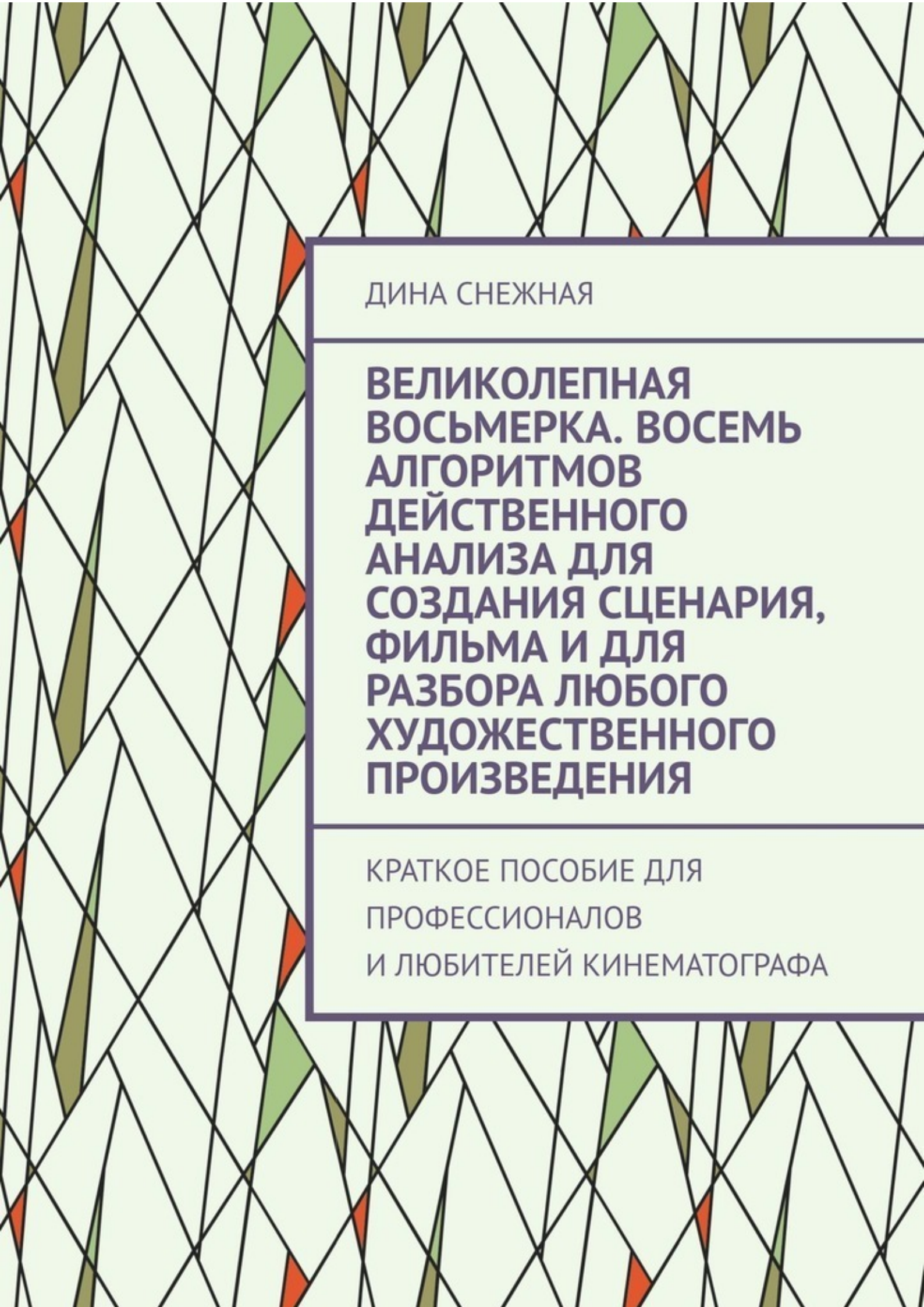




ДИНА СНЕЖНАЯ

**ВЕЛИКОЛЕПНАЯ
ВОСЬМЕРКА. ВОСЕМЬ
АЛГОРИТМОВ
ДЕЙСТВЕННОГО
АНАЛИЗА ДЛЯ
СОЗДАНИЯ СЦЕНАРИЯ,
ФИЛЬМА И ДЛЯ
РАЗБОРА ЛЮБОГО
ХУДОЖЕСТВЕННОГО
ПРОИЗВЕДЕНИЯ**

КРАТКОЕ ПОСОБИЕ ДЛЯ
ПРОФЕССИОНАЛОВ
И ЛЮБИТЕЛЕЙ КИНЕМАТОГРАФА

Дина Снежная

**Великолепная восьмерка.
Восемь алгоритмов действенного
анализа для создания сценария,
фильма и для разбора
любого художественного
произведения. Краткое
пособие для профессионалов
и любителей кинематографа**

«Издательские решения»

Снежная Д.

