕ: "Бросай мне!"



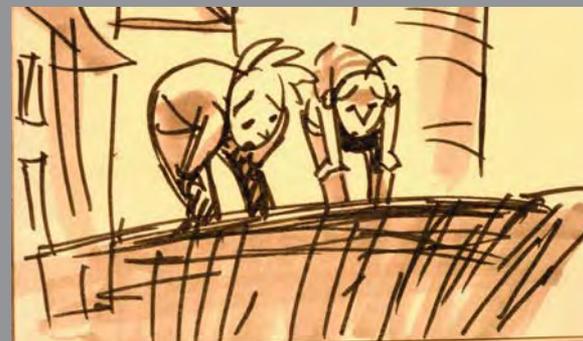
Первый ребенок бросает глаз, но второй не может его поймать.



Он обращивается и видит, что глаз подкатился к краю пропасти...



...и падает туда.



Дети вздыхают



Где-то глубоко...



Глаз падает на дно и продолжает катиться...



... и останавливается около отшельника, который готовит себе ужин.



Гу испытывает очередной способ выбраться со дна ущелья и попасть к своей "истинной любви".



Гу прицеливается и...



Огонь!



Стрела взлетает в небо.



Веревка натягивается



И тащит Гу за собой...



Прямо над разгорающимся огнем...



Прямо в тот момент, когда отшельник посыпает солью дикого кабана.



Султан смеется.



Шахерезада пытается подавить свою ярость и продолжить рассказ...



Она вновь вспоминает про судьбу своих подруг. СУЛТАН:
"Визирь, принеси вина."



ВИЗИРЬ: "Да, сир"



Султан берет кубок, совершенно ни о чем не подозревая.



Султан поднимает тост.



Дуниазада не знает, воплотила ли ее сестра в жизнь
заветный план.



Шахерзада на мгновение перестает рисовать.



Она берет свой кубок и...



...пьет.



Дуниазада смотрит на свою сестру, а ...



султан делает небольшой глоток.



Дуниазада с облегчением вздыхает.



Шахерезада поднимает следующий рисунок.



Султан поглощен историей, абсолютно не обращая внимание на то, что происходит под его носом.



КЛОВЕР: "Я вижу что-то"



Дейзи [За кадром]: "Что?"



КЛОВЕР: "Ту! Он застрял в подземном мире."



Кловвер подбегает к полке и берет оттуда книгу.



Она переворачивает страницы и останавливается.
КЛОВЕР: "Вот! Вот что я видела!"



ВИД: "Это поедатель душ из подземелья!" ДЭЙЗИ: "Говорят, что они мучают своих жертв, поедая их, и это продолжается бесконечно. Бедняги умирают снова и снова."



КЛОВЕР: "Я должна спасти Гу!!"

Как информация, которую теперь знает Шахерезада, повлияет на историю, которую она рассказывает султану? И Кlover, и Гу попали в ловушку, из которой пытаются выбраться. Именно это и ощущает Шахерезада: она чувствует, что попала в западню. И тут я должен сказать, что я спланировал отражение одной истории в другой с самого начала, что я создал этот резонанс намеренно. Но если я так скажу, я солгу. Я не видел этой связи, пока не написал эту главу. Я работал бессознательно. Именно так и действует интуиция. Ищите в своей истории подобные взаимосвязи и опирайтесь на них. В данном случае законы Мерфи работают редко, и обычно все идет как надо.

Шахерезада контролирует ситуацию, она решила не травить султана. Есть ли у нее новый план? У Кlover очередная проблема: сумеет ли она спасти Гу от демона, поедающего души?

Опосредованный путь

На примере семиотических знаков мы поняли, как говорят изображения. Функция любого языка в том, чтобы сказать что-то. Однако, мы говорим вовсе не то, что собирались сказать. Озвучивая мысль, мы всегда говорим больше, чем сказали на самом деле. И это нельзя изменить, ведь, как только вы "выпускаете" знак во внешний мир, он смешивается с другими знаками и образует сложную сеть ассоциаций. Помимо прочего, большую часть времени мы не просто говорим, мы подразумеваем, намекаем, внушаем. Мы, как кинематографисты, имеем полное право выдавать зрителю лишь фрагменты нужных пазлов, а публика сама сложит все кусочки и решит, какая за этим лежит идея.

Как только режиссер научился ясно и прямо рассказывать историю, ему предстоит одолеть следующую ступень в искусстве рассказа, а именно освоить убедительную силу косвенной речи, то есть риторические вопросы, фигуры речи и тропы.

В первой главе я объяснял вам, как важно демонстрировать в кадре по одной идее за раз. Мой критик, а также режиссер, аниматор и сценарист Нэнси Биман утверждает, что я ошибаюсь, и вовсе необязательно выдавать зрителям по одному элементу в кадре за одну единицу времени. Да, она права, но прежде чем научиться плавать, мы учимся ходить. Поначалу сосредоточьтесь в каждом отдельном кадре лишь на одном главном элементе. Я видел огромное количество дилетантских работ с изображениями, в которых было сразу два центра интереса, причем автор даже не понимал этого. Однако, я вовсе не имею в виду, что нельзя создавать "многослойные" работы. Нэнси подчеркивала, что в этом и состоит идея двусмысленности. Наша речь всегда "многослойна", даже в предложении, где скрывается двойной смысл, на самом деле таится гораздо больше смыслов. Давайте рассмотрим несколько способов косвенного повествования.

Четыре основных вида тропов

Тропы - это фигуры речи. Троп - это своеобразный инструмент для понимания человека, использующего в своей речи этот прием. Тропы превращают незнакомое и непонятное явление в нечто осмысленное и легкое для понимания. Но как фигуры речи помогают в создании визуальной истории? При создании раскадровки мы пользуемся говорящей метафорой, и получается, что все тропы также легко можно перевести в визуальную форму. Огромное разнообразие троп с замысловатыми названиями легко делятся на четыре основных типа: метафора, метонимия, синекдоха и ирония. Разберем каждую из них и посмотрим, как эти инструменты помогают создавать косвенные смыслы.

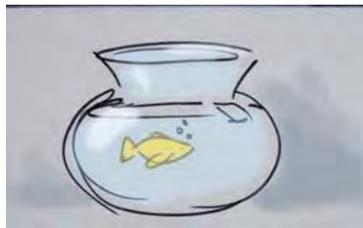
Метафора

Метафора - это не просто причудливая фигура речи, которую часто используют поэты. Джордж Лакофф и Марк Джонсон рассуждают следующим образом: "Наша концептуальная система, наши идеи играют огромную роль в структурировании повседневной жизни. И если мы правы, предполагая, что концептуальная система человека по большей части метафорична, то суть нашего образа мыслей, опыта и впечатлений, деятельности передается через метафору"⁴

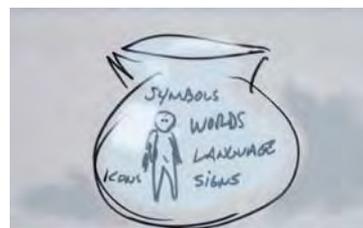
Рассмотрим изумительный пример метафоры из "Простая истории". Газонокосилка Элвина сломалась. Мы видим, что Элвин подавлен, затем он достает ружье. Неужели он собрался покончить со страданиями? Мы находимся в кухне и слышим звук выстрела. Что же случилось? Мы смотрим в окно и видим, что газонокосилка горит. Элвин покончил с ее мучениями.

В этой сцене Дэвид вводит нас в заблуждение, заставив думать, что Элвин собрался покончить со своими страданиями, застрелившись из ружья. Мы слышим звук выстрела, а воображение заполняет пробелы. Затем Линч применяет потрясающий прием откладывания и показывает нам горящую газонокосилку. Мы с облегчением вздыхаем.

В этой сцене Линч использует визуальную метафору. Элвин - фермер, и если какое-либо животное на ферме заболевает, это животное пристреливают, чтобы оно не мучалось. Линч сравнивает газонокосилку с умирающим животным. Метафора работает по следующему принципу: мы берем известное явление и объясняем через него неизвестное явление. Благодаря подобному "переносу смыслов" мы лучше понимаем неизвестное явление.



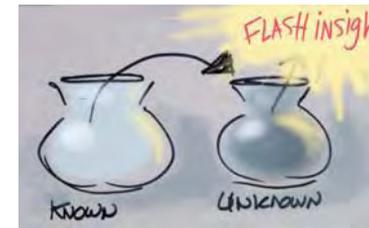
Известное явление: мы знаем, что рыбы плавают в воде.



Неизвестное явление: прямо как рыбы, которые не видят, что плавают в воде, мы не замечаем, что плаваем в знаках.

Благодаря метафорам мы лучше понимаем окружающий нас мир. Профессор Дэниель Чендлер отмечает, что, интерпретируя метафору, мы получаем удовольствие. Как будто получаем ответ на нарративный вопрос.

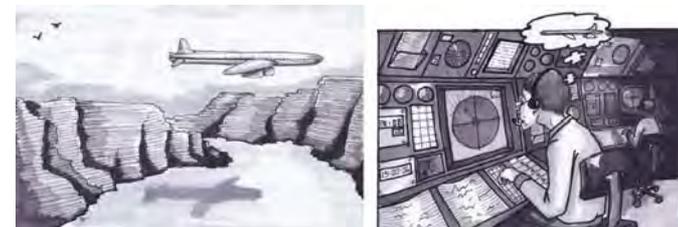
Инсайт/понимание



Известное явление Неизвестное явление

Если определить метафору при помощи знаков, то "метафора - это как новый знак, который сформирован при помощи обозначающего элемента одного знака и обозначаемого элемента другого. Обозначающее становится новым обозначаемым, новое обозначаемое заменяет обычное"⁵

В основе метафоры - принцип сходства между двумя предметами, в этом смысле метафора - это иконический знак. Если говорить о фильме, то два следующих друг за другом кадра становятся метафоричными, если их можно косвенно, скрытым образом сравнить друг с другом. К примеру, сразу за кадром с аэропланом идет кадр с птицей. Режиссер использует метафору, которая говорит, что аэроплан подобен птице."



Фильм состоит из кадров, а отдельные кадры довольно конкретны. Метафора позволяет выразить абстрактные идеи, в частности отразить идею фильма. Рой Клифтон говорил, что метафоры отлично раскрывают личность героя, а также его внутреннее состояние. Фильм Алана Паркера "Стена" - это одна огромная метафора, описывающая, как сложно главному герою сломать свои внутренние барьеры и вступить в контакт с окружающими людьми.

Переменяя две параллельно развивающиеся истории, вы заставляете зрителей проводить между ними метафорические сравнения. Ракурс камеры, освещение и тени, движение, звук, различные манипуляции, сопоставление и монтаж - все это способы, которые при помощи структуры создают метафорические сравнения.

Метафора - это отличный инструмент, чтобы показать доминирующий элемент кадра. Возьмем, к примеру, этот кадр из "Ивана Грозного". Не используя ни единого слова, Сергей Эйзенштейн показывает нам, кто здесь главный.



Метонимия

Метафора и метонимия - это два главных инструмента, передающих скрытый смысл. В фильме "Простая история" режиссер Дэвид Линч использует образ охупки палочек, чтобы сказать "Большое спасибо, я возвращаюсь домой, к своей семье." У Хичкока в фильме "Тень сомнения" образ кольца символизирует любовь, предательство, открытие, вину и признание. В этих инструментах и проявляется сила кинематографа. Применяя их, вы выходите за рамки денотации, и обращаетесь к коннотациям, которые создали чуть ранее в эпизоде, или которые ссылаются на совершенно новую информацию, меняющую восприятие зрителей. Большинство кинематографистов не понимают, что с каждой новой коннотацией, фильм обретает новое звучание.

О метафорах слышал наверно любой школьник. Метонимия - гораздо менее известная фигура речи, но для кинематографистов этот инструмент представляет большую ценность. Давайте вновь вспомним профессора Дэниела Чендлера и послушаем, что он скажет по этому поводу. "Использование метафоры не предполагает очевидной связанности объектов. Метонимия же - это прием, при котором одно означаемое заменяет другое означаемое, при этом первый и второй объект либо тесно, либо напрямую связаны между собой. Работа метонимии основана на индексных взаимоотношениях между означаемыми, как правило в метонимии причина меняется со следствием. Лучшее определение метонимии, которое я нашел: 'создание образа целого на основе части этого целого'."⁷ Метафора и метонимия - это фигуры речи, которые позволяют нам лучше понимать реальность, но работают они по-разному.

Метафора - это по большей части способ, которые позволяет рассказать об одном явлении при помощи другого. Автор использует метафору, чтобы его лучше поняли. С другой стороны, метонимия - это прием, с помощью которого автор ссылается на явление и предмет, используя его часть. Тем не менее, с помощью метонимии можно не только сослаться на предмет или явление, но и раскрыть его. Используя метонимию, мы говорим о ЦЕЛОМ, ОБРАЩАЯСЬ К ЕГО ЧАСТИ, но целое состоит из многих частей. То, какую именно часть мы выберем, определяет аспект целого, на котором мы хотим сфокусироваться⁸.

"Как и метафора, метонимия тоже может быть визуальной. В фильме, который Якобсон назвал в основном метонимическим средством, использование метонимии выглядит как изображение объекта, который каким-либо образом связан с неизображаемым объектом."⁹ Если взять в пример наш эпизод с ковчегом, то мы использовали метонимию в случае с фотографиями Дональда и Дейзи, которые заменяли настоящих Дональда и Дейзи.

Помимо прочего метонимия отталкивается от визуальной цельности. Представьте, что оператор панорамно снимает тело человека. Сначала мы видим одну часть тела, затем другую и так далее. Когда мы видим на экране одну часть тела, то, по принципу работы метонимии, мы представляем, что другие части тела также принадлежат этому человеку, даже если эти кадры были смонтированы из разных источников.



Мы видим часть корабля и представляем себе весь корабль.

Рой Клифтон, автор книги "Образы в кино" ("The Figure in Film") предлагает несколько способов визуального определения метонимии. К примеру, вещь может заменять ее владельца. Газонокосилка заменяет Элвина Стрейта. Бейджик заменяет человека. Карта - территорию, которая на ней обозначена. Стенли Кубрик в фильме "Сияние" блестяще использовал этот прием для переходного кадра. Мы видим Джека Торранса, который смотрит на модель лабиринта, затем камера наезжает на модель, и она превращается в реальный лабиринт, где играет сын героя.

Каждая часть целого превращается в целую сеть взаимосвязанных идей. Простой рисунок из раскадровки мог бы выразить собой все идеи этой книги. Но что если за кадром с верхушкой парусника последует следующий кадр.



Я ставлю на то, что вы не ожидали ничего подобного, когда увидели кадр с верхней частью корабля. Этот прием называется - метонимическое заблуждение. Я часто воссоздаю этот рисунок на занятиях по раскадровке, и он каждый раз вызывает смех. В фильме "Монти Пайтон и священный грааль" использование метонимии вызывает комический эффект. Я имею в виду сцену, где все великие рыцари Камелота едут на поиски грааля. Камера отъезжает, и мы видим, что рыцари лишь притворялись, что сидят верхом на лошадях, а звук цокания копыт имитировали слуги, которые бежали за рыцарями и били по кокосам.

Синекдоха

Синекдоху часто называют подвидом метонимии. Синекдоха - это название части вместо целого или взаимосвязи между частями.

Если мы говорим об искусстве кинематографа или фотографии, то обычный крупный план - и есть синекдоха. И это действительно так, ведь любое изображение, ограниченное рамкой (живописное полотно, рисунок, фотография, кадр из фильма), работает как синекдоха: оно демонстрирует нам "кусочек жизни", и мы автоматически думаем, что реальность, находящаяся за границей, продолжает фрагмент, заключенный в рамку... Любая попытка отразить реальность невозможна без использования синекдохи - поскольку мы выбираем, какой именно фрагмент изобразить¹⁰.

Ирония

Ирония - это самый радикальный вид тропа из всех четырех. Как и в случае с метафорой, обозначающий компонент иронического знака будто бы означает одно, но на самом деле он отражает нечто совершенно другое. Ирония работает на основе бинарной оппозиции и показывает совершенно противоположные тому, что выразил говорящий, мысли и чувства. ... Ирония работает по принципу замещения, которое основано на несовпадении или дизъюнкции. Как правило ироническое высказывание скрывает в себе противоположный своему буквальному значению смысл, но преуменьшение или преувеличение тоже можно считать иронией. В некоторых случаях гиперболоизация также переходит в иронию¹¹.

Ключевая идея этого высказывания в том, что для иронии нужны два обозначающих. Один обозначающий компонент означает что-то, а второй показывает то, что мы имеем дело с иронией. Часто в роли второго обозначающего бывает достаточно "понимающей улыбки". Кроме того, в роли второго обозначающего выступает контекст высказывания.

Ироническое сопоставление заключается в том, что с помощью одного изображения или кадра мы придаем предыдущему изображению или кадру ироническое звучание. Благодаря этому приему, вы создадите замечательный переход между сценами, в которых последняя реплика первой сцены объясняет первый кадр второй сцены.

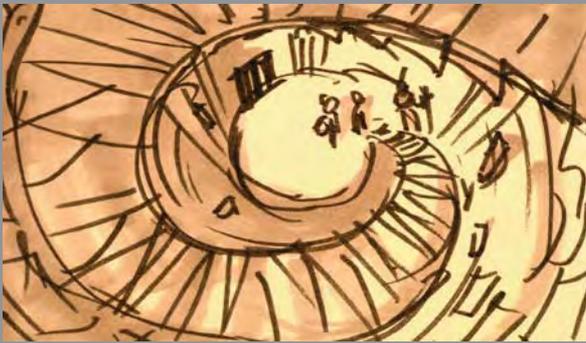


Пение под дождем — ирония или нет?

Знаки и время

Продемонстрировать зрителям знак или символ - это еще не все. Его значение может меняться в зависимости от того, что зрители увидят позже. Вы вполне можете изменить обозначаемое и "задним числом". Смысл обозначаемого меняется, пока вы не поставите точку в конце фильма. Когда вы смотрите детектив, сначала вы подозреваете одного из героев. Затем появляется новый контекст, и смысл всех улик и ключей меняется - теперь они указывают на другого подозреваемого. Когда в конце фильма герои раскрывают преступление, все элементы, все знаки обретают окончательное значение. вспомните хотя бы племянницу Чарли и кольцо, которое он подарил девушке. Только когда украшение прошло путь от мертвой женщины к Чарли, затем к племяннице Чарли, а затем снова к Чарли, мы увидели полную картину произошедшего.

Спасет ли Кlover Гу из глубокой расщелины? И причем здесь зубная нить?



Дэйзи и Вид подходят к охраннику, который сторожит башню Кlover.



ОХРАННИК: "Что вам нужно?" ДЭЙЗИ: "А?" ВИД: "Нам нужна зубная нить принцессы Кlover"



ВИД: "Она не очень-то осторожна со своими зубами."



Гу пытается выбраться...



И он делает определенные успехи.



Он хватается за выступ и висит на нем.



Кlover забирается на перила балкона.



Она проверяет, крепко ли закреплен трос на талии.



Смотрит вниз.



Из-за натяжения веревки Кlover отскакивает, а Гу падает.



ДЭЙЗИ: "Ты нашла его?" КЛОВЕР: "Я ничего не смогла разглядеть"



ВИД: "Может быть тебе дать фонарь?"



ГУ: "Да, любовь это действительно удар в солнечное сплетение"



Султан доволен



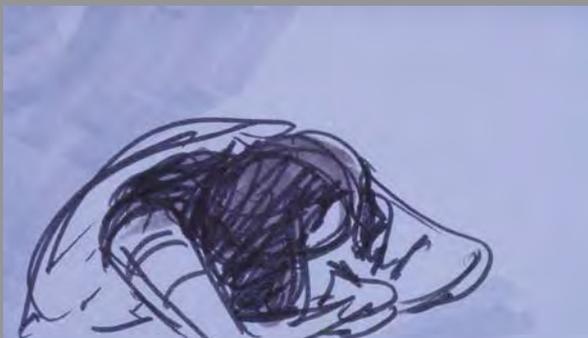
Шахерезада продолжает



ГУ [За кадром]: "Я должен найти дорогу наверх"



ГУ: "Моя истинная любовь ждет меня"



Шахерезада утомилась



Она еле-еле держит рисунки в руках.



Султан замечает это и подает сигнал к отбою.



СУЛТАН: "Интересно, найдет ли Гу свою истинную любовь?"



ДУНИАЗАДА: "Ты не смогла этого сделать, так ведь?"



Шахерезада мотает головой.

Итак, Шахерезада не сумела отравить султана. Что она предпримет дальше? У нее есть определенный план или она действует по обстоятельствам? Что предпримет Гу?

Все работает как надо, если вы знаете систему правил

Система правил напоминает язык в том плане, что мы совершенно не понимаем, как мы ее усвоили. Система правил по своей природе нейтральна. Система правил позволяет раскрыть смысл. Система правил определяет жанр фильма и создает у зрителя некое представление о том, что будет дальше. Благодаря системе правил мы видим контекст и понимаем, что происходит на экране.

События, который происходят в фильме одного жанра, могут смотреться совершенно не к месту в другом жанре. Что если ружье в вестерне начнет вести себя так, будто

находится в фильме ужасов? Что если оно сначала спокойно лежит на столе, а затем начинает целиться в людей под тревожную музыку? Такое поведение не соответствует системе правил вестерна.

Что из себя представляет система правил? Чтобы понять, как работает эта система, давайте разберем два фильма, которые созданы на основе некой системы правил: "Матрица" и "Золотой компас".

С самого начала "Матрицы" нас окружают знаки. Первые пять минут нас накрывает лавиной знаков, возникающих в рамках определенной системы правил. Первая сцена открывается кадрами с мигающим курсором. Вместо обычного рабочего стола мы видим экран со строками команд, запускается какая-то программа.

Мы слышим голоса за кадром. Картинка из командных строк начинает меняться, буквы падают, как водопад из данных. Картинка превращается в абстрактный набор данных, затем в луч света, который в свою очередь становится лучом фонаря. В офис врывается полиция с оружием наперевес. Спinoй к нам сидит женщина, она не двигается - и затем медленно понимает руки. Нам показывают улицу с огромным количеством все прибывающих полицейских машин. Мы уже видели подобные сцены раньше - мы знаем эту систему правил. Появляются агенты и заявляют, что теперь они ведут это дело. Полицейские протестуют. Мы понимаем, что перед нам не обычные агенты ФБР, а некие супер-агенты, наделенные невероятной силой. Мы узнаем, что женщину зовут Тринити, и она обладает невероятной силой. В данном случае действует свод правил фильмов про супергероев. Тринити носит черный кожаный костюм, очень похожий на костюм супергероя, и наше предположение о ее суперсиле подтверждается ее действиями. Затем мы видим, как Тринити исчезает в таксофоне, и понимаем, что верно определили свод правил. Помните Супермена и таксофон?

В следующей сцене появляется Нео, компьютер велит ему следовать за белым кроликом, что является отсылкой к сюрреалистическому миру "Алисы в стране чудес". Нео пытается сбежать, но сбежать из матрицы невозможно. Компьютер Нео выводит на экран "тук-тук" - и в дверь раздается стук. Нео и зрители понимают, что правила реальности изменились. Пусть вселенная "Матрицы" и представляет собой совершенно новый метафизический мир, он работает согласно своду правил, который мы прекрасно знаем.

В фильме "Золотой компас" совершенно другой свод правил. Этот фильм снят в жанре фэнтези, он начинается с того, что мы видим кадры с космосом и слышим голос повествователя за кадром, рассказывающий о магической силе пыли. Мы понимаем, что действие фильма происходит в параллельной вселенной, где души людей выглядят как животные и находятся вне тела человека. Все бы ничего, но эти души называются "демонами". Зачем давать предметам и явлениям названия, к которым у зрителей уже есть коннотации? Пыль - это то, что мы вычищаем, а душа - это субстанция, которая меньше всего напоминает демона.

У фильма были высокие сборы, но во время его просмотра я не почувствовал абсолютно никаких эмоций. Возникло ощущение, что каждая деталь на экране полна смысла, но самая главная проблема оказалась в том, что создатели фильма забыли поделиться с нами этой информацией. Мне хотелось бы, чтобы фильм мне понравился, но я не понимал свода правил, по которому он был создан, и пыль мне казалась обычной пылью, которая меня абсолютно никак не волновала. Будто бы я смотрел иностранный фильм без субтитров.

Тем не менее, в этом фильме все же была одна невероятно мощная визуальная сцена. С главной героиней, девочкой Лирой, знакомится ее новая учительница. Она кажется очень милой, но мы понимаем ее настоящие намерения, когда видим, как под столом демон учительницы угрожает демону девочки. Если мы не понимаем систем правил фильма, нам сложно сопереживать героям. Но Аданной сцене система достаточно ясна.

Иногда создатели фильма при помощи системы правил наоборот разрушают каноны жанра. Возьмем, к примеру, фильм Клинта Иствуда "Непрощенный". Создатели фильма используют свод правил вестерна, но в своем творении избавляются от налета романтизма, которым окутан образ ковбоя, любителя хвататься за ружье. Фильм рассказывает о перестрелках всю правду: ведь в людях, которые умирают от огнестрельных ранений нет ничего зачаровывающего.

Специфические коды

Помимо жанровых сводов правил есть специфические "коды", которые помогают интерпретировать фильм. Наплыв - постепенное превращение одного изображения в другое - означает, что прошло некоторое время. Разделение экрана на две или более части значит, что несколько событий происходят одновременно. К замедленному движению прибегают в случае падений или взрывов. Замедленное движение также означает опасность, особенно если главные герои - дети.

Семиотический квадрат

Семиотика, мир ключей и знаков, это обширная тема, которую можно изучать и изучать. Однако я ограничен рамками этой книги, поэтому напоследок расскажу о семиотическом квадрате, который изобрел Альгирдас Жюльен Геймас. В своей книге "История" ("Story")¹² Роберт МакКи использует этот квадрат как инструмент для анализа тематического разнообразия истории. В первую очередь у нас есть основная ценность. Мы создаем противоположную ей ценность и помещаем ее в противоположный угол квадрата. Затем к каждой из этих ценностей мы добавляем еще одну противоположную ценность.

Позитивная ценность	Противоположность
Отрицание отрицания	Негативная ценность

Каждый квадрант олицетворяют различные герои истории. На протяжении всего повествования, как носители противоположных ценностей, они вступают в конфликты.

Семиотический анализ истории Шахерезады

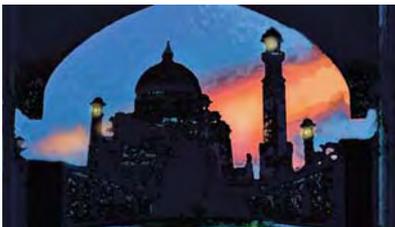
Давайте проанализируем, как я использовал семиотику и ключи в истории Шахерезады. В самой первой сцене с дворцом султана и городом, где разворачивается история с Гу, идет дождь. Дворец султана находится на возвышенном пространстве, он совсем не похож на замок из истории, которую рассказывает сама Шахерезада. Размеры замка - это метафора силы султана. Сцены разворачиваются ночью, что в свою очередь - метафора состояния султана, которое влияет на все его королевство. Конечно, ночь в мире Шахерезады сменяется днем, но, отказываясь от полноценного дневного света, мы создаем особую атмосферу и погружаем зрителей, наряду с Шахерезадой, в мир безумного султана.

Давайте проанализируем, как я использовал семиотику и ключи в истории Шахерезады. В самой первой сцене с дворцом султана и городом, где разворачивается история с Гу, идет дождь. Дворец султана находится на возвышенном пространстве, он совсем не похож на замок из истории, которую рассказывает сама Шахерезада. Размеры замка - это метафора силы султана. Сцены разворачиваются ночью, что в свою очередь - метафора состояния султана, которое влияет на все его королевство. Конечно, ночь в мире Шахерезады сменяется днем, но, отказываясь от полноценного дневного света, мы создаем особую атмосферу и погружаем зрителей, наряду с Шахерезадой, в мир безумного султана.

С помощью приема повторения Шахерезада сравнивает место действия своей истории и собственный мир, где она рассказывает эту историю. Дождь создает мрачную и тревожную атмосферу. Молния вызывает ощущение силы, вышедшей из-под контроля. Шахерезада соединяет два пространства, не констатируя это прямо, так что это сопоставление остается ниже порога осознания султана. Он также не осознает, что Шахерезада, рассказывая о монстре, который не умеет любить, на самом деле подразумевает самого султана: монстра, который забыл как любить.



Задача Шахерезады отнюдь не проста. Она, как и влюбленные из пролога ее истории, решает смело пойти на риск во имя настоящей любви. Ненадежный веревочный мост, который соединяет два берега, является метафорой препятствий любви. "Добраться" до султана будет нелегко. Дворец султана метонимически представляет самого султана.



Уголь, которым пачкается Шахерезада, подобен символическому объекту Хичкока, сначала имеющему одно значение, но затем приобретающему совсем другой смысл. Шахерезада любопытна: она играет с огнем, но заходит слишком далеко. Ритуал с зажиганием лампы, который каждый раз продельывает Шахерезада, теперь также обретает новое значение — она повинна в том, что открыла запретную дверь.

Добавить в историю Шахерезады купидона со стрелами оказалось забавным приемом. Стрелы Купидона олицетворяют выражение "любовь ранит". Наш герой-купидон в образе ребенка, который, как известно, является результатом любви, появился как спонтанная, свободная ассоциация. Его крылья - олицетворение полета, именно это чувство вызывает любовь. Нагота купидона символизирует, что полюбив кого-то человек становится уязвимым. Кроме того, у купидона завязаны глаза (любовь слепа), а наконечники стрел - в виде сердца. Купидон сильнее, чем Аид в своем подземном царстве мертвых. Это аллюзия на силу любви, которая помогает Гу выжить в подземном мире. Именно любовь заставляет его стремиться вверх, чтобы встретиться с Кловвер.

Семиотика охватывает всю нашу реальность. Каждый элемент реальности говорит, и говорит он неизбежно риторически. Эти слова отличаются от кричащего "Посмотри на меня!", которое вы видите, глядя на привлекающие внимание визуальные образы. Эти слова почти не слышны, и вам нужно постараться, чтобы "считать" их и раскрыть их значение.

Посмотрите "Матрицу" и "Золотой компас" и проанализируйте свод правил, который там используется. Посмотрите "Простую историю", "Фантазию 2000", в частности эпизод в ковчеге, "Лабиринт фавна", "Приют" и фильмы Хичкока - постарайтесь понять значение семиотических знаков, которые скрываются в этих фильмах.

Следует запомнить:

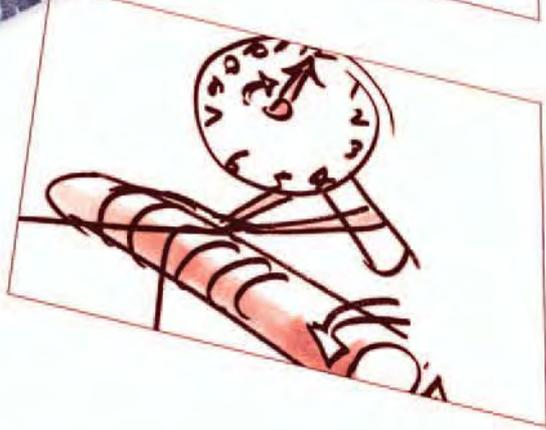
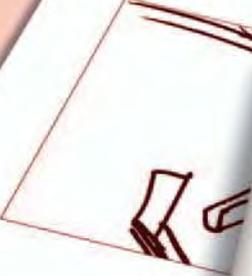
- Изучайте, каким образом изображения задают вопросы, чтобы получить на них сильный ответ.
- Чтобы создать скрытый пласт, используйте семиотику. Так вы больше вовлечете своих зрителей.
- Создавайте несколько "слоев" коннотаций. Таким образом, обратившись к одной ассоциации, вы запустите у зрителей мыслительный процесс, который вызовет целую цепочку ассоциаций.
- Каждый элемент говорит. Иначе невозможно. Помните о том, что вы должны растолковать зрителям, что значат все знаки.
- Ознакомьтесь с книгой Дэниела Чандлера "Semiotics: The Basics", а также его онлайн-семинаром "Семиотика для начинающих", который можно найти на <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/semiotic.html>.
- Фильм творится как сон. Пусть смыслы и ассоциации накладываются друг на друга, и возникает красочный холст с переплетениями знаков.



"Это для меня? Ну что ты, не стоило"

Ссылки

1. Sharff, S. *The Art of Looking in Hitchcock's Rear Window*. Limelight Editions, 1997.
2. Truffaut F. *Hitchcock by Trauffaut*. New York: Simon & Schuster, 1967.
3. Zizek, S. *Everything You Always Wanted to Know about Lacan But Were Afraid to Ask Hitchcock*. Verso, 1992.
4. Lakoff, G. and M. Johnson. *Metaphors We Live By*. University of Chicago Press, Chicago, 1980.
5. Chandler, D. *Semiotics: The Basics*. London: Routledge, 2004.
6. Тот же источник.
7. Тот же источник.
8. Lakoff, G. and M. Johnson, *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press, 1980.
9. Chandler, D. *Semiotics: The Basics*. London: Routledge, 2004.
10. Тот же источник.
11. Тот же источник
12. McKee, R. *Story*. Regan Books, 1997.



Как передать смысл и значение



Режиссер захватывает внимание аудитории с помощью последовательности четких кадров, на основе которых зрители уже сами мысленно составляют осмысленную историю. Зрители сопоставляют ключи и собирают факты, затем у них появляются определенные ожидания и логические объяснения происходящего - а следом и целостная картина.

В этой главе вы узнаете, как мы складываем разные идеи в единую картину и выстраиваем целостную историю. Слышали ли вы о мультипликаторе Рубе Голдберге? Он известен благодаря серии популярных мультфильмов о "Машинах Руба Голдберга", сложных механизмах, которые выполняют обычные задачи замысловатым образом.¹

Его работы вдохновили многих художников, мультипликаторов и даже инженеров. Ежегодное соревнование имени Руба Голдберга спонсирует университет Пердью, ведь в одном из мультфильмов Голдберга описывается история чудака, который стал инженером Пердью. "Как все было у Голдберга: Тюлень балансирует на носу мячом и аплодирует сам себе, он случайно дергает за струну и оживляет "человека-оркестра". Студентка слышит музыку и танцует Чарльстон, она случайно переворачивает масляную лампу, которая поджигает веревку, вследствие чего катится баскетбольный мяч, который запускает атомную машину, она поднимает недотепу вверх, он крадет ответы и становится успешным инженером."²

Зачем же нам анализировать работу машин Руба Голдберга? На примере их действия мы видим, как работает фактор предвосхищения: отдельные элементы устройства медленно, но верно приближают предмет к цели. Другими словами, они рассказывают историю.

Последовательность кадров и причинно-следственные взаимосвязи: как располагать кадры

Когда появляется какая-либо новая технология, мы работаем с ней, основываясь на аналогиях с прежним опытом. Когда у компьютеров появился экран, мы назвали его "десктоп" (*букв.: поверхность стола*). Мы всегда работаем с неизвестным по аналогии с тем, что мы знаем. Мы построили структуру "виртуального десктопа" на основе "реального" стола. Но порой подобный "перенос опыта" выходит боком: я нередко видел на

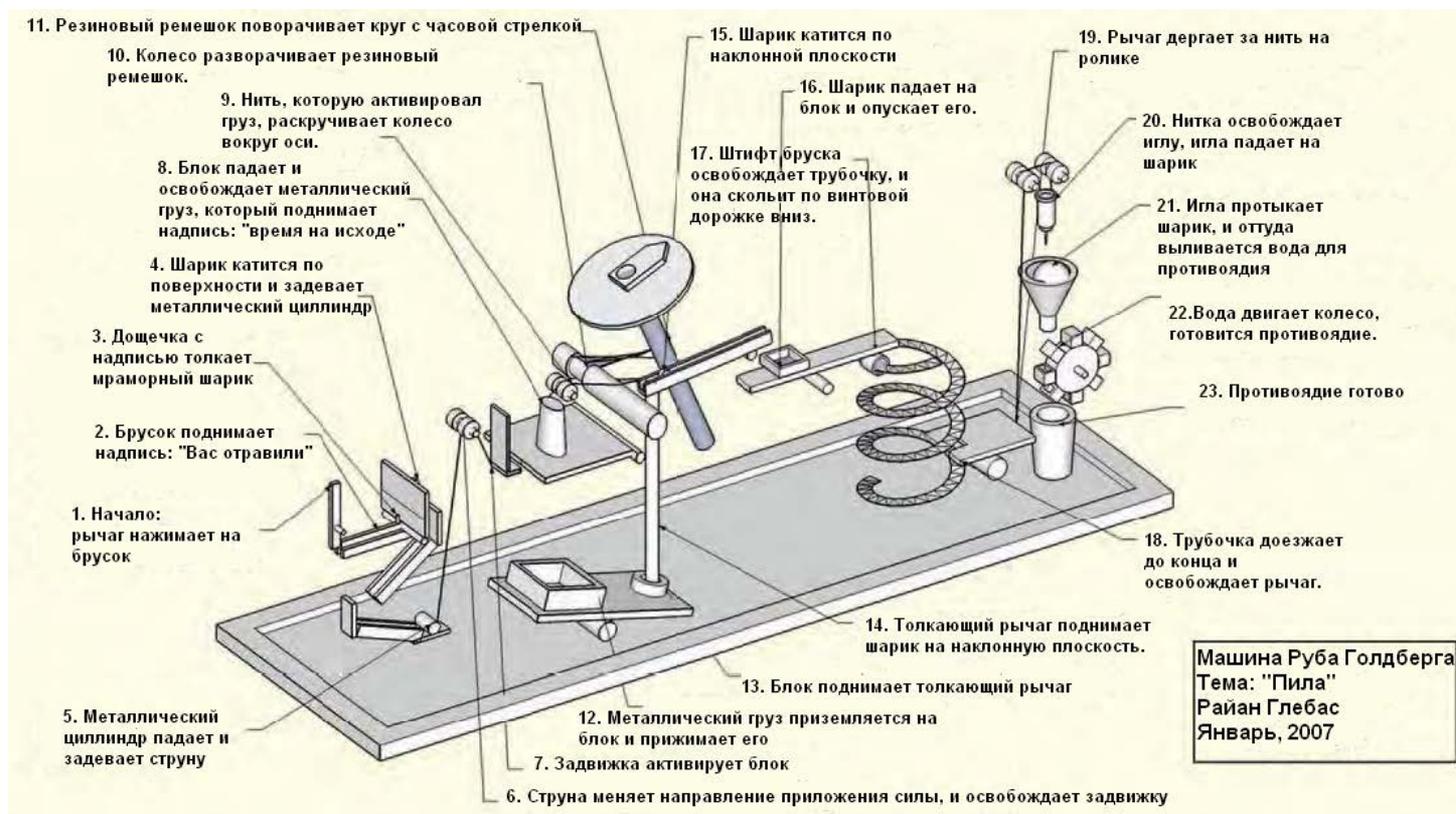
компьютерах невероятно захламленные рабочие столы.

Искусство кинематографа появилось на стыке многих других искусств. Фотография, живопись, фольклор, мифы, литература и в особенности театральное искусство - все это повлияло на развитие кино. Создатели первых фильмов просто фиксировали повседневные события, но уже вскоре появились художественные фильмы, в которых режиссер занимался самой настоящей постановкой, как и в театре.

На следующей стадии развития кинематографа предстояло обнаружить, чем отличаются фильмы от других форм искусства. Какие новые возможности скрывает искусство кино? Кинематографисты поняли, что пленку со снятой сценой можно делить на фрагменты и затем переставлять эти фрагменты. На этом этапе в искусстве кино наступила совершенно новая эра, возможность переставлять кадры оказалась одним из самых важных аспектов кинематографа.

Руб Голдберг и фильм "Пила"

Каждый год семиклассники в школе, где учится мой сын, работают над научным проектом, цель которого - создать машину Руба Голдберга. В цикле машины должно быть 15 шагов, а в ее устройстве - несколько простых механизмов (рычаги, колеса, подъемные механизмы и т.д.). Машина должна быть не больше установленного размера и не давать сбоев в работе. Мой сын решил оттолкнуться в своем проекте от фильма "Пила". "Пила" - это отвратительный фильм, но тема фильма компенсирует все его минусы. Главная мысль этой серии фильмов в том, что нужно ценить свою жизнь, пока ее у тебя не отобрали. Фильм учит нас тому, что жизнь - это подарок, но вот методы, которыми это демонстрируется, оставляют желать лучшего. Главный герой решает поиграть в Бога, он ставит своих жертв в ситуации, в которых почти невозможно выжить,



На первой стадии развития кинематографа, если бы мы снимали общий план с камерой, закрепленной на одной точке, мы бы увидели каждый этап работы машины. Работа каждого элемента приводит к активации следующего элемента. Работа машины кажется "бесшовной", потому что сцена поставлена так, что мы не видим склеек монтажных кадров.

и его жертвы должны выбраться из ловушки. По версии моего сына при запуске машины вы узнаете, что сейчас вас отравят (понарошку конечно). Машина проходит все шаги и, когда время почти заканчивается, она наливает вам противоядие и говорит, что жизнь все же хорошая штука.

"Бесшовное" течение пространства и времени

В классическом варианте фильм и должен казаться "бесшовным". Зрители не должны видеть никаких пространственных пробелов, они не должны чувствовать, как ломается течение времени. Искусство монтажа часто называют невидимым искусством. Другими словами, монтажер удерживает структуру фильма ниже зрительского порога осознания. Если зритель заметит несостыковки, это незамедлительно привлечет его внимание, и иллюзия будет разрушена, произойдет своего рода авария. Я считаю, что искусство режиссера заключается в невидимости его работы. Именно поэтому мы в первую очередь работаем над структурой: хорошая структура обеспечит зрителю эмоции, которые он желает получить.

Дайте зрителям "ключи", позволяющие сконструировать историю, но вам необязательно проговаривать каждую деталь. Вы скрытым образом намекаете им, что на все вопросы они получают ответы. Таким образом аудитория вовлекается еще больше, так как вы включаете ее воображение. Основываясь на своих предположениях, зрители создают собственную историю. Мы получаем информацию от всех органов чувств и бессознательно конструируем впечатления. Задача режиссера в том, чтобы осмысленно, логически и эмоционально выстроить кадры фильма, таким образом создав реалистичную историю.

Разъединяем и вновь соединяем

Вернемся к машине, созданной на основе фильма "Пила". Разобьем общий план на несколько отдельных кадров, а затем с помощью монтажа соединим их вместе. Наш фильм выглядит совершенно бесшовным, но на самом деле это иллюзия, которая создана из множества отдельных частей. Монтаж по своей сути - это процесс принятия решения: где разместить каждый фрагмент и как смонтировать их вместе. Работая над фильмом, мы сплетаем все фрагменты истории так, что зрители воспринимают картинку, считают ее, осмысливают ее и мысленно завершают историю у себя в голове. Если брать живопись, то здесь все совершенно по-другому: у зрителей есть время на то, чтобы выбрать на какой фрагмент смотреть. Режиссер фильма невероятно внимательно выбирает, что показать аудитории.

На этой стадии работы мы также приближаем действие. Каждый кадр - это крупный план того, что вы хотите показать зрителям. Вы достигаете сразу трех целей. Во-первых, с помощью приближения вы направляете внимание аудитории на нужный фрагмент. Во-вторых, крупный план способствует большей эмоциональной вовлеченности. И наконец, вы создаете эффект неожиданности, так как зрители не могут предвидеть, что произойдет дальше, потому что не имеют возможности рассмотреть, что происходит "за кадром".

Нарративные вопросы это еще один фактор, который побуждает нас смотреть фильм — мы хотим узнать, что же будет дальше. Причинно-следственные связи - это клей, который склеивает мир истории. Одно событие вызывает другое и так далее. Есть три типа причинно-следственных связей. Первый - физическая взаимосвязь. Снова вспомним машину из "Пилы". Этот пример физической каузальности: одно действие приводит к следующему действию. Тем не менее, такой вид причинно-следственной связи предсказуем, потому что он работает "как машина". То, что взлетит вверх, обязательно затем упадет вниз, потому что действуют законы физического мира. Если мы знаем, что такое гравитация, тогда мы понимаем чего ожидать, и нет никакой предсказуемости.

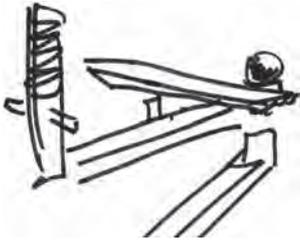
Конструирование машины Руба Голдберга или раскадровка ее работы - это великолепный способ научиться создавать плавный, "бесшовный поток" с причинно-следственными связями. В интернете вы найдете огромное количество фильмов, где-так или иначе использованы машины Голдберга.

Законы физики точны, и они не меняются, но машины, которые построил человек, ломаются очень часто. Знаете ли вы закон Мерфи? "Самая ранняя известная версия закона Мерфи касается сценической магии... Давно установлено, что если в представлении что-то может пойти не так, то в девяти случаях из десяти, это пойдет не так."³ Окончательная версия закономерности такова: "Если что-то может пойти не так, это пойдет не так." А кое-кто добавляет еще: "...и в самое неподходящее время"

Вы возразите, что наша реальность - это не механизм. Если вернуться к примеру машины из "Пилы", то эмоции людей предсказать не так легко, как работу машины. Мой сын добавил в свою конструкцию и человеческий фактор: записку, которая говорит о том, что вы отравлены. Ожидание того, даст ли машина противоядие, превращает работу обычного механизма в драматическую историю.

Когда мы смотрим кино, мы стараемся предположить, что произойдет дальше. Мы строим догадки, какие последствия будут у того или иного события. Именно так и построены нарративные вопросы. Имела место некая причина: каков будет результат? Какой вид причинно-следственной взаимосвязи работает так, что мы не можем оторвать глаз от экрана, ожидая, что случится дальше?

На изображениях ниже вы увидите вторую версию работы машины из "Пилы", на этот раз мы разобрали общий план на отдельные фрагменты и затем смонтировали их вместе. При работе над анимационным фильмом фаза монтажа прорабатывается на этапе создания раскадровки. Работая над художественным фильмом, команда снимает больше материала, чем нужно, а затем режиссер выбирает, какие фрагменты включить в окончательный вариант фильма, и как их соединить. В данном варианте камера также прослеживает движение шарика. Посмотрите на рисунки внимательно. Видите ли вы несостыковки во времени?



Машина в режиме ожидания



Мы нажимаем на рычаг, и выводится сообщение о том, что скоро подействует яд.



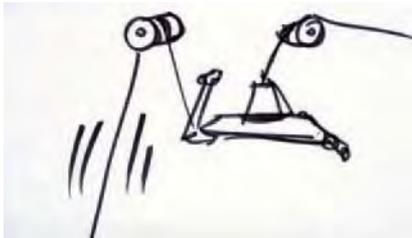
Мраморный шарик падает на дорожку



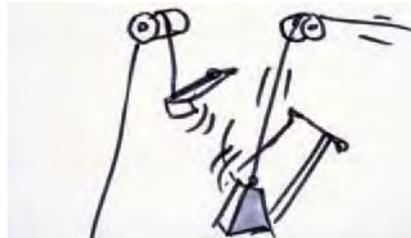
И продолжает движение...



Шарик падает на груз, активируя веревочку.



Веревка освобождает защелку.



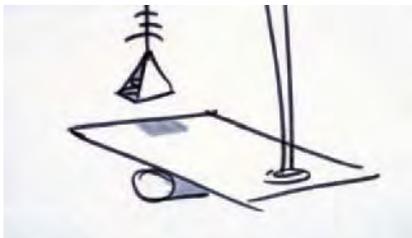
Рычаг падает и освобождает груз.



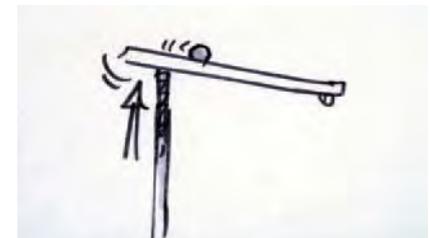
Веревочка на грузе поворачивает часы.



Груз продолжает падать...



Груз касается рычага и поднимает брусок вверх.



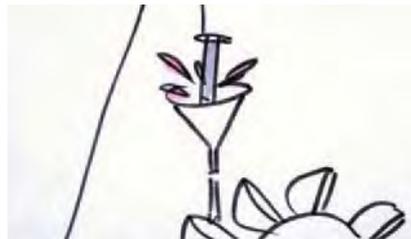
Брусок касается дорожки, и мраморный мячик скатывается вниз.



Защелка размыкается, и трубочка скользит по спирали.



Активируется игла шприца



Игла протыкает шар...



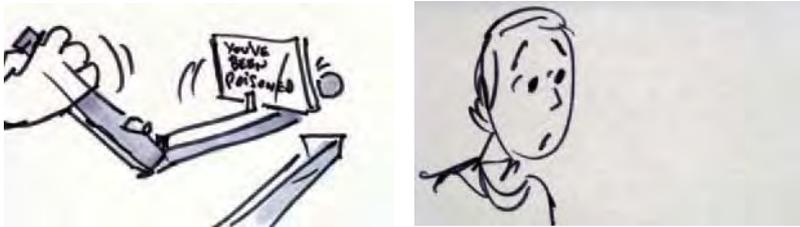
Из лопнувшего шара в чашку вытекает противоядие.

Пробелы и прорехи возникают там, где действие смонтировано неправильно. Здесь в последовательности действий также есть разлом: мы видим, как брусок касается дорожки и заставляет мраморный шарик скатиться вниз, но мы не видим кадра, на котором мраморный шарик заставляет трубку съехать по спирали. Также нет кадра, на котором показано, как активируется игла. Подобные прорехи нарушают плавное течение движения во времени.

Другие типы причинно-следственных связей

Работая над раскладкой эпизодов, где происходит много действий, а в особенности над комическими сценками, не забывайте о законах Ньютона касательно применения силы, движения и инерции. За событиями, вышедшими из-под контроля, наблюдать очень забавно, если конечно они происходят не с нами.

Физический тип причинно-следственной связи - это далеко не все. Какие еще бывают типы? Я задаю этот вопрос на своем занятии, а затем прошу одного из студентов встать и включить свет. Он или она делает это. Я говорю несколько слов, и студент делает то, что я говорю. Таким образом мои ученики получают представление о лингвистической каузальности. Если выразиться по-другому, я произношу слова и создаю некую причину. К примеру, я говорю вам: "Пожалуйста, продолжайте читать." Мои слова заставили вас продолжать чтение, а также принять тот факт, что слова тоже могут являться причиной.



Обратите внимание, насколько эмоциональнее стал этот кадр, когда мы добавили реакцию персонажа. Градус эмоциональной вовлеченности сразу повысился. Даже простой взгляд может стать причиной какого-либо действия. Слышали ли вы выражение: "если бы взглядом можно было убить..."? Эмоции - тоже являются причинами. Наши чувства порой побуждают нас совершать действия. Мы пытаемся изменить ситуацию, убеждаем других людей изменить ситуацию или просто зарываемся с головой в песок и стараемся обо всем забыть.

Эмоциональный тип причинно-следственной связи касается не только наших эмоций. Чувства других людей также заставляют нас совершать действия. Когда близкий человек грустит, мы стараемся его подбодрить. Детектив раскрывает преступление в том случае, когда сопоставляет возможности подозреваемых совершить преступление и их мотивы. Мотив становится либо причиной преступления, либо следствием этой причины. Мотивация персонажей - это один из самых важных инструментов создания правдоподобного героя.

Эмоциональный тип причинно-следственной связи касается не только наших эмоций. Чувства других людей также заставляют нас совершать действия. Когда

близкий человек грустит, мы стараемся его подбодрить. Детектив раскрывает преступление в том случае, когда сопоставляет возможности подозреваемых совершить преступление и их мотивы. Мотив становится либо причиной преступления, либо следствием этой причины. Мотивация персонажей - это один из самых важных инструментов создания правдоподобного героя. "

Эмоциональная причинно-следственная связь заводит в тупик, когда один человек перекладывает ответственность за свои поступки на второго человека, и наоборот. В этом случае каждая реакция запускает следующую и конфликт двух людей нарастает. Напоминает детскую игру: "Это он начал".

Действия человека, которые он совершает под влиянием эмоций, невероятно сложный феномен, потому что мы единственный вид в мире животных, который использует знаки. К примеру, львы не читают книг, не снимают фильмы, чтобы изменить мир вокруг. Они не могут свести пятно со шкуры, если у них оно есть. Наше семиотически-структурированное воображение тут же вызывает образ льва с пятнами, которые он не может стереть даже при помощи пятновыводителя.

Семиотическая каузальность представляет собой причинно-следственную связь, основанную на знаках. Мы останавливаемся на красный свет, потому что это сигнал к остановке. Числа также могут побуждать людей к действию. Котировки фондового рынка, спидометр в машине, термометр в холодильнике - цифры на этих устройствах дают нам информацию и вызывают различные действия. Неправильные данные ведут к ужасным последствиям: к примеру, вы получите штраф или ваше мороженое растает. В начале века сигналы маяка тоже служили невероятно мощным побудительным знаком. "Один сигнал в сторону земли, и два в сторону моря" давали знак британским колониям о том, что приближаются британские войска.

На то, как зрители интерпретируют события, происходящие на экране, во многом влияет структура расположения кадров. Если мы разместим рядом два кадра, то зрители их сопоставят и решат, что событие в первом кадре повлияло на событие во втором. К примеру, в первом кадре человек нажимает на кнопку, а во втором взрывается машина. Мы мысленно соединяем эти два события и приходим к выводу, что нажатие на кнопку привело к взрыву, пусть даже кнопка эта была от дверного звонка.

Силы природы, погода, геологические явления - все подчиняется законам физики. Но только не в кино. Добро пожаловать в зону *сверхъестественной* каузальности, где события происходят по необъяснимой причине. В фильмах ужасов постоянно эксплуатируется подобный вид каузальности. По сути этот жанр не смог бы существовать без этого типа причинно-следственных связей.

Неодушевленные предметы могут обладать зловещими, сверхъестественными свойствами. В фильме мы можем показать призраков и другие потусторонние явления, даже не показывая их. Герой видит что-то, но другой персонаж его отвлекает, и герой отвращивается. Когда герой оборачивается снова, это "что-то" уже исчезло. Зрители сами приписывают сверхъестественные свойства предметам и явлениям, когда "осмысливают" монтаж сцены.

В сериале "Чудопад" мы видим серию странных, связанных друг с другом причинно-следственным образом событий: пластиковая игрушка приказывает девочке совершать разные необычные поступки, например, разбить задние фары. История развивается, и мы понимаем, что крошечное событие оказывается элементом катализатора грандиозного плана, который должен изменить жизни многих людей. Совершая эти поступки, девушка чувствует, что сходит с ума, но мы понимаем, что мир устроен более сложно, чем нам кажется.

Фильмы - механизмы обозначения систем

В обычной жизни одно событие порождается множеством причин. Работая над сюжетом, мы упрощаем причинно-следственные взаимосвязи, чтобы зрители усвоили урок. Зрители видят: некоторый поступок ведет к определенным последствиям. Фильм представляет собой цепочку причинно-следственных связей, выстроенных иерархически при помощи нарративных вопросов. Фильм интересен тем, что мы наблюдаем последовательность причинно-следственных связей, и эта цепь причинно-следственных связей сопровождается знаками, которые помогают прийти к нужному выводу.

География экрана: зрители должны знать, где что находится

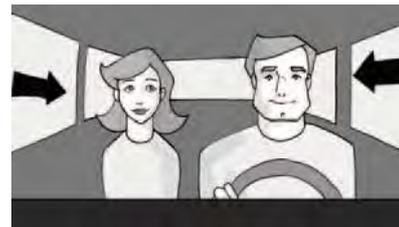
Зрители должны легко ориентироваться в вашей истории, а также определять, где и когда происходит событие. Отталкиваясь от информации на экране, зрители мысленно конструируют пространство, где происходит действие. Зрители воспринимают движение так, как оно показано на экране, а не так, как оно происходит на самом деле. Так что в рядом располагающихся кадрах у движения должно быть одно направление. Противоположные направления отражают то, что герои двигаются в разные стороны. Помните о "мысленной карте": если герой двигается на запад, он должен пойти налево.

Начните со стейджинга действия. На общем плане вы увидите, как все элементы сцены соотносятся друг с другом. Проведите воображаемую линию через кадры одной сценки, и пусть каждый герой остается на своей стороне. Так вы избежите путаницы.



Предвидеть будущее невозможно, хотя многие и пытаются это сделать. Если говорить о предсказаниях будущего в фильмах, то вам достаточно лишь показать кадр с нужным событием прежде, чем оно произойдет в фильме. Чуть позже, когда событие действительно случается, у зрителей возникает ощущение, что они уже видели это раньше.

Отправимся в поездку вместе с Диком и Джейн. Как видно по стрелкам, задний план постоянно удаляется.



Герои начинают диалог, поэтому задний план уходит панорамой в противоположном направлении.



Водитель должен сидеть лицом в ту же сторону, в какую движется машина.



Следите за этим.



Если вы пересечете линию движения, зрителям покажется, что машина едет не в ту сторону.

Также следите за тем, как герои входят в машину и выходят из нее, так как подобные моменты тоже привлекают внимание зрителей. "Нелогичность" направлений входа и выхода героев отвлекает от более важных событий.



Чтобы сменить направление движения, либо добавьте нейтральный кадр машины...



...либо покажите, как машина меняет направление на общем плане.

Нейтральный кадр - это кадр, при котором оператор снимает машину спереди. Прием позволяет отвлечь зрителей от смены направления движения в кадре. Также появляется некоторое разнообразие.

Кадры, на которых вы показываете реакцию персонажа, также отвлекают от смены направления.



Совпадение уровня взгляда

Если персонажи разного роста смотрят друг на друга, и каждого из них вы выносите в отдельный кадр, то уровень взгляда каждого из них должен быть таким, чтобы казалось, что они смотрят друг над друга. Это относится ко всем героям, которые смотрят друг на друга и разговаривают друг с другом "из разных кадров": следите за уровнем взгляда. Если герой на что-то смотрит, то в следующем кадре вы должны показать, на что именно он смотрит.

Временная последовательность

Зрители всегда воспринимают все события в фильме, будто они происходят прямо сейчас. Но это вовсе не значит, что мы не можем показать прошлые, будущие события или события, которые совсем никогда не происходили. Но в этом случае создайте на раскадровке контекст, который объяснял бы, что *событие происходит в прошлом или будущем*. Подойдет и простой прием, наподобие голоса рассказчика за кадром: "помню, что в далеком 1971..." И зрители воспримут

событие, будто оно действительно происходило в 1971, но, чтобы не возникла путаница, покажите им сначала сценку из настоящего. Напоминает ситуацию с пятнистым слоном: чтобы не думать о нем, вы сначала подумаете о нем.

Поддерживайте в фильме иллюзию непрерывно и плавно текущего времени. Зрителям нужно время, чтобы сфокусироваться на самых важных моментах, пусть они прочувствуют каждый момент. Если темп будет слишком быстрым, зрители не успеют воспринять важную и нужную информацию, а значит и не испытают никаких эмоций. Они не успеют уследить за повествованием. Если вы "замнете" ключевые эмоциональные моменты, которые переживают ваши герои, зрители не проявят к ним сочувствие. Сфокусируйтесь на чувствах героев, пусть зрители "считают" эмоции с их лиц. Покажите, как изменяются эмоции героев. Если вы работаете над анимацией, то пусть раскадровка и озвучка героев вдохновляют ваших аниматоров.

Вернемся к Шахерезаде. Она переживает чувство, так знакомое многим писателям и сценаристам — творческий кризис!



На спящую Дуниазаду падают листы бумаги.



Один из них задевает девушку, и она просыпается.



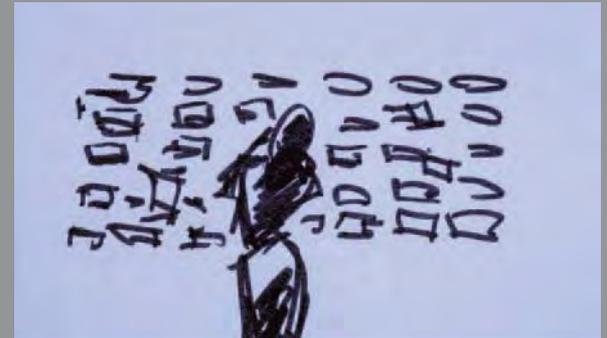
Девушка разглядывает лист.



Она оглядывается и видит...



У ноги ее сестры лежит огромная куча скомканной бумаги.



Шахрезда смотрит на стену, увешанную огромным количеством рисунков.



Она поднимает руки и...



срывает рисунки со стены.



Она опускается на колени в гору разорванных рисунков...



И рвет на себе волосы...



Шахерезада всхлипывает.



ДУНИАЗАДА [За кадром]: "Шахерезада"



Шахерезада открывает глаза.



Шахерезада вырывает куклу из рук сестры.



Она в ярости.



Девушка берет страницу.



ž

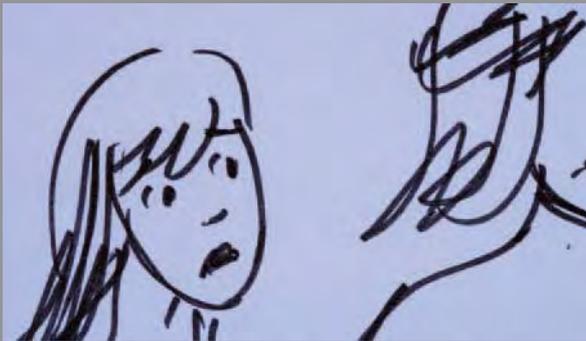
ž



, ž .



Дуниазада понимает, что ей не удастся убедить Шахерезаду



Она думает.



ДУНИАЗАДА: "Я знаю, что тебя вдохновит!"



ДУНИАЗАДА: "Библиотека султана!"



ДУНИАЗАДА [За кадром]: "Я уверена: ты найдешь там что-нибудь"



Шахерезада с одобрением кивает.

Найдет ли Шахерезада вдохновение в библиотеке или где-нибудь еще? Сценарист нередко обнаруживает, что все идеи иссякли. В этом случае полезно сделать перерыв, погулять, зайти в библиотеку или в интернет. Посмотреть фильм. Источники вдохновения повсюду. Творчество требует времени, настойчивости и упорной работы.

История развития искусства монтажа

Что вы видите на следующих двух кадрах?



Большинство людей видит пожарника, который спасает женщину из горящего здания. На первый взгляд все ясно, но не спешите с выводами. Давайте расширим границы кадра. Что теперь вы видите?



Почему же на первом варианте мы не заметили дыма? Теперь пожарник из Нью-Йорка спасает женщину из Парижа? Кадры взяты из разных сцен, однако мы упорно пытаемся соединить их в одну. Наш разум работает на основе ассоциаций, а не на основе логики.

Кинематографисты не всегда имели в распоряжении все техники, которые мы сегодня воспринимаем как должное. Первый фильм сняли в 1895 году братья Люмьеры, и назывался он "Политый поливальщик". Они написали сценарий небольшого гэга, поставили его и сняли на камеру.



Техники привлечения внимания публики и создания драматического напряжения со временем развивались. Джордж Мелье пошел еще дальше: он снял не просто гэг, а полноценную историю из отдельных кадров, каждый из которых рассказывал свою собственную историю. Пока что он не предпринял попытки создать непрерывное действие.

В 1903 году Эдвин Портер совершил еще более радикальный шаг: он смонтировал фильм "Жизнь американского пожарного". Он использовал уже отснятую пленку из совершенно разных источников и создал совершенно новую историю с помощью простого переставления кадров. Из одних частей появилось совершенно другое целое! "У кадра никогда нет одного и окончательного значения, оно меняется в зависимости от того, какие кадры стоят рядом с ним."⁴ Кадр становится драматичным и выразительным только потому, что рядом с ним стоит кадр из совершенно другого фрагмента. Зритель мысленно соединяет значимые кадры, тем самым конструирует у себя в голове осмысленное и целостное событие.

Я уже не раз упоминал о том, что каждый кадр должен быть крупным планом того, на что вы хотите обратить внимание аудитории. И следующим грандиозным открытием стал крупный план. Приемы театрального стейджинга не создавали необходимой драматичности, поэтому режиссер Дэвид Гриффит принялся двигать камеру. "В определенный момент, когда реакция героя становилась самым важным элементом сцены, Гриффит вслед за общим планом вставлял крупный план"⁵

Гриффит не раз пользовался приемом монтажа который позаимствовал из фильма Портера про пожарника: параллельным монтажом. При таком типе монтажа подразумевается, что два события происходят одновременно. Частое клише, когда "рыцарь" спасает девушку в последнюю секунду, снимается как раз на основе параллельного монтажа или монтажа с перебивками. Помимо того, что мы с помощью этого приема сопоставляем два действия, мы еще применяем технику "откладывания ответа". Монтаж с перебивками создает эффект двойного откладывания, при котором первое происходящее действие откладывает ответ на нарративный вопрос второго, из-за чего напряжение растет еще больше.



Действие 1: Успеет ли герой вовремя?



Действие 2: Не придет ли помощь слишком поздно?



Два действия вот-вот соединятся



Искусство монтажа вышло на новый уровень благодаря русским кинематографистам. "Если Гриффит перемежал общие планы крупными планами, тем самым усиливая драматичность сцены, то Пудовкин пошел еще дальше: он создавал эпизод исключительно при помощи сильных крупных планов"⁶ Всеволод Пудовкин научился этому приему у Льва Кулешова. "Благодаря своим экспериментам, Кулешов обнаружил, что монтаж не просто помогает сконструировать непрерывное повествование. Если переставить кадр в подходящее место, он обретает значение, которое ранее у него отсутствовало."⁷

Пудовкин обнаружил следующую закономерность: порядок кадров опередает смысл сцены. Если мы видим кадр с улыбающимся героем, затем крупный план с револьвером, а затем снова кадр с героем, пришедшим в ужас, то зрители придут к мысли, что герой испугался, увидев ружье.



Если переставить кадры с реакцией героя местами, то зрители предположат, что герой собирается воспользоваться ружьем, чтобы справиться с какой-то пугающей ситуацией.

И в том и в другом случае мы видим одни и те же кадры, но значение сцен разное, потому что порядок кадров отличается.



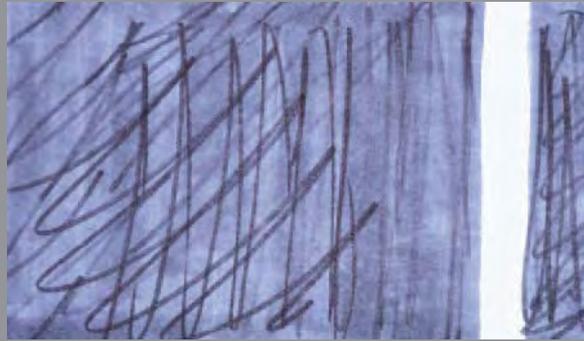
В другом эксперименте Кулешов взял кадр с героем, у которого нейтральное выражение лица, и поочередно расположил после этого кадра кадр с тарелкой супа, с мертвой женщиной, лежащей в гробу, и играющей девочкой. Затем он продемонстрировал каждый вариант зрителям.



В первой ситуации зрители отметили задумчивое настроение, с которым герой смотрит на суп. Затем они были тронуты эмоциями героя, смотрящего на мертвую женщину. Кроме того, все подчеркнули легкую улыбку героя в тот момент, когда он наблюдает за девочкой. *Зрителям даже не пришло в голову, что во всех трех ситуациях кадр с героем был один и тот же!* Целое больше, чем сумма частей.



Шахрезада идет по дорожке из лунного света.



Дверь в библиотеку открывается...



Шахрезада заглядывает внутрь. Она видит...



Султан что-то пишет за своим столом.



Он встает и собирается уйти.



Он идет в направлении Шахрезады



Проходит мимо камеры



И выходит из библиотеки...



Шахрезада прячется за колонной



Она прячется, пока не слышит, как захлопнулась дверь.



Шахерезада открывает книгу султана.



Это его дневник.



Она читает мысли султана.



Какие секреты скрывает дневник?



Проходит какое-то время.



Приходит Шахерезада.



Она начинает рисовать



Она поднимает рисунок для султана и улыбается своей сестре.



Дуниазада все понимает.



В замке Кэтфилда происходит что-то странное.



Проходит какой-то жуткий эксперимент. Воздух искрится электричеством.



Эксперимент завершился удачно. У Кlover теперь новый жених.



В то же самое время по склону взбирается одинокая фигура.



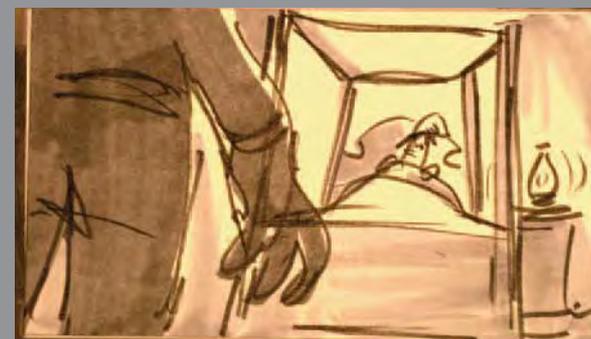
Гу наконец-то удалось добраться до вершины.



Гу взбирается к окну Стикса.



Стикс что-то чувствует и просыпается.



У края его кровати стоит...



МОНСТР: "Почему ты не сказал Гу прыгать быстрее?"



СТИКС: "Я не думал, что все так закончится!"



МОНСТР: "Он упал в глубины ада из-за тебя!"



СТИКС: "Пожалуйста, Мистер Монстр, я не хотел, чтобы он упал"



ГУ: "Стикс, это я!"



Стикс поднимается



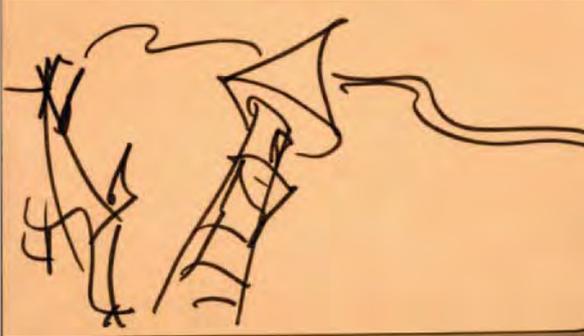
Он встает с кровати и...



...начинает душить Гу
СТИКС: "Ты что, хочешь напугать меня до смерти?"



[Бамс! Бамс! Бамс!]



Тем временем в башне Кlover...



ОТЕЦ КЛОВЕР: "Кlover, познакомься со своим новым..."



ОТЕЦ КЛОВЕР: "...женихом"



Кlover смотрит на него.



И кричит!



Драка внезапно останавливается, когда ...



Gu и Стикс слышат душераздирающий крик.



Они и понятия не имеют, кто это кричит.



ОТЕЦ КЛОВЕР: "Надеюсь завтра на свадьбе тебе будет лучше. А пока прими это, так ты быстрее уснешь"



Кlover пьет снадобье от бессоницы...



И проваливается в сон, полный мечтами о Гу

Что же Шахерезада узнала в библиотеке? Но, что еще важнее, сумеет ли Гу добраться до Clover, прежде чем та выйдет замуж? Время на исходе...

Сможет ли Шахерезада придумать продолжение истории? Наше беспокойство нарастает. У девушки начался творческий кризис, и маятник вновь качается в сторону страха. Чувство безысходности толкает ее на небольшое преступление. Шахерезада прокрадывается в библиотеку султана. И вновь мы начинаем беспокоиться за ее безопасность. Она узнает нечто о болезненном прошлом султана. Девушка осознает, через что он прошел, и к ней приходит озарение. Шахерезада вновь обретает голос. И у нас остается надежда.

Мы опустили некоторые фрагменты истории Шахерезады и рассказ стал более емким: в противном случае эта книга раздулась бы более чем на 1001 страниц! Мы никогда не ведем повествование "в режиме реального времени"— даже в телесериале "24" есть скучные фрагменты, которые не показывают зрителям. Мы всегда "вырезаем" фрагменты, когда герои перемещаются из одного места в другое, убираем скучные части. Если герой переходит из одной точки в другую, то нет абсолютно никакой необходимости демонстрировать весь процесс перемещения. Если мы понимаем, куда отправится персонаж, его дальнейшие действия становятся предсказуемыми. Предсказуемость - то же самое, что скука. Достаточно лишь подчеркнуть ключевые этапы перемещения персонажей, да и те без сожаления можно выбросить при необходимости.

Почему нам нужно рассказывать истории?

Все в фильме - это иллюзия. Свет, который льется на экран, звук и зрители - это все элементы, которые необходимы, чтобы история ожила. Теоретик кино Кристиан Метц называет кино "мнимым обозначающим"⁸. Во время просмотра

фильма мы видим реальность, которой нет или которой никогда не существовало. Мы думаем: "Я знаю, что это всего лишь фильм, но в то же время я не могу оторваться от экрана." Мы подключаемся к волшебному механизму, который пробуждает наши мечты, желания, чувства вины и страха.

История в фильме рассказывается через последовательность изображений, слов и звуков. Когда мы смотрим фильм, мы проговариваем историю внутренним голосом.

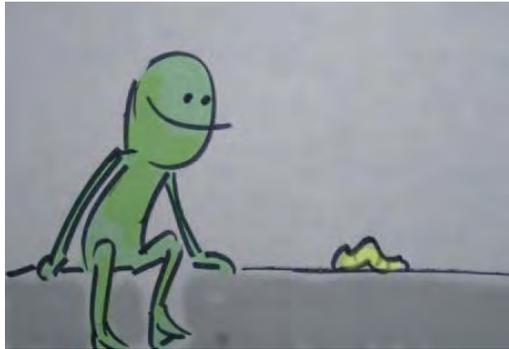
Ретроактивность

Но есть и трюк, который имеет отношение к тому, как именно идет "внутреннее повествование" зрителя. Вокруг образов фильма плавают разные смыслы. Виновен он или нет? Случилось ли это на самом деле? Нам кажется, что мы знаем, что произошло, но мы не уверены в этом до конца. Трюк заключается в том, как мы "фиксируем" смысл. В длинной цепи обозначающих (потока слов или последовательности изображений) смысл какого-либо элемента не может быть абсолютно точным, как, например, определение слова, которое вы ищете в словаре. Напротив: лишь когда цепь образов "зафиксирована" финальной точкой, смысл становится окончательным. Давайте-ка переведу. Когда мы произносим предложение, его смысл становится понятным только в конце.

I like pizza with lots of extra toppings like bananas, radishes and peanut butter, not!

"Пицца с огромным количеством добавок, например бананами, редькой и арахисовым маслом мне не нравится"

Окончательный смысл изменяется только благодаря небольшой частице "не" в конце предложения. Смыслы фиксируются ретроактивно, при помощи последовательности изображений. Ретроактивно - значит "задним числом", уже после того, как произошли некоторые события. После того, как мы посмотрели фильм и мысленно построили свою версию истории, то активируется и истинный смысл.



Итак все смыслы фиксируются ретроактивно. И что? Как это нам поможет? В течение повествования мы строим свои предположения, каждая сцена обретает свое настоящее значение в конце, но фильм не раскрывает нам окончательный смысл до самого финала. Перед вами пример ретроактивного рефрейминга из "Лягушонка Кермита". Когда гусеница еще не гусеница?

Вспомним сцену из фильма Мела Брукса "Сверкающие седла": Джим "Малыш Вако" сидит на лошади лицом к группе бандитов. Он не слишком расторопен для легендарного стрелка, по правде говоря, наш герой совсем не двигается. Таллар, предводитель банды, приказывает свои головорезам стрелять. Внезапно, мы видим, как кто-то отстреливает руки бандитам одну за другой. Если "Малыш Вако" действительно такой быстрый и меткий стрелок, то все встает на свои места: но до последнего кадра сцены мы все еще не все до конца понимаем. Последний кадр все же придает происходящему смысл, но в то же время он идет вразрез с нашими ожиданиями. Мы ожидаем увидеть героя с поднятыми в воздух пушками, но вместо этого, когда камера устремляется к "Малышу Вако", он по-прежнему сидит лицом к головорезам и не двигается. Неожиданная концовка говорит о том, что Джим еще проворнее, чем мы думали, и сцена обретает комический смысл.

Я могу вспомнить множество примеров, когда концовка фильма придавала каждой сцене фильма абсолютно другой смысл. В детективах, фильмах про Шерлока Холмса и других подобных историях трюк заключается в том, чтобы раскрыть зрителям в конце какие-либо неожиданные факты. Ретроактивные концовки "Шестого чувства", "Бойцовского клуба" и "Таинственного леса" радикально меняют смысл фильма, они перечеркивают все предположения, которые вы построили во время просмотра. Они отвечают на нарративные вопросы, которые вы и не думали задавать во время просмотра фильма. В "Шестом чувстве" это: кто видит мертвецов? В "Бойцовском клубе": с кем ты дерешься? В "Таинственном лесе?": какой сейчас год? В "Сиянии": даже вю, Джек? В "Империя наносит ответный удар": кто твой отец? В "Пустоши": что если...?

Фильм как машина времени

Фильм может унести нас в любое место, в любую эпоху. Фильм - это машина времени, с помощью нити повествования мы уносимся на ней в любую эпоху. Мы оказываемся в прошлом или будущем также легко, как с помощью силы воображения.

Вместо того, чтобы скучать на уроках истории, Билл и Тед из "Невероятных приключений Билла и Теда" переносятся в прошлое и изучают историю "из первых рук".

В кинематографе есть несколько типов времени. Есть хронологическое время, то есть то время, которое идет сам фильм. Есть смонтированное время повествования. Это время истории. Время истории может длиться от нескольких часов до нескольких лет. Есть сконструированное зрителями воображаемое время истории. Оно примерно соответствует самому времени истории. И, наконец, есть эмоциональное время. Это субъективное время зрителя, которое, он оценивает после просмотра. Эмоциональное время отражает, сколько, на взгляд зрителя, шел фильм.

Темп: растяжение и сжатие времени

Время фильма не обязательно течет реалистично, его нельзя измерить объективно. Оно может ускоряться, а может замедляться. Время субъективно, и, как и в обычной жизни, если фильм хорош, то время пролетает незаметно. Если никудышный, то время течет вечность.

Работа режиссера заключается в том, чтобы показывать зрителям по одному элементу за раз, как будто каждый элемент - это предложение. Зрители должны "уследить за нитью повествования". Слишком быстрый темп или слишком много информации - и аудитория запутается. Слишком мало значимой информации или слишком медленный темп - и зрителям станет скучно.

С помощью нужного темпа мы поддерживаем интерес зрителя, позволяем ему время от времени отдыхать, чтобы не наступало переутомление от излишней концентрации внимания. Мы циклами наращиваем движение и усиливаем напряжение истории. Мы чередуем активное действие с периодами отдыха. Помимо того, что мы меняем скорость повествования и степень раскрытия важной информации, мы влияем на эмоциональную окраску истории, к примеру, на переход от радостного к грустному настроению или от веселого настроения к пугающему.

Темп истории создает баланс между скукой и замешательство зрителей, его главная функция - поддерживать интерес к истории, созданный нарративными вопросами. Мы манипулируем временем ради достижения эмоциональных, драматических целей. Мы сжимаем время, чтобы ускорить повествование или растягиваем его, чтобы усилить напряжение.

Растягивать время следует в том случае, если фрагмент истории слишком запутанный и сложный, если зрителям действительно нужно время, чтобы "считать" все необходимые детали. Если вы работаете над драматическим эпизодом, нужно растянуть время, чтобы эмоционально вовлечь аудиторию в происходящее на экране. Дополнительные значимые детали помогут "извлечь все по максимуму" из драматического момента.

Повествование ускорится, если вы используете резкую смену кадра. Не волнуйтесь насчет нестыковок: драматический поток истории скроет все пробелы. Чтобы монтаж выглядел "бесшовным", используйте следующий прием: начинается первое действие, затем мы переходим к второму действию, а затем вновь возвращаемся к первому, но уже в тот момент, когда время продвинулось вперед. Зрители не почувствуют, что что-то пропустили. Чтобы скрыть "пробелы", неплохо также использовать кадры с диалогами или реакциями героев.

Прием, который растягивает течение времени, особенно когда приближается кульминация фильма - это часы, отсчитывающие секунды. Почти во всех фильмах отсчитывающие время часы - это признак того, что кульминация приближается. Если герой не успеет сделать что-то прежде, чем часы закончат отсчет, произойдет нечто ужасное. Возьмем, к примеру, фильм "Голдфингер", где Джеймс Бонд дерется с Оджобом, чтобы обезоружить бомбу, на которой часовой механизм отсчитывает время до взрыва. Если Золушка не успеет уйти с бала прежде, чем часы пробьют двенадцать, то карета превратится в тыкву, ее роскошное платье - в тряпки, а она сама - в замарашку. Но, если вспомнить "Назад в будущее", то тикающие часы - не обязательно показывают реальное хронологическое время.

Что вы вспомните, если я скажу вам представить первый кадр из фильма "Назад в будущее"? Все верно, часы. Огромное количество часов. Когда я показываю свои студентам начало фильма, я обращаю из внимание на особые часы, которые раньше никто из них не замечал. Это часы, которые обычно бывают на башнях, и на стрелке этих часов висит человек, напоминающий актера Кристофера Ллойда, играющего Дока. Эти часы - дань старым комическим фильмам, еще из эпохи немного кино, но кроме того эти часы отсылают к концовке фильма, когда Док

висит на стрелке часов на башне. Этот образ также раскрывает тему фильма: наше желание "зацепиться" за время, буквально или фигурально. Начало первой сцены также интересно тем, что оно абсолютно не оправдывает наших ожиданий: все часы показывают неправильное время, они опаздывают.

Вот события фильма "Назад в будущее" в порядке, в котором они происходят на экране:

Начало - настоящее, 1980	Путешествие в прошлое, в 1955	"Назад в будущее", в изменившееся настоящее, 1980	И снова в будущее
-----------------------------	----------------------------------	---	-------------------

События происходят перед глазами зрителей в следующем порядке:

Родители Марти целуются во время танца, влюбляются и женятся.

Марти вырастает, знакомится с Доком и узнает, что тот создал машину времени

Марти возвращается в прошлое и случайно вмешивается в судьбоносную встречу своих родителей.

Марти рассказывает Доку о недостающем компоненте для машины времени.

Марти все же удается подстроить поцелуйродителей, но это происходит уже при других обстоятельствах. Затем Марти возвращается в будущее.

Хронологическое время фильма - 120 минут. Время истории и всех событий, которые произошли - около 25 лет. Когда я первый раз смотрел этот фильм, я потерялся в истории, и время растворилось.

А вот хронологическая линия фильма "Назад в будущее". Это порядок событий, которые мы конструируем у себя в голове, чтобы история обрела смысл.

Прошлое, 1955	Настоящее, 1980	Будущее
---------------	-----------------	---------

Сколько требуется времени машине времени "DeLorean", чтобы разогнаться до скорости 88 миль в час?

Давайте проанализируем структуру сюжетобразующего события: "гонки с молнией". Создатели фильма "Назад в будущее" хорошо продумали его структуру. Зрители узнают, в чем роль удара молнии задолго до кульминации фильма. Док объясняет Марти (и зрителям), как все работает, в своей лаборатории, он показывает модель плана в масштабе. Помимо того, что зрители получают визуальное представление о том, как сработает план, они понимают, что находится на кону, ведь неудача на этапе "симуляции" показывает, что все может пойти не так!

К тому времени, как наступает кульминация фильма, мы уже знаем, что Марти должен разогнать машину до 88 миль в час и добраться до провода, куда ударит молния в 10:04 - только в этом месте возникнет разряд необходимой мощности, который отправит Марти назад в будущее. Поделившись с аудиторией этой информацией, создатели фильма смело погружают зрителей в гущу событий.

В данной сцене двое часов, отсчитывающих время: одни в машине, другие на башне. Поэтому анализ сцены становится гораздо интереснее, ведь теперь мы можем сравнивать, как хронологическое время отличается от эмоционального времени.

Самый главный нарративный вопрос в нашей иерархии нарративных вопросов: сработает ли план и удастся ли Марти вернуться в будущее? Внутри этого главного вопроса заключено еще много менее масштабных вопросов, ответы на которые оттягивают ответ на главный вопрос.

Эпизод начинается с ночного кадра, на котором мы видим башню с часами. Док подходит к камере, смотрит на свои часы и задает первый нарративный вопрос: "где этот парень?". Полицейский спрашивает Дока, что он делает. Помешает ли офицер осуществлению плана? Появляется Марти и пытается предупредить Дока о том, что произойдет в будущем. Они спорят, а время уходит. Марти пора уезжать, иначе он рискует навсегда остаться в прошлом.

Теперь, когда напряжение выросло до предела, все, что могло пойти не так, идет не так. Машина не заводится, а кабель выскакивает. Часы отсчитывают время, но теперь мы хотим узнать, сможет ли Марти завести машину, суммет ли Док соединить кабель? Марти зводит машину и начинается "гонка со временем", перемежающаяся кадрами, где Док сражается с кабелем.

Док говорит нам, что (согласно времени истории) молния ударит через 7 минут и 22 секунды. Однако с того момента, как Док говорит эти слова, и до момента удара молнии проходит 8 минут 9 секунд настоящего времени (измерено с помощью секундомера). Разница - целых 57 секунд. Чувствуем ли мы это? Нет, история продолжается. В действительности темп истории настолько быстрый, что зрители даже не замечают, что видят кадр с машиной, разгоняющейся до 88 миль в час, на котором она не двигается! Итак, мы выяснили, что эмоциональное время истории оказалось длиннее, чем реальное время, но зрителям казалось, что оно движется гораздо быстрее.

Анализируя "Назад в будущее", я обнаружил, что машине потребовалось 90 секунд, чтобы достичь скорости в 88 миль в час. Но что еще более удивительно, я обнаружил, что машина, которая едет со скоростью 88 миль в час, проезжает один квартал за 30 секунд. Вот действительно потрясающие примеры борьбы с врагами хорошей структуры. Мы вырезаем скучные фрагменты и замедляем время в напряженных, захватывающих моментах, чтобы зрители могли насладиться мгновением сполна, по максимуму прочувствовать момент.

Эпизод завешается потрясающим кадром, который служит неким мостиком в будущее. Док радуется и смотрит на часы на башне. Мы слышим, как подлетает вертолет и внезапно вновь оказываемся в 1980. Возникает ощущение, что Док посмотрел прямо в будущее.

Как манипулировать временем

Кинематографисты приостанавливают время повествования при помощи различных приемов, откладывая ответы на вопросы зрителей. Нарратив заставляет нас проговаривать под одной идеей за раз, искать ответы на вопросы, которые задает

история, а также подтверждения ожиданиям. Этот процесс перегружает. Секрет магических изменений во времени в том, что эти изменения происходят между кадрами. Именно поэтому они не так очевидны. Именно поэтому прием настолько мощный. Но не забывайте о том, склейка кадров должна быть такой, чтобы действия героев казались плавными и цельными.

При работе над анимацией особенно хорошо удается манипулировать временем. Мультипликатор Текс Айвери, особенно в серии про собаку Друпи, особенно часто играет со временем: оно движется у него либо чрезвычайно медленно, либо невероятно быстро.

Почему работает склейка

Склейка выглядит "естественно", даже когда вы "абсолютно полностью и мгновенно заменяете один визуальный образ другим"⁹. По словам Уолтера Марча, монтажера и сценариста фильма "В мгновение ока", идеальная склейка кадров удовлетворяет сразу шести критериям: эмоция, история, ритм, движение глаз, двухмерная плоскость экрана и трехмерное пространство движения. Но если эмоция передана верно, а история развивается, то зрители закроют глаза на несоблюдение остальных четырех критериев. Зрители следят за развитием истории, а НЕ за отдельными движениями на экране.

Марч предполагает, что склейка работает потому, что она напоминает способ, с помощью которого мы оперируем образами, когда думаем или мечтаем. Склейка кадров отражает то, как работает наш язык. Любой язык делит мир на отдельные элементы. Это склейки в нашей "говорящей метафоре", мы произносим лишь одну мысль за раз, идею нашей истории.

Монтаж: конструирование смысла

Когда мы смотрим фильм, мы постоянно пытаемся понять, что произойдет дальше и что это значит. Помимо того, что режиссер должен быть чревовещателем, фокусником, гипнотизером, художником-постановщиком, ученым, занимающимся семиотикой и сценаристом, он должен быть эпистемологом, то есть человеком, который изучает то, как мы узнаем то, что мы знаем.

История - это обозначающая система, которая постоянно вызывает у нас некоторые ожидания, а затем либо подтверждает, либо опровергает их. История обязана следовать правилам мира, в котором она происходит. Мы без всяких вопросов принимаем тот факт, что если разогнать машину, работающую на плутонии до 88 миль в час, то она перенесет героя в настоящее. Мы также знаем, что в вселенной этого фильма возможны путешествия во времени.

Контекст наделяет одно и то же действие разными смыслами, потому что в каждом случае зрители получают разную информацию. Контекст превращает кольцо Чарли из символа теплых чувств в что-то ужасное (смотрите Главу 9).

Обратите внимание на то, что ритуал с зажиганием лампы, который Шахерезада проделывает каждый раз перед началом рассказа, несет в себе разные смыслы, хотя действия она повторяет одни и те же. Даже ее неряшливую манеру рисовать углем в каждом отдельном случае можно истолковать по-разному.

Правило трех

Почему есть правило трех, но нет правила одного, двух или четырех? Правило трех касается распознавания паттернов, а также формирования ожиданий, основанных на паттернах. На основе одного или двух элементов паттерн еще не образуется, а на основе трех - уже да. Если у нас четыре элемента, то мы уже можем образовать паттерн, но в этом случае возникает шанс повториться, а значит история станет скучной. Стилистически именно три элемента идеально воссоздают модель реальной жизни.

Герой стремится достигнуть своей цели и терпит неудачу. Статус кво не так-то просто изменить. Герой понимает, что ему надо стараться лучше. Итак, у нас есть начало паттерна: мы ожидаем, что герой вновь потерпит неудачу. Из-за такого паттерна ставки возрастают. Герой уже два раза провалился, удастся ли ему добиться желаемого в третий раз? Он пытается еще раз, но в этот раз,



Предвосхищение действия



Само действие



Последствия действия

Каждый элемент движения запускает в голове зрителя процесс, который формирует законченное движение. Чем больше вы позволяете зрителям принимать участие в создании истории, тем больше они делают ее "своей". И поэтому они больше вовлекаются в историю эмоционально, ведь они реагируют на собственный опыт. Таким образом мы и используем потенциал внушения по полной.

научившись на двух прежних неудачных попытках, он, наконец, добивается цели. Мы создаем эффект неожиданности с помощью паттерна: все ожидали, что у героя вновь ничего не получится, потому что уже возник определенный паттерн. История учит нас тому, что никогда нельзя сдаваться, и загонять свое восприятие в узкие рамки паттерна. Наш паттерн не включал в себя идею, что каждая провальная попытка - это опыт, на котором можно научиться чему-то новому.

В комедии частенько обыгрывают такой вариант развития событий: герой совершает две неудачные попытки, а затем, в противоположность нашим ожиданиям, и третью неудачную попытку - но совершенно по-новому. Койот из серии мультфильмов "Хитрый койот и дорожный бегун" претерпевает одну неудачу за другой.

Если вы показываете последствия события, вы намекаете на то, что событие уже произошло.

Монтаж: какую часть действия показать?

- Если вы показываете только этап предвосхищения движения, зрители будут гадать, произойдет ли событие или уже произошло.
- Если вы показываете подводку к событию, а затем сразу переходите к кадрам того, что случилось после, вы подразумеваете, что событие случилось, но мы его не видели.
- В любом случае, когда вы не показываете событие, но подразумеваете, что оно случилось, зрители сами мысленно воссоздают это событие.

Обоснованная склейка: на все должна быть своя причина

Чтобы склейка казалась "невидимой", нужно следовать определенным критериям. Пусть каждый переход от кадра к кадру будет обоснованным. Самая главная задача монтажа - двигать историю вперед. Есть и другие задачи, например раскрыть зрителям нужную информацию, чтобы они не потеряли нить истории. Ниже вы увидите список причин, которые позволяют перейти к новому кадру:

- Чтобы отложить ответ на нарративный вопрос.
- Чтобы показать новый взгляд на ситуацию, сменив ракурс камеры.
- Чтобы создать определенный ритм.
- Чтобы показать масштаб, расширив поле обзора.
- Чтобы связать два кадра, сравнив их между собой.
- Чтобы визуально сравнить или противопоставить идеи.
- Чтобы вызвать в памяти зрителей более раннюю сцену.
- Чтобы показать, на что смотрит герой.
- Чтобы показать что-либо в деталях.
- Чтобы сжать время и вырезать скучные фрагменты. Скучные фрагменты - это все части, где нет нарративных вопросов или которые никак не относятся к главной теме или мотиву.

Почему мы проговариваем нарратив про себя

Именно ожидания зрителей двигают историю вперед. Ожидания чего? Ответов на нарративные вопросы, конечно. Повествование вызывает ожидания, и мы хотим, чтобы в конце они оправдались. Другими словами, мы хотим знать, чем все кончится. Смысл - настолько важная для человека категория, что психолог Виктор Франкл полагал, что выжившие в нацистских лагерях люди смогли справиться со всеми ужасами и лишениями только потому, что у них была причина, чтобы жить, смысл жизни.

Все ожидания от истории связаны со следующими желаниями:

- Желанием знать: "Что происходит и что все это значит?"
- Желанием идентификации: "Кто я такой?"
- Желанием знать, что хочет другой: "Чего ты хочешь?"

Итак, какой же прием отталкивается от наших ожиданий? Нам приходится ждать конца истории, чтобы понять ее смысл, который раскрывается только в конце. Искусство рассказа истории - это *искусство откладывания ответов*.

Следует запомнить:

- Реструктурируйте сцены и выбросите скучные моменты. Растягивайте драматические и выразительные моменты.
- Рассказывайте историю при помощи перестановки кадров.
- Соблюдайте классическую плавность монтажа — пусть структура остается невидимой
- У перехода от кадра к кадру должна быть причина.
- Используйте разные типы причинно-следственной связи и откладывайте ответы на вопросы при помощи закона Мерфи.
- Соединяйте кадры логически, используя причинно-следственные связи.
- С помощью раскадровки спланируйте плавное движение героев в пространстве и времени.
- Пусть маятник качается от надежды к страху.
- Посмотрите "Чудо на 34 улице" и "Эта прекрасная жизнь" и проанализируйте сверхъестественный тип причинно-следственной связи. Посмотрите "Я знаю, что вы делали прошлым летом" и проанализируйте темную сторону сверхъестественного типа причинно-следственной связи.
- Посмотрите "Назад в будущее" и проанализируйте, как авторы фильма манипулируют временем.
- Используйте закон Мерфи, чтобы создавать героям препятствия

Ссылки

1. Wikipedia entry on Rube Goldberg.
2. Perdue University, Rube Goldberg Contest Web page.
3. Wikipedia entry on Murphy's Law.
4. Reisz, K. and G. Millar. The Technique of Film Editing. Hastings House, 1968.
5. Тот же источник.
6. Тот же источник.
7. Тот же источник.
8. Metz C. The Imaginary Signifier. Indiana University Press, 1982.
9. Murch W. In the Blink of an Eye. Silman-James Press, 1995.



Драматическая ирония



Кто, где, когда и какую информацию узнает (речь идет и о зрителях)

"Они даже и не подозревали...." Вести повествование - значит контролировать поток информации. Кто из героев узнает необходимую информацию, когда и как это происходит? Но речь идет не только о героях, но и о зрителях. Кто узнает важную информацию первым? Будут это герои или зрители? Поверите вы мне или нет, но этот момент в значительной степени влияет на эмоциональную окрашенность сцены. Чем скорее зрители узнают нужную информацию, тем больше они погружаются в историю.

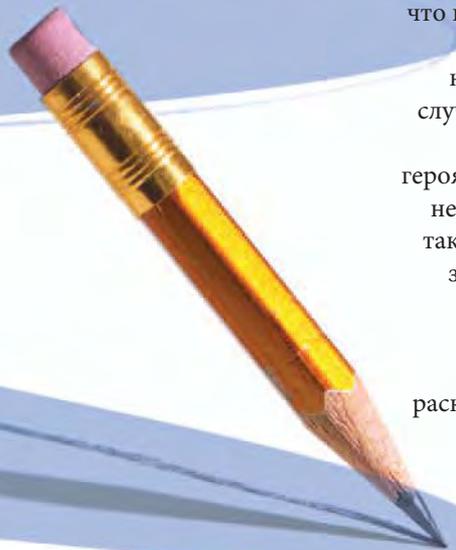
У нас есть три варианта развития событий. Первый: зрители получают ответы на свои вопросы. Второй: герои получают информацию, которая отвечает на их вопросы. Третий: зрители видят, что происходит, когда персонажи узнают то, чего не знали раньше. Зрители наблюдают процесс открытия. В этом случае аудитория всегда на шаг впереди: они с напряжением наблюдают за героями, которые на их глазах совершают неправильный выбор. Герои ведут себя так, что сами роют себя яму, из которой затем приходится выбираться. Задача режиссера в том, чтобы управлять потоком информации, создавать напряжение и, в конце концов, раскрывать секреты, чтобы все встало на свои места.

Нам нравится смотреть фильм, если мы знаем больше, чем герои. Мы боимся за них, хотим, чтобы они совершили правильный выбор. У примеру, вы наблюдаете за героем, который лжет, при этом зная, что сейчас ему лучше бы сказать правду. Мы в напряжении наблюдаем за героем, который кажется хорошим, но мы знаем, что на самом деле у него на уме.

Реакция зрителей зависит от того, в какой момент они узнали нужную информацию. Хитчок подчеркивал: если зрители знают, что под столом бомба, то неважно, что происходит за столом. Зрители все равно будут испытывать напряжение.

Фильм "Персонаж" Марка Форстера - это великолепный пример драматической иронии. Кто такой Гарольд Крик и что такого важного в его часах? Об этом нам по ходу истории рассказывает повествователь. Пока что все идет своим чередом. Однако вскоре наш налоговый инспектор Гарольд Крик понимает, что кто-то буквально комментирует события его жизни. И он все слышит. Причем слышит голос только лишь он и конечно мы, зрители.

Когда голос сообщает Гарольду, что он вот-вот умрет, Крик бросается на поиски помощи. Врач Гарольда считает, что голоса, которые тот слышит, говорят о шизофрении, он считает, что его пациенту нужно принимать лекарства. Гарольд обращается за помощью к английскому профессору. Профессор Джулс Гилберт не хочет помогать Гарольду, пока тот не говорит, что голос часто произносит фразу "он и не подозревал..." Гарольд и не подозревал, что Гилберт - эксперт по драматической иронии и он сейчас совсем не против помочь.



В данном фильме режиссер использует процесс параллельного монтажа: мы видим и процесс создания истории, и в то же самое время мы находимся внутри истории. Как правило эти две вселенные не пересекаются, но в "Персонаже" именно так и происходит. Гарольд встречает свою создательницу, писательницу Карен Эйфель. Когда Карен видит своего героя во плоти, она пугается еще сильнее чем он. Ее персонаж таков, каким она его себе и представляла.

Изумительно то, что режиссер дает необходимую информацию зрителям так, что это вовсе не выглядит, как урок в школе. Когда мы смотрим

фильм, мы интуитивно понимаем, комедия это или трагедия. В трагедиях герой умирает, в комедиях он попадает в забавные ситуации. Верится в это поначалу или нет, но зрителям начинает постепенно нравиться персонаж Гарольда. Мы не хотим, чтобы Гарольд умер. Гарольд получает замечательный урок: мы сами в состоянии сделать свою жизнь такой, какой хотим. Пусть зрители и догадываются, как закончится фильм, конец по-прежнему нас удивляет.

Давайте же вернемся к Шахерезаде и посмотрим, нашла ли она вдохновение в библиотеке.



ДУНИАЗАДА: "Мне не нравится это место. Зачем мы снова сюда пришли?"



ШАХЕРЕЗАДА: "Я пошла в библиотеку, как ты мне и предложила, и ты не поверишь, что я там нашла."



Дуниазада слушает.



ДУНИАЗАДА: "Ты снова можешь говорить."



ДУНИАЗАДА: "Я так рада за тебя!"



Девушки слышат звук.



ШАХЕРЕЗАДА: "Шшшшшш."



ШАХЕРЕЗАДА: "Пойдем, я все тебе расскажу..."



ШАХЕРЕЗАДА: "И тогда жена султана предала его"



ШАХЕРЕЗАДА: “ Он не мог справиться со своим горем, поэтому убивал своих невест, чтобы ни одна девушка больше не смогла предать его.”



ШАХЕРЕЗАДА: “ Я не поняла лишь одного: султан написал, что визирь заставляет его так поступать.”



ДУНИАЗАДА: “Так когда ты собираешься рассказать султану, что вновь можешь говорить?”



ШАХЕРЕЗАДА: “Скоро, но должен наступить подходящий момент. Вот и сам султан идет.”



Шахерезада зажигает лампу. ...



И начинает рисовать.



Гу бросает лассо.



Веревка летит и зацепляется за...



...камень на стороне Кэтфилда. Стикс и Гу карабкаются по веревке.



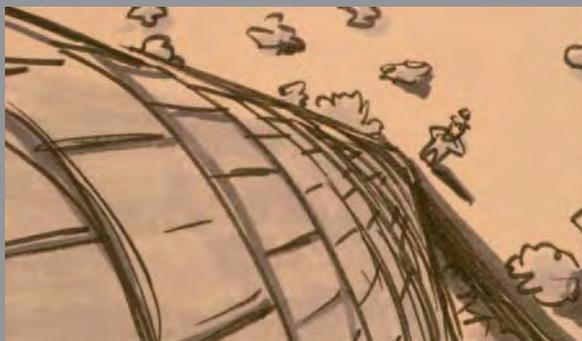
Они проникают в башню Кlover.



Гу карабкается.



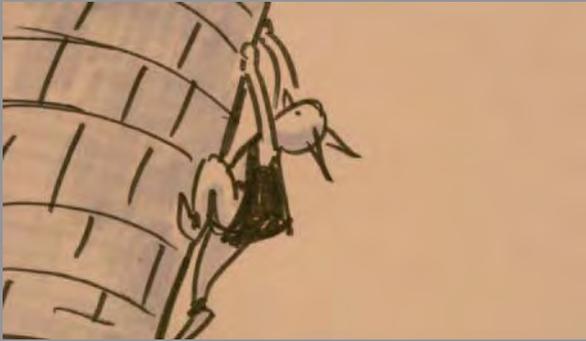
СТИКС: "Гу"



ГУ [За кадром]: "Что такое, Стикс?"

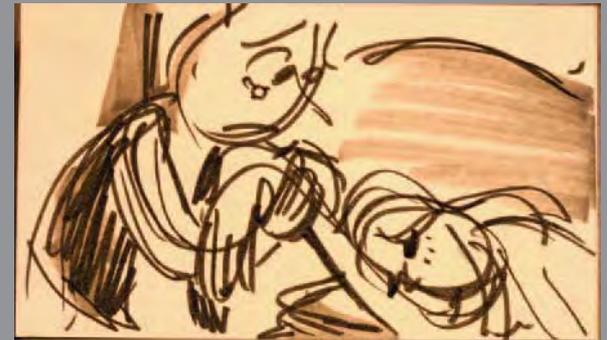


СТИКС: "Хотел напомнить тебе, чтобы ты не смотрел вниз"



Гу перелезает через стену балкона.

Гу подходит к Кlover.



Гу трясет ее.

Гу не понимает, что Кlover всего лишь крепко спит.



ГУ: Моя истинная любовь умерла. Что же теперь делать?"

[Звук открывающейся двери]

Дверь медленно открывается.



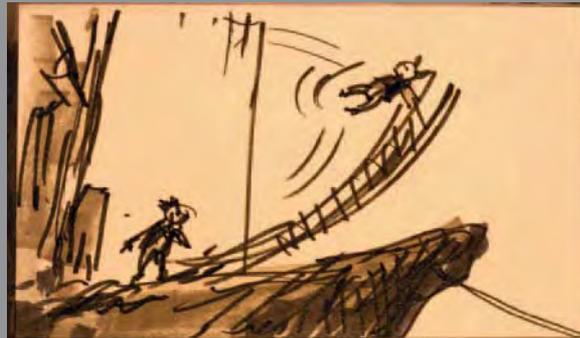
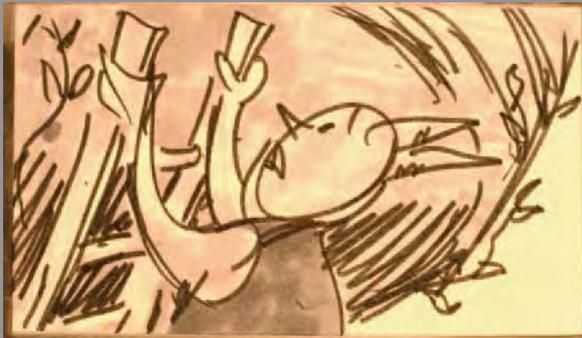
Отец Кловер оглядывает комнату.



Гу прячется под балконом.



А в это время, жених Кловер Джерк трясет лестницу.



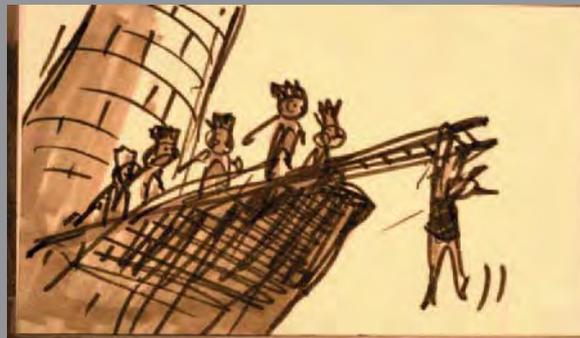
Лестница падает



Но Гу крепко за нее держится.



Гу: "Ты? Ты будешь драться со мной?"



ДЖЕРК: " Ты прав, я не собираюсь этого делать. Чего нельзя сказать о моих клонах."



Джерк прыгает вверх-вниз, и Гу отцепляется.



Гу: "ААААААА, только не снова"



Гу падает прямо на отшельника.



Гу рассказывает отшельнику, что случилось, и у того появляется идея.



Гу посылает записку с птироликом Пабло.



Птиролик улетает.



И доставляет записку Стиксу.

Гу вернулся к тому, с чего начал, однако оказался в еще более худшей ситуации. Теперь он думает, кто Кловер мертва, но вместо того, чтобы мстить, он посылает птиролика с мирной весточкой.

Почему Шахерзада медлит с тем, что открыть свой секрет султану?

Умеете ли вы хранить секреты?

Мультфильм студии Дисней "Алладин", который режиссировали Джон Маскер и Рон Клементс - история о воришке Алладине. Алладин с помощью джинна притворяется принцем, чтобы заполучить принцессу, которая притворяется простолюдинкой. Эпизод "Целый новый мир" стал моим первым проектом, сюжетная линия которого была построена исключительно на

драматической иронии, то есть на информации, которая скрывается от героев. По этой причине работать над раскадровкой истории стало еще увлекательнее.

Алладин приглашает принцессу Жасмин покататься на волшебном ковре-самолете. Прогулка заканчивается тем, что герои сидят на крыше здания и любят фейерверками. Алладин и Жасмин рассуждают, каково это: жить во дворце. Ирония действует благодаря тому, что мы знаем: Алладин всего лишь мечтает, а Жасмин действительно живет во дворце. Алладин знает, что девушка настоящая принцесса, знают об этом и зрители.

Чтобы впечатлить принцессу Жасмин, Алладин притворяется великим принцем Али. Напряжение нарастает, так как принц Али боится, что правда раскроется, и Жасмин узнает, что он простой воришка.

Зрители знают, что принц Али несколько не впечатляет Жасмин. Жасмин согласилась пойти на прогулку лишь потому, что думала, будто принц Али на самом деле Алладин, в которого она влюбилась.



Принцесса Жасмин постоянно дает Алладину шанс признаться и выйти сухим из воды. Девушка говорит ему: "ты тот самый парень с рынка".



Алладин как на иголках. Ему кажется, что девушка обо всем догадалась, и что он ей не понравился. Вместо того, чтобы сказать правду, Алладин еще глубже роет себе яму и говорит Жасмин, что он иногда любит притворяться простолудином, чтобы отдохнуть от тягот придворной жизни. Поскольку Жасмин делает то же самое, она верит ему.

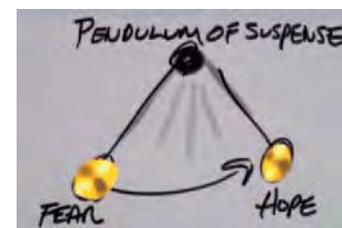


Зрители знают, что если Алладин скажет правду, Жасмин от него не отвернется. Но зрители и не подозревают, что если Алладин скажет правду, то все напряжение в истории тут же рассеется.

Самое увлекательное в сцене - это поведение магического ковра и джинна, которые знают, кто такой Алладин. Они будто бы олицетворяют аудиторию, реагируя также, как и зрители. Они знают, что Алладин все испортит. Ситуация становится хуже. Прежде чем Алладин успеет рассказать принцессе Жасмин правду, злодей Джафар обводит всех вокруг пальца и завладевает магической лампой. Теперь Джафар владеет информацией. У кого знание, у того и сила. Различие в информированности героев повышает драматическое напряжение.

Маятник саспенса

Мы много говорили о том, как заставить зрителей "качаться" от страха к надежде и наоборот. Напоминает дзен-притчу из "Войны Чарли Уилсона". Поначалу событие кажется хорошим, но затем становится понятно, что не все так гладко. Однако через еще некоторое время вновь становится понятно, что все к лучшему, и так далее, и так далее. Мы повышаем ставки, и персонажам все время есть, что терять. Мы придумываем героям новые препятствия и всю используем закон Мерфи.



Но чем же саспенс отличается от неожиданности? Создать эффект неожиданности очень легко. Покажите зрителям то, чего они совершенно не ждут. Взять хотя бы скетч группы Монти Пайтона "А сейчас пингвин, который стоит на телевизоре, взорвется" - это великолепный пример неожиданного поворота. Когда пингвин действительно взрывается, это кульминация гэг.

Прежде чем мы дальше будем разбирать, что такое саспенс, давайте посмотрим, как его можно создать исключительно с помощью взглядов героев. Ниже вы увидите сцену из произведения Эдгара Аллана По "Похищенное письмо". Королева получает компрометирующее ее письмо, которое она должна спрятать от короля.



Королева читает компрометирующее ее письмо



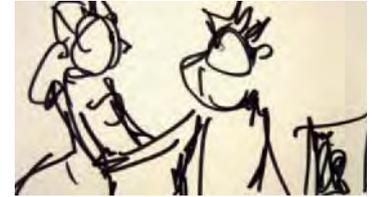
Входит король



Королева напугана



Король обнимает королеву, а та кладет письмо на стол.



Входит министр



Он приветствует короля и королеву



Они приветствуют его в ответ



Министр видит....



Письмо на столе и....



Реакцию королевы



Он сразу же понимает в чем дело, и решает извлечь из нее пользу.



Министр дает королю бумаги и...



Кладет на стол свое собственное письмо



Король подписывает нужные бумаги и отпускает министра.



Королева смотрит и замечает...



На столе два письма.



Министр берет



Письмо королевы.



Она может лишь беспомощно смотреть на все это



И делать вид, что ничего не происходит



Министр изящно откланивается



Королева смотрит ему вслед



Она вынуждена скрывать свои чувства.



От всевидящего короля.

В сценке из "Похищенного письма" чувствуется значительное напряжение, пусть даже мы и не знаем, о чем написано в письме. Король не знает ничего. Королева знает, что у нее в руках опасное письмо, но у нее нет времени, чтобы его спрятать. По поведению королевы министр понимает, что письмо представляет ее в невыгодном свете. Зрители знают все вышеперечисленное. Королева может лишь смотреть, как министр крадет письмо из под ее носа. Если она что-то скажет, король узнает о письме.

На зрителей действуют сразу две силы. Первая - это любопытство или желание знать. Именно под действием этой силы нарративные вопросы двигают историю вперед. В данном случае зрители не владеют нужной по сюжету информацией. Вторая сила - страх. Чтобы аудитория находилась в состоянии напряжения, они должны знать достаточно информации, чтобы ожидать, что вот-вот случится что-то плохое. В этом случае зрители знают больше, чем герои. Но что значит быть подвешенным в состоянии саспенса? Это состояние эмоционально интенсивного ожидания, когда вот-вот случится что-то плохое, ну или не случится. Дайте вашим зрителям время, и они вообразят себе самое худшее.

"Если режиссер хочет создать саспенс или вовлечь зрителей в фильм, он должен понимать, как вести повествование так, чтобы "активировать" желания аудитории. В каком-то смысле зритель становится главным героем фильма ... который видит, слышит, ходит, летает, плавает, прыгает, но не может ни к чему прикоснуться, помимо собственного тела"¹ Чтобы зрители тревожились за героев, вам нужно "обратиться" к их желаниям. Зрители должны хотеть чего-то и бояться, что они этого не получают. Зрители не будут беспокоиться и тревожиться за персонажей, если им все равно, что происходит на экране, или они этого не понимают.

Алтан Локер в своей книге "Фильм и саспенс" ("Film and suspense") отмечает: чтобы создать саспенс, нужно активировать потаенные желания зрителей и присвоить их герою. Речь идет о сексе, успехе, зрелищности или желании увидеть нечто фантастическое и неведомое."² "Кинематографические страхи" включают в себя страх неизвестного и страх наказания. Локер считает: чтобы создать хороший фильм, нужно сыграть на чувстве вины. Фильм "Никита" построен именно на таком типе конфликта. Вместо того, чтобы отправиться в тюрьму, Никита становится киллершей, работающей на правительство. Локер переопределяет понятие конфликта, он говорит что "конфликт - это состояние, которое возникло в результате невозможного выбора". В фильме "Выбор Софи" мы видим, как героиню заставляют принять решение: какого именно из своих двух детей она хочет спасти из концентрационного лагеря. Напряжение возникает из-за ситуации ожидания, когда герои бездействуют, а его организм реагирует по типу "бей или беги".

Где применять драматическую иронию

Сцена становится гораздо более интересной, если герой по какой-то причине не может прямо сказать, что происходит или что он чувствует. Гораздо интереснее смотреть на то, как герои увиливают, намекают, хитрят и врут. И мы внимательно наблюдаем, когда же все прояснится и встанет на свои места.

Прежде чем герой предпринимает действие, он он часто вынужден совершить сложный выбор, иногда этот выбор ему навязывают. Открытия, которые совершают персонажи, иногда в корне меняют смысл ситуации и побуждают героев к действию.

В момент прозрения персонаж открывает настоящую истину, которая меняет его взгляд на жизнь. И как же это новое знание влияет на поведение героя? Нужно ли "разжевывать", какое именно открытие совершил герой или заставить зрителей ждать? В фильме "Симпсоны в кино" обыгрывается ситуация, в которой Гомер "висит на волоске" от озарения, и все никак не может его получить. Чтобы герой пришел к нему, требуется целый музыкальный эпизод. Таким образом создатели фильм сделали пародию на развитие сюжета. Ирония заключалась в том, что герои знали, что находятся в прописанной сценарием ситуации.

Даже когда драматическая ирония используется в разных жанрах, она производит один и тот же эффект. Зрителям хочется кричать: "Разве ты этого не понимаешь?" В комедиях хочется предупредить героя: "Обернись!" В романтических историях: "Это не сработает, скажи ему/ей правду". В триллерах часто действуют множество шпионов, двойных и тройных агентов, и хочется сказать герою: "не доверяй им". В фильмах ужасов так и тянет кричать: "Не ходи в тот подвал". В серии фильмов "Крик" создатели обыгрывают ситуацию, в которой герои понимают, что все вокруг разворачивается по законам жанра фильма ужасов, но все равно становятся жертвами обстоятельств.



А вот пример ситуации, часто возникающей в комедиях/фильмах ужасов. В фильме "Эббот и Костелло встречают Франкенштейна" Костелло пытается предупредить Эббота, что позади него стоит Дракула, но он так напуган что не может вымолвить ни слова. Может быть отсюда я бессознательно позаимствовал идею о том, что Шахерзада теряет свой голос.

Драматическая ирония ретроактивного восприятия.

Когда мы смотрим фильм, многие вещи обретают смысл, только если взглянуть на них, дойдя до финала. Когда мы получаем новую информацию, мы по другому смотрим на факты, которые узнали до этого. Будто бы возникает ощущение, что вся жизнь пронеслась перед глазами, а сейчас все приобрело совершенно другой смысл.

Анализ: что знает султан?

Султан и не подозревал, что Шахерезада проникла в его библиотеку и прочитала дневник. Султан также не знал, что, поскольку девушка поняла, как его болезненный опыт повлиял на его поведение, ее голос вернулся. Визирь султана все время настороже, и у нас возникает закономерный вопрос: успеет ли Шахерезада сказать султану правду?

В истории "Глупой любви" мы видим двойную драматическую иронию. недопонимание между героями часто приводят к подобным ситуациям. Кловер не знает, что Гу жив, в Гу не знает, что Кловер не умерла. Зрители знают и то, и другое, но они вовсе не ожидают, что Джерк нападет на Гу. Это оказывается абсолютным сюрпризом.

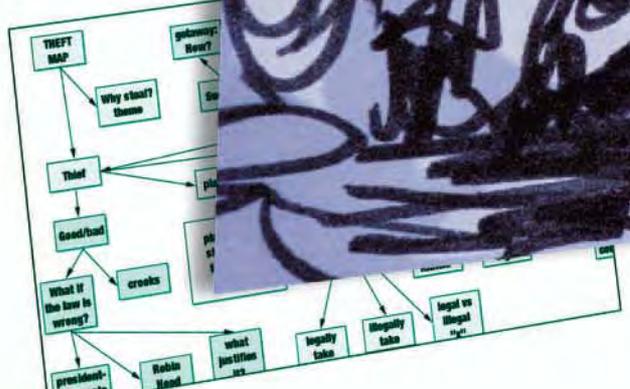
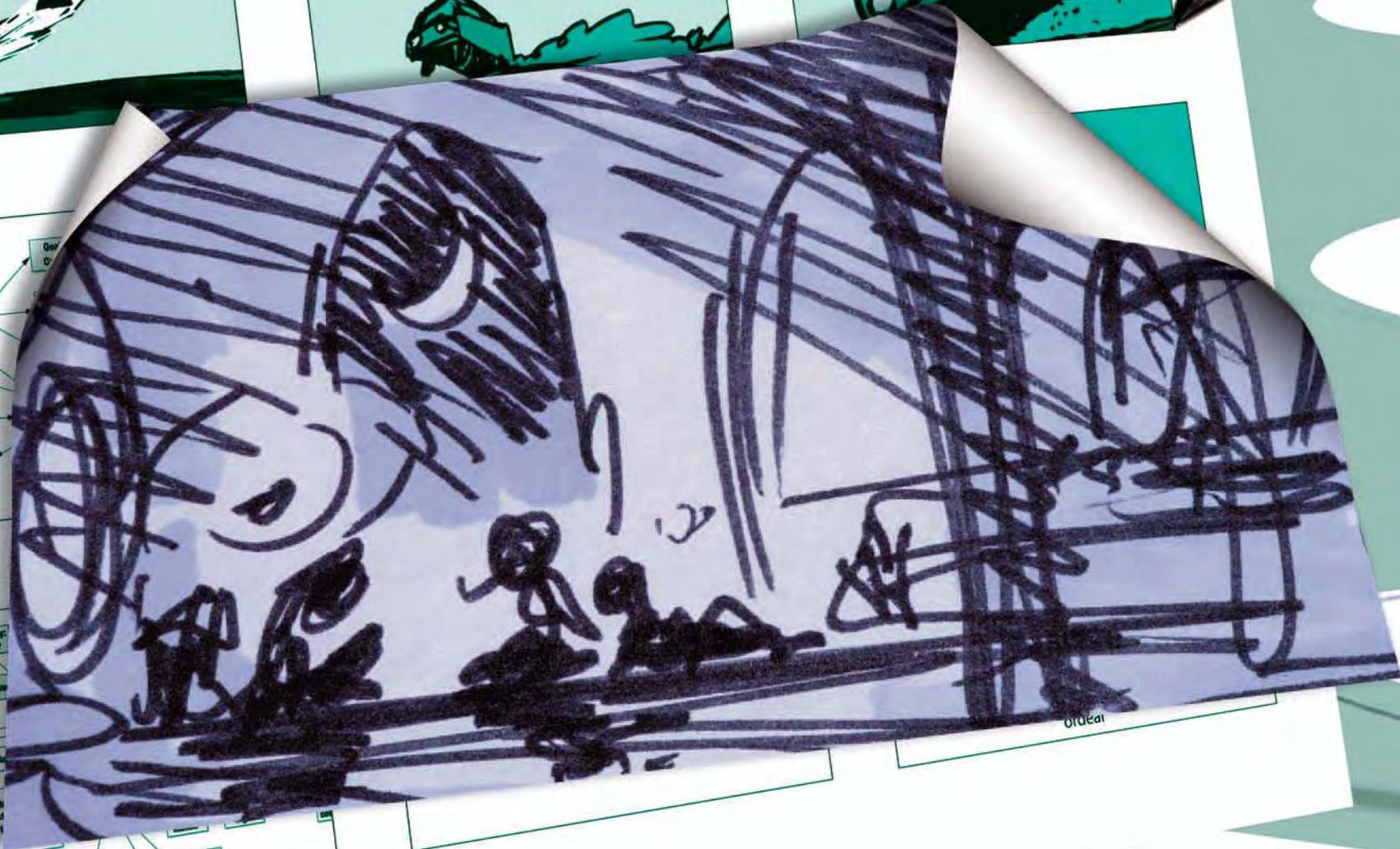
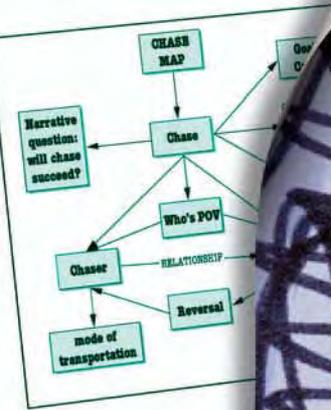
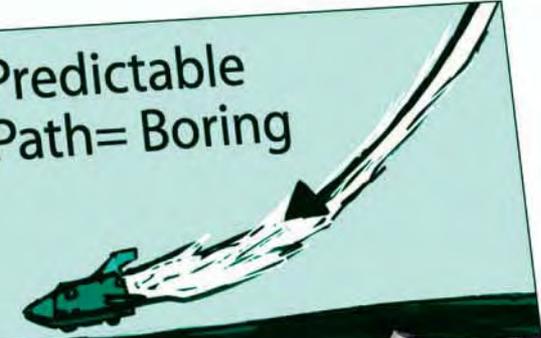
Следует запомнить:

- Прорабатывайте графики с ключевой информацией. Нанесите на них, когда разные герои, а когда зрители узнают нужную информацию.
- Помечайте на графиках иронические комментарии.
- Вы, как режиссер, контролируете поток информации, а именно когда, как, где и кто узнает нужную по сюжету информацию. Это касается как героев, так и зрителей.
- Поставьте своих персонажей перед невозможным выбором.
- Пробуждайте желания и страхи зрителей, чтобы те полностью погрузились в историю.
- Посмотрите фильмы "Персонаж" и "Алладин", обратите внимание, насколько больше вы знаете, чем герои.
- В своих пьесах Шекспир по полной использовал прием драматической иронии. Берите с него пример.

Ссылки

1. Derry, C. The Suspense Thriller . McFarland, Jefferson, NC, 1988.
2. Loker, A. Film and Suspense . Trafford, Victoria, Canada, 2005.

Predictable
Path= Boring



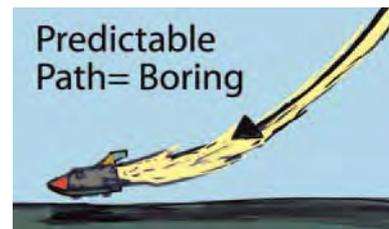
ofdear

БОЛЬШАЯ картина: структура истории

Что такое структура истории? Структура - это взаимоотношение между частями чего-либо. Структура обычно выполняет поддерживающую функцию. Наш скелет, состоящий из костей, дает нам опору, при помощи скелета мы противодействуем гравитации. Но мы не смогли бы двигаться, если бы мышцы нужным образом не прикреплялись к костям. В свою очередь мышцы не могут работать без хорошего тока крови, который дает им энергию. У нашего тела очень сложная структура.

У каждого процесса определенный порядок этапов, и мы ждем, что все шаги будут происходить по порядку. Возьмем, к примеру, сюжет про полет в космос, у этой истории тоже несколько этапов. Первый шаг - подготовка.

Инженеры проверяют, все ли механизмы работают как надо, затем заправляют корабль топливом. Астронавты проходят тренировки, необходимые для полета. Если суммировать все шаги, то коммандеры взлетают, исследуют космос, возвращаются, приземляются и празднуют. Что ж, здесь все очевидно. Итак, как же эта информация поможет нам в работе над фильмом? Я занимался раскадровкой к фильму "Мартышки в космосе", точнее над сценой, где по сценарию главные герои должны были приземлиться. В чем же проблема? Итак, поскольку зрители знают структуру событий, они представляют, что произойдет дальше. Мы знаем, что герои в последней сцене точно не разобьются.



"Предсказуемый путь=скука"

Кульминационный конец фильма не должен быть предсказуемым. Пусть зрители волнуются и находятся в напряжении. Итак, моя работа заключалась в том, чтобы придумать, что может пойти не так. Я должен был заставить зрителей волноваться о том, смогут ли мартышки безопасно приземлиться.

Одна из обезьян по имени Хэм ломает корабль, и остальным героям приходится его ремонтировать. Что если они не смогут сконструировать механизм для посадки? Вот теперь перед героями возникает реальная проблема: как приземлиться без посадочного механизма?

Чтобы решить эту проблему, мы обращаемся к сути истории. Главный герой фильма "Мартышки в космосе" - Хэм, внук первой обезьяны, побывавшей в космосе. Хэм дурачок, но втайне он хочет превзойти славу своего деда. Хэм работает в цирке, его работа заключается в том, чтобы попадать по мишени четыре раза в день, но он всегда промахивается мимо цели. Внутри нашей истории мы и нашли решение проблемы.

Я остановился на следующем варианте: Хэм садится вместе с кораблем на движущуюся машину: она становится своего рода посадочным механизмом.

У такого варианта было несколько преимуществ. Во-первых, мы ответили на нарративный вопрос о том, как приземлятся обезьяны. Во-вторых, мы создали экшн-кульминацию: обезьяны должны были украсть грузовичок и подогнать его на взлетно-посадочную полосу. В третьих такая концовка показывала, что Хэм стал достойным продолжателем дела своего деда. И в конце концов, мы получили возможность использовать параллельный монтаж: переключаться между обезьянами, крадущими машину, и Хэмом, пилотирующим корабль.



Базовые виды структуры фильма и функции истории по Проппу

Самые первые виды структуры фильма можно назвать "пип-шоу" ("спектакль с подглядыванием") и "погоня". Эти названия кое-что говорят нам структуре истории. "Пип-шоу" - это обнаружение чего-то скрытого, удивительного или желанного. Погоня - это борьба, противостояние, в том числе и с временем, в попытке что-то заполучить или кого-то догнать. Другие виды базовых структур мы также можем описать простыми метафорами, например: "черт из табакерки", "охота", "перетягивание каната", "русские горки" и "нарастающий снежный ком".

Русский ученый-фольклорист Владимир Пропп проанализировал тысячи сказок и открыл базовую структуру. Пропп обнаружил, что в народных сказках есть фиксированное количество типов героев, которые выполняют ограниченное количество функций. Функции как правило описываются глаголами действия. Каждая функция наносится на карту, и все события истории от начала до конца обретают структуру. Создание карты помогает обнаружить варианты развития истории, сделать ее более увлекательной. Если посмотреть на карту можно обнаружить ходы, о которых в начале даже сложно подумать. Давайте разберем на карте одну из функций Проппа: погоню или по-другому преследование.



Карта преследования довольно проста. У следующей карты, карты похищения, тоже простая структура. Вор берет предмет, принадлежащий другому человеку из какого-либо места. Некоторые карты становятся частью других карт. Если вор украл что-либо, то хозяин вещи пустится за ним в погоню. Карта преследования становится частью карты похищения.



Как только я расширил карту преследования, я нашел ответ на вопрос, который всегда меня мучил. Почему кино называют языком, если его главные "слова" - это действия героев, которые мы видим на экране? В фильме мы слышим и устную речь, видим написанные тексты, но пользоваться "обычным" языком в кинематографе - это дурной тон. В одной из предыдущих глав вы уже видели этот рисунок. На нем человек собирается взять некоторый предмет. И сразу же возникает нарративный вопрос. Возьмет ли он его?



Но как мы можем быть уверены в том, что он, например, не забирает назад то, что было у него украдено? Без контекста события мы не знаем этого и не можем узнать. Из этого следует вывод: контекст рассказывает нам гораздо больше, чем изображение. Контекст дает нам то, что в лингвистике называют "спецификатором". Контекст порой наделяет кадр даже философским смыслом. Обычно люди воспринимают воров, как плохих людей, нарушающих закон, но что если кражу заказал президент США? Что если вор отдает награбленное бедным? Посредством контекста "говорящая метафора" обогащается.

На следующей картинке вы увидите более подробную карту похищения. Подобные карты можно дополнять и дополнять. Это отличный инструмент для создания новых идей.

Путешествие героя или дорога невротика

Истории о "путешествии героя" распространились по Голливуду быстрее, чем пожары в Малибу. По словам Кристофера Волгера, автора книги "Путешествие

писателя" ("The Writer's Journey"), раньше голливудские исполнительные продюсеры делили истории на две категории: либо это была история о "рыбке, вытащенной из воды", либо история о "нечестивом союзе". Если сюжет не попадал ни в ту, ни в другую категорию, он отправлялся в мусорную корзину. Контекст "путешествия героя" позволил анализировать все сюжеты в более широком смысле, подобный взгляд на сюжет позволил по достоинству оценить те истории, которые в ином случае отправились бы в корзину.

И этот выход оказался действительно хорошим решением, потому что в рамки концепции "путешествия героя" вписывалось большинство историй - "путешествие героя" оказалось парадигмой, охватывающей почти все сюжеты. Первоначально историю о "путешествии героя" описал Джозеф Кэмпбелл в своей книге "Герой с тысячей лиц". Кэмпбелл отмечал, что история о путешествии героя - это сюжет о самоанализе и о выходе за пределы себя. Кэмпбелл собрал по всему миру и изучил тысячи мифов, басен, сказок и историй всех времен, после чего открыл общий паттерн или структуру путешествия героя. В книге "Путешествие писателя" Волгер сравнивает процесс создания текста с путешествием героя, который сталкивается на своем пути со страхом неизвестного, также как и писатель.

Я хочу сравнить подход "путешествия героя" и двумя другими типами анализа истории: кривой сюжета Аристотеля и нарративной теорией. У каждого подхода есть свои плюсы и минусы.



Аристотель написал огромное множество трудов об искусстве, а Чап Фримэн из колумбийского колледжа позаимствовал его идеи и разработал на их основе программу обучения сценарному мастерству. Фримэн набросал график, на котором по горизонтальной оси обозначено время, а на вертикальной оси - драматическая напряженность

Кривая сюжета по Аристотелю



Я предпочитаю думать, что вертикальная ось отражает степень того, насколько зрители "погрузились" в историю. Кривая Аристотеля делится на три части: она растет в начале, затем постепенно приближается к пику, достигает самой высокой точки и опускается. Больше всего мы "погружаемся" в историю на верхней точке кривой.

Если соотнести части кривой с временем фильма, то первый фрагмент длится около 30 минут, второй - 60 минут, а третий - около 30 минут. В целом получается около 120 минут, то есть приблизительная длина обычного фильма. Анимационные фильмы немного короче, около 75-90 минут. Мне кажется, что вертикальная ось также отражает темп фильма. Чем ближе к кульминации, тем более волнующие происходят события.

В нарративной структуре мы анализируем два уровня: уровень событий истории и уровень того, как эти события представлены с помощью нарративных вопросов и "отложенных" ответов. Схема, которую я представил вам в этой книге вытекает как раз из этой простой концепции.

В чем суть путешествия героя?

Путешествие героя - это мифологическая концепция, описывающая стадии жизни, которые мы проходим, и переходы с одной стадии на другую. С чего начинается цикличное путешествие героя? Наш герой находится в психологическом тупике. Детский психолог Бруно Беттельгейм, автор книги "Польза волшебства" ("Uses of Enchantment"), обнаружил, что сказка в метафорической форме рассказывает об основных стадиях психосексуального развития ребенка и о переходах между ними. Путешествие героя - это переход с одной стадии на другую. Ребенок еще не знает, как справляться с трудностями, внезапно обрушившимися на его голову, поэтому он прибегает к старым способам,

которые на очередном этапе жизни уже не функциональны. Слушая сказку, ребенок узнает в ней себя, и это помогает ему преодолеть трудности.

Главный герой истории чувствует, что в его жизни чего-то не хватает, что его переполняют внутренние конфликты. Стремление к самопознанию и самоисследованию приводит к области неизвестного.

Добравшись до этой части истории, вспомните про главных врагов хорошей структуры: скуку и замешательство. Не допускайте изоляции или чрезмерной сенсорной насыщенности. Путешествие героя помогает нам понять, что делать, когда все идет не так.

Классическая архитипическая структура или путешествие героя

Когда я учился на втором курсе института Пратт, я работал над 22-минутным анимационным фильмом, который назывался "Стражи Грина". Мои друзья Боб Джунеман, Рик и Боб Моррисон помогли мне со звуком. В то время я еще ничего не знал про концепцию путешествия героя, но несколько лет спустя я все же посмотрел на свое творение через призму этого подхода. Это удивительно, но я обнаружил, что бессознательно структурировал историю так, чтобы она вписывалась в архитипический паттерн.

Путешествие героя - это история о взрослении и изменении человека, но рассказанная с помощью драматических средств. С помощью драматических средств гораздо легче трансформировать историю в визуальную форму. В истории о "путешествии героя" помимо главного героя есть и архитипические персонажи, которые выполняют определенные функции. Сюда входят:

- Наставник, который обучает героя и предупреждает его о различных опасностях путешествия.
- Трикстер, многоликий персонаж, который всегда инициирует изменения героя. Сложно понять, добрый это персонаж или злой. Чаще всего, трикстер - это необходимое зло.
- Союзники - это помощники героя. Вспомните друзей Фродо из серии "Властелин колец".
- Темные силы, которые противостоят герою. Враги, с которыми герой сражается. Чаще всего темные силы - это часть нас самих, которую мы не хотим осознавать. Поскольку мы не осознаем эту сторону себя, мы бессознательно проецируем неудобные нам черты на других людей, используем своеобразный механизм защиты. На примерно таких механизмах и строится история. Внутренние конфликты героя проецируются во внешний мир и разыгрываются между персонажами, выполняющими разные функции.

Скоро еще? Дорога невротика

Концепцию "путешествия героя" эксплуатировали уже столько раз, что все определения и термины этого подхода изменились до неузнаваемости. Ситуация напоминает игру в "глухие телефоны", где каждый последующий игрок повторяет фразу предыдущего, и к концу цепочки от первоначальной фразы не остается ничего. Ниже вы увидите мою версию так называемой дороги невротика.



Путешествие героя или дорога невротика начинается с того, что персонаж живет как обычно. Затем герой получает вызов, призыв отправиться навстречу приключениям. И что же он делает сначала? Он медлит и продолжает заниматься своими делами. Он отказывается идти предназначенной дорогой. Психологи называют подобное поведение сопротивлением. Тем не менее, герой не должен думать долго, иначе зрители заскучают. Отправляйте его в дорогу побыстрее: "Вы только что выиграли билет в один конец в мир бесконечной тьмы. Берите только самое необходимое."

Итак, наш будущий, еще неопытный герой покидает свой дом. По пути он встречает так называемого наставника или учителя. Наставник обучает героя, указывает ему направление на карте, дает советы и печенки с предсказаниями. Вооруженный знаниями, герой продолжает свое путешествие и встречает по дороге других странников. Но внимательнее, на незнакомой дороге легко заблудиться.

Путешествуя по дороге невротика, герой сталкивается с препятствием - внушающим ужас охранником, стерегущим границы миров. Именно он говорит герою: "тебе сюда нельзя". Именно его работа в том, чтобы прогонять позеров и честолюбцев. Итак, первая задача героя - пройти через охранника, стоящего "между мирами". Да, эти персонажи тоже берут взятки.

Когда герой проходит границу между мирами, он попадает в совершенно новую, непривычную вселенную. Это может быть темный, хаотичный, пугающий, населенный монстрами, как буквально, так и метафорически, мир. Именно здесь герой проходит проверку. Проверка - это элемент обучения героя, в конце концов, мы все учимся на своих ошибках.

Все эти шаги, весь путь ведет к главному испытанию, точнее к моменту, когда герой встретится со своим самым наихудшим страхом. Он должен будет посмотреть в лицо смерти и выжить. Испытание может быть любым: убийство дракона или преодоление страха перед пауками - неважно. Это испытание меняет жизнь героя. Пусть через переживания героя зрители почувствуют и свой страх - в этом случае они тоже смогут преодолеть себя.

После того, как герой пройдет все препятствия, он получает награду. Он забирает то, за чем пришел, что бы это ни было. Получив желаемое, герой становится перед выбором. Стоит ли ему остаться или лучше вернуться домой?

Эта часть истории всегда ставила меня в тупик, потому что на этом моменте персонаж ищет новый путь и выбирает себе новую судьбу. Но разве герой только что не справился с самым главным испытанием? У всех действий есть последствия, и это последствия могут обратиться против героя. Что ж, возможно герой не завершил дело до конца. Когда мы узнаем, что злодей умер "не совсем" - это мрачная драматическая ирония. Иногда поверженный злодей берется строить планы мести, и здесь мы уже переходим к истории о погоне или преследовании.

На следующем этапе своего пути герой возрождается. Он посмотрел в лицо смерти и родился заново. Когда герой перерождается, его окружает "сияние". Даже физический облик персонажа меняется, как будто он влюбился. И наконец герой возвращается домой с магическим эликсиром или тем предметом, за которым он пускался в путь.

Почему я называю путешествие героя невротической дорогой? Потому что на протяжении всего пути герой борется с эмоциями и страхами, которые каждый из нас несомненно испытывает. Путешествие героя - это процесс психологического изменения и роста, через который мы все проходим. Именно поэтому мы все легко ставим себя на место героя. Мы тоже превращаемся в героев, когда каждый день противостояем страхам и несправедливости. Просто драматический контекст делает рутинные перипетии более увлекательными.

Путешествие героя: в чем подвох?

Поскольку структура "путешествия героя" - это некая карта, и эта карта на руках у каждого, все фильмы становятся похожими друг на друга. Когда на Уолл Стрит потребовали, чтобы студия Дисней выпускала по одному успешному анимационному хиту в год, то возникла потребность в некоей формуле. Стало понятно, что если действовать по формуле, то фильм привлечет внимание зрителей, и они погрузятся в историю.

Все фильмы Диснея начинались с того, что главный герой пел песню в стиле "Я хочу...". У главного героя обязательно должен быть милый и забавный друг, который всегда придет на помощь. В фильмах Дисней добро обязательно побеждает зло: герой с какой-либо помощью избавляется от злодея. Однако не герой убивает злодея, а он сам себе роет яму. Одержав победу, герой проявляет великодушие и оставляет злодею жизнь, но злодей за спиной героя вновь пытается его убить, однако невольно гибнет сам. Подобная традиция развития сюжета пошла еще со времен "Белоснежки и семи гномов". Из-за постоянных повторений фильмы становятся все более предсказуемыми, а предсказуемость - это скука. Должны быть и другие способы убить злодея. В мультфильмах "Шрек" и "Правдивая история Красной шапочки" создатели сделали пародию на "шаблонный" способ убийства злодея.

Три уровня анализа истории

Существует три взаимосвязанных уровня анализа истории. Концепция "путешествия героя" и кривая сюжета по Аристотелю затрагивают макро-уровень анализа истории, а именно структуру событий истории. Микро-уровень - это *нарратив* или повествование: то есть как мы рассказываем историю при помощи нарративных вопросов. Именно этот уровень анализа и объясняет, почему я начал смотреть фильм с середины и не смог оторваться. Чтобы понять, о чем идет речь на экране, требуется время, но нарративные вопросы заставляют искать на них ответы. На уровне, который находится между этими двумя полюсами - функции, описанные Проппом, глаголы истории и карты, на которых становятся видны все взаимосвязи. Средний уровень рассказывает нам о том, куда развивается история в ближайшей перспективе.

"Путешествие героя" и кривая Аристотеля

Концепция "путешествия героя" - это великолепный инструмент для того, чтобы придать фильму структуру. Но если сопоставить кривую истории Аристотеля и концепцию "путешествия героя", возникнет ощущение, что "главное испытание" должно быть в кульминации истории, то есть в третьей части кривой или третьем акте. Тем не менее, исходя из концепции, "главное испытание" герой проходит в середине второго акта. Если смотреть по временной оси, то концепция "путешествия" не совпадает с кривой Аристотеля. Концепция "путешествия героя" ценна тем, что при ее использовании у нас остается огромное пространство для интерпретаций. Мне кажется, что поймать волну вдохновения гораздо лучше, чем следовать жесткой формуле сюжета.

Нарратив и "путешествие героя"

В этом углу у нас главный силач Голливуда, первопроходец, который только что вернулся с битвы в лабиринте против Минотавра - "путешествие героя"! А в другом углу - почти что новичок, который часто скрывается под плащом-невидимкой и покоряет зрителей своей сокрушающей убедительностью - нарратив! На кого вы сегодня поставите?

В одном из мультфильмов "Warner Brothers" Даффи Дак восклицает: "Я хочу узнать, кто тут главный!" Мы не задумываемся над этим вопросом, но вот Даффи было бы интересно все прояснить. Даффи Даку достается на протяжении всего фильма, в когда камера отъезжает, мы видим, что за всем стоит Багз Банни, который говорит: "Какой же я подлец!" Эта сцена на самом деле очень жизненна. Во время повествования мы и не задумываемся, кто повествователь, мы даже не представляем, какие у него задачи. На деле же повествователь - это режиссер Чак Джонс, а его задача в том, чтобы развлечь зрителей.

И уровни событий истории и структура истории - все это части одного целого. История не может появиться либо без одного, либо без другого компонента: они

взаимосвязаны, как две стороны ленты Мебиуса. Отсюда следует вывод, что любая история субъективна. Она всегда рассказывается с точки зрения "невидимого" повествователя, у которого есть собственный план.

Процесс повествования насквозь пронизывает историю, заставляя нас, зрителей, сидеть почти что на краешке стула. В рамках концепции "путешествия героя" нельзя провести подобный анализ, который, как мы убедились, необходим для того, чтобы нарративные вопросы и прием "откладывания ответов" работали.

Иногда я включаю телевизор, и какой-то фильм сразу привлекает мое внимание, пусть даже я и начинаю смотреть его с середины. Я не знаю, на какой именно момент "путешествия героя" я попал. Пересекает ли он границу иного мира или уже покидает его? Проходит ли он проверку или главное испытание? Я этого не знаю, но я понимаю, что уже "погрузился" в историю. Почему так происходит? На что еще мы можем опираться при создании фильма, помимо истории о "рыбке, вытасненной из воды" и "союзе нечестивых"?

"Путешествие героя" и уровни событий и структуры

Итак, концепция "путешествия героя" - это способ, с помощью которого вы структурируете события истории над порогом осознания. Встреча с наставником - это событие истории. Находка меча - это еще одно событие истории. Нарративная или повествовательная структура события - это то, как именно вы представляете эти события зрителям над порогом осознания. К примеру, когда герой поднимает меч, это может быть метафорой "восстания" против родителей.

Когда вы поймете каждый уровень событий и структуры, осознаете, как они взаимосвязаны, вы сумеете структурировать историю и на макро, и на микро-уровнях. Если вы поймете, как зрители, отталкиваясь от вашей истории, создают у себя в голове свою историю, вы сможете дотронуться до самых глубин их души.

Итак, если с помощью концепции "путешествия героя" мы придаем событиям истории структуру, то в чем функция нарратива или повествования? Концепция "путешествия героя" дает нам макро-структуру. Повествование - это микро-структура. Нарратив помогает нам структурировать фильм кадр за кадром. Структура классического голливудского кадра задает нарративные вопросы и приводит нас к некоторым заключениям.

Проведем небольшой эксперимент. Включите какой-нибудь фильм, посмотрите его 5-10 минут, а затем поставьте на паузу.

Сможете ли вы пересказать то, что увидели? Конечно да. Вы с легкостью перескажете сюжет, расскажете о мотивации героев. Но сможете ли вы ответить на следующие вопросы?

- Слышали ли вы фоновую музыку?
- Заметили ли вы какие планы использовал оператор, обратили ли внимание на кадрирование?

- Заметили ли вы как смонтированы переходы во времени и пространстве?
- Заметили ли вы какие элементы действий и движений опущены?
- Обратили ли вы внимание на причинно-следственную связь между событиями?
- Обратили ли вы внимание, кто из героев и когда узнает нужную информацию?
- Обратили ли вы внимание на то, когда вам потребовалась информация?
- Заметили ли вы с чьей точки зрения ведется повествование? Обратили внимание на уровень взгляда?

Скорее всего вы были слишком заняты поиском ответа на один вопрос: что происходит и что все это значит? Вам была интересна история. Точнее вы создавали историю. Вы не обращали внимание на структурный уровень: на кадрирование, монтаж, декорации, музыку. Нарратив или повествование - это контролирование потока информации, я говорю и об образах, и о словах, и с звуках, и о музыке.

Наставники

Когда я только начал заниматься работой над раскадровками в студии Дисней, моим наставником стал Эд Комберт. Я хотел быть "выдающимся" художником-раскадровщиком, но мои первые попытки создать увлекательную раскадровку оказывались неуклюжими. Эд смотрел на мои творения и предлагал другой вариант решения. Если у меня появлялись вопросы, я смело его спрашивал, а он быстро набрасывал рисунок, на котором оказывалось решение проблемы. По правде говоря в студии Дисней у меня было много наставников, и каждый научил меня разному подходу. Я невероятно благодарен Уолту Стенчфилду, Вансу Джерри и Барни Маттинсону: они никогда не жалели на меня времени и всегда давали нужный совет. Но кто же является наставником для героя? Это тот персонаж, который уже прошел свое "путешествие героя". Суть наставничества в том, чтобы отдавать, ничего не ожидая взамен и передавать знания дальше, замыкая жизненный цикл. В какой-то момент жизни каждый из нас является для кого-то наставником. Наш герой тоже станет наставником для другого героя, который проходит свой путь.

Наставник в истории может принять любую форму, он не всегда выглядит как классический архетип волшебника, наподобие Мерлина. Иногда даже трикстер превращается в наставника. Трикстер преподает герою урок так, что тот этого даже не понимает. В фильме Джона Эвилдсена "Парень-каратист" пожилой мастер боевых искусств мистер Мияги соглашается обучить главного героя Дэниела карате, но с одним условием: Дэниел будет делать то, что скажут, и не задавать вопросов. Затем мистер Мияги заставляет Дэниела красить забор, шлифовать пол и полировать машину.

Дэниелу кажется, что подобная работа по дому не имеет ничего общего с обучением карате, ему кажется, что он стал личным рабом мистера Мияги. Он злится и жалуется. Наставник приказывает ему "красить забор" и бьет его, но Дэниел блокирует удар. Дэниел успешно блокирует все удары Мияги, не отрываясь от покраски забора, шлифовки пола и полировки машины. Дэниел обучался, но даже не понимал, что учится.

Тем не менее, чтобы постичь искусство карате, Дэниелу предстоит еще многому научиться. Сначала Дэниел хотел обучиться карате, чтобы отомстить своему врагу. Однако ему нужно научиться карате не только ради мести, но и для того, чтобы суметь защитить себя, а также обрести баланс. Часто герой думает, что он уже готов к битве, хотя это совершенно не так. Дэниел самодовольно демонстрирует мистеру Мияги, чему он научился, но тот его быстро укладывает на лопатки. Дэниел учится обретать баланс с помощью позы журавля. Испытание Дэниела - это турнир. Герою предстоит побороть свой страх и обрести уверенность. Уверенность в том, что он способен на невозможное. В конце фильма Дэниел наконец-таки обретает баланс и уважение со стороны противника.

В фильме Тэйлора Хэфорда "Офицер и джентльмен" жестокий сержант и командир главного героя Зака Мэйо доводит последнего до предела возможностей, и именно тогда Зак понимает, что его судьба - стать пилотом морской авиации. Если события фильма происходят в армейских декорациях, наставником героя может стать кто угодно. Полковник Курц из фильма Копполы "Апокалипсис сегодня" вряд ли годится на роль наставника для капитана Уилларда, ведь Уилларда послали для того, чтобы устранить Курца. Капитан Уиллард не может понять: либо Курц сошел с ума, либо он сам теряет связь с реальностью, однако герой несомненно многому учится у Курца.

Наставники героя не обязательно являются людьми. В фильме Дисней "Король-лев" у Симбы целых пять наставников: Муфаса, Зазу, Тимон, Пумба и Шрам. Некоторые из них положительные герои, некоторые нет. В фильме Диснея "Песня Юга" дядюшка Ремус учит Джонни тому, как дать отпор хулиганам, рассказывая историю о братце Кролике, который провел братца Лиса с помощью реверсивной психологии. В данном случае роли наставника выступает история. В фильме Фрэнка Капры "Эта прекрасная жизнь" наставник Джорджа Бейли - это ангел, который показывает Джорджу, какой бы была жизнь, если бы Джорджа не было на свете.

В качестве домашнего задания для курса Кристофера Воглера по анализу истории я проанализировал фильм Терри Гиллиама "Король-рыбак" в рамках концепции "путешествие героя". У всех четырех главных героев фильма был свой наставник и каждый из них проходил свою "дорогу героя". В фильме "Король-рыбак" самой глубочайшей пещерой оказался видео-магазин, буквальным образом место, где сбываются мечты.

В фильме Гарольда Рэмиса "День сурка" главный герой, метеоролог Фил Коннорс учится на своих же собственных ошибках, пока день, в котором он живет, повторяется снова и снова. "День сурка" похож по своей структуре на "Рождественскую историю" Чарльза Диккенса в том смысле, что мы учимся у призраков прошлого. Тони Роббинс считает, что "Рождественская история" - это прекрасная метафора процесса изменения. Если вы хотите помочь кому-нибудь, вы показываете, как поведение этого человека в прошлом привело к

боли, которую он испытал, как его поведение влияет на его жизнь в данный момент и чем все это обернется для него в будущем. Главная мотивация людей - это стремление избежать боли и получить удовольствие. Наставник в этом случае предстает в форме поведения человека в прошлом, настоящем и будущем.

Парадигмы превращения невозможного в возможное

Концепция "путешествия героя" не рассказывает нам, как именно изменяется герой, она лишь показывает формы его изменения во время путешествия. Поэтому мы задаемся вопросом: а как наставник помогает герою измениться, особенно когда герой не хочет меняться? Что же на самом деле делает наставник?

Иногда наставник говорит все герою прямым текстом. В фильме Мела Брукса "Сверкающие седла" шериф Блэк Барт обретает долгожданное уважение и благодарность жителей города, но те упорно не хотят демонстрировать это публично. Наставник героя, "Малыш Вако" объясняет тому: "Это простые люди, соль земли, ну знаешь...придурки."

Ученичество - это распространенная форма наставничества, которая использует множество парадигм изменения. Примитивная магия, тотемы, шаманизм - все это стадии мышления, которые мы проходим во время развития.

В рамках психотерапии существует множество моделей изменения, и пусть они не так кинематографически эффектны, как модель наставничества рыцарей в Средневековье, с помощью подобных моделей также можно создать великолепный фильм, как например "Обыкновенные люди" Роберта Редфорда. Согласно Википедии в рамках психотерапии существует более чем 100 различных типов моделей изменения. Что у них общего? Все они связаны со страхами. Именно поэтому они так полезны в сфере кинематографа, ведь мы хотим, чтобы наши герои боялись и, как сказал бы успешный коуч Джек Кэнфилд, "все равно делали". Итак, почему мы боимся? Страх возникает из-за того, во что мы верим. Слово "СТРАХ" - это акроним, который расшифровывается "Фантазия, которая кажется реальностью" (прим.: FEAR - Fantasized Experience that Appears Real). Другими словами, мы сами создаем свои страхи.

Путешествие героя также отражает пять стадии горевания: отрицание, гнев, торги, депрессию и принятие. Концепции хорошо ложатся друг на друга, потому что "путешествие героя" больше не физическое, а эмоциональное предприятие.

Итак, вам должно быть интересно, почему я так долго сосредоточился на наставнике героя. Есть две причины: во-первых, вам необходимо проанализировать путешествие, которое проходят ваши герои, и таким образом понять, как показать их изменения наиболее правдоподобно. Если зрители не поверят, что герой меняется, они окажутся "под порогом осознания", их "выбросит" из истории.

Вторая причина в том, что мы, как создатели фильма, тоже пускаемся в путешествие, в пугающее путешествие, на каждом этапе которого, от этапа подготовки к производству до этапа проката фильма, вы встретитесь с неизвестными переменными. В эпопее Джоржа Лукаса "Звездные войны" мы видим классический пример путешествия героя. Нетерпеливый ученик-джедай Люк Скайуокер борется со страхом, неуверенностью и неверием в собственные силы. Он говорит Йоде: "Я не могу". Йода вытаскивает боевой корабль Люка из болота, превращая тем самым невозможное в возможное. Люк говорит: "Я не могу поверить". На что Йода отвечает: "Именно поэтому ты и потерпел поражение". Решимость Джорджа Лукаса в его собственном "путешествии героя" при создании эпопеи превратила невозможное в возможное.

Разружьте устаревшие верования по поводу того, что возможно, а что нет. Поставьте их под вопрос и посмотрите, помогают они вам или мешают. Стереогамма - это оптическая иллюзия объема, которая появляется благодаря информации, заключенной в двухмерном изображении. Сначала вы видите плоское изображение или графический шум. Затем вы расслабляетесь и видите трехмерный образ, будто выскакивающий из ниоткуда! Вы только что резко изменили способ восприятия и следовательно мысли по поводу того, как должно выглядеть изображение. Потрясающая метафора, объясняющая силу парадигмы изменения!

И снова, время вернуться к истории Шахерезады.



И вновь ночь опускается на дворец султана.



Шехерезада по-настоящему обретает вдохновение.



У нее появилась новая цель.



Она поднимает первый рисунок



Для Кэтфилда свадьба Кловер настоящая трагедия.



Которая напоминает похороны Кловер



ДЖЕРК: "Я избавился от этого вредителя Гу"



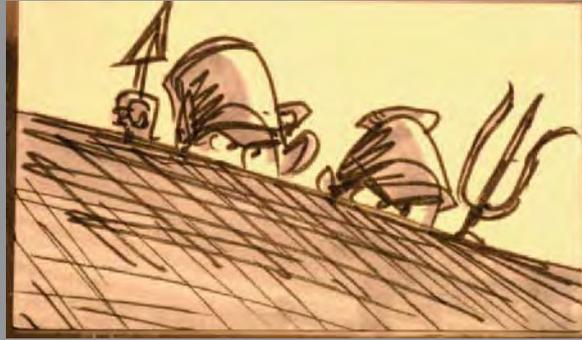
Кловер просыпается



Она отталкивает Джерка.



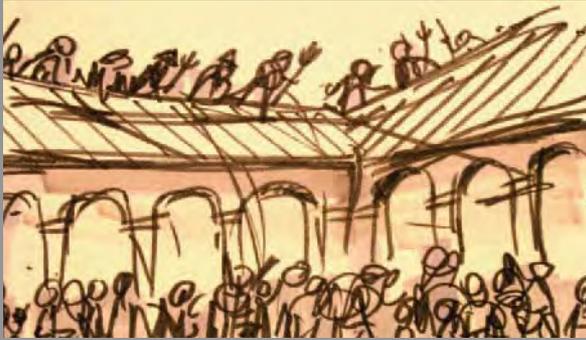
В это же самое время жители Макклода пробираются во дворец, они готовятся к нападению. Стикс получает сообщение.



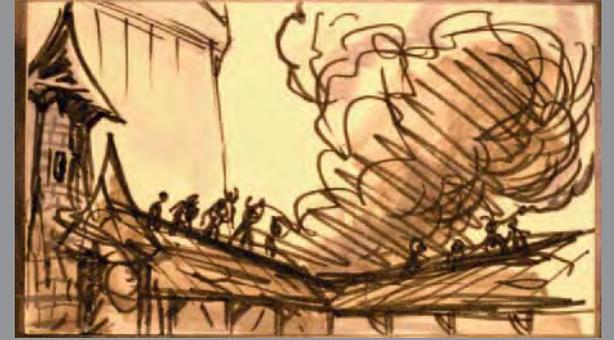
Горнист из Макклода издает боевой клич.



Объявлена война



Шехерезада продолжает рисовать.



Из расщелины поднимается огромное облако дыма.



Султан оживает.



СУЛТАН: "Это извержение вулкана или они разбудили дракона?"



Шахрезада возвращается к рисунку.



Султан взволнован событиями истории.



Визирь входит в тот момент, когда султан как раз замечает...



и показывает на лицо Шахрезады.



Она вновь испачкалась в пыли от угля.



Визирь подходит к султану.



И что-то шепчет ему в ухо.



Султан удивлен.



СУЛТАН: "Да как ты смеешь даже предполагать..."



Шахрезада взволнована.



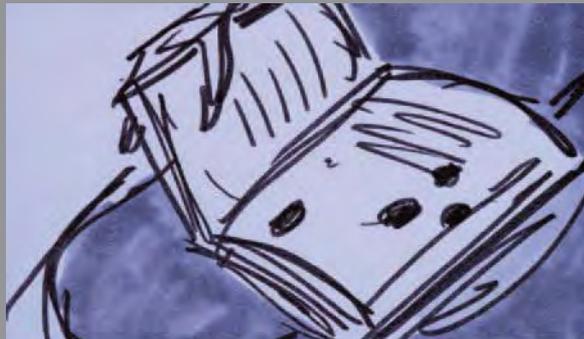
Визирь достает из своего халата...



Дневник султана.



СУЛТАН [За кадром]: "Что ты делаешь с...



СУЛТАН: "Моим дневником?" Визирь открывает книгу...



И указывает на отпечатки угля.



Султан шокирован.



СУЛТАН: "Ты, ты читала мой дневник?"



СУЛТАН: "Как ты посмела!"



Шахерезада понимает, что ее лицо все еще в угольной пыли.



Она пытается ее стереть.



СУЛТАН: "Ты предала меня."



СУЛТАН: "И наказание -"



СУЛТАН: "Смерть!"



Охранники султана уводят Шахерезаду.



Она оборачивается и смотрит на сестру.



ДУНИАЗАДА: "Неееее!"

*Does this spell the end
for Scheherazade?*

Шахерезаде конец?

Конец, начало и поворотные моменты

Начинать историю следует лишь при одном условии. Согласитесь вы со мной или нет, но я считаю, что начинать нужно с конца. Только в этом случае вы будете знать, куда направляетесь. Многие начинают работу над фильмом с первого акта, затем сталкиваются с проблемами и все переделывают. Фильм переделывается снова и снова. Но когда команда добирается до третьего акта, все понимают, что первую часть опять придется переработать, чтобы начало истории логично вело к концу.

Конец фильма - это та мысль или идея, которую вы стремитесь подтвердить. Начало - это тот же конец, но сформулированный в виде вопроса. Середина - это своего рода препятствие между началом и концом.



Поворотные моменты - это такие этапы истории, где действия героев обретают абсолютно другое направление. Герой сталкивается с последствиями своих действий или натывается на препятствие в виде злодея или соперника. Поворотные моменты - это переходы к следующим актам истории. Для зрителей такой поворот происходит неожиданно.



Типы сцен

В любом фильме мы ожидаем увидеть определенные сцены. И мы расстраиваемся, если их там нет. Каждый тип сцены дает зрителям определенную информацию и определяет, как идет дуга истории. Расположение в сюжетной линии каждой из сцен зависит от самой истории.



Вступительные титры

Вступительные титры фильма раскрывают зрителям достаточно много информации, кроме того, они формируют ожидания насчет того, о чем будет фильм.

Однажды, как-то раз...

Пролог позволяет быстро представить зрителям экспозицию. Экспозиция задает контекст, обозначает основных действующих лиц, дает предысторию - все для того, чтобы зрителю было легче уследить за разворачивающимися событиями. Экспозиция - это своеобразное обрамление истории. Прежде чем перейти непосредственно к истории, Шахерезада рассказывает султану о проклятии, которое дракон наложил на враждующие города.

Прежде чем все начнется

Предыстория - это все события, которые произошли до главной сюжетной линии. В предыстории автор как правило касается только тех событий, которые важны для сюжета. Из предстории мы узнаем о "призраках прошлого" и незаконченных делах, которые предстоит завершить героям. "Призраки прошлого" преследуют героя до тех пор, пока он или она не предпримет некоторые действия, чтобы призрак смог упокоиться с миром.

Пусть предыстория, необходимая информация из прошлого героев, будет "рассыпана" по основной истории отдельными фрагментами. Такой ход позволит зрителям принять активное участие в формировании истории, они сами обнаружат, как прошлое героев повлияло на их настоящее. Кроме того, слишком затянутая предыстория замедляет темп повествования.

Основную часть предыстории "Тысячи и одной ночи" я рассказал во вступительной главе. Я решил держать Шахерезаду в неведении относительно зловещей судьбы невест султана, чтобы она сама выяснила правду по ходу истории.

Да начнется вечеринка!

Поворотный момент в жизни героев - это отличное начало истории. Герои не должны быть пассивными, они должны в любой момент быть готовы

действовать. Первая сцена часто является метафорой того, что зрители увидят дальше. Пусть начало будет стремительным. Сразу же привлечите внимание зрителей. Затем можно расслабиться и чуть замедлить темп. Как вы помните, история Шахерезады начинается с того, что все семьи с девушками бегут из королевства, а сама Шахерезада направляется прямо во врата ада.

Вот, что вам нужно знать

Экспозиция задает правила мира, в котором существуют герои. История раздвигает границы правдоподобия, но вовсе не разрывает границы правдоподобности. Если вы установили некоторые правила, придерживайтесь их, в противном случае вы играете нечестно, и зрители будут негодовать.

Из экспозиции зрители узнают значимые для истории моменты. Покажите зрителям все, что им нужно знать для того, чтобы заинтересоваться судьбой героев и понять, что происходит на экране. Ключевое правило заключается в том, чтобы рассказать зрителям только необходимую информацию и ни капельки больше. Однако никогда не запутывайте зрителей. Пусть аудитория пока понимает не все, но зрители по-прежнему должны быть увлечены историей, следовать за ней и задавать себе нужные нарративные вопросы.

Представьте экспозицию выразительно, "проигрывайте" ее через действия героев, через образы на экране. "Герой-рассказчик", проговаривающий экспозицию, стопорит историю, он выносит структуру истории за порог осознания. Лучший способ рассказать предысторию - с помощью экшн-сцен.

Чтобы история казалась правдоподобной, "закладывайте фундамент" из элементов или информации, которую вы используете позже. Если вы не заложите фундамент, то зрителям покажется, что события истории не связаны причинно-следственными связями, тем самым вы разрушите иллюзию. Подобная "подготовка" позволит зрителя осознать значимость происходящих далее событий. Какие бы ни были последствия - это плата или наказание за то, что произошло ранее. Моя любимая сцена с подобной подготовительной работой - сцена из фильма "Невероятные приключения Билла и Теда". Герои путешествуют во времени и прячут ключ. Чуть позже они встречают самих себя, путешествующих во времени, и просят самих себя же спрятать ключ.

Что на кону?

Чтобы зрители эмоционально вовлеклись в историю, покажите им, что находится на кону, что герой потеряет в случае неудачи. Потеря должна быть значительной. Пусть зрители узнают, что на кону, в самом начале истории. Чего же герой может лишиться?

Как же показать, что может потерять герой? Когда Шахерезада видит палача, затея для нее приобретает реальные очертания. Момент становится еще выразительнее из-за того, что девушка теряет голос. Чуть позже девушка находит могилы в подземелье, и мы понимаем, что случилось с невестами султана и что может случиться с самой Шахерезадой. Теперь мы боимся за ее жизнь.

Чего ты хочешь?

Если зрители понимают, чего хочет персонаж, они представляют, куда он направляется. Чем быстрее вы поймете, чего хочет ваш персонаж, тем лучше. По ходу истории стремления героя меняются, порой персонажи осознают: то, что они хотят - не то же самое, что им нужно. Желания и цели героев - это точка фокусировки, которая собирает всю историю в единое целое. Также цель героев задает истории направление. У каждого героя свои собственные желания, и частенько они конфликтуют с желаниями других персонажей.

Разнообразные сложности и препятствия не позволяют героям получить то, что они хотят. Выстраивайте все препятствия герою "от простого к сложному". Если герой уже в начале истории проходит серьезное испытание, то следующие за ним покажутся зрителям совсем незначительными. Препятствия могут принимать любую форму. Пусть сначала герой преодолит испытание, требующее физических усилий, а затем встретится с каким-либо психологическим препятствием. Сложности в пути героя только делают историю интереснее. Будьте изобретательнее в этом вопросе.

Помните ли вы старую еврейскую поговорку: "будьте осторожны со своими желаниями. Они могут и сбыться."? У каждого желания своя цена. В конце герой не всегда получает то, что он хотел, однако он получает то, что ему было нужно. Это гораздо важнее.

"Ты же знаешь, что это означает войну!"

Чтобы история продвинулась вперед, необходимо, чтобы произошли некоторые события. Чтобы началась война, необходимо катализирующее событие. Чтобы Багз Банни начал мстить, его сначала надо вывести из себя.

Открытие Розеттского камня*

Порой герои узнают информацию, которая проливает свет на суть происходящих событий и меняет взгляд на них. Подобные открытия избавляют героев от апатии и заставляют их предпринимать какие-либо действия.

Разве я должен?

Обязательные сцены - это сцены, которые зрители в любом случае ожидают увидеть в фильме. Эти ожидания базируются на том, что зрители уже видели на экране. Мы ожидаем, что, в конце концов, получим ответ на вопрос: добьется ли герой желаемого? Подобные ожидания создают ощущение, что история куда-то движется. Если вы работаете над вестерном, то вполне закономерно, что зрители будут ждать, когда на экране начнутся разборки. Если вы не собираетесь стрелять из ружья, не вешайте его на стену.

*Камень, найденный в XVIII веке при завоевании Наполеоном Египта у г. Розетта и давший ученым ключ к переводу древнеегипетских иероглифов на языки Европы

Пока Шахерезада добирается до дворца, мы уже понимаем, что между ней и безумным сулатном непременно возникнет противостояние. Мы так же знаем, что, как только Шазерезада и Дуниазада обнаружат запретную дверь, они непременно захотят туда попасть.

Назад пути нет

Рано или поздно в истории возникает момент, когда герой понимает, что шансы на успех предприятия практически ничтожны. Но процесс уже запущен, а отменить его нельзя. Именно в такие моменты стоит добавить капельку надежды.

Затишье перед бурей

Незадолго до кульминации дайте зрителям передохнуть. Позвольте им поразмыслить по поводу того, что только произошло, осмыслить все события и еще раз оценить, что находится на кону. Пусть герои выразят свои чувства насчет того, через что им еще предстоит пройти. Помимо того, у вас возникает неплохая возможность ввести зрителей в заблуждение, тем самым удивить их.

Разрядка при помощи юмора

Юмор снимает чрезмерное напряжение. Помните: зрители не могут концентрироваться бесконечно, это утомительный процесс.

Если вы слишком долго держите зрителей в напряжении, то они "выдохнутся" и "отключатся". Комический момент или сценка помогут снять напряжение, прежде чем оно достигнет максимальной точки. Помимо того, с помощью комической разрядки вы создадите контраст, которые усилит следующую напряженную сцену.

Еще один похожий феномен называется катарсис. Катарсис - это эмоциональная разрядка и очищение, возникающее после невероятного напряжения. Зрители испытывают катарсис, когда получают ответы на нарративные вопросы.

Кризис

Кризис - это момент истины для героя. Правильно ли он поступает? В момент кризиса герой решает рискнуть всем и идти вперед за своей целью. Это грандиозное решение ведет к кульминации истории. Герой должен решиться и пойти дальше. Кульминация истории происходит ближе к концу, а не к середине, потому что это тот момент, к которому и вела вся история.

А теперь погоня

Нам не обойтись без экшн-сцен. Такие сцены помогают зрителям освободиться от внутреннего напряжения, которое вы создавали у них на протяжении всего фильма.

Битва с тенью

Это момент, которого мы все ждали. Кульминационное сражение, в котором победитель получает все.

Итоги сражения: в добрый путь

После кульминации история заканчивается. Однако дайте зрителям возможность еще чуть-чуть побыть с победителями и разделить их успех. Пусть зрители увидят, что победа значит для героя, чему он научился и как он собирается развиваться дальше.

Итоги сражения рассказывают зрителям, в чем же была суть путешествия. Раскрываются все тайны.

Эпилог

Эпилог - это своего рода постскрипtum, который завершает наш эмоциональный гештальт. В некоторых эпилогах рассказывается, что с персонажами произошло через некоторое время после событий фильма

Что случится, если сдвинуть структуру?

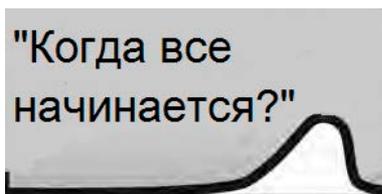
Идеальная форма истории напоминает волну. Она поднимается, нарастает до определенной точки и, когда дальше уже идти невозможно, разбивается. В этой книге я предлагаю новую модель структуры истории, сочетающую кривую сюжета Аристотеля, драматическую иронию и тот факт, что людям нравится смотреть, как что-то взрывается. Режиссер контролирует поток информации, он определяет, когда, где и как зрители и герои истории узнают информацию. В каждой части истории зрители узнают разные "порции" информации.



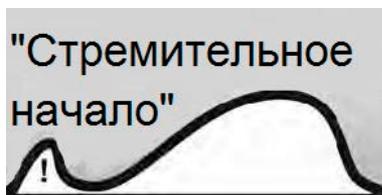
С ходу погружайте зрителей в историю. Возбуждайте их любопытство: не давайте зрителям узнать слишком много. Создавайте саспенс: пусть зрители все же узнают достаточно, чтобы переживать за судьбу персонажей. И наконец, на пике волны, начинается ДВИЖЕНИЕ! А в конце эмоциональный гештальт зрителей закрывается и они получают ответы на все вопросы.

Если в вашей истории нет главного вопроса, или вы задаете его слишком поздно, ваше повествование идет в никуда. Зрители не поймут, к чему вы ведете. Не рассчитывайте, что красивые декорации вытянут сюжет. Один из способов решить проблему с "запоздалым" основным вопросом - ввести побочную сюжетную линию с собственной интригой. При помощи "побочного" сюжета вы подведете зрителей к главному вопросу.

Что случается, если у истории неправильная форма? Все не так уж плохо или нет? Давайте проанализируем главные ошибки, которые можно встретить даже в хороших фильмах.



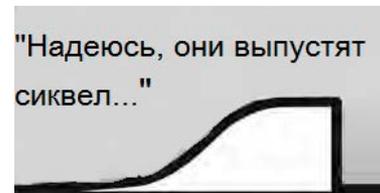
Фильм студии Дисней "Книга джунглей" начинается слишком медленно. Мы не понимаем, чего хочет главный герой Маугли, пока он не говорит прямым текстом, что хочет остаться в джунглях вместе с Балу. Тем не менее, он говорит это только в середине фильма.



В фильмах про Джеймса Бонда проблема с медленным началом решается кардинально: фильмы этой серии начинаются с экшн-сцен. Зрители сразу же погружаются в самую гущу действия. В фильмах "Роман с камнем", "Звездные войны" и "Матрица" происходит то же самое.



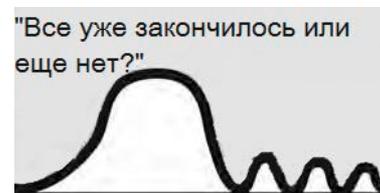
Иногда на море бывает и полный штиль. В фильме "Остаток дня" практически нет кульминации. Пусть создатели и поддерживают напряжение зрителей, мне кажется, что эта история идет в никуда. Главный герой так и не добьется женщины своей мечты.



Когда я смотрю некоторые фильмы, мне кажется, что в них "не хватает" фильма. Возникает ощущение, как будто меня столкнули со скалы, при этом не ответив на большинство вопросов. Среди подобных фильмов: "Старикам тут не место", "Зодиак", "Матч-поинт" и финал "Клана Сопрано".



Все знают, что фильмы студии Дисней обычно заканчиваются в стиле "...и жили они долго и счастливо". В фильме "Рататуй" аж два счастливых конца. Возникает ощущение, что фильм заканчивается еще в середине, так как мы получаем ответы на все вопросы. Создатели фильма вынуждены вновь поставить героев в ситуацию выбора, задать новые вопросы, будто бы начиная все заново.



Порой внутри фильма огромное количество "подсюжетов", которые необходимо завершить. Особенно грешит этим фильм трилогии "Властелин колец": "Возвращение короля". В нем пять или шесть "концовок".

Следует запомнить:

- Прежде чем приняться за съемки, тщательно изучите историю на этапе работы со сценарием и раскадровкой.
- Набросайте "карту" вашей истории. Пусть режиссер видит и лес, и деревья. Проанализируйте историю со всех возможных уровней: в рамках концепции "путешествие героя" и кривой сюжета на макроуровне, с точки зрения эмоций героев и функций сюжета на среднем уровне, и обращая внимание на повествование и нарративные вопросы на микроуровне
- Посмотрите "Король-рыбак", "Начиная вечером" и "День сурка" и проанализируйте, как в этих фильмах используется концепция "путешествие героя". Обратите внимание на героев-наставников в фильмах "Звездные войны" и "Карате-пацан".



Целимся в сердце



Мои поздравления! Если вы дочитали до этого места, вы почти что завершили свой квест. Мы практически разобрались с тем, как достичь нашей цели, а именно дать зрителям почувствовать то, что они хотят. Когда зрители придают увиденному на экране смысл, они автоматически испытывают эмоции. Это один из самых потрясающих аспектов того, как работает наш мозг. Публика даже не осознает, что произошло.

Смысл порождает эмоции!

Идентифицируем ли мы себя с героем?

Что в действительности значит: идентифицировать себя с героем? Как именно происходит этот процесс? Как мы идентифицируем себя с кем-то, кто совершенно не похож на нас? Герои говорят, одеваются, двигаются совершенно не так, как мы. Они старше нас или, наоборот, моложе. Они другого пола. Однако, есть разные типы идентификации.

Первый тип идентификации - перцепционный, он происходит при помощи нашего восприятия. Мы видим предметы и идентифицируем их, затем мы идентифицируем, что значит определенный предмет. Если мы видим на экране героя, процесс идет дальше. Мы "идентифицируем", нравится ли нам этот герой. Плохой он или хороший? Похож он на меня или нет? И как это оценить?

Путешествие зрителя

Чуть ранее мы выяснили, что писатель тоже проходит своеобразное "путешествие героя". Более того, скажу вам что и зрители пускаются в это путешествие. Но что это за путешествие? Мы наблюдаем очень странный парадокс: люди смотрят фильм и думают: "это история о каком-то другом человека", но тем не менее, находят в герое себя. Зритель каким-то образом становится героем. Но каким именно из персонажей? Если мы идентифицируем себя с главным героем, то что происходит когда он или она исчезает с экрана? Что происходит, когда мы видим злодея, разрабатывающего план того, как уничтожить героя? Почему мы продолжаем смотреть фильм, а процесс идентификации не нарушается?

Я уже говорил о том, что когда мы смотрим фильм, мы создаем повествование про себя. Что же происходит в этот момент? Мы идентифицируем все, что видим на экране. Но помимо этого, мы делаем еще кое-что. Мы "запускаем процесс поиска", чтобы понять

и осмыслить все, что увидели: мы проверяем, верны ли наши догадки. Если речь идет о героях, и мы знаем больше чем они, нам хочется управлять их поведением: "Не ходи в подвал", "Не смотри назад", "Следуй за ней".

Когда история "работает", мы полностью погружаемся в нее. Чуть ранее я предположил, что мы идентифицируем себя именно с историей. Под этим я имел в виду "эмоциональную кривую" истории. Мы разделяем с героями эмоции, страхи и желания. Мы идентифицируем себя с главным героем, потому что как правило он неудачник, а в реальной жизни мы все часто переживаем неудачи. Путешествие зрителей - это путешествие, в котором они пересекают опасный, бессознательный мир эмоций.

Эмоции, которые испытывают герои, должны соотноситься по масштабу с происходящими событиями, быть уместными в том или ином контексте. Режиссер показывает на экране эмоциональные триггеры, которые побудили героев к действию. К примеру, какое событие заставит труса превратиться в храбрца? Почему герои делают то, что они делают? Мотивация героя - это сила, которая движет историю вперед и склеивает ее в единое целое. Герои с сильной мотивацией нас вдохновляют.

Почему мы болеем за героя и ненавидим злодеев?

Когда мы болеем за героя и желаем, чтобы у злодея ничего не вышло, это значит, что мы действительно "погрузились" в историю. Но что заставляет нас именно так расставлять свои предпочтения? Главные герои по ходу истории учатся и изменяются гораздо сильнее других персонажей. Герои преодолевают себя, борются со своими страхами, приносят жертвы, бьются за свои идеалы - все это близко нам, именно поэтому мы идентифицируем себя с героями. Главные герои в течении истории учатся любить, но в то же время учатся и отпускать. Герои показывают свои чувства не словами, а действиями.

Мы любим героев, потому что они идеальны. Они не совершенны, на самом деле именно их несовершенство и становится привлекательным.

Но почему злодей становится злодеем? Разве злодеями рождаются? Так и вижу объявление: "Требуется злодей. Вам нравится причинять людям боль? Вы обладаете особыми навыками, с помощью которых заставляете всех вокруг чувствовать себя плохо? На вашем счету все семь грехов? Вы эксперт во лжи? Присылайте свое резюме. Приветствуются дьявольские наклонности." Злые силы в фильме могут приобретать любую форму: от классического архитипичного злодея с усиками до природных катастроф, монстров, преступников, членов семьи или бактерий.

Каким бы было идеальное описание "рабочих обязанностей" злодея? Как правило работа злодея заключается в том, чтобы создать конфликт, сделать жизнь героя и близких ему людей невыносимой. Конфликт может принимать какую угодно форму. Война - это экстремально выраженный конфликт, но и в этом случае, окрасьте борьбу героев личными мотивами. За что воюют персонажи? Стоит ли победа всех жертв? Потери и приобретения - это ведущие силы всех конфликтов, особенно в историях по типу "из грязи в князи". К конфликтам часто приводят ошибки и недоразумения. В близких отношениях также возникают конфликты, особенно если дело касается ревности, недоверия или разных взглядов на то, как воспитывать детей. Порой любовь превращается в совершенно противоположное чувство, в разрушительную страсть.

Герои всегда берут ответственность за свои действия. Они не пассивны. В вашей истории должен быть особый "эмоциональный" момент, когда герой должен будет решиться и начать действовать. Герой становится героем именно потому, что он изменяется и растет. Супермен - это исключение. И напротив: фигура злодея трагична, потому что подобный персонаж не меняется.

Страхи, недостатки, желания и потребности

Чтобы ваши герои развивались, осознайте, что заставляет их действовать. Какова их истинная мотивация? Почему они делают то, что делают? Узнайте, какие у ваших героев страхи, недостатки, желания и потребности. Справляются ли они со своим страхом с помощью злости, юмора или прячутся, как трусишки? Осознают ли они свои желания или убегают от них? Пускай ваши герои встречают трудности с высоко поднятой головой, или вы лишитесь активного героя.

Недостатки героя позволяют показать, как он изменяется в течении истории. Каковы недостатки, ограничения, склонности героя? Есть ли у него навязчивые мысли или подавляемые чувства? Другими словами, с какими внутренними демонами следует сразиться герою, прежде чем бороться с внешними врагами?

Один из приемов создания внутренне непротиворечивого героя - придумать правила, которые управляют его поведением. Создайте из этих правил иерархию: пусть определенный принцип руководит поведением персонажа большую часть времени, но под давлением пусть герой меняется в совершенно противоположную сторону. К примеру, Багз Банни руководствуется принципом "живи и дай жить другим", но если его разозлить - берегитесь!

Чтобы разобраться с причинами, которые руководят человеческим поведением, запишитесь на курсы по психологии. Без основ психологии вы не создадите хорошую историю.

А сейчас мы разберем четыре жанра, в каждом из которых главенствует одна основная эмоция: романтические истории, ужастики, комедии и детективы.

Истории о любви: почему влюбленные не вместе?



Представьте историю о любви, в которой двое влюбляются друг в друга с первого взгляда и остаются вместе. Я ставлю на то, что вы с нетерпением будете ждать, что случится нечто плохое. Романтические истории интересны именно тем, что в попытках обрести друг друга влюбленные встречаются с многочисленными препятствиями. А еще лучше, если в начале фильма они ненавидят друг друга. Этот заряд позволяет истории куда-то двигаться. Помимо того, людям обычно интересно наблюдать за тем, как герой добивается героиню.

Именно препятствия на пути героев делают каждую историю уникальной. В истории о Ромео и Джульетте препятствие - это воля родителей. В фильме "Зеленая карта" - это иммиграция. В нашей истории о "Глупой любви", любвеобильный монстр Гу должен забраться на вулкан, чтобы добраться до Кlover. Препятствие в любви Шахерезады и султана - это опасность, которой девушка подвергает себя.

Порой препятствия имеют психологическую природу, к примеру страх обязательств или нежелание опять испытывать боль. Поскольку все мы люди, за каждым из нас - багаж "тирь", препятствующих счастливым взаимоотношениям.

Над любовной сценой работать достаточно сложно, потому что ради этой сцены и создается вся история. Если вы показываете счастливое воссоединение влюбленных, вы стопорите историю. Вмешайтесь в сцену прежде, чем потеряете внимание всех зрителей. Воссоздать на экране трогательный момент очень и очень непросто. Либо совсем избавьтесь от этой сцены, либо разбавьте ее шуткой, иначе момент станет слишком слащавым.

По классической голливудской формуле "мальчик встречает девочку", страсть вспыхивает сразу же, как огонь. Подобная "любовная лихорадка" также известна под клише "любовь слепа". Психологи объясняют это тем, что мы переоцениваем объект любви, потому что влюбленный проецирует свой идеальный образ на человека, которого он или она любит. Султан видит, что Шахерезада красива и умна, и по мере того, как девушка рассказывает истории, он влюбляется в нее.

Во второй части истории мальчик теряет девочку. Когда влюбленный видит, что "объект" не соответствует его идеалу, возникает разочарование. Влюбленный обесценивает свою "вторую половинку". У Шахерезады собственный план, и она предает доверие султана. Он теряет к девушке интерес и уже готов убить ее, как и других своих невест.

В третьей части истории мальчик возвращает девочку. Теперь, если оба влюбленных достаточно зрелы, между ними возникает истинная любовь. Настоящая любовь - это полное принятие природы человека, даже если он не соответствует твоей "фантазии". Что предпримет султан теперь, когда он узнал, что Шахерезада предала его?

Почему снимается такое огромное количество фильмов о любви? Любовь меняет людей. Любовь - это источник невероятного удовольствия, но также и невыносимой боли. Мы хотим знать, что делать, когда что-то пошло не так. Нам нужны модели, на которые можно ориентироваться.

В чем же "подводные камни" такого светлого чувства, как любовь? Любовь легко превращается в нездоровые отношения, где один главенствует, а другой подчиняется, где оба человека зависят друг от друга или изменяют друг другу. Измены порождают любовные треугольники - очередное препятствие, которое таит в себе огромное количество драматических возможностей. Мужчины и женщины думают по-разному, так что поиграйтесь с тем, как это может повлиять на отношения. Пытайтесь сломать клише.

Если даже ваш фильм не о любви, добавьте в него романтическую линию, и вы оживите историю.

Что пугающего в ужастиках?



В каждой истории есть фактор страха. События "ужасика" как правило разворачиваются в декорациях, которые активируют наши детские страхи — возьмем, к примеру, историю, которая начинается со слов "это был темный и дождливый вечер". Хорошие рассказчики помнят, насколько ужасными нам казались подобные истории в детстве. Мне кажется, что искусные рассказчики искусны потому, что они эксплуатируют в своих историях наши иррациональные детские страхи. Главный герой фильмов ужасов - это монстр, который хочет навредить нам. Чудовища угрожают нам, играя на чувстве беспомощности и страхе

неизвестного. Монстры кажутся нам наиболее пугающими в первой части фильма, когда мы почти ничего о них не знаем и не представляем, на что они способны.

В фильме по сценарию Стивена Спилберга "Полтергейст", который режиссировал Тоуб Хупер, мы уже с самого начала погружаемся в атмосферу сверхъестественного ужаса. Но третья часть разочаровывает: автор раскрывает все тайны, герои вполне "обыденно" спасаются от оживших скелетов. Фильмы ужасов - это особый случай: вам необязательно отвечать на все нарративные вопросы. Отсутствие информации заставляет зрителей бояться еще больше. Зрители хотят увидеть, что случится с героями, а не раскрыть тайны созданной вами вселенной.

Ноэль Кэррол в книге "Фильм, эмоция и жанр" продвигает мысль, что фильм ужасов или триллер стирает грань между внутренним и внешним. Только подумайте над этим: большинству людей не понравится, если что-то прокалывает кожу, и из ранки вытекает кровь. То, что находится внутри, должно оставаться внутри. Все отвратительное нас отпугивает. Монстры перескают границы между внутренним и внешним. Неважно, отрывает ли монстр конечности или действует исподтишка, как вирус, он разрушает границы, а когда пути назад заблокированы - все становится еще более пугающим. Что может быть еще более ужаснее, чем монстр внутри нас? Я ставлю на то, что неожиданный гость сцены с ужином из фильма "Чужой" заставил многих зрителей подпрыгнуть от ужаса.

Еще одна грань, которая стирается в фильмах ужасов - это сумеречная зона между жизнью и смертью. Я даже не знаю, что хуже: быть бессмертным вампиром, который питается кровью обычных людей или зомби, которые существуют, но не живут. Франкенштейн появился из шитых вместе частей трупов и ожил. Мумия также была мертва в течении очень долгого времени, а затем вернулась, чтобы мстить.

Прием, когда мир вокруг нас выходит из под контроля, а вещи оживают, используется как в комедиях, так и в фильмах ужасов. Неодушевленные предметы не должны оживать, а тот факт, что они не только оживают, но и не слушаются нас, создает вдвойне пугающую ситуацию. Вспомним хотя бы кукол из фильма "Чаки". А что произойдет, если компьютер попытается нас уничтожить, как произошло в фильме "Космическая Одиссея 2001 года"? На вопрос "что случится, если сны выйдут из под контроля" мы получили ответ в серии фильмов "Кошмар на улице Вязов".

Невероятно близко к теме предметов и явлений, вышедших из-под контроля, стоит обладание сверхъестественной силой. Пирокинез, или способность мысленно управлять огнем - очень живописно выглядит на экране, особенно в таких фильмах, как "Порождающая огонь" и "Кэрри".

Если вы узнаете, что кто-то все время следил за вами, а вы и не догадывались, у вас начнется паранойя и вы лишитесь спокойствия. Огромная часть фильмов ужасов отталкивается от темы "сталкерства".

Создатели хороших ужастиков всю используют секрет Шахерезады — искусство рассказа истории заключается в том, чтобы отложить ответы на возникающие у зрителей вопросы. Пусть ваши зрители ждут того момента, когда можно будет испугаться. Пусть ужас нарастает постепенно. Если вы сразу же покажете монстра, то что будете делать дальше? В фильме "Чужой" мы наблюдаем, как инопланетное существо из эмбриона постепенно превращается в окончательную ужасающую форму. Мы вместе с героями фильма шаг за шагом узнаем, насколько беспощадно это существо. Чужой находился на экране менее, чем пять минут, но это существо, наверное, самый пугающий монстр за всю историю кинематографа..

Попробуйте напугать аудиторию "фальшивым" монстром, который на проверку окажется, ну к примеру, котом. А когда аудитория с облегчением выдохнет и расслабится, запускайте "настоящее" чудовище. Подобный прием работает и в комедиях.

Найдите новый, необычный страх - и вот у вас уже готов фильм ужасов. Таинственные преследователи, магия вуду, разгневанные боги, одержимость демонами, клаустрофобия, пауки и змеи - на основе любой идеи можно создать тысячу ужастиков.

Чтобы больше узнать о том, как работать над фильмом ужасов, посмотрите все части "Крика". Создатели этой серии фильмов идеально обыгрывают жанр и привносят в него много своих необычных нюансов. Вы никогда не задумывались, почему главными героями ужастиков обычно становится группа подростков? Одна из причин в том, что целевая аудитория подобного жанра - именно подростки. Тем не менее, если брать более глубокий уровень, то возможно монстры - это метафора того, через что проходят сами зрители. Чудовища - это метаформа изменения тела, которое претерпевают все взрослеющие подростки. Выходит полная луна - и мальчик-волк обращается в оборотня, а девочке-вампиру хочется свежей крови. Детали додумывайте сами.

Комедия. Теория резинки: бьем сзади



Как говорится в шоу Монти Пайтона: "А теперь нечто совершенно другое". Работая в жанре комедии, вы будто заводите огромную пружину. Вы натягиваете ее сильнее и сильнее, усиливаете ожидание... герои и зрители ждут....ждут еще чуть-

чуть...и....затем....ничего. Все усилия впустую. А затем - бум! Время сжимается или растягивается - и возникает комический эффект. В данном случае вы "заводите" эмоции героев: раздражение, злость, гнев, надежду. И отпускаете один конец резинки.

Как справиться с неразрешимой проблемой? Попытаться решить ее другим путем. Но как герои решают проблемы в комедии? Совершенно безумным способом. Герой комедии наступает на одни и те же грабли, пытается справиться с проблемой одним и тем же способом, бесполезно умножая усилия. Комический эффект усиливается, когда герой принимает неудачу на личный счет, но все равно не сбавляет оборотов, пока окончательно все не ломает! Поведение драматических персонажей более гибко, в то время как комические герои совершенно заиклены на своей цели и не видят ничего вокруг. Вспомните фильм "Этот безумный, безумный, безумный мир", где возможность заполучить сокровище превращает обычных людей в помешанных на золоте маньяков.

В традиционной комедии наиболее "удобная мишень" - это герой с высоким самомнением. Такой персонаж обычно считает себя выше других, поэтому он с большей вероятностью и поскользнется на банане. В фильме "Ужин с придурком" группа персонажей, которые любят поиздеваться над другим людьми, каждый вечер приглашает на ужин человека, чтобы жестко над ним подшутить. Один из "придурков" пытается неловко помочь "хозяевам" во время одного из ужинов, что нечаянно переворачивает стол, таким образом отомстив шутникам, даже не понимая этого.

Недопонимание - это ключевой прием, который используется как в комедии, так и в трагедии. В фильме "Генерал-инспектор" персонажи по ошибке принимают вора за инспектора и, соответственно, обращаются с ним по-королевски. Вор вынужден скрываться от тех героев, которые знают, кто он такой, и притворяться, что он действительно инспектор, на что довольно весело смотреть.

В "Глупой любви" Гу по ошибке думает, что Кlover мертв, тоже самое происходит и у Шекспира в "Ромео и Джульетте". У Шекспира все заканчивается трагично, а в истории Шахерезады - наоборот, жизнерадостно. Сюжет "Истории о глупой любви" пришел мне в голову, когда я задумался: что если бы у "Ромео и Джульетты" был счастливый конец?

Хороший комический прием - переодевание героев в одежду противоположного пола. Начиная с фильмов "В джазе только девушки" и "Тутси" до сериала "Закадычные друзья" прием переодевания добавляет в историю драматической иронии. Согласно Википедии, количество фильмов, где герои переодеваются в одежду другого пола, зашкаливает за 50. Женскую одежду носили такие звезды немого кино, как Чарли Чаплин и Стэн Лорел. Женщины тоже переодевались в мужчин, стоит вспомнить хотя бы "Влюбленного Шекспира". Даже мультипликационные герои наподобие Багза Банни время от времени облачаются в платя.

Недопонимание между героями появляется в том случае, если возникает разрыв между ожиданием и реальностью. В фильме "Русские идут! Русские идут!" в самом начале фильма на отмени небольшого прибрежного города застревает субмарина русских. Среди жителей города проходит слух, будто началась война и русские вот-вот начнут атаковать: начинается всеобщая истерия.

Иногда сама ситуация содержит в себе комический потенциал. Фильм "Что ты делал во время войны папочка?" начинается с типичной сцены, в которой американские солдаты окружают вражеский город. Как только они подходят к воротам, внезапно раздается свист свистка и на один из штыков насаживается футбольный мяч. После переговоров итальянцы согласны сдать, но лишь после того, как проведут свой фестиваль. Празднество перетекает в шумное веселье и разгулы. Когда американцы узнают, что вскоре прибудет воздушное подкрепление, они решают, что нужно инсценировать "фальшивую битву" и убедить штаб, что все под контролем. Все идет по плану, пока не прибывает немецкая армия. Ситуация, в которую попали герои, забавна сама по себе, и, чем больше они стараются все исправить, тем хуже выходит.

Нагнетая саспенс, мы скрываем информацию как от зрителей, так и от героев. Мы лишь намекаем на некоторую угрозу. Режиссер контролирует поток информации.

Но в комедии зрители получают власть: они "в теме", а герои нет. В комедии мы позволяем зрителям почувствовать свое превосходство.

Даже клоуны знают о том, как важен стейджинг гэг¹, но только они называют "визуальную путаницу" - спагетти. Уделите усилия тому, чтобы зрители поняли вашу шутку. Пусть они "считают" то, что вы хотели сказать.

Жанр комедии просто создан для того, чтобы нарушать правила. Абсурд происходящего возникает на экране не случайно: создатель истории сознательно идет против правил². Только в жанре комедии вы смело можете пересекать порог осознания без страха того, что разрушите историю. Герой комедии имеет полное право "выйти" из экрана и напрямую поговорить со зрителями. Этот прием называется "ломание четвертой стены", и он часто используется на театральной сцене.

В комедии мы не пересекаем границу страданий. Если герою больно, это уже не смешно. Юмор на короткое мгновение освобождает нас от психологической боли. При помощи комедии вы видим, кем мы действительно являемся, даже если мы не хотим этого видеть. Мы смеемся только тогда, когда узнали в героях себя.

И не забывайте о завершении действия — когда возникает ощущение, что все закончилось ...настало время снова посмеяться. Зачем математики перешли на другую сторону линии Мебиуса?*

* Чтобы попасть на ту же самую сторону

Сколько можно преступлений!



Фильмы восполняют нашу жажду справедливости: добро в них вознаграждается, а зло наказывается. "Каратель", "Жажда смерти", "Смертельное оружие", "V значит Вендетта" - во всех этих фильмах мы видим, как герой борется за справедливость, даже если его действия выходят за рамки закона. Очень важно показать зрителям, за что наказан злодей. В чем его преступление? А может быть вы хотите показать не преступление, а его последствия?

Если смотреть лишь на поверхности, любой детектив или фильм, в котором совершается преступление, не обходится без перестрелки. С одной стороны людям нравится смотреть, как преступник провернул изящный план и вышел сухим из воды. Я имею в виду, кому бы не захотелось быстро разбогатеть и смыться? С другой стороны, зрители жаждут справедливости, и хотят, чтобы преступник не ушел безнаказанным. Детектив дает им и то, и другое. Зрители хотят увидеть и преступление, и наказание.

Один из плюсов кино в том, что мы можем идентифицировать себя и с героем, но также, бессознательно, и с "плохим парнем". Почему? Потому что злодеем быть весело. Они делают то, на что мы никогда бы не решились. Мы неосознанно все же хотим, чтобы злодею все сошло с рук. Но мы также желаем, чтобы плохой парень получил по заслугам.

Люди порочны и склонны к греху, но помимо этого мы способны на искупление, мы в силах измениться и жить согласно законам чести и истины.

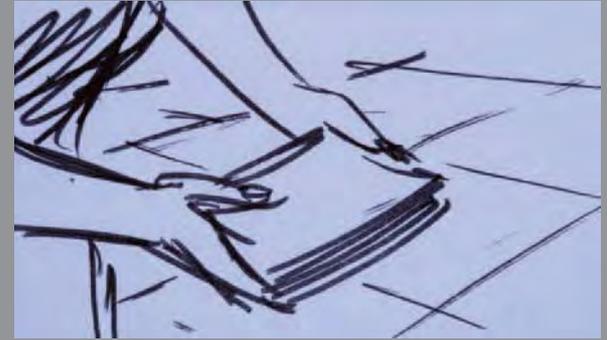
Давайте-ка вернемся во дворец и посмотрим, не слишком ли поздно.



ДУНИАЗАДА: "Ваше высочество ..."



ДУНИАЗАДА: "Моя сестра хотела бы, чтобы вы ..."



ДУНИАЗАДА: "взяли это."



Султан берет конверт



СУЛТАН: "Что это?"



ДУНИАЗАДА: "Когда она прочитала ваш дневник ..."



ДУНИАЗАДА: "Она влюбилась в вас, и ради вас закончила историю."



Султан смотрит на рисунки



Поднимается дым.



И из дыма появляется дракон.



Толпа вздыхает от ужаса.



ДРАКОН: "Разве вас не предупреждали? Как вы смели нарушить мой сон?"



ДРАКОН: "Если вы продолжите сражаться ..."



Люди складывают оружие.



ДРАКОН: "Я уничтожу вас всех!"



Позади толпы появляется Джерк.



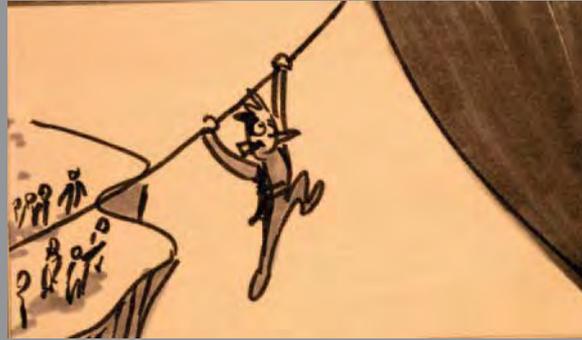
Он смотрит вверх и видит...



Гу с мегафоном сидит на воздушном шаре в виде дракона.



Джерк прыгает на веревку, которая свисает с дракона.



Он атакует Гу.



Гу защищается.



Джерк отрезает одну из веревок.



Лапа дракона отрывается и падает ...



Падающая лапа задевает Кlover, которая стоит на краю обрыва.



Она падает



Теперь Гу должен ее спасти.



Гу прыгает.



Кловер цепляется за край камня.



Гу спускается вниз.



Гу тянется к Кловер.



Кловер тянет руку вверх за помощью.



Кловер растворяется и превращается в Шахерезаду.



На глазах султана появляются слезы..



Рисунки падают из его рук....



И рассыпаются на полу.



СУЛТАН: "Что я наделал?"



Внезапно на султана падает тень.



Он оборачивается.



Визирь превращается в...



Огнедышащего дракона.



ДРАКОН: "Я говорил, что ей нельзя доверять."



СУЛТАН: "Ты. Это ты заставил меня убить всех этих..."



СУЛТАН [За кадром]: "Невинных девушек."



Дракон дышит огнем в султана.



Султан отпрыгивает.



Гу спускается, он все ближе к Кlover.



Он пытается дотянуться до нее.



Кlover протягивает руку.



Гу: "Хватайся за мою руку."



Султан бежит по коридору замка.



Дракон следует за ним.



Он наполняет коридоры замка пламенем.



ГУ: "Я не могу до нее дотянуться."



Толпа не знает, что делать.



Султан прячется.



Дракон ищет его.



Султан со всех ног бросается прочь .



Дракон ломает колонну.



Султан спасается бегством.



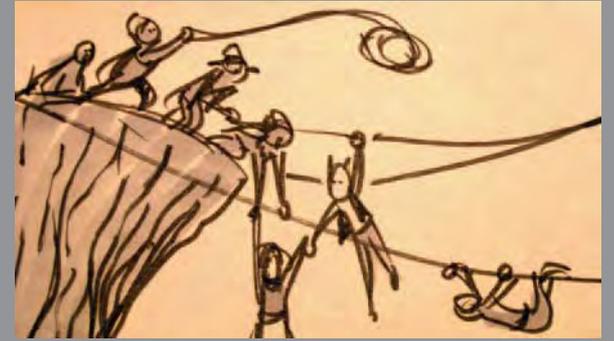
Пламя задевает его.



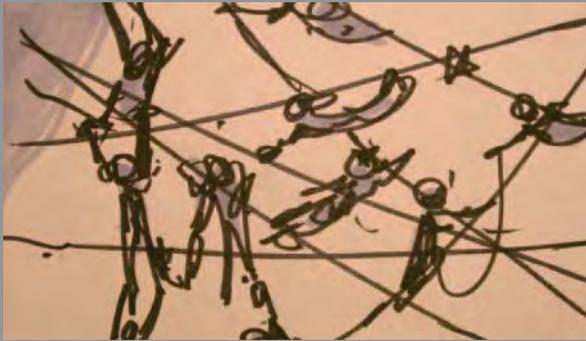
Горожане бросаются на помощь.



В первый раз с тех пор, как на город наложили проклятье, жители Макклода плечом к плечу работают с жителями Кэтфилда.



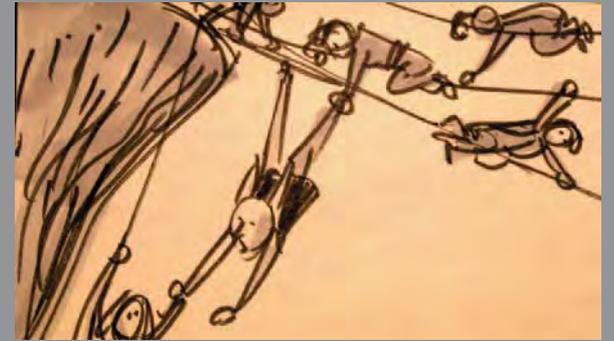
Веревки повсюду.



Жители создали чудовищно огромную паутину.



Мадам Ноуайтеллиш, Дэйзи и Вид смотрят, затаив дыхание.



Гу висит вверх ногами.



Жители опускают его ниже..



Дракон приближается.



Гу продвигается еще дальше...



Дракон еще раз выдыхает пламя.



И почти задевает султана.



Все во дворце рассыпается на части.



Султан бежит по коридору.



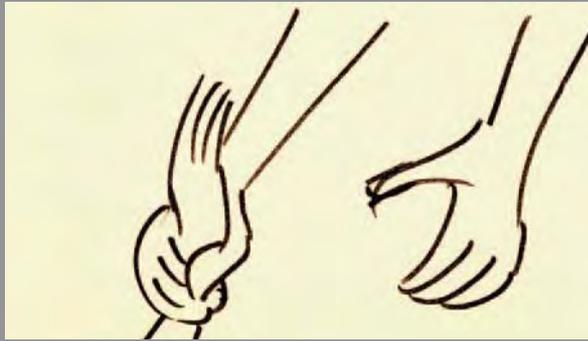
Гу спускается еще ниже.



В это время палач заносит свой топор.



Кловер протягивает руку.



Гу хватает ее руку.



Султан добегает до внутреннего двора замка.



Султан приступает к своей ужасной задаче.



Он поднимает топор.



Дуниазада передает султану подарок от сестры: завершение истории. Если бы зрители не узнали конца истории о "Глупой любви", они бы почувствовали себя обманутыми, поэтому я решил поставить эксперимент и позволить истории завершить себя самой. Этот эксперимент позволил мне отложить ответы и к одной и к второй сюжетной линии: я использовал прием параллельного монатжа, перемещаясь между спасением Кlover и спасением Шахерезады. Прием создает параллели между сюжетными линиями. Но все это становится неважным, если султан не успеет спасти Шахерезаду. Никуда не переключайтесь!

Эмоциональная правда

Цель кинематографа в том, чтобы вызвать у зрителей максимум эмоций, при этом заставив их задуматься о глубоких вещах. В фильме побеждает не логика, а эмоциональная правда. К счастью, работая над эпизодом "Фантазии 2000", я не прибежал к точной логике, а опирался исключительно на эмоциональную истину.

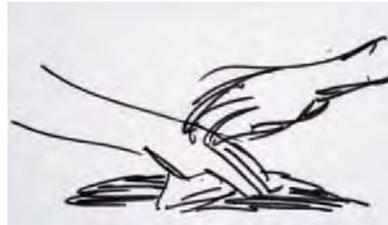
И Дональд, и Дейзи Дак думают, что во время грозы потеряли друг друга. Когда уровень воды падает, ковчег причаливает на берег и все животные расходятся. И вновь Дональд не видит, что Дейзи покидает корабль. Когда Дейзи сходит с ковчега, она внезапно понимает, что потеряла свой кулон. Она оглядывается по сторонам и ищет его.



Дональд остается на ковчеге, чтобы убраться. Среди гор пыли что-то бросается ему в глаза. Небольшая искорка среди гор мусора символизирует надежду.



Он хочет поднять предмет.



Поверх его руки в кадре опускается другая рука.



Дональд поднимает голову и видит Дейзи.

Герои смотрят друг на друга. Затем, после секундного шока, они наконец-таки могут выразить свои чувства! Магия кино! Кадр, в котором руки касаются друг друга, невероятно сильный. Касание - это иконический символ любви, знак того, что герои нашли друг друга. Но с другой стороны подобный кадр - самое настоящее жульничество. В реальности, исходя из "логической правды", герои увидели бы друг друга с расстояния в 50 ярдов, или по крайней мере прежде, чем коснулись бы руками.

Если бы мы исходили из логической правды, следующий кадр выглядел бы вот так:



Разве этот кадр такой же сильный, как предыдущий? Нет, в нем нет эмоциональной интенсивности, потому что мы далеко от героев. Эмоции сильнее, чем логика. Логика работает для машин Руба Голдберга, но не для людей. Если бы мы придерживались логической правды, никакой магии не было бы! Перед нами волшебство кинематографа во всей красе. Зрители "растворились в истории", а тот факт, что герои увидели бы друг друга издалека, остался за порогом осознания.

Если бы мы не поработали над структурой и композицией, зрителей бы точно посетила эта мысль, а значит их бы "выкинуло из истории". Конец эпизода также окрашен магией - символической радугой.



Эмоции сильнее, чем логика!

Музыка и цвет: не смысл, а осмысленность

История на экране возникает благодаря последовательности кадров. Но, тем не менее, эра немого кино уже давно прошла, и невозможно представить фильм без музыкального сопровождения. Атмосферу фильма во многом задает музыка и цветовая гамма. "Мы, люди, настолько привыкли ориентироваться на визуальные ключи, что часто даже не понимаем, как зависим от звуков, и в какой степени наш мозг строит картину мира на основе звуков, которые нас окружают."⁴ Музыка завладевает нами. Если мы слышим мелодию, мы неосознанно начинаем двигаться под ее ритм, притаптывать и покачиваться.

Звукорежиссер Дэвид Сонннштайн предположил, что у музыки тоже есть нарративный аспект, благодаря которому мы угадываем, куда мелодия будет развиваться дальше⁴. Композитор Карл Сталлинг создал невероятное музыкальное сопровождение для мультфильмов Warner Brothers: мелодии нарастают и затихают, музыка Сталлинга создает напряжение и играет с ожиданиями зрителей. Иногда мелодия вводит в заблуждение, а в другой раз напротив лишь оттеняет развитие сюжета. Музыка у Сталлинга работает также, как знаки препинания. В ней много восклицательных знаков, длинных пауз на месте запятых и долгих напряженных проигрышей вместо вопросов. Сталлинг добивается подобного эффекта при помощи размера, тайминга и перкуссии, он также довольно свободно использует звуковые эффекты.

Композитор Аарон Коупланд в статье "New York Times" от 6 ноября 1949 делится следующим наблюдением относительно использования музыки в фильмах⁵:

- Музыка создает убедительную атмосферу определенного места и времени.
- Музыка подчеркивает психологические тонкости момента — невыраженные мысли героя или скрытый смысл возникшей ситуации.
- Музыка создает нейтральный фон.

- Музыка способствует ощущению единства и целостности.
- Музыка создает основу для выразительного развития сцены и придает ей законченность

"Музыкальное сопровождение фильма красочно само по себе...Цвет же ассоциативен: при звуках волынки в голове сразу же возникают шотландские пейзажи, гобой навевает пасторальные сцены, приглушенные звуки духовых инструментов зловещи, а рок-музыка сразу напоминает о молодости и так далее. Кроме того, цвет не ведет себя навязчиво, он не соревнуется с драматическим действием, что особенно важно для музыкального сопровождения. В отличие от музыки, цвет влияет на зрителя непосредственно, в то время как определенная музыкальная тема развивается постепенно"⁶.

"Музыка позволит вам обойти психологические, рациональные механизмы защиты зрителей. Если с умом подойти к выбору музыкального сопровождения, вы получите такую драматически выразительную сцену, какую вам не удастся создать другими кинематографическими средствами. И неважно, работаете ли вы на любовной сцене или сцене драки, музыка вызывает недоступные другим способом внутренние ощущения"⁷.

Музыка играет с эмоциями зрителей, и вам даже не нужно при этом использовать слова. Композитор Макс Штайнер настаивал на том, что у каждого персонажа должна быть своя музыкальная тема. Вариации темы персонажа показывают, как меняется его настроение. Помимо того, тема персонажа напоминает зрителям о герое, даже когда его нет на экране (вспомните о теме марша из "Звездных войн").

Музыка сохраняет порог осознания в целостности и сохранности. Она сглаживает пробелы в диалоге и просто задает ритм, тем самым удерживая внимание зрителей. Как мы уже убедились, фильм состоит из фрагментов. Музыка - это клей, который соединяет все кусочки в одно целое. У каждого кусочка свое настроение, и звук помогает его сохранить, при этом поддерживая целостность картины.

Пусть у цвета нет голоса, но он, тем не менее, также способен вызвать сильные эмоции. Неплохо, если у каждого персонажа есть своя "цветовая тема". Цвет дает фильму температуру: делает его холодным или горячим. Цвет обретает силу благодаря контрасту. Если вы начнете сцену с темных зеленых тонов, а затем переключитесь на ярко-красный цвет, вы убедитесь в молчаливой, но кричащей силе цвета.



Палач нацеливается...



Топор поднимается все выше...



В последнюю секунду его хватает чья-то рука



Палач удивлен.



Султан хватает топор.



Палач склоняется перед султаном. Султан отворачивается.



Подлетает дракон.



Дракон наносит удар.



Султан опускает топор и отрубает дракону голову.



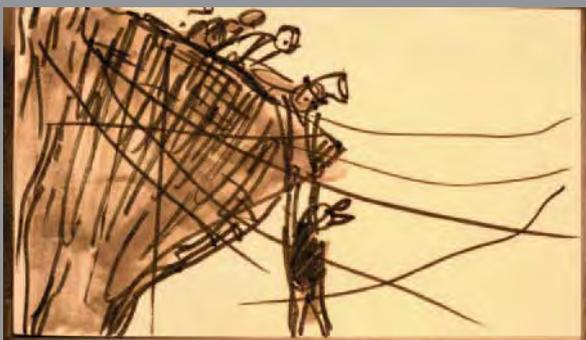
Сейчас что-то случится.



Дракон начинает исчезать.



Он растворяется.



Кловвер спасена, жители подтягивают Гу наверх.



СУЛТАН [За кадром]: "Шахерезада, я был сам не свой, я сходил с ума от подозрительности."



СУЛТАН: "Я доверял своему слуге, а он говорил, что никому нельзя доверять. Он, нет, я делал ужасные вещи."



СУЛТАН: "Твои истории спасли и меня и все королевство, и я хочу отдать его тебе."



СУЛТАН: "Шахерезада, ты выйдешь за меня?"



ДЖЕРК: "Ты ее не получишь. Я был создан для нее и она моя!"



Гу и Кlover в ужасе.



Но внезапно Джерк взлетает...



Потому что его уносит дракон, из мифа превратившийся в реальность.



Гу и Кlover наблюдают, как дракон улетает прочь.



У Стикса теперь две новые подружки: Дейзи и Вид



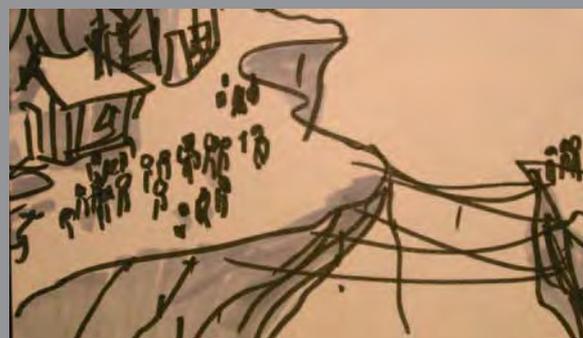
МАДАМ НОУАЙТЕЛИШ: "Гермит, это ты!"



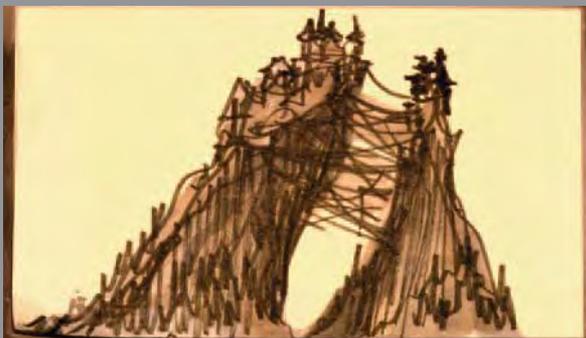
МАДАМ НОУАЙТЕЛИШ: "И после всех этих лет! Я думала, что ты погиб, когда упал в расщелину."



ГУ: "Мадам Ноуайтелиш, это вы наложили заклятие на город!"



МАДАМ [За кадром]: "Да, но теперь я прощаю вас всех." [Все веселятся!]



Жители укрепляли веревочный мост пока ...



Между двумя городами не осталось расщелины.
Появляется радуга, всходит солнце.



Над дворцом медленно всходит рассвет и впереди много
всего интересного

О чем это все?

Тема фильма - это мысль которая лежит в основе фильма, объединяет все события вашей истории и придает им смысл, а также создает причинно-следственные связи вашей вселенной в отношении желаний и страхов героев. Физическую причинно-следственную связь понять очень легко. Другое дело - мир эмоций и социальных взаимоотношений, разобраться в котором практически невозможно. Что заставляет людей делать то, что они делают?

Почему определиться с темой так важно? Наподобие музыки, тема объединяет, "склеивает" все части фильма в единое целое. Кроме того, тема - это своего рода метафорическая истина. Лингвист Джордж Лакофф полагает, что метафоры создают для нас нашу реальность. "Поскольку большую часть социальной реальности можно объяснить лишь в метафорических терминах, и поскольку концепция физического мира частично метафорична, метафора играет очень важную роль в определении нашей реальности."⁸

Вселенная фильма действительно является для нас реальной. Теоретик кино Алтан Локер предполагает, что на самом деле зрители не идентифицируют себя с героем, а находят в истории отклик со своей собственной жизнью. Именно эмоции вины, гнева, желания, которые пробуждаются в ответ на историю, превращают вселенную фильма для зрителей в реальность. И эта иллюзия реальности сохраняется, пока в истории не возникают дыры, например из-за плохого монтажа. Работайте с эмоциями зрителей, пусть они с нетерпением или страхом ждут, что же произойдет дальше.

Жили они долго и счастливо

Психолог Бруно Беттельгейм предположил, что сказка отражает этапы психосексуального развития ребенка¹⁰. Сказка в символической форме предлагает ребенку варианты поведения, которые помогут ему на следующем этапе взросления.

"Питер Пэн" затрагивает тему взросления. "Золушка" рассказывает о соперничестве между сестрами. "Алладин и магическая лампа" - история о сбывающихся желаниях. "Пиноккио" - о пробуждающемся сознании. Сказка "Гэнзел и Гретель" описывает оральную стадию развития. "Белоснежка и семь гномов" - эдипальный конфликт и тревогу от разрыва с родителями. "Алиса в зазеркалье" Льюиса Кэрролла описывает фазу зеркала, на которой ребенок учится автономности и в метафорической форме изучает язык.

Сказки стали для студии Дисней чем-то вроде золотой жилы. Компания превратила даже самые темные и мрачные сказки в их фирменные истории в стиле "и жили они долго и счастливо". Тем не менее, с таким подходом нужно быть осторожным, потому что некоторые стадии психологического развития больше подходят для драматической презентации, чем другие. К примеру, "Спящая красавица" рассказывает о латентной стадии, небольшом периоде "спячки" между детством и юношеством. Проблема в том, что героиня спит почти всю сказку - не очень драматично.

Огромная путаница с Пятачком

У вас не всегда получится найти нужную тему сразу. Нужно искать темы, вынашивать их, дать им выстояться. Выберите одну тему, и пусть она вас направляет. Естественно, в вашей истории будут и побочные темы, но постарайтесь подчинить все подтемы главной. Шэрон Морилл, руководитель студии "Disneytoon" попросила меня срежиссировать фильм "Истории Милна". "Историями Милна" оказались пять сказок про Винни Пуха. Пять историй объединялись в одно целое с помощью "обрамляющей" сказки о Кролике, который искал Маленького. Когда я прочитал сценарий, я сразу же захотел создать из этих отрывков одну большую "волну".



Сразу же возникла проблема, о которой, сами того не желая, рассказывают персонажи истории. Вбегает Кролик и говорит Тигре с Винни Пухом о том, что Маленький пропал. Пух переспрашивает: "Кто?", а Тигра говорит: "Что ты от него хочешь?" На самом деле, Маленький - это небольшой жучок, "друг и родственник" Кролика. Проблема в том, что зрители могут и не знать, во-первых, кто такой Маленький, и, во-вторых, почему им должно быть до него дело? Мы подумали: а что если бы пропал другой персонаж? "Что если бы исчез Пятачок?" Вот теперь зрителям уже интересно.

Но у нас по-прежнему было пять отдельных историй без объединяющей структуры. Мы выбрали следующий подход: мы трансформировали каждую историю так, чтобы каждый раз Пятачок спасал ситуацию, однако этого никогда никто не замечал. Наша тема постепенно превратилась в "даже если ты маленький, ты все равно способен совершать значительные поступки" - замечательная тема для юной аудитории.

Но нам все еще нужно было сделать из истории "совершенную волну". Мы взяли альбом с вырезками, которые собирал Пятачок, и превратили его в "карту поисков". Как выразился Пух: "Это альбом воспоминаний Пятачка. Надеюсь, он поможет нам найти его". И герои пускаются в путь.

Сценарист Брайан Хофилд и съемочная группа решили довести героев до абсолютного отчаяния. Наступила ночь, и началась гроза. Герои начали спорить и уронили альбом в водопад. В момент кульминации истории персонажи спускались по упавшему дереву вниз, к водопаду, и доставали заветную книгу. Пух попал в беду, а Пятачок вновь его спас. Тема объединила истории, а благодаря такой кульминации получилась "великолепная волна".

Поскольку в истории было несколько флэшбэков, я работал совместно с композитором Карлом Джонсоном. С помощью музыкального сопровождения мы связали все части истории в одну. Если бы у каждой части истории была законченная музыкальная тема, фильм не казался бы целостным произведением.

Мне кажется, мы достигли своей цели и вызвали у зрителей сильные эмоции. Я видел, как на премьере четырехлетний мальчик подсказывал на своей кресле и кричал "Пятачок!", изо всех сил пытаясь помочь персонажу найти своего друга. Именно тема связывает все части истории вместе.

Тема также определяет, понравится ли вам фильм. Если вам нравится тема, то шансы на то, что вам понравится фильм, растут. Если вы не согласны с темой, то и фильм вам не понравится.

Еще раз о том, почему мы смотрим фильмы

Наше путешествие началось в главе I, когда я спросил вас "Почему мы смотрим фильмы". И ответ был таков: мы хотим испытать определенные эмоции. Что ж, с этим не поспоришь, ведь в момент кульминации и развязки истории зрители действительно испытывают эмоции невероятной силы. Но эмоции возникают у нас не только в конце фильма, но и на протяжении всего путешествия. Ниже вы увидите список причин, почему мы смотрим фильмы и ощущений, которые мы испытываем во время этого "путешествия":

- Нарративные вопросы — разгадывание головоломки.
- Нарративные "ответы" — разрядка от напряжения, ответы на все вопросы.
- Разделяем эмоции с героями — опосредованный опыт.
- Магия и чудеса — вера .
- Чувство безопасности — власть
- Комедия — смех.
- Вуайеризм — зрелищность, чужие секреты.
- Узнаем о том, как устроен мир — желание понять.
- Бегство от скуки — воодушевление.
- Всезнающий автор (повествование от первого лица) — драматическая ирония, знаем больше, чем герои.
- Зло получает по заслугам — чувство справедливости.
- Магия, полеты, невидимость — фантазии воплощаются в жизнь.
- Музыка, гармоничное напряжение и ритм.
- Смотрим, как все взрывается!
- Преследования и погони — адреналин, как от поездки на американских горках.
- Учимся на ролевых моделях — неудачник становится героем
- Сочувствуем героям и ставим себя на их место — эмпатия.
- Ожидания оправдываются, но неожиданно — невероятные повороты
- Узнаем, как преодолеть трудности и добиться желаемых целей.
- Переживаем чувство сопричастности

Узел истории и формула фантазии

Итак, что же нас мотивирует? Чувство страха и удовольствия. Людям нравится думать, что человек может достичь состояния абсолютной свободы от внутренних конфликтов и стать целостной личностью. Если бы это было действительно так, то мы бы не смотрели фильмы, а Голливуд бы разорился. Очевидно, что в ближайшее время этого не случится. Человек состоит из парадоксов. "Фантазия - это самая первобытная форма нарратива, она маскирует тупики, в которые заходит человек в поисках себя....Тезис Лакана гораздо сильнее: ответ на вопрос "Почему мы рассказываем истории" в том, что нарратив сам по себе возник в попытке уладить фундаментальное внутреннее противостояние с помощью перестановки ключевых точек во временной последовательности".¹¹ Именно внутренние "узлы" или конфликты - источник мифов, появившихся еще в начале времен. В мифах люди пытались ответить на вопросы, на которые нет ответа: "Кто мы?", "Откуда мы пришли?" и "Почему мы здесь?"

Почему в конце фильма необходимо завершить все сюжетные линии, так сказать, "спрятать концы в воду"? Начнем с того, что зрители следят за нитью истории, которая вплетена в иерархию нарративных вопросов и ответов. Почему я использую метафору нити? Если "внутренние узлы" конфликтов настолько трудны для понимания и настолько парадоксальны, то как с ними разобраться? В историях "внутренний узел" конфликта распутывается так, что каждая нить будто бы "принадлежит" одному из героев, который вступает в конфликт с другим героем, у которого своя нить. Наш "внутренний узел" конфликта становится цепью последовательных событий, с помощью которых мы осмысливаем свой опыт и делимся им с другими.

Все мы знаем, что в любой истории есть герой, который чего-то хочет. Но почему природа желания такова, что мы никогда не получаем того, что хотим? Что нас мотивирует? Мы запрограммированы желать чего-то, даже если это не принесет нам пользы. Желание толкает нас вперед, заставляет желать все больше и больше. Но момент, когда мы получаем то, что мы думаем, мы хотим, длится мгновение. И исполнившееся желание тут же заменяется на новое. Мы начинаем стремиться к новой цели. Именно желание знать толкает нас на поиск ответов. Достижение цели становится самоцелью.

Ответы на многие вопросы мы находим в своей фантазии. Пусть вы и выдумали ответы на фундаментальные вопросы бытия сами, они не теряют от этого свой смысл. Фильмы дают зрителям надежду, создавая миры, в которых можно найти ответы на все загадки жизни. В детстве мне нравилась книга доктора Сьюса "Пруд МакГилликаота", потому что герой силой своего воображения буквально "создал" пруд, в котором можно поймать какую угодно рыбу. Мы сотворяем пространство фантазии, где все мечты оживают.

Эмоциональная вовлеченность в историю

Когда история не работает, зритель теряет "вовлеченность" и выключается (смотрите Таблицу 13.1):

Таблица 13.1

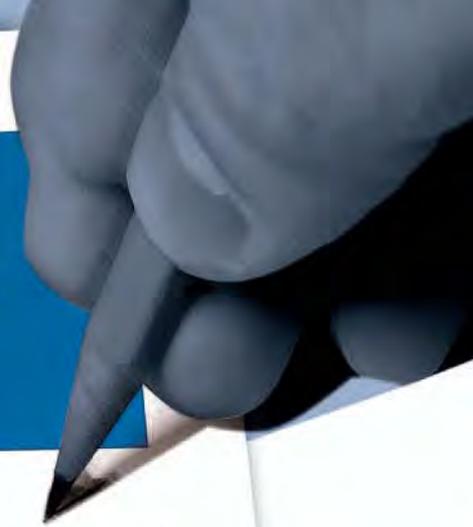
Вовлеченность	Выключенность
Все понятно, за сюжетом легко уследить	Запутанный сюжет, сложно понять, что к чему
Полно сюрпризов	Скучно и предсказуемо
Высокие ставки	Герой ничем не рискует
Стремление к цели	История идет в никуда
Эмоциональность	Слишком много объяснений
Все действия совершаются ради цели	Действия героев беспорядочны
Привлекательные герои	Неприятные герои
Герои демонстрируют свои чувства	Дыры в причинно-следственной связи и мотивации героев.

Следует запомнить

- Найдите свою тему, и пусть она станет вашим компасом.
- Проанализируйте, что за фантазию вы хотите создать для зрителей.
- Мы смотрим фильмы по многим причинам, но в основном для того, чтобы испытать эмоции. Сконцентрируйтесь на том, какие эмоции хотят испытать зрители.
- Работайте над структурой, сделайте ее невидимой, заставив зрителей любить героев и ненавидеть злодеев.
- Не скупитесь на крупные планы, пусть зрители окажутся в гуще событий.
- Пусть зрители с нетерпением ждут, что же будет дальше. Заставьте их фантазировать о том, что произойдет. Тогда они станут заложниками своих собственных желаний.
- Поставьте зрителей перед моральным выбором.
- Посмотрите фильм "Человек в кресле", обратите внимание, как развивается тема фильма.
- Обращайте внимание, как на вас влияет цветовая гамма и звуковое сопровождение фильма.

Ссылки

1. Grahmn, J. B. Ringling Clowns lecture at Walt Disney Feature Animation, 1992.
2. Stewart, S. Nonsense . Baltimore: John Hopkins University Press, 1989.
3. Schiffman, N. Abracadabr a. Prometheus Books, 1997.
4. Sonnenschein, D. Sound Design . Michael Wiese, 2001.
5. Prendergast, R. M. Film Music : A Neglected Art. Norton, 1992.
6. Тот же источник.
7. Тот же источник.
8. Lakoff, G., and M. Johnson. Metaphors We Live By. Chicago: Chicago University Press, 1980.
9. Loker, A. Film and Suspense . Trafford, 2005.
10. Bettelheim, B. The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales . New York: Knopf, 1976.
11. Zizek, S. The Plague of Fantasies . Verso, 1997.



Резюме: все концепции вкратце

Цель: почему мы смотрим фильмы?

События истории

Наша цель в том, чтобы зрители "растворились" в истории. Нам нужно, чтобы они сидели на кончике стула, переживали и с нетерпением ждали, что же случится дальше.

Порог осознания

Никогда и ни в коем случае не пересекайте порог осознания. Если вы это сделаете, в истории возникнет дыра, и иллюзия разрушится.

Работаем здесь: структурный уровень

Структура - это строение истории. Структура истории выдуманной вами вселенной должна быть *ясной и выразительной*.

Режиссер управляет вниманием

Режиссер управляет вниманием аудитории и задает нарративные вопросы, которые толкают историю вперед.



{Продолжение далее }

Цель: Почему мы смотрим фильмы?

Высказывайте по одной идее за раз. В этом вам поможет "говорящая метафора".

Используйте магию фокуса, гипноз, принципы гештальта, вводите зрителей в заблуждение, управляя их вниманием.

Управляйте слухом и зрением зрителей

При помощи дизайна и композиции кадра, направляйте внимание зрителей туда, куда вам нужно. Задайте себе вопрос: на что я смотрю? А что в этот момент хотят узнать зрители? Используйте композицию, дизайн, перспективы и ракурсы камеры.

Читайте знаки

Познакомьтесь с миром символов и знаков. Какие ассоциации вызывает каждый знак? Что он обозначает? На какие мысли навеивает?

Изучайте семиотику и науку шифрования: будьте детективами.

Создавайте смысл

Создайте иллюзию "бесшовности" в мире причинно-следственных связей. Что это значит? Проанализируйте фильм от макро-уровня "путешествия героя" до микро-уровня нарративных вопросов.

Научитесь создавать причинно-следственные связи и выстраивать историю последовательно. Тогда в ней появится смысл.

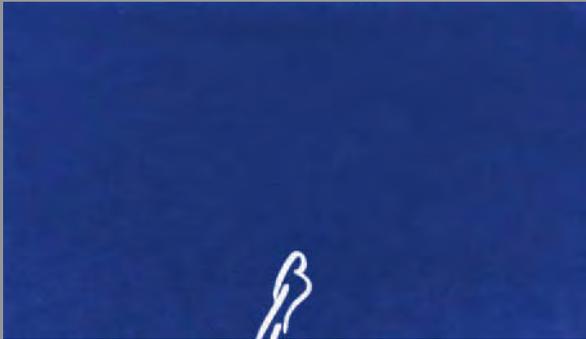
Наша цель: эмоциональный ответ

Наша цель - эмоции зрителей. Осмысленность автоматически вызывает эмоции. Что я чувствую? Нравится ли мне это? Насколько искренни мои эмоции?

Изучайте тематический анализ и психологию.

Ваша цель в том, чтобы выучить все техники, затем забыть их и работать интуитивно. Затем, как только первый этап работы над фильмом будет пройден, используйте эти инструменты, чтобы проанализировать и разобрать, а возможно и улучшить ваше творение. Помните о том, что ваши зрители должны "раствориться в истории". Все, что "выпадает" из структурного уровня, привлекает внимание зрителей, и они отвлекаются от истории, фокусируясь на структуре. Работайте над тем, чтобы отвлекать зрителей исключительно поворотами сюжета.

У нашей Шахерезады все же остались незаконченные сюжетные линии, и ей надо их "обрубить". Настало время попрощаться с ней, равно как и с другими героями истории.



Небо освещают фейерверки



Весь дворец в оживлении. Жители королевства празднуют свадьбу султана и Шахерезады.



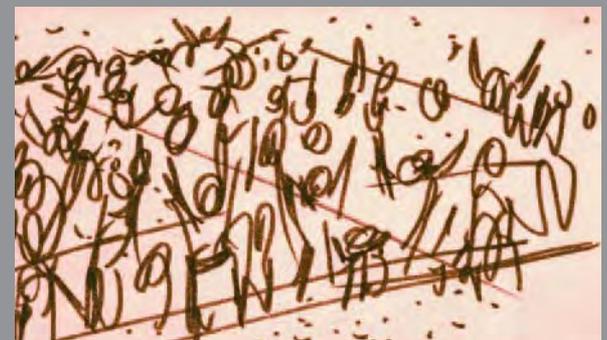
СУЛТАН: "Спасибо, я обязан тебе жизнью"



Шахерезада улыбается



Султан целует Шахерезаду и...

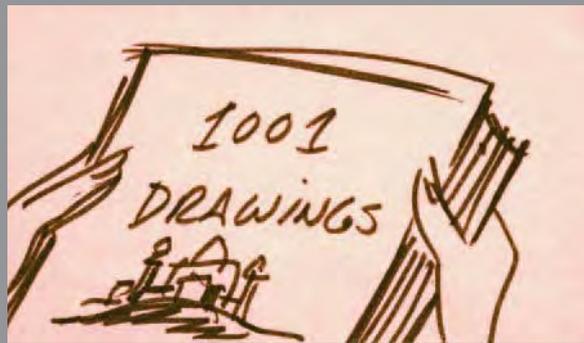


Толпа ликует.



Дунизада не может промолвить ни слова.

Она молча отдает свой подарок



Это книга...

....которая сделана из рисунков Шахерезады, что она
ночами рисовала для султана.

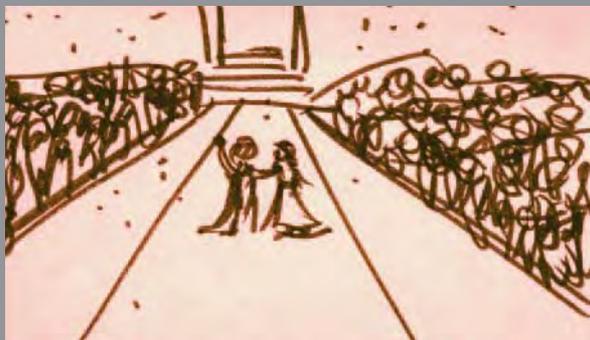
Шахерезада обнимает свою сестру.



Султан и Шахерезада, держась рука за руку...

...спускаются с лестниц замка

Девочка, которой улыбнулась Шахерезада по дороге во
дворец, дарит ей цветок. Шахерезада спасла ей жизнь.



Шахерезада спасла все королевство.



МАЛЕНЬКИЙ МАЛЬЧИК: "Смотрите все!"



Шахерезада и султан улетают



Конец.

Выполнив свою задачу, Шахерезада теперь гордо может носить свое имя, которое означает "спасительница города".

Задаем вопросы и получаем ответы

Процесс создания истории - это процесс постановки вопросов и поиска ответов. Когда вопрос задан, вы бессознательно стараетесь его понять и найти на него такой ответ, чтобы этот вопрос стал осмысленным. Одна из функций коры головного мозга - генерация вероятностей.¹ Эти вероятности отнюдь не являются вариантами реального развития события, это скорее гипотетические возможности. Когда вы спрашиваете: "А что, если...", то кора головного мозга сразу же "придумывает" огромное количество возможностей. Вот и ответы, которые вы ищете для своей истории.

Кора головного мозга генерирует ответы, даже если вопрос совсем не имеет смысла. Если вы спросите себя: "Почему луна сделана из сыра", наш мозг тут же найдет ответ. Ответы на вопросы часто являются в форме необузданных, диких фантазий. Проблема в том, что у нас часть работает "внутренний цензор". Цензура губительно действует на творческий процесс создания

ассоциаций. Мы подвергаем цензуре идеи, потому что они кажутся нам бессмысленными и абсурдными. Настоящий режиссер обладает мужеством задавать вопросы, а затем принимать и обсуждать все возникающие на него ответы. Процесс напоминает упражнение с генерированием свободных ассоциаций, где каждый говорит то, что придет ему на ум.

Сценарист в работе сознательно использует прием свободных ассоциаций. Особенной сценарист, работающий в жанре комедии. Прием позволяет переворачивать все вниз головой, выворачивать изнутри наружу. Сначала в голову приходят беспорядочные, случайные ассоциации. Затем (здесь большую роль играет интуиция) мы бессознательно начинаем следовать какому-либо паттерну. Каждый выбор подводит нас все ближе к необходимому ответу. Когда мы натываемся на нужный вариант - мы сразу это понимаем. История возникает из хаоса процесса задавания вопросов и поисков ответов.

Ссылки

1. Mauer R. "The Psychology of Storytelling." UCLA Workshop, Los Angeles, 1991.



Анализ и эволюция истории о Шахерезаде

Эволюция истории: яснее и драматичнее

Изначально я задумывал эту книгу как обычную книгу об искусстве кинематографа. Но каждый раз, когда мне нужно было привести пример, на ум приходили слишком общие и избитые идеи. Но затем я подумал, почему бы не продемонстрировать все принципы и техники на примере так любимой мной истории Шахерезады? И я решил рассказать о ней историю.

Сначала моя Шахерезада рассказывали историю о Синдбаде, но эта сказка звучала ни к селу, ни к городу, и выглядела абсолютно неуместно. И я вспомнил, что не так давно работал над сценарием и "битбордом" ("beat board") другой истории. "Битборд" - это этап, который следует перед раскадровкой, на "битборде" художник иллюстрирует только ключевые моменты сцены, не уделяя внимания плавности перехода одного момента в другой. "Битборд" позволяет проанализировать целостную структуру истории.

История называлась "Глупая любовь", и в ней рассказывалось о двух монстрах из враждующих кланов, которые, несмотря на обстоятельства, препятствующие им быть вместе, влюбляются друг в друга, и благодаря этому в конце истории в королевстве наступает мир. Эта история идеально подходила для султана, который не доверял двушкам, поэтому больше не мог влюбиться ни в одну.

История о "Глупой любви" также идеально вписалась в концепцию этой книги, потому что Шахерезада лишилась голоса и буквальным образом, с помощью своих рисунков, создавала раскадровку, чем блестяще продемонстрировала искусство визуального рассказа.

Тематический анализ и драматическая структура

Тема Шахерезады - это сила истории, которая меняет человека к лучшему. Тема "Глупой любви": настоящую любовь не остановить.

У канонической истории Шахерезады из "Тысячи и одной ночи" нет кинематографичной, то есть драматичной структуры. "Тысяча и одна ночь" - это лишь "обрамление" для притч и историй о приключениях, которые рассказывает девушка. Я остановился на истории Шахерезады, потому что на ее основе я смог продемонстрировать почти все основные принципы создания фильма. Чтобы придать истории "кинематографичности", я построил ее на основе кривой сюжета Аристотеля. Я добавил определенные события и конфликты, которых не было в оригинальной версии истории, так что история достигла необходимой кульминации. Кроме того, у сюжета "Глупой любви" была гораздо более драматичная структура, которая время от времени отражала процесс изменения султана.

Мне нравится идти от общего к частному. Если в голову приходит идея, я сразу же ее записываю. Самым ярким поворотом в конце истории стал бы ответ на нарративный вопрос: "Что если Шахерезада потерпит поражение?" Султан велит казнить Шахерезаду - и вот у нас уже есть увлекательная кульминация. Но, чтобы султан решился сделать это, Шахерезада должна была совершить нечто, из-за чего потеряла бы его доверие.

При этом данный поступок должен был бы идти от ее сердца. Исходя отсюда, я создал запретную дверь и дневник султана.

Чтобы третий акт истории стал динамичным, мне нужны были погони, препятствия и неожиданные повороты. Визирь султана, который превращался в дракона, как раз вовремя и стал таким неожиданным поворотом. Я задумался над тем, как визуализировать идею. Следовало бы, конечно, подумать об этом заранее. Султан понимает, что он совершил ошибку, он бежит спасать Шахерезаду. Параллельное развитие кульминаций истории Шахерезады и истории о "Глупой любви" усиливает напряжение. Я старался, чтобы обе истории подошли к кульминации в один момент. Нельзя, чтобы у зрителей появлялось ощущение множественной концовки. Это был настоящий вызов.

Параллели и повторения истории

Тема возникает тогда, когда все кусочки истории складываются вместе. Шахерезада использовала параллели истории, чтобы воздействовать на бессознательное султана. Я добавил параллели, чтобы сравнить истории и внести в них контраст:

- Султан, как и Гу - монстр, он не знает, как любить.
- Падающие листья. Кловер рвет рисунок, и тот падает прямо в ущелье, где находится Гу. Шахерезада рвет рисунки, когда ей в голову не приходят новые идеи. В третий раз листья падают из рук султана в самом конце.
- В конце обеих историй разворачивается погоня.
- И у Кловер, и у Шахерезады есть балкон.
- И в той, и в другой истории есть попытки совершить казнь.

Каждый раз, когда действие повторяется, оно обретает новое значение, так как происходит в новом контексте. Когда Шахерезада в первый раз зажигает лампу, это значит, что с помощью ее истории мы переместимся в новые, неведомые пространства. Затем этот ритуал дает знак, что вот-вот начнется рассказ. Когда Шахерезада сжигает рисунки, это значит, что она хочет отомстить султану. Суть позже, когда девушка обжигает палец, это показывает ее вину, гнев и страх, которые она испытала, увидев последствия сумасшествия султана.

Иерархия нарративных вопросов в истории Шахерезады

Сейчас я анализирую иерархию нарративных вопросов в истории Шахерезады. Главный вопрос содержит в себе серию "подвопросов", на которые нужно ответить прежде, чем на основной:

- Получится ли у Шахерезады излечить султана или она погибнет?
- Как Шахерезада будет рассказывать истории, если она потеряла голос? Она рисует.

Влюбится ли Шахерезада в султана? Она хочет понять его?

Откроет ли она запретную дверь?

Что она найдет?

Она найдет могилы.

Как она на это отреагирует?

Она захочет убить султана.

Сможет ли она это сделать? И так далее.

Нет, она влюбится в султана и излечит его. Конец истории.

А вот более подробно:

- **Сможет ли Шахерезада остановить султана, или она станет его следующей жертвой?** Это главный вопрос истории, и он перебивает все остальные. В иерархии нарративных вопросов этот стоит на первом месте.
- Сможет ли сестра Шахерезады или попрошайка на пути во дворец остановить девушку?
- Осознавая последствия того, что она собралась сделать, Шахерезада теряет голос. Каков теперь ее план?
- Когда Шахерезада встречается с султаном, возникает новый вопрос. Позволит ли султан Дуниазаде послушать историю ее сестры? Остановит ли визирь девушку? Почему?
- Шахерезада рассказывает историю с помощью серии картинок. Увлечется ли султан историей или девушки не переживут ночь?
- Султан останавливает девушку - что-то не так? Нет, он всего лишь не видит рисунки. Что предпримет Шахерезада? Она берет уголь. Вот и ответ. Уголь рисует жирно, но от него можно испачкаться. Обратите внимание, как важная информация слоями накладывается друг на друга. Сейчас этот факт кажется незначительным и будто неважным, но позже данная информация нам пригодится.
- В первую ночь план сработал, но что будет дальше? Кроме того, у зрителей появились нарративные вопросы к истории о "Глупой любви", которую рассказывает Шахерезада.
- Султан влюбляется в Шахерезаду, чем она ему ответит? Влюбится ли девушка в него в ответ?
- Интерес со стороны султана приводит к тому, что девушка хочет знать о нем больше? Что она предпримет?
- Захотят ли девушки зайти за запретную дверь? Услышит ли их кто-нибудь? Поймают ли их? Успеют ли они вовремя?
- Что они найдут за закрытой дверью? Находка изменит их чувства: любопытство превратится в ненависть. Захочет ли Шахерезада отомстить?
- Исполнит ли она угрозу? Отравит ли вино? Что сделает визирь?
- Шахерезада не может убить султана. Сможет ли она рассказывать истории также, как раньше? Неужели у нее кончилось вдохновение?
- Шахерезада пытается найти вдохновение в библиотеке. Поймает ли ее султан? Что девушка находит в библиотеке?

- К Шахерезаде вернулся ее голос. Когда она скажет об этом султану?
- Прежде чем Шахерезада успевает рассказать обо всем султану, вмешивается визирь. Он что-то сообщает султану. Поверит ли ему султан? Улики не лгут.
- Казнит ли султан Шахерезаду? Дуниазада передает ему подарок: конец истории. Прочитает ли султан его? Повлияет ли этот подарок на его решение?
- Султан понимает, что совершил ошибку, но не слишком ли поздно? Успеет ли он к Шахерезаде вовремя?
- Успеет ли визирь остановить его? Сможет ли султан сразиться с драконом?

История о "Глупой любви" на этом этапе будто бы рассказывает себя сама, что позволяет нам "скрестить" кульминации этих двух историй.

Султан побеждает, но теперь ему потребуется осознать все те ужасы, что он натворил. Визирь был отдельной частью султана, так что тому не придется винить себя за то, что он всеми способами пытался не допустить нового предательства. Султан женится на Шахерезаде, а мы получаем ответ на главный вопрос истории.

В этой главе мы проследили процесс развития и поворотные пункты истории Шахерезады и истории о "Глупой любви". На нижней дуге вы видите, как развивалась история Шахерезады, а на верхней дуге - история о "Глупой любви".



Я сделал этот график, чтобы проследить за развитием и поворотными пунктами истории о Шахерезаде и о Синдбаде. История Шахерезады шла по нижней дуге, а история о Синдбаде - по верхней. Ветикальные стрелки показывали, когда Шахерезада вступает в историю, и когда история заканчивается. Чуть позже я заменил историю о Синдбаде на историю о "Глупой любви".



Перед вами один из первых скетчей. Как мне кажется, он задает нужное направление.



А вот еще один скетч, с помощью которого я "исследовал" героев.

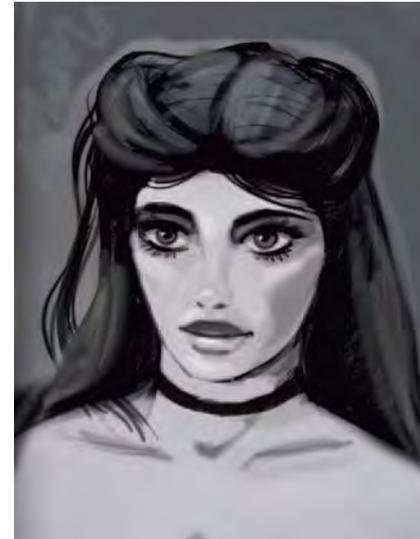


А это модель города из истории о "Глупой любви" сделанная при помощи материала Super Sculpey®.

Как я урезал длину и укоротил историю

В рамках этой небольшой книги, мне было сложно развить образы героев, но не удваивать при этом количество рисунков и диалогов. Вот некоторые идеи, которые мне пришлось выкинуть, чтобы управиться с историей:

- Изначально у отшельника была амнезия, он ничего не помнил, поэтому все записывал в блокнот. Идея была в том, что если он не знал, что сказать, то лез в карман, доставал блокнот и выбирал нужную фразу. Фраза могла бы быть совершенно не к месту, как из печенья с предсказанием, но с какого-то ракурса она бы освещала ситуацию Гу.
- Когда Гу упал, у него тоже должна была быть амнезия. Он шел на свет, но не понимал, почему. Когда Гу сталкивался с Кlover, его память возвращалась, и он должен был найти способ вернуть ее.
- Изначально роль птиролика была гораздо шире. Он был закадычным другом Гу и не любил Стикса.
- В лесу Гу и Стикса должны были атаковать лесные духи.
- У бывшей девушки Гу роль тоже должна была быть гораздо шире. Через этого персонажа я хотел больше раскрыть образ Гу.





Заключение: а сейчас пора прощаться

Что они вам не скажут

Когда я узнал, что студия Дисней берет меня на работу, я невероятно воодушевился. Чувства переполняли меня через край. Помимо прочего, я сильно сомневался в своих способностях. Я пришел в "Дисней", надеясь обучиться секретам кинематографа у великих мастеров, работающих в студии. Но, к сожалению, техники, которыми я с вами поделился, я узнал отнюдь не в кинематографическом институте и не в студии Дисней. Никто не предупредит вас о том, что сначала вы вложите в работу свое сердце, а затем ваше творение разберут на кусочки, проанализируют и плюнут вам в душу. Никто не говорил мне, что я сажусь на эмоциональные американские горки. И теперь, когда мне бросают вызов, я иногда предпочитаю оставаться в стороне.

Работа над фильмом - это командный процесс, и вам придется "отложить" свое эго на полочку. Даже если вы режиссер, стоит помнить о том, что "на мед слетится больше идей, чем на уксус" (прим.: от англ. поговорки: "на мед слетается больше мух, чем на уксус").

Поднимайте боевой дух своей команды. Реальность такова, что лишь тяжелая работа и капелька руководства помогут новичку найти собственный путь.

Советы, которые помогут оживить вашу мечту

- Держите рядом два блокнота: один для идей, а другой для вычислений.
- Убедитесь, что вы видите и лес, и деревья. Работайте над деталями, но не забывайте и о целостной картине.
- Не бойтесь потратить время на то, чтобы "очистить" историю, сводите ее к сути. Не бойтесь обрезать материал.
- Если вы застряли над чистым листом бумаги, отвлекитесь на что-нибудь иное.
- Постоянно обновляйте свои контакты и портфолио.
- Создавайте новые возможности, ищите ниши, в которых вы лучшие.
- Когда у вас нет работы, ищите работу 40 часов в неделю.
- Делайте запасы на черный день. Даже в Голливуде иногда бывают черные дни.
- Подгоняйте себя. Набрасывайте скетчи-тамбнейлы. Пробуйте другие подходы.
- Пробуйте разные варианты композиции. Анализируйте, как каждый вариант рассказывает историю по-другому.
- Создавайте интересных героев.
- Создайте себе сайт.
- Продвигайте себя.

- Не заводите врагов и не говорите плохо о других людях — мы живем в тесном мире.
- Запишитесь на курс по импровизации, продажам, рисунку, психологии и бизнесу.
- Заведите на компьютере папку, в которую будете сохранять идеи, полезные ресурсы и вдохновляющие картинки.
- Экспериментируйте методом проб и ошибок.
- Найдите хорошего наставника.
- Внимательно слушайте, что говорит и хочет режиссер.
- Загрузите SketchUp™, бесплатную программу для создания трехмерных моделей.
- Загрузите Celtx®, бесплатную программу для написания сценариев.
- Не будьте пассивным зрителем, анализируйте фильм, пока он не раскроет всех секретов.
- Не бойтесь вносить изменения, будьте объективны к своей работе.
- Помните о том, что вы ТОЖЕ проходите путешествие героя, и оно никогда не закончится.

Все не то, чем кажется

Напоследок я хотел бы рассказать вам историю, которая демонстрирует силу структурированной коммуникации. Поведение шизофреников оставалось для психиатров загадкой, пока Грегори Бейтсон, британский антрополог, не обнаружил так называемую дисфункциональную модель коммуникации в семье, паттерн "Ты плохой, если ты это сделаешь, и плохой, если не сделаешь". Это парадокс наподобие "Нарушай все правила, в том числе и это".

Ученые обнаружили, что поведение шизофреников - это реакция на подобное скрытое "послание" от членов семьи.

Я поделился с вами этим фактом потому, что результатом подобного противоречивого послания является не только сумасшествие. У структуры "двойной связи" есть и далеко идущее терапевтическое значение. Группа Бейтсона изучала дельфинов и обнаружила, что с помощью вознаграждения, кусочка рыбы, можно научить дельфинов делать определенные трюки. Ученые провели и другой эксперимент: они давали дельфину рыбу *только* в том случае, если он демонстрировал новое поведение. Но, дельфин конечно же не знал, что правила изменились. И так, дельфин исполняет трюк, ждет рыбу, но ...никакой рыбы нет. "Что происходит? Что случилось с рыбой?" И так, дельфин начинает нервничать. Но затем он демонстрирует новое поведение и получает свою награду. И тут его осеняет, и он показывает дрессировщику 15 новых движений, которые никто и никогда не видел у дельфинов раньше.

Я желаю вам удачи на вашем пути. Если вы застряли на каком-то этапе работы с историей или боитесь приниматься за новый проект, просто вспомните Шахерезаду. Если вы провалитесь, вы не умрете, хоть вам и кажется, что это так. Отталкивайтесь от этих чувств, чтобы сделать вашу историю лучше. Кто знает, вдруг вы создадите 15 новых шедевров.