

18+

РЕЖИССЁР КИНО. ПОДГОТОВКА

ФИЛЬМ ГОТОВ —
ОСТАЛОСЬ ТОЛЬКО
СНЯТЬ



**Илья
Силаев**

Илья Силаев
Режиссёр кино.
Подготовка. Фильм готов –
осталось только снять

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=73481238
ISBN 9785006942608

Аннотация

Каждый раз, начиная новый проект, режиссёр отправляется на поиски сокровищ. Неизвестно, найдёт ли он их. Но, следуя определённому алгоритму действий из этой книги, шансов на успех становится гораздо больше.– Что делать на самостоятельной работе режиссёра над сценарием;– Как выбрать правильных людей в команду;– Наглядная схема эффективной подготовки со съёмочной группой;– Подготовка с актёрским ансамблем;– Чек-лист того, что нужно сделать перед началом съёмки.

Содержание

ПРЕДИСЛОВИЕ	5
1. НЕМНОГО ТЕОРИИ	8
1.1 РЕЖИССЁРСКОЕ КУНГ-ФУ	11
1.2 ПАТТЕРНЫ И ОЩУЩЕНИЯ	19
1.3 ТОНАЛЬНОСТЬ	28
1.4 ОШИБКИ КАК ЧАСТЬ РЕЖИССЁРСКОГО ЗАМЫСЛА	33
1.5 СЕМЬ РЕЖИССЁРСКИХ ИСТИН, КОТОРЫЕ НЕОБХОДИМО ПРИНЯТЬ	37
2. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА РЕЖИССЁРА	49
2.1 КАК ПРАВИЛЬНО ВЫБРАТЬ СЦЕНАРИЙ	51
2.2 ПОИСК И ВДОХНОВЕНИЕ	57
Конец ознакомительного фрагмента.	60

Режиссёр кино. Подготовка Фильм готов – осталось только снять

Илья Силаев

Дизайнер обложки Надежда Кваша

Редактор Ольга Монахова

© Илья Силаев, 2026

© Надежда Кваша, дизайн обложки, 2026

ISBN 978-5-0069-4260-8

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

ПРЕДИСЛОВИЕ

В 2017 году я закончил киношколу. Получил определенный набор знаний, ставший для меня базой, основой профессии. При этом многое, о чём говорили мои преподаватели, я стал понимать лишь некоторое время спустя – после того как самостоятельно поработал на площадке. Но однажды мне отказали в проекте, объяснив, что я ещё слишком молод и не готов к подобной работе. К «трудностям производства такой большой сложности», как они выразились.

Честно говоря, эта формулировка застала меня врасплох, и я растерялся. Какими навыками нужно обладать, что такого нужно знать, чтобы преодолеть эти самые «трудности производства»? Я решил поискать ответ в профессиональной литературе.

Я стал скупать множество книг на тему кинематографа: хватал все, какие попадались на глаза. И вот что заметил: материалов о том, как написать прекрасный сценарий, – полно. От всем известных Макки и Митты до современных, где авторы препарируют структуру драматургии в мельчайших подробностях. А что по режиссуре? Практически ничего! Разумеется, есть интервью с маститыми режиссерами, но, к сожалению, их берут люди, плохо понимающие в режиссёрской профессии, так что, всё сводится к вопросам типа: «Расскажите смешной случай на площадке».

Всё не то! Мне интересны **инструменты**, которыми пользуется тот или иной режиссёр. У меня к ним столько вопросов: как выбирать материал; как понять, подходит ли человек для моей творческой группы, и как всех соединить в одну команду; как решить сцену, и что это вообще такое «решить сцену» – и т. д. и т. п. А сколько книг о том, как и что вообще нужно делать режиссёру? Ни одной.

И тут я подумал. Раз уж есть некая система в писательстве\сценаристике, если даже в сложной психологической актёрской профессии есть «система (!) Станиславского» (на самом деле, не только она), то почему бы и режиссёру не опираться на какую-нибудь систему? Ведь объём задач, которые наваливаются на него ещё до начала съёмочного периода, огромен. А в съёмочный период вообще только и успеваешь отстреливаться от вопросов съёмочной группы, возникающих у каждого – от реквизитора до актёров. Согласитесь, опора в виде системы не помешала бы, да?

На этом месте на меня могут накинуться сторонники «я не люблю работать по схемам, творчество само течёт в мир через мой талант, а если я пойму, как это работает, то, как та сороконожка, упаду». Но есть же такое понятие как ремесло\профессия. Что делать, если муза не пришла сегодня помогать режиссировать? Вот вчера была, а сегодня отправилась к кому-то другому. А тебе нужно выходить на площадку и работать. На что тут уповать? Отец Дэвида Финчера говорил:

«Знание ремесла не помешает стать гением».

Этой мысли знаменитый режиссёр придерживался всю жизнь.

Любая творческая схема, как пиратский кодекс из «Пиратов Карибского моря», – не точные указания, а всего лишь свод рекомендаций. И если знать их, есть шанс усилить творческий импульс. Тогда в трудную минуту будет, на что опереться.

Эх... Как бы мне самому пригодилась такая книга вначале моего творческого пути!

Поэтому сейчас я сделаю невозможное. Я отправлю эту книгу в прошлое. Напишу письмо самому себе. Молодому амбициозному режиссёру, только что закончившему киношколу, жаждущему снимать, жаждущему изменить киноиндустрию. Большое, конечно, получится письмо, ну, ничего.

Итак. Лампочки на приборной панели мигают... Пространство вокруг искривляется... Я уже вижу себя, растерянно стоящего с дипломом в руках. Разрывая пространственно-временной континуум, я говорю себе: «У нас не очень много времени, поэтому слушай внимательно».

1. НЕМНОГО ТЕОРИИ

Дружище, прежде чем давать практические советы, которые помогут подготовиться к съёмкам, прошу тебя сосредоточиться и немного потерпеть. Теоретическая часть нужна для дальнейшего понимания материала.

Что такое режиссура? Она проявляется в том, как тонко играют артисты, как драматургически костюм рассказывает об изменениях в характере персонажа, как из пространства и обстановки возникает мир произведения. Это всё – режиссура. И всё перечисленное – инструменты, с помощью которых ты создаёшь своё полотно.