Великолепная восьмерка. Восемь алгоритмов действенного анализа для создания сценария, фильма и для разбора любого художественного произведения. Краткое пособие для профессионалов и любителей кинематографа / Д. Снежная — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-00-538970-1

Действенный анализ из 8 алгоритмов дает возможность грамотно разобрать и понять кинематографическое произведение, написать высококачественный сценарий, а режиссер, делая качественный разбор сценария на молекулярном уровне, может снять шедевр.

ISBN 978-5-00-538970-1

© Снежная Д.
© Издательские решения

Содержание

ПРЕДИСЛОВИЕ	6
1. СОЗДАНИЕ ИЛИ ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЭКСПОЗИЦИИ	7
1. «ПРИТЧА»	7
2. «СКАЗКА»	8
3. «БИБЛЕЙСКАЯ»	9
4. «ИСТОРИЧЕСКАЯ»	10
5. «ФИНАЛ»	11
6. «ПРОТИВОПОЛОЖНЫЙ СЮЖЕТ»	12
7. «АПОКАЛИПСИС»	13
8. «МОЗАИКА»	14
2. ИСХОДНОЕ СОБЫТИЕ, ИЛИ ИСХОДНЫЕ ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА	15
1. «ПРИТЧА»	16
2. «СКАЗКА»	17
3. «БИБЛЕЙСКАЯ»	18
4. «ИСТОРИЧЕСКАЯ»	19
5. «ФИНАЛ»	20
6. «ПРОТИВОПОЛОЖНЫЙ СЮЖЕТ»	21
7. «АПОКАЛИПСИС»	22
8. «МОЗАИКА»	23
3. ТЕРРИТОРИЯ РАЗВИТИЯ СЮЖЕТА	24
1. «ПРИТЧА»	25
Конец ознакомительного фрагмента.	26

Великолепная восьмерка. Восемь алгоритмов действенного анализа для создания сценария, фильма и для разбора любого художественного произведения Краткое пособие для профессионалов и любителей кинематографа

Дина Снежная

*Посвящается моему отцу, честному, справедливому и отважному
человеку.*

Посвящается и передается моему сыну – в его руках будущее.

16.11.2017 г. (Снежная-Рогожина Д.)

Снежная Дина.

Редактор Ксения Гринвуд

© Дина Снежная, 2021

ISBN 978-5-0053-8970-1

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

ПРЕДИСЛОВИЕ

Действенный анализ на протяжении веков был подвергнут множеству описаний и оснащён мощной терминологией. Легче от этого не стало, но появилось больше способов окончательно запутаться и отдалиться от базовых основ понимания сути анализа (разбора) как необходимого и самого важного профессионального инструмента. Именно инструмента, конкретного и оснащённого определенными функциями для достижения понятной и очевидной цели (задачи).

Это вступление есть не что иное как экспозиция к небольшому описательному сюжету, в котором будут раскрыты главные инструменты действенного анализа.

А теперь мы находимся в исходном событии, которое можно сформулировать так: «Мы никогда не могли научиться понимать и анализировать кино, у нас никогда не получалось понять, что же движет персонажем, никак не получалось написать дорогой и безупречный сценарий. И вот настал этот счастливый день, и мы получим волшебный эликсир».

Заходим на территорию сюжета и обнаруживаем конфликтную ситуацию. Сформулируем её так: кто это тут говорит за всех? Всегда были и будут умные и образованные люди, которые знают профессию и знают, что это труд, и бесконечное учение, и развитие, и понимание всего на свете для людей с суперспособностями.

И вот оно, событие: есть восемь основных алгоритмов для разбора любого произведения или для создания произведения. Почти всё можно подвергнуть действенному анализу по так называемой «восьмёрке». А каждый из алгоритмов в восьмёрке имеет название той экспозиции, которую использует автор-художник.

Искусство – это не хаотичный набросок для воплощения идеи, которая сама имеет три уровня решения. Всё в этом мире соответствует определённым законам, все мы живём по этим законам, и это похоже на математическую формулу. Если изменить переменную в формуле, то поменяется и алгоритм, но он будет всё равно одним из восьми.

Основные законы создания произведения и их очерёдность можно увидеть по порядку выделенных слов, а дальше становится интереснее: тема определена названием экспозиции. Их восемь: притча, библия, сказка, историческая, финал, противоположный сюжет, апокалипсис, мозаика. А чтобы понять, что из них разбирается или создаётся по какому алгоритму, надо всего лишь потренироваться, посмотрев восемь шедевров мирового кинематографа. И вот вы уже «властелин колец», т.е. тот, кто знает, как всё устроено.

И кстати, в этой описательной статье экспозиция историческая. Наследие даёт нам возможность постигать и «приручать» знания и делать их доступными для нашего времени и наших скоростей.

Пособие будет дополняться и переиздаваться по мере поступления информационного запроса.

1. СОЗДАНИЕ ИЛИ ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЭКСПОЗИЦИИ

1. «ПРИТЧА»

Это самая распространенная экспозиция, потому что для автора и художника в экспозиции-притче заключено больше возможностей выразить и замаскировать идею произведения самым глобальным (всеобъемлющим) образом, а на территории самого произведения показать идею на частном конкретном примере и с конкретными персонажами. Но сама экспозиция всегда построена по правилам, которые и характеризуют её как притчу. В подобной экспозиции нет финала. Такой финал называется философским (история кажется незаконченной). Подобная экспозиция маскирует идею в создании атмосферы. Создание атмосферы в данном случае является главной задачей художника, это «ловушка» художника, которому необходимо создать ощущение подвешенности, неразрешённости конфликта. А если нет разрешения конфликта, то нет и события. А если нет события, значит, нет и финала – всё логично. Таким образом, экспозиция-притча узнаваема тем, что характеризуется неразрешённостью конфликта, отсутствием события и финала истории.

Фильмография. Пример: в «Списке Шиндлера» Спилберг создаёт экспозицию в цвете – стол, свеча, музыкальное сопровождение и отсутствие события. А когда мы перешли на территорию сюжета произведения, то оказались в чёрно-белом мире.

2. «СКАЗКА»

Подобная экспозиция – это фантастическая история. В экспозиции главный герой часто бывает заявлен, но не всегда. Если автор хочет произвести впечатление, то может заявить героя позже, как нечто несопоставимое с мощной и вооружённой до зубов силой «тьмы». И в истории экспозиции он, герой, всегда терпит фиаско. Герой проигрывает потому только, что обстоятельства складываются для него самым неблагоприятным образом, и он вынужден отказаться от привычного и понятного ему образа жизни. На него возлагается ответственность, которая ему не по силам. В русских сказках на борьбу с надвигающейся тьмой отправляют самого добродушного и несмышлёного, часто бедного и безграмотного Ивана. И в сказках других народов это всегда маленький человек, часто совсем ребёнок, но с большим от любви и добра сердцем.

Фильмография. Кинематографическая трилогия «Властелин колец» реж. Питер Джексон: в экспозиции заявлена история создания кольца всевластия, и нет в мире равной силы, чтобы победить зло. Конфликт заключён в контрасте: заявляется непобедимая сила, для противостояния которой нужна равная сила, но на территории развития сюжета выясняется, что миссия легла на плечи маленького миролюбивого Фродо.

3. «БИБЛЕЙСКАЯ»

Такая экспозиция сама по себе уже заявлена как нравоучение. Здесь возникают конфликт третьей степени, тема преступления и возмездия. Часто используется библейский сюжет – наказание невинного. Очень часто и всегда выигрышно звучит экспозиция, в которой заключается сделка с «дьяволом», когда правосудие не оправдывает ожидания пострадавшего от несправедливости. И если в экспозиции заключается сделка («контракт»), то уж точно художник намерен в своем произведении раскрыть тему по библейскому алгоритму.

Фильмография. А. Балабанов «Груз 200»; А. Звягинцев «Левиафан»; Френсис Форд Coppola «Крестный отец».

4. «ИСТОРИЧЕСКАЯ»

Это экспозиция, в которой показаны события, произошедшие задолго до нашего времени. В событии участвуют персонажи, потомки которых будут заявлены на территории развития сюжета основной истории произведения. Здесь в основном показаны ключевые и переломные моменты мировой истории. Идея заключается в том, чтобы показать эволюцию событий, их трансформацию и перспективу (иногда фантастическую) развития в обозримом будущем. (Примеры экспозиции: первый чёрный шериф, первая женщина-воин и т.п.)

Фильмография. «Хранители», сериал 2019 г., реж. Деймон Линделоф.

5. «ФИНАЛ»

В подобной экспозиции уже заявлено центральное (главное) событие произведения. Идея такой экспозиции – показать событие и заинтриговать процессом, который и привёл именно к такому событию. Обычно событие, которое показано уже в самом начале, привлекает внимание именно тем фактом, какое безумие (или глупость и т.п.) могло привести к такому исходу. Это самая используемая экспозиция, потому что зритель становится непосредственным участником процесса и может проживать весь путь персонажей и осознавать моменты, когда можно всё изменить. Из-за заявленного и уже известного события эмоциональная привязка зрителя к персонажам становится более крепкой. Конфликт здесь второго и третьего уровня. Важен социальный аспект, тема из «трёх китов» – смерть и всё, что в основном связано с ценностью человеческой жизни.

Фильмография. «Ромео и Джульетта», 1968 г., реж. Франко Дзеффирелли; «Апокалипсис сегодня», 1979 г., реж. Френсис Форд Coppola; «Таксист», 1976 г., реж. Мартин Скорсезе; «Знаменитость», 1998 г., реж. Вуди Аллен.

6. «ПРОТИВОПОЛОЖНЫЙ СЮЖЕТ»

Важно не путать такую экспозицию с «ФИНАЛОМ», потому что в экспозиции «ФИНАЛ» обязательны социальный аспект и тема смерти по одному из «трёх китов» – Смерть, Любовь, Предательство (см. «Дополнительную информацию»). В экспозиции показаны события, похожие на апокалипсис отношений (конфликт второго уровня или первого уровня). В экспозиции заявляются отношения, которые привели к разрыву и катастрофе. Точка невозврата уже заявлена в экспозиции, как и в «ФИНАЛЕ», но в противоположном сюжете исходным событием будет полная идиллия отношений. Также в экспозиции может быть и обратная ситуация: в экспозиции идиллия, а на территории произведения эти отношения превращаются в разрушительный хаос. Из «трёх китов» рассматривается тема предательства. Это конфликт первого уровня.

Фильмография. «И повсюду тлеют пожары», сериал 2020 г., реж. Линн Шелтон.

7. «АПОКАЛИПСИС»

В подобной экспозиции заявлена тема принятия неизбежности. Экспозиция тихая, красивая, атмосферная, как напоминание о том, что жизнь – это великий дар. Художник даже может завуалированно показать финальное событие (не стоит путать с экспозицией «ФИНАЛ»), но это скорее приём терапевтический, т.к. главная идея произведения с экспозицией «АПОКАЛЛИПСИС» – это принятие неизбежного.

Здесь территория импровизации не имеет границ, и можно показать самые трогательные и самые возвышенные «привязки» человечества и т. д. Но на территории произведения автор приводит нас к пониманию и осознанию конечности мироздания, безвозвратности отношений и чувств. Задача автора – показать, как существует человечество в условиях конца света, как человек старается реанимировать давно погибшие чувства и отказывается принять тот факт, что это неизбежно и что исправить уже ничего нельзя.

Фильмография. «Меланхолия», 2011 г., реж. Ларс фон Триер (конец света); «Ночь», 1961 г., реж. Микеланджело Антониони (конец отношений).

8. «МОЗАИКА»

Алгоритм «МОЗАИКИ» – один из самых непростых. Это произведение, которое создаётся из нескольких сюжетов или из нескольких судеб персонажей, которые, возможно, даже не пересекутся между собой. Но они объединены общей идеей в замысле автора, и все истории и всех персонажей можно рассматривать как множество способов в достижении одной и той же цели. Экспозицией в «МОЗАИКЕ» может быть одна из историй сюжета, и оценивается она как история, которую можно причислить к одному из восьми алгоритмов. Например, произведение братьев Коэнов «Старикам тут не место», где начало, т.е. экспозиция, это притча – история (повествование) из уст шерифа. И эта история связывается с похожим повествованием шерифа, когда он рассказывает свои сны в самом финале фильма. А на территории сюжета происходят чудовищные события, которые так и не затронули и не задели шерифа Эда Тома Белла (Томми Ли Джонс).

Экспозицией в «МОЗАИКЕ» может быть любой сюжет, и она определяется как одна из восьми экспозиций, потому что сам сюжет (каждый сюжет) разбирается по «восьмёрке». Все части алгоритма – исходное событие, развитие сюжета, главное событие и финальное – могут быть расставлены в свободном порядке, даже можно сказать, в беспорядке. Но все сюжеты – это или линии персонажей, или истории, в которых персонажи похожи, но не пересекаются, хотя имеют похожую, идентичную точку захода на территорию конфликта. Прописать такой сюжет – задача для сценариста или режиссёра непростая, но очень увлекательная. Экспозиция произведения может повторяться на территории сюжета, или может повториться сама ситуация экспозиции в другом параллельном или перекрёстном сюжете, когда в самом произведении рассматриваются жизни и ситуации нескольких персонажей, или в схожих по идее сюжетах. Для режиссёров и сценаристов это один из сложных постановочных жанров. Все истории должны быть подчинены единому замыслу, хотя могут иметь различные финальные события внутри каждой истории. Привлекает тот факт, что в этом случае можно показать много вариантов решения одной и той же проблемы, если идея едина для всех вариантов.

Например, в фильме «Старикам тут не место» есть несколько параллельно развивающихся линий персонажей, некоторые даже не пересекаются, но экспозиция «ПРИТЧА» есть, и она даёт нам возможность разобрать произведение по алгоритму этой экспозиции. Даже исходное событие заявляется здесь сразу, а дальше каждый сам по себе, и у каждого персонажа свой финал и своё событие, их объединяет точка захода на территорию конфликта. В фильме это место преступления, где у каждого персонажа начинается своя история со своими событиями. Таким образом, разобрать, точнее, собрать сюжет удаётся по экспозиции «ПРИТЧА», но «МОЗАИКА» позволяет посмотреть на алгоритм «ПРИТЧА» с точки зрения обратного процесса, где антигерой обретает силу и целостность, используя немощь и бездействие других персонажей.

Фильмография. «Криминальное чтиво», 1994 г., реж. Квентин Тарантино; «Сука-любовь», 2000 г., реж. Алехандро Гансалес Иньярриту; «Старикам тут не место», 2007 г., Итэн Коэн, Джоэл Коэн.

2. ИСХОДНОЕ СОБЫТИЕ, ИЛИ ИСХОДНЫЕ ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА

Именно с исходного события и начинается история погружения в сюжет. Исходное событие – обязательное условие, которое указывает на то, какое событие произошло за пределами территории начала сюжета, и на наших глазах это событие развивается. И не важно, социально глобальным это событие можно считать или частно-бытовым, главное – чтобы оно могло погрузить нас в атмосферу сюжета, заинтриговать, зацепить. Конечно, тут важна фантазия художника, который использует все уловки и «ловушки» для привлечения внимания. Но главное слово в этом определении – «событие».

Для каждого из восьми алгоритмов существует своя категория исходного события.

1. «ПРИТЧА»

Для произведения с экспозицией «ПРИТЧА» исходное событие имеет всегда социальную основу: такой основой могут быть, например, войны, или характерные особенности государственного режима, или социальное неравенство, или нарушение человеческих прав и свобод. Событием может быть любое происшествие, которое связано с угрозой человеческой жизни. И так как читатель или зритель наблюдает последствия и развитие исходного события, то художник показывает происшествие с элементами насилия или нарушения прав человека (что, по сути, одно и то же).

Пример из «Списка Шиндлера»: у власти фашистский режим, и на наших глазах немцы хватают на улице еврея и отрезают ему публично пейсы.

2. «СКАЗКА»

Для произведения с экспозицией «СКАЗКА» исходное событие – это победа тёмных сил, или сил зла, которые заявляются автором как нечто неотвратимое и непобедимое. Экспозиция «СКАЗКА» позволяет самым фантастическим образом создать атмосферу зла и заявить конфликт особенно остро, показывая в исходном событии представителей сил добра очень слабой стороной.

Пример из «Властелина колец»: мир поглотила тьма, и остался только Шир, где живут маленькие хоббиты, которые оказываются втянутыми в войну против зла и которые к этому совсем не готовы.

3. «БИБЛЕЙСКАЯ»

Исходным событием сюжета с библейской экспозицией является наказание человека, чаще всего невинного человека – это обостряет конфликт всего произведения, уровень которого и так третий – наивысший. Для нас – как для зрителей, так и для читателей – оценка происходящего становится важным моментом сопереживания герою, и до самого захода на территорию развития сюжета, по замыслу художника, проходит сравнение с событием из сюжета экспозиции. У зрителя и читателя появляется способность оценить свою позицию гражданской ответственности – это и есть замысел художника, его задача, его идея. Этим уникален алгоритм по экспозиции «БИБЛИЯ». И точка невозврата – то есть событие, которое невозможно изменить, —

находится именно в исходном событии. Несправедливо осуждённый герой или смерть невинного человека – вот самые частые исходные события библейского алгоритма.

4. «ИСТОРИЧЕСКАЯ»

В исходном событии алгоритма ИСТОРИЧЕСКОЙ экспозиции художник расставляет «ловушки», а точнее – чей-то героический поступок или поступки, схожие с теми, которые заявлены в экспозиции, продолжают развиваться на наших глазах, причём с огромной разницей во времени, а «ловушка» заключается в том, что мы невольно начинаем сравнивать персонажей и размышлять об их родственных связях. В исторической экспозиции персонажи заявляются в исходном событии, и в этом её особенность.

5. «ФИНАЛ»

Исходное событие для алгоритма «ФИНАЛ» (внимание!) уже заявлено в экспозиции. Конфликт исходного события разрешается только в финальном событии.

Например, в «Ромео и Джульетте» в экспозиции сразу заявляется центральное событие – смерть главных героев. А конфликт исходного события – вражда двух уважаемых семейств – разрешается в финальном событии: смерть двух влюблённых друг в друга детей враждующих семейств объединяет семьи и прекращает вражду.

Исходным событием являются те отношения между персонажами, или то особое состояние персонажа, которые и приводят к главному (центральному) событию. А разрешить главный конфликт, в котором автором и заключена основная функция идеи произведения, удаётся только в финале. Финальное же событие в алгоритме «ФИНАЛ» находится за пределами произведения. Это и есть главная особенность этого алгоритма. Представить и исправить ничего нельзя, потому что главное событие уже заявлено в экспозиции, а вот формировать и корректировать дальнейшие события может только наше с вами богатое воображение.

6. «ПРОТИВОПОЛОЖНЫЙ СЮЖЕТ»

Исходное событие алгоритма «ПРОТИВОПОЛОЖНЫЙ СЮЖЕТ» (внимание – не путать с «ФИНАЛОМ»!) – это финальное событие произведения и точка невозврата. На протяжении всего сюжета нам остаётся только наблюдать, как же ситуация смогла прийти до такого финала.

7. «АПОКАЛИПСИС»

Исходное событие алгоритма «АПОКАЛИПСИС» больше связано с мистикой, чем с событием. Это создание атмосферы через предчувствия персонажей, через их неспособность объяснить состояние тревоги. Исходное событие в данном варианте будет правильнее назвать исходными предлагаемыми обстоятельствами, будь то массовая истерия или полная апатия.

8. «МОЗАИКА»

Исходным событием в алгоритме «МОЗАИКА» станет событие, которое будет соответствовать одному из восьми алгоритмов экспозиции, а вот находиться сюжет с исходным событием может на какой угодно территории произведения, ведь мы знаем, что в «МОЗАИКЕ» сюжеты и линии персонажей можно переставлять местами, а значит, и очерёдность алгоритма не соблюдается. Например, «Криминальное чтиво» Тарантино. Для многих линий персонажей финальное событие было изображено гораздо раньше, чем исходное событие. Если историй две и более, то они могут быть совершенно разными, а идея автора объединит финальные события историй или сверхзадачи персонажей, которые двигались в разных, иногда даже в противоположных направлениях.

3. ТЕРРИТОРИЯ РАЗВИТИЯ СЮЖЕТА

Наблюдая за развитием и последствиями исходного события, мы попадаем на территорию развития сюжета. Эта территория очень узнаваема, ведь именно здесь начинается знакомство с персонажами. Территория импровизации развития сюжета позволяет автору-художнику воплотить самые смелые фантазии, а для актёров это самая любимая территория, потому что здесь и зарождаются интриги и загадки, определяются сверхзадачи образов-персонажей, которые будут подвергаться испытанию на последующих событийных территориях.

1. «ПРИТЧА»

В «ПРИТЧЕ» на территории развития сюжета заявляются главные персонажи и их конфликтные части, напоказ выставляются не самые лучшие стороны персонажей. Путь решения выхода из исходного события для персонажей определяется главной и единой задачей – выживание, причём у каждого персонажа свой способ. Но именно на этой территории формируется завязка с будущим конфликтом, определяется путь к конфликту. Чем больше пороков выявляется у персонажа на территории развития сюжета, тем ярче будет воспринято финальное событие, где герой кардинально меняется.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

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

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