Перед тобой непростая задача. Речь пока даже не о съёмках Выдающегося Кино: чтобы снять просто профессионально, требуется много труда и таланта. И вот тут – первый важный совет: к проекту нужно **готовиться системно**.

Понимаешь, на площадке не будет ни возможности, ни времени что-либо изобретать. Там нужно быстро реагировать и креативно решать проблемы, которые ежеминутно сыплются режиссёру на голову. Всё самое интересное нужно придумывать **до съёмочного периода**. Собственно, поэтому и даётся время на подготовку.

Что делать в этот **подготовительный период**? Ты знаешь, что нужно раскадровать каждую сцену – но этого мало. Что ещё – размышлять и разговаривать с творческой

группой о будущем проекте? Конечно, но и это ещё не всё. Недостаточно одних слов: нужно **делать** то, что облегчит тебе жизнь во время съёмок. Нужно по максимуму перевести всё из раздела творческого процесса в процесс автоматический: это позволит тебе освободить оперативную память для творчества в моменте. А ещё надо натренироваться замечать и не упускать возможности для импровизации.

Съёмки фильма можно сравнить с приключением. С опасным, рискованным приключением. Вроде такого, где пираты ищут сокровища по карте, нарисованной каким-то ополумевшим от жары человеком, болтающемся на плоту посреди океана. И вот пираты рыщут по свету, надеясь, что в месте, отмеченном крестиком, их ждёт большущий сундук с сокровищами, которые обеспечат им счастье на всю оставшуюся жизнь. Так же и группа кинематографистов ищет свой фильм, свои сокровища по буквам сценария, выведенным человеком в одиночестве в маленькой комнате. Ни те, ни другие понятия не имеют, получают ли они награду за свои страдания и лишения. Ведь в заветном сундуке (если его вообще удастся найти!) может оказаться просто куча хлама или неудавшийся фильм. Что бы ни обнаружилось под крышкой – ответственность несёт режиссёр, он же – капитан шхуны под чёрным флагом, который добыл эту тряпицу с нарисованным крестиком, собрал команду отъявленных головорезов с Тортуги, нашел корабль и уговорил всех довериться его пиратскому чутью.

Чтобы снимать кино, нужно быть авантюристом. **Нужно быть пиратом.**

1.1 РЕЖИССЁРСКОЕ КУНГ-ФУ

Кто такой режиссёр? Что он делает? Что входит в его обязанности? Чем он управляет: группой? Или творчеством? Давай разбираться.

Что мы точно про него знаем? Режиссёр – царь и бог на площадке, его все слушаются, он всеми руководит. Он кричит «Начали!» и «Стоп, снято!»; перед очередным эпизодом он говорит артистам слова, типа «Понимаете, это история маленького человека, как у Гоголя», или восклицает «Ну, это же Брехт! Чистый Брехт!»; просит принести ему на плейбек чая и вкусняшек. Что ещё? О! Еще я слышал, что режиссёр бросается рацией, если кто-то из группы что-то делает не так. Кажется, всё?..

Но тогда почему только некоторые становятся настоящими Режиссёрами? Мы все знаем эти имена: Скорсезе, Нолан, Иньярриту, Куарон, Бертолуччи, Феллини, Финчер, Антониони и прочие. В то время как канули в Лету миллионы других имён, и навсегда забыты их фильмы, хотя эти люди тоже что-то важное говорили и про Брехта, и про Гоголя; старались собрать лучшую съёмочную группу; лелеяли свой творческий замысел?

Возможно, эти ребята – Скорсезе, Феллини, Бертолуччи и иже с ними – знали, что такое режиссёр, каковы его обязанности, каковы его права, каковы его творческие границы,

какова его зона ответственности? Кажется, они знали, что конкретно нужно делать, и, конечно же, каждый из них делал всё это по-своему – тем самым становясь Автором своей Картины. Мне кажется, работая над фильмом, все они задавали себе одни и те же вопросы, решали очень похожие задачи.

Любой проект сталкивается вопросами нехватки бюджета и времени – независимо от того, снимаешь ты фильм или сериал, ибо вместе с бюджетами и возможностями масштабируются проблемы и ответственность. Чем больше объём работы – тем больше проблем.

Простой пример: длительность обычного фильма – 90 минут. В сериале – семнадцать 30-минутных серий, то есть 510 минут. Конечно, съёмочный период сериала длится дольше – но и объём работы больше в разы. Ни один человек просто физически не сможет за отведённое время продумать до мельчайших мелочей каждую сцену.

Но этого и не требуется: ведь у тебя есть целая команда, работающая над фильмом. Только вот как добиться, чтобы все участники творческого процесса понимали свои задачи, и при этом действовали слаженно, а не как лебедь, рак и щука.

Ты ведь слышал про джазовые импровизации: это когда ансамбль играет что-то случайное, а получается гармонично. Весь ансамбль держит ритм, музыкальную тональность, все чувствуют друг друга. А ещё ты точно слышал, что лучшая

импровизация – это заранее подготовленная импровизация. Чистая правда: нельзя просто так взять – и слабая с оркестром качёвый трек. Каждый должен досконально знать свою партию, чтобы в какой-то момент (скорее всего, заранее обговоренный) взять и сыграть не совсем так, как он выучил.

А ещё ты, наверное, знаешь китайских мастеров кунг-фу. Не лично, а из старых гонконских фильмов с Джеки Чаном, где он долго и изнурительно тренируется под присмотром старого бухого учителя, чтобы в конце фильма столкнуться с главным злодеем, который кричит: «Моё кунг-фу лучше твоего кунг-фу!» – и начинается жёсткая битва минут на 20. Понятно, что это кино. Но представь себе, что это не артисты, а настоящие бойцы боевых искусств, которые сошлись в схватке не на жизнь, а на смерть. Ведь в реальном бою они не договариваются, кто куда будет бить и в каком зрелищном пируете другой будет защищаться. Всё происходит в моменте. Удар – защита. Контратака – защита. Но как-то же они считают, куда будет нанесён следующий удар: надо успеть поставить блок, чтобы смертоносный «кулак семи обезьян» не прилетел тебе в челюсть. Как?!

Они **знают кунг-фу**. Они **знают принципы** ведения боя. При этом у каждого свой стиль «змеи в тени орла» или «пьяного мастера». Так вот, чтобы заходить с группой, несомненно, творческих и талантливых людей снимать сериал длинной в 510 минут, где у тебя нет возможности досконально все подготовить и раскадровать, **нужно уметь «фри-**

джазово импровизировать», используя кунг-фу.

Принципы принятия творческих решений, выработанные режиссёром во время его самостоятельной подготовки, можно назвать кунг-фу для всей съёмочной группы. В этом и заключается работа режиссёра: задать основополагающие принципы работы над проектом, создать собственное кунг-фу. А для этого ты должен решить, какое **ощущение** у зрителя должен вызвать твой фильм. Ощущение в нашем деле – ключевое слово, запомни его.

Чтобы разговаривать с группой на одном языке, команду необходимо настроить, как сложный многозвучный музыкальный инструмент, где камертоном для понимания могут быть **ощущения**. Работа режиссёра *в подготовительный период* – заложить в фильм правильные ощущения. Работа режиссёра *в съёмочный период* – контролировать ощущения.

Режиссёр управляет пространством кадра – то есть, всем, что, собственно в кадре находится. Решает, какие в кадре артисты, в каких они костюмах, в каких декорациях, с каким реквизитом, какая музыка звучит, как движется камера, какие кадры снимаются и как они монтируются. Это всё – паттерны, из которых состоит фильм. И тут не может быть ничего «любого», «какого-нибудь»! Чтобы **создать у зрителя нужные ощущения**, всё должно быть конкретным, именно таким как надо.

У каждого Автора своё особенное сочетание паттернов. Вспомни фильмы Уэса Андерсона, Скорсезе, Нолана, Куб-

рика. Ты сразу узнаёшь их по эксклюзивному набору паттернов.

Почему-то принято считать, что режиссёр единолично делает своё кино, как будто вокруг него нет никого, кто помогает ему в воплощении его гениальной идеи. Это не так: ты не можешь сам детально продумать все до единого аспекта фильма. Нужно собирать интересные художественные решения творческой группы, твоих соратников по картине – иначе, зачем они все тебе нужны?

Нет, я вполне допускаю, что есть режиссёры, которые сами от начала до конца придумывают свой фильм в мельчайших подробностях – как, например, Чарли Чаплин. Но такой вершины мастерства нам с тобой, обычным смертным профессионалам, тяжело добиться. Нам нужна помощь. Поэтому хочу обратить твоё внимание на то, что группа – это твои первые творческие инструменты в работе над фильмом. Эти люди принимают твои общие паттерн-наводки и начинают их детализировать и конкретизировать, а твоя задача – контролировать детализацию. Из этого следует, что тебе необходимо разбираться хотя бы на базовом уровне, из чего все это состоит и как работает. Музыка, костюм, архитектура, живопись – ты должен в этом разбираться, должен суметь объяснить свои паттерны, указать правильный вектор, передать **ощущение**. И тогда, возможно, получится так, как ты хотел.

Здесь мы плавно переходим к принципу, по которому режиссёр принимает решение утвердить для фильма что бы то

ни было: реквизит, деталь костюма, актерскую игру. Я обожаю, когда мои товарищи творцы что-то мне предлагают. Даже если предложение мне категорически не нравится, сам момент замечательный: я лишний раз убеждаюсь, что **знаю, чего хочу**, или как минимум чего точно **не хочу**. Любое предложение только подтверждает, что я выбрал правильный путь – **путь ощущений**. В моём понимании, режиссёр – собиратель и контролёр ощущений.

Звучит просто и легко, а на деле, это одна из самых сложных граней режиссёрской профессии. Ощущения масштабируются. Например, мы не особо запоминаем, что герой говорил или делал, но остаётся общее ощущение от просмотренной картины. Именно ощущения запечатлеваются в сердце зрителя, проходя через душу. И чтобы создать это общее, цельное чувство, его нужно детализировать. Ощущение от костюмов должно работать на общее ощущение. Ощущение от декораций – тоже. Кристофер Нолан в своём «Бэтмене» хочет создать ощущение реалистичности: будто Бэтмен живёт в настоящем американском городе, и он обычный человек. А у «Бэтмена» Тима Бёртона Готем – сказочный, готический, мрачный. И даже в выборе локации мы находим отголоски авторства режиссёра. Оба – и Бёртон, и Нолан – отвечали себе на один и тот же вопрос: каким будет город Бэтмена? Какое у зрителя от него должно создаться ощущение? И каждый ответил по-своему – исходя из того, какие чувства он закладывал в ядро фильма. Как понять: актёр играет сце-

ну верно или нет? Прислушайся к своим ощущениям. Ты хочешь сказочного Джокера-злодея? Или Джокера-психопата, который мог бы жить с тобой по соседству?

Режиссёр – это палитра, на которую из тюбиков (главы, цехов, артисты, монтажеры и прочие) выдавливаются ощущения. «Я знаю, **как** это, но не знаю, **что** это», – принцип, по которому режиссёр прислушивается к группе. Они что-то предлагают, а он должен почувствовать, соответствует ли предложение ощущениям, которые должен вызывать фильм. Подходит ли это для его палитры? Это именно те краски, которыми он хочет написать картину? Все участники и элементы процесса – игра актеров, освещение в кадре, композиция, костюмы, декорации – всё должно работать на правильную **палитру ощущений**. Краски должны гармонично сочетаться, все детали должны подходить друг к другу. Поэтому режиссёр может не понимать, что конкретно нужно сделать, но должен понимать, **каким образом** выделить это правильное, нужное ощущение. Он должен видеть ядро.

«**Ощущениеметр**» – это режиссёр. Как ты выстраиваешь причинно-следственные связи? Какой смысл ты вкладываешь в слова сценария? В какие монтажные фразы ты выстраиваешь кадры? Не снимай просто «общий-крупный-средний-деталь». Так снимет любой. Тут даже киношколу заканчивать не надо! Подумай, **как снимешь это ты**. Ощущения – это навык, который можно натренировать: смотри классические фильмы, как можно больше фильмов, читай

художественную литературу, слушай разнообразную музыку, изучай живопись – и постоянно прислушивайся к себе, к ощущениям, которые это всё у тебя вызывает.

Получается, что у режиссёра есть две величины, с которыми он работает на начальном этапе: **паттерны и ощущения**.

Абсолютно неважно, к какому проекту ты будешь готовиться, предстоит тебе снимать мелодраму для домохозяек или высокобюджетный блокбастер. Ты всё равно будешь отвечать на одни и те же вопросы и решать одни и те же проблемы. Только немного в разных масштабах. То, как ты решаешь эти вопросы, и делает тебя Автором Твоей Картины.

Возможно, сейчас ты впервые узнал, что эти вопросы вообще существуют. Поздравляю, дружище. Ты на верном пути!

1.2 ПАТТЕРНЫ И ОЩУЩЕНИЯ

Вообще-то, это тема для отдельной большой книги. Здесь нам придётся лишь слегка коснуться предмета в общих чертах, чтобы двигаться дальше.

Паттерн – это привычный, ожидаемый и узнаваемый набор действий (в дизайне – изображений, в программировании – готовых решений типовой задачи и пр.). Ну, например, испугавшись, человек вскрикивает – это паттерн поведения.

В компьютере есть корневая папка: в ней собраны основные файлы и другие папки, имеющие отношение к теме. В кино одной из таких «папок» можно назвать «жанр фильма». В ней содержится множество подпапок – элементов-паттернов: музыкальный ряд, изображение, актёрская игра, выбор декораций, темпа и пр.

Хоррор, например, это совокупность приёмов, создающих атмосферу страха, напряжения: тревожная музыка, реки крови, мелькание мрачных теней. В приключенческом фильме тоже будет напряжение – но совсем в другой тональности (кстати, сама «тональность» также является одним из паттернов фильма), к тому же, там обязательны элементы, невозможные для хоррора: увлекательный экшн, радость достижения цели. Для хоррора ты выбираешь из музыкального паттерна одни мелодии, для экшн-фильма – другие, для лирической комедии – третьи, для комедии положе-

ний – четвёртые. И так далее.

Смотри, что у нас получится. Есть паттерн – жанр фильма. Он также состоит из паттернов – музыкального, изобразительного и пр. Каждый из них предлагает свой набор приёмов, из которых режиссёр может создать собственный авторский набор паттернов.

Но как только речь заходит о наборе приёмов, защитники божественного вдохновения, пресловутого «духа, который веет, где хочет», начинают причитать: «Все ваши схемы, шаблоны и паттерны – суть ограничения, инструменты для посредственности. Да разве можно создать что-то великое по схеме?!»

Но мы же не будем слушать людей, которые не дают нам спокойно разобраться в профессии? Чтобы выиграть, нужно знать правила игры.

Паттерны – это, если угодно, принципы. Как в шахматах. Невозможно выучить все схемы, чтобы победить. Слишком много переменных. Нужно смотреть, какая ситуация в данный момент у тебя на доске. И реагировать на неё. Для этого и существуют принципы шахматной игры. Основные шаблоны, из которых можно выбрать наиболее подходящий тебе здесь и сейчас. Ты же не ругаешь игру за то, что у неё есть правила и определенный набор приёмов?

К тому же, слово «шаблон» – вовсе не синоним «паттерна». Что я имею в виду под термином «паттерн»? Мне кажется, что из паттернов состоит всё вокруг, это своего рода

свод закономерностей. Причём, они, как матрёшки, вложены один в другой. Вернёмся к аналогии с компьютером. Вот папка «Мой компьютер»: она является корневой для всего: для диска С, диска D и прочих внутренних папок. Но если мы откроем диск С, то увидим следующий набор паттернов – установленные программы. Выберем следующую папку – там свой набор: файлы конкретной программы. Это и есть паттерны.

Шаблон представляет собой образец, по которому создаются одинаковые изделия. То есть, ты бездумно, как машина, как робот, клепаешь одинаковые вещи по шаблону. А вот паттерн представляет собой выявленную **закономерность** (читай **принципы**). И в рамках этой закономерности – набора паттернов – ты волен сам принимать решения, какую шахматную фигуру разыграть в партии. Благодаря набору паттернов, который ты себе соберёшь за время подготовительного периода, тебе будет, на что опереться в трудную минуту.

Паттерн – это фундамент принятия творческих решений, который поможет тебе сберечь энергию. Ведь больше всего сил и времени человек тратит на принятие решения. Простой пример: когда ты стоишь утром перед открытым шкафом и думаешь, что бы сегодня надеть, ты тратишь уйму энергии. Если же ты заранее знаешь, что надевать в будни, а что – на тусовку или в праздник, вся процедура занимает считанные минуты и не отвлекает тебя от важных мыслей и дел. Поэтому замечательно, если у тебя есть принцип,

на который ты можешь опереться при принятии своего кинематографического решения: он поможет тебе сэкономить энергию. А она тебе очень пригодится для работы на съёмочной площадке, где тебя обстреливают вопросами, как из пулемета, и тебе приходится думать и отдавать распоряжения, не тратя драгоценные секунды. К тому же, если съёмочная группа тоже понимает эти принципы (ты объяснишь им всё во время настройки, о которой мы поговорим позднее), ещё какой-то процент проблем исчезнет сам собой, а ты сможешь сосредоточиться на чём-то сложном.

У человека – как у личности – тоже есть свои паттерны. Иначе как бы психология разбиралась в людях? Я имею в виду архетипы. У любой болезни есть симптомы, то есть, те же паттерны. Высокая температура, например, паттерн многих острых респираторных заболеваний.

Вот ещё пример. Я знаю, что ты любишь смотреть смешные видосики в интернете. Любишь-любишь, не отнекивайся. Так вот: часто попадают ролики о «типичных мужчинах». Как они любят играть в компьютер, ходить пить пиво с друзьями, сидеть с удочкой на рыбалке. Или видео под названием «Почему женщины живут дольше мужчин», где мужики делают что-то тупое и опасное. Например, вешают кондиционер на высоте тринадцатого этажа, а из страховки – только напарник, который держит работника за штаны. Вот эти стереотипы – тоже паттерны. Все женщины делают так (паттерны). Все невротики делают так (паттерны). Все руко-

водители делают так (паттерны). Все режиссёры делают так (паттерны).

А теперь – внимание! Бросок с переворотом! Фильм также состоит из паттернов. Которые, в свою очередь, состоят из паттернов, которые, в свою очередь, состоят из паттернов, которые... ну, ты понял. Сам жанр – это уже набор определённых паттернов. Даже арт-хаус. Согласись, что как только ты видишь кадр из какого-нибудь арт-хаусного фильма, ты сразу понимаешь, что это он, так как перед тобой – весь набор соответствующих паттернов: трясущаяся камера; отсутствие музыки; изображение, приближенное к бытовому; серость-грязь-разруха; гнетущая атмосфера; скупая и сдержанная игра артистов и т. д.

И вот мне кажется, что если взять принцип паттернов для построения фильма, то задача режиссёра – собрать коллекцию «корневых папок» и их «подпапок» и расположить их в своём порядке.

Паттерны фильма – это тот самый принцип шахматной игры, который ты берёшь за основу построения своего проекта. Принцип, по которому ты поведёшь всю съёмочную группу. Принцип, который всех должен объединить. И это то, что должен сделать режиссёр ещё до начала съёмок: придумать, какое кино он собирается снимать. Режиссёр должен подумать обо всём, обо всех корневых папках. А вот детализация, или, так сказать, внутренности режиссёрской корневой папки уже наполняют главы цехов. Давай вычленим несколько

основных корневых папок.

Корневая папка «Камера» (изображение) – объективы, освещение, движение камеры, состояние камеры (плавная или ручная) и т. д. Тут есть много вопросов, на которые должен ответить оператор: предполагаю, что в композиции кадра и освещении он разбирается лучше, чем ты. Но задать направление, объяснить, какое должно быть **ощущение от изображения** – это твоя задача.

Не стоит забывать, что движение камеры очень часто является выразительным средством киноязыка именно режиссёра. Например, Уэс Андерсон: все знают о его любви к симметричности и резким панорамным переброскам на 90 градусов. Именно это он и транслирует оператору. А то, что мы видим в итоге на экране, – талантливое исполнение оператором поставленной режиссёром задачи.

Корневая папка «Декорации» – реалистичность, фактура, материалы, атмосфера, цветовое решение. Тут давай вспомним Тима Бёртона и особенную, мрачную готическую атмосферу во всех его фильмах. Однозначно, проработкой декораций занимался художник-постановщик, но паттерн мира Тима Бёртона (по которому его, кстати сказать, можно очень легко узнать) был создан режиссёром. И скорее всего, Бёртон, будучи изначально художником, сам делал наброски.

Корневая папка «Исполнители ролей» – артисты. Это может быть звездный каст, а могут быть, как у братьев Дарденнов, – только свежие лица. Бывают также артисты-музы, как

Джонни Депп для Тима Бёртона, как Пенелопа Круз или Антонио Бандерас для Педро Альмадовара, как Роберт де Ниро или Леонардо ди Каприо для Мартина Скорсезе. Всё это – паттерны стиля режиссёра, паттерны фильма.

Еще есть такие корневые папки как «Мера условности», «Тональность», «Жанр». Над определением всех существующих корневых папок фильма я работаю в данный момент в своей теоретической режиссёрской лаборатории.

При ограниченном наборе «корневых папок» наборы паттернов в каждой – бесчисленны. Собрав авторскую «колоду паттернов», как это сделали Тим Бёртон, Кристофер Нолан, Квентин Тарантино, есть возможность найти свою идентичность, свой особый голос, свой эксклюзивный набор приёмов. Иначе говоря – стать Автором Своего Фильма.

Сами по себе, отдельно от общей композиции фильма, паттерны не так важны. Их можно сравнить с ингредиентами какого-нибудь блюда. Блюдо (фильм) получается при сочетании всех ингредиентов (паттернов). Чем лучше ты про-работашь свои паттерны, чем лучше ты соберёшь ингредиенты, чем правильнее ты расположишь это всё в общей композиции фильма, тем разнообразнее и многосложнее будет твой проект.

Итак, с паттернами более или менее разобрались. Но с чего вообще начать работу? Конечно, не с раскадровки сцены, когда ты ещё даже не знаешь, о чём будет твоё кино. Фильм нужно собирать по кирпичику, шаг за шагом. Как в сценари-

стике: сначала логлайн на один абзац, потом синопсис на одну страничку, потом поэпизодник, и только в конце – полный текст сценария.

От пустого места сложно оттолкнуться. Всех творческих людей всегда пугал «пустой белый лист». Поэтому я хочу предложить принцип, который может стать базовым в твоей работе над фильмом, тем, на что можно опереться, чтобы в решающий момент ты не почувствовал пустоту под ногами и не забрёл не в ту степь.

Ощущение – базовая единица зрительского восприятия. Клей, который соединяет все паттерны. Цементный раствор для кирпичиков. То, что находится между строк. То, что заполняет пустоты произведения, делая его сильным.

Я настраиваю творческую группу на прислушивание к ощущениям. К их собственным ощущениям. К ощущениям, которые должны возникать в определённый момент сценария. Вот перед нами сцена, в которой, по моему замыслу, зритель должен испытывать определённые ощущения. Каким способом мы этого будем добиваться? Какие инструменты нам понадобятся, чтобы передать зрителю не чувства персонажа, не какую-то мысль, не эмоции, а базовый паттерн восприятия – **ощущения**?

Майя Энджелоу, американская писательница и поэтесса прекрасно сформулировала этот принцип:

«Люди забудут, что вы говорили. Люди забудут, что вы делали. Но люди никогда не забудут, какие

ощущения вы у них вызывали».

Люди, скорее всего, не запомнят реплики персонажей (кроме двух-трёх цитат, если твой фильм станет культовым). Вероятно, забудут, что персонажи делали. Через какое-то время из памяти сотрутся детали. Но вот **ощущение**: «О! Я смотрел этот фильм! Не помню уже, про что там, но мне очень понравилось. Такое грустное кино, я плакал в конце» — останется в сердце навсегда. Вспомни, ты же сам часто именно так и вспоминаешь. А всё, из чего этот фильм состоит: детали, реплики и действия, реквизит, локации, киноязык, освещение, костюмы и прочее — это режиссёрские инструменты для создания необходимых **ощущений**.

1.3 ТОНАЛЬНОСТЬ

Давай попробуем разобраться на примере конкретного паттерна. Вот у нас есть «ползунок уровня условности» или «ползунок правды». Это паттерн, который задает общую тональность реализма в кадре. В фильме про супергероев, например, ползунок правды выставлен на минимум: остается лишь намёк на правдоподобность, чтобы зритель в принципе поверил в существование этих самых супергероев. Пожалуйста: «Человек-паук» с Тоби Магуайром – сказка; «Тихоокеанский рубеж» – сказка; в фильмах Тима Бёртона и Уэма Андерсона этот ползунок тоже далёк от отметки «реализм».

Но погляди, что делает Кристофер Нолан! Снимая трилогию про Тёмного Рыцаря, историю о супергерое, он управляет ползунком правды, заметно сбавляя уровень условности: с помощью особого авторского сочетания паттернов, он создает ощущение реальности происходящего на экране. Он не поменял в сценарии ни единой буквы, но так подобрал музыку, декорации, так настроил актёров, что тональность фильма полностью изменилась – и вместо сказки про летучую мышь на экране возникла психологическая драма. Именно это имел в виду Нолан, когда сказал в интервью, что снимал фильм не про Бэтмена, а про Брюса Уэйна.

Как понять, где именно выкручивать наш «ползунок правды» на максимум, а где прикрутить его, свести к минимуму?

Все дело в интонации киноязыка. По сути, кино всё время рассказывает одни и те же истории (сюжеты хранятся в корневых папках), различие – в языке, на котором режиссёр разговаривает со зрителем.

Ты не обращал внимания, как у тебя меняется интонация, когда ты рассказываешь что-то своей маленькой дочке? Громко, певуче, растягивая слова и немного наигрывая. А если выпиваешь на кухне с другом, каким голосом ты рассказываешь свою историю? Тихим полупшепотом, спокойно, несильно жестикулируя, душевно. Вот он, этот ползунок: тональность голоса! От определения этого паттерна зависит, как всё будет складываться дальше.

Я бы сказал, что это одна из первых вещей, которую ты должен для себя определить. Ибо это может быть язык голливудских блокбастеров с наездами камер, оркестровой симфонической музыкой, анаморфотными объективами с красивейшими флю и тому подобное. А может быть реализм с, грубо говоря, трясущейся ручной камерой, приглушенным цветовым решением, минималистической актёрской игрой: тогда происходящее на экране больше похоже на правду, как будто это всё по-настоящему, а мы только взяли героев в кадр.

Но совершенно необязательно сохранять чистоту жанра. Можно попробовать смешать паттерны или заменить один из традиционных элементов паттерна каким-нибудь неожиданным – и все зазвучит совершенно по-новому. Ведь мы

с тобой знаем стандартный набор «необходимого» в определенном жанре. А Кристофер Нолан взял и сделал не так, как принято, поменял набор паттернов. Мы можем придать удивительному, невообразимому сюжету правдивую интонацию, как если бы все это происходило по-настоящему (вспомни «Темного рыцаря»), замешивая туда паттерны из другого жанра.

Можно не полностью ломать паттерны, а заменять поизносившиеся шестерёнки жанра на другие. Это по-прежнему будет блокбастер, но с твоим отношением. С твоим видением. С твоей тональностью. С твоим отношением к реальности. С твоим набором паттернов.

Приведу еще один пример использования «ползунка уровня условности».

У меня в библиотеке есть большая книга про Чарли Чаплина с афишами, фотографиями с площадки и стоп-кадрами из фильмов. Так вот, смотришь на стоп-кадр – и прекрасно понимаешь, что происходит: какой из героев чего хочет, что персонажи чувствуют. Всё дело в картинной выразительности мизансцены. Кстати, замечал, что от старых фильмов остается ощущение сказочности, мультяшности, невсамделишности? Как у Уэса Андерсона: мир, тщательно выверенный рукой художника. Вот что значит – мастерски выстроенная мизансцена: именно они запечатлены на черно-белых фотографиях в Чаплиновском альбоме.

Но, листая его, я наткнулся на цветную (чуть ли не един-

ственную во всей книге) репортажную фотографию с площадки: в перестановке между кадрами Чаплин просто стоит, облокотившись на столб. И вдруг исчезло ощущение мультяшности: кадр приобрёл странную и непривычную реалистичность, правдивость. Как будто взяли и переместили «ползунок правды» на противоположную сторону шкалы. И сразу выросла детализация изображения. На лице Великого Артиста я увидел грим. Появилась фактура ткани его костюма – это теперь не просто пиджак, мешковатые штаны и котелок. Его поза была во множество раз менее выразительна, чем позы на стоп-кадрах из фильма. Это был пойманный момент. Он просто стоял. Сломалась выверенная композиция. Пропала тщательно создававшаяся для фильма «искусственность».

То есть получается, чем меньше я вижу выверенности и правильности, тем больше я верю в достоверность, в реальность, в правду. Мне кажется, если гэгги Чаплина показывать в цвете, с бОльшей детализацией и не такими театральными мизансценами, то, скорее всего, это будет смотреться совсем иначе. Паттерн интонации «ползунка реальности» перестанет совпадать с интонацией сценария.

Недостаточно сделать плоскую картинку и попросить артистов наигрывать, как в старом кино: велик риск промахнуться, развалить композицию паттернов фильма, уйти в обыкновенное утрирование.

Как Уэс Андерсон умудряется придать достоверности

своему кукольному кино? Как ему удастся балансировать на грани театральности и правды? Я думаю, это определяет ядром фильма. Самой темой. О чем твоя история? Если собираешься рассказать про Бэтмена, то, конечно, необходимы сказочность и условность. Но если твоя история про Брюса Уэйна, про человека – то тут ближе к реализму. Надеюсь, моя метафора понятна.

1.4 ОШИБКИ КАК ЧАСТЬ РЕЖИССЁРСКОГО ЗАМЫСЛА

Поговорим еще об одном паттерне. Об ошибках.

Никому не нравятся ошибки. Все считают, что они только портят идеальную картину или идеальный мир. Всем хочется делать всё без ошибок. Но давай немного пофилософствуем о сотворении мира.

Из школьного курса биологии ты знаешь, что всё на планете действует по определенным паттернам/шаблонам. Зима сменяется весной, весна – летом, лето – осенью и снова по кругу. Деревья при помощи фотосинтеза поглощают углекислый газ и выделяют кислород. Прошёл дождь, выглянуло солнце, влага испарилась, поднялась в верхние слои атмосферы, охладилась, сконденсировалась, образовались тучи, пошел дождь. Снова повторить. Зайцы летом серые, зимой белые. И все это существует довольно давно, кое-что началось задолго до появления человечества (или сотворения человека).

Кстати, раз уж мы заговорили о человечестве: по-моему, это единственный вид живых существ, который однажды сказал себе: «Не хочу жить на улице. Хочу жить в пещере у костра, где тепло. И чтобы на стене красивые шкуры животных. А еще сцену охоты нарисую – будет прикольно смотреться в гостиной. И оденусь, пожалуй». То есть, он повел се-

бя не по схеме. С точки зрения природы, произошла ошибка. С которой, собственно, стартовало развитие цивилизации. Той самой, в которой мы с тобой живем.

Возможно, с научной точки зрения, моя теория относительно человечества не совсем точна, но мне важно, чтобы стало понятно: **ошибки – это хорошо. Ошибки – это то, что мы с тобой ищем и любим.** Ведь всегда хорошо, когда у артиста в кадре что-то получилось случайно (даже если он просто «удачно ошибся»). Это видно, это живо. Я оставляю это на монтаже, потому что это придает сцене естественность. Я оставляю **ошибку**.

Любой режиссёр хочет создать идеальное кино. Чтобы оно получилось, как задумывалось, как было написано. У нас у всех есть представление о том, «каким должно быть кино». Все персонажи должны быть красивыми, одеты в красивые наряды, обязательно должно быть красивое изображение в красивых декорациях. Все должно быть красиво («красота», кстати, тоже паттерн, у которого тоже есть свой ползунок). Но когда всё просто красивое, оно становится неживым. Как девушка с силиконовой грудью и накачанными губами. Я вот думаю, что люди должны быть неидеальными. Во всех нас есть очень много хорошего, но у каждого – свои недостатки, свои ошибки. Это и делает нас живыми людьми, а не красивыми роботами. Так вот в кино, **в твоём кино, тоже должны быть ошибки.**

Если тебе не очень нравится слово ошибка, если оно вы-

зывает в тебе чувство «зачем учиться и что-то знать, раз мы тут ищем и любим ошибки», тогда предлагаю термин **случайность**.

Снимать кино – это объединять случайности, структурировать случайности, видеть смыслы в случайностях, создавать из случайностей осмысленную композицию. Очень важно научиться, прежде всего, эти случайности **замечать**. Для этого требуется определённым образом настраивать своё зрение.

Вот так я размышлял, когда работал над одним своим проектом и представлял, какие ощущения должно вызывать изображение на экране.

У каждой истории должно быть свое особенное изображение. Я не говорю, что оно должно быть плохое или невыразительное. Нет. Я бы вообще предложил разделять понятия «красиво» и «художественно выразительно». Надеюсь, ты понимаешь, что я имею в виду? Изображение, как и всё в фильме, – маленький кирпичик, паттерн, работающий на **отображение заложенных ощущений**, тех, которые, по моему замыслу, должен испытать зритель. Значит, оно должно быть не совершенным, не идеальным, а особенным. Для этого в красоте должна быть какая-то ошибка. Может быть, чисто техническая – например, хроматические аберрации объектива, которые придадут нужные ощущения. Или какое-то странное, но выразительное боке, на которое зритель, вероятно, даже не обратит внимания, но **на ощу-**

щенческом уровне всё равно почувствует. Почувствует эту особенность. Эту ошибку. Как и в актёрской игре. Я всё время пытаюсь найти в ней ошибку, чтобы сцена не выглядела заранее отрепетированной, подготовленной и разыгранной по нотам. Нет. Я очень люблю, когда в сцене что-то идет не так, и артистам приходится живо реагировать. Очень люблю, когда в сцене есть ошибка, не меняющая смысл произведения, но прибавляющая живости.

Паттернов очень много. И режиссёр в начале работы над проектом, по моему мнению, должен составить основные, те самые корневые папки, о которых я говорил выше, чтобы творческая съёмочная группа могла от чего-то оттолкнуться в креативных поисках. Еще до основной читки сценария с группой, с чего обычно и начинают готовиться к проекту (а мы с тобой начнём ещё раньше), задача режиссёра – упорядочить паттерны, которые предлагают цеха. Посмотреть, подходят ли их предложения к заданным корневым папкам. Встают ли паттерны в пазы? В этом и заключается подготовительная работа режиссёра. Недостаточно на читке прочитать сценарий с группой и идти снимать. Читка с группой – это далеко не самый первый пункт. Это уже планирование самой битвы.

1.5 СЕМЬ РЕЖИССЁРСКИХ ИСТИН, КОТОРЫЕ НЕОБХОДИМО ПРИНЯТЬ

Перед тем как ты начнёшь готовиться к съёмкам своего проекта – не важно, что это: короткометражный фильм, полнометражный или сериал, – тебе необходимо принять несколько вещей. Как данность. Ну, вот так вот.

Жизнь трудна. Это первое, что нужно знать. Никогда ничего не будет просто. Будет сложно. Будут проблемы. И одна из обязанностей режиссёра – **уметь оперативно и комплексно решать проблемы.**

Что такое комплексное решение проблем? Вот представь – у тебя болит живот. Ты идёшь к врачу, и он выписывает лекарство. Оно помогает: как будто бы, проблема решена. Но у таблеток, оказывается, есть «побочки» – и у тебя начинают болеть лёгкие, становится труднее дышать. Ты опять идёшь к врачу. Он опять выписывает лекарства, от которых проходят лёгкие, но начинаются проблемы с сердцем. Ты идёшь к врачу. Он выписывает лекарства от сердца, но начинаются проблемы с животом. Ты находишься в этом замкнутом круге и не можешь вылечиться. Что делать? Провести комплексное исследование и подобрать препараты, которые наладят работу всего организма, а не будут одно лечить,

другое – калечить. И лучше всего было бы сделать это в самом начале, когда ты только начал маяться животом. Комплексное решение проблем – это умение предположить, какие сложности могут возникнуть, и решать их не по отдельности, а в совокупности.

Вот и режиссёру недостаточно просто эффектно придумать сцену. Возникает технический вопрос – как это воплотить? И вопрос бюджета. Режиссёру требуется комплексное мышление. Как сделать, чтобы сцена была выразительной, запоминающейся, но при этом вписалась в бюджет, и чтобы съёмочная команда не померла, выполняя его креативную идею? Режиссёр – это тот человек, который учитывает множество факторов.

Дальше. **Времени никогда не будет достаточно.**

И еще раз. **Времени никогда не будет достаточно.** Ни на что.

Не будет достаточно времени на хорошую подготовку – за сколько бы месяцев тебя не прикрепили к проекту. Времени всегда будет мало, всегда останется что-то недоделанное, недопридуманное. Особенно, в сериале с его огромным объёмом материала.

К тому же, очень часто случается что-то такое.

Начало июля. Запуск съёмок планируется в августе. У тебя утверждение кастинга в проект – два «комплекта» артистов на с определённой занятостью. Один может в августе, когда и планируется начинать съёмки, а другой готов присо-

единиться только в сентябре, и для этого начало съёмок придётся сместить на месяц. Канал неделями утверждает главных героев. Это никак нельзя ускорить. И непонятно: надо передвигать сроки старта съёмочного периода, или нет. Потому что в кадре нужно лето, и снимать осенью не очень здорово, уйдет натура. С другой стороны – артист не может или до сих пор не утверждён...

Ты все это время будешь в неведении, ты весь на иголках и ничего не можешь делать в плане подготовки. Ты вынужден бездействовать: ведь костюм нужно шить по меркам утверждённого артиста, и только с утверждёнными исполнителями можно проводить читку. Значит, сиди и жди...

Невозможно спланировать даты съёмок: календарно-постановочный план, опять-таки, учитывает занятость всех утверждённых артистов. А когда месяц благополучно профукал, утверждают артиста, который всё-таки может с августа. То есть остается неделя. И остается с этим только смириться.

А потом вдруг оператор уйдёт на другой проект, и нужно искать нового. А потом художественному цеху долго не будут выдавать бюджет на постройку декораций, и у тебя не будет времени в них освоиться: декорацию сдадут аккуратно под первый съёмочный день в павильоне.

Такое просто бывает – и всё тут. Но это не значит, что ты и впрямь не будешь ничего делать в эти дни ожидания. Спокойно: я же пришел к тебе именно для того, чтобы рассказать, как максимально продуктивно использовать отведён-

ное на подготовку время. А пока – просто слушай и готовься к тому, как оно всё будет.

В самом съёмочном периоде у тебя тоже никогда не будет достаточно времени. И неважно, какая выработка (то есть, важно, конечно, но усвой главное: **времени никогда не будет достаточно**). Со всех сторон будут ограничения: по артистам (у него вечером спектакль), по объекту (разрешено снимать ровно до 15.00), дети в кадре могут работать всего лишь 4—5 часов, и по многим другим пунктам. А когда ты сказал: «Снято! Переходим к следующей сцене», – ты будешь нервно курить и думать: «Эх... вот ещё хотя бы полчасика! И я снял бы эту сцену гораздо лучше»...

Никогда не будет времени на постпродакшн: пройтись ещё раз по всему проекту и подчистить монтаж, доделать графику, поработать со звуковым восприятием фильма. Нужно сдавать. Срочно. Ещё вчера.

И вот ты либо сидишь неделями и никак не можешь начать делать хоть что-то, потому что чего-то ждёшь. Либо бежишь, как ошпаренный, потому что уже опаздываешь.

Времени никогда не будет достаточно .

Это просто нужно принять. Нужно понимать, что будет так. На это нужно настроиться и выработать определённый алгоритм действий, понимать свои возможности и пытаться расширять их.

Что ты точно можешь делать, независимо ни от чего? Правильно: **готовиться самостоятельно** . Все эти недели про-

стоя ты можешь придумывать решения сцен, узнавать новую информацию о том мире, про который ты снимаешь: о самолётах, о десертах, о венчурном инвестировании (про что там твое кино?); можешь глянуть какой-то исторический контекст; вдохновиться картинами великих мастеров живописи и кинематографа; изучить одежду и архитектуру (даже если снимаешь современность). Чтобы, когда включится «зеленый свет», ты был во всеоружии. Ты знал, куда идти и что искать. Твой пазл на 3\4 собран – остаётся вложить жизненные переменные. Твое оружие в работе с людьми – чёткие творческо-технические задания.

Ты режиссёр. Ты единственный носитель идеи, контекста, вопросов к другим цехам и ответов этим же цехам. И если ты сам подготовился, то проект уже готов наполовину: у тебя есть дорожная карта, по которой вы все пойдете в светлое будущее фильма.

Следующее. **Денег никогда не будет достаточно.**

Какой бы ни был проект, продюсер всегда будет говорить, что денег нет. Неважно, это камерная история с одним дорогим аттракционом или фантастический фильм с летающими машинами и драконами. Всё равно – денег нет. Так было на каждом проекте, который я снимал. И так было со всеми великими фильмами, про которые я смотрел и читал. Даже если тебе кажется, что вот уж у этого фильма точно были деньги – да, были. Но в масштабе кинопроизводства этих денег было недостаточно.

Мой любимый пример – трилогия «Властелин Колец». Уж там-то точно были средства на всё, что нужно. Это же огромный блокбастер. Да? И да, и нет. Ты только представь объём работы Питера Джексона и его команды. Три фильма по три часа экранного времени. Огромные замки. Труднодоступные натурные места для съёмок. Толпы орков – каждого надо загримировать и одеть. А ещё эльфы, гномы, люди, хоббиты. А ещё Мордор. А ещё назгулы. А ещё битва за Хельмову Падь. И прочее, и прочее.

Мало того: им многое приходилось придумывать самим, находить невероятные, небывалые технические решения. Например, тогда ещё не было технологии захвата движения: Питер Джексон с командой ее создали, сделав «цифровой костюм» для Голума (кстати, только благодаря этому позже появился фильм «Аватар»).

А массовые битвы? Команда, снимавшая «Властелина колец», придумала алгоритм для проработки «компьютерной массовки». Ты только представь, дружище, каких затрат это потребовало! Конечно же, выделенных средств не хватало. Им приходилось выкручиваться.

Теперь, когда ты знаешь, что **обязательно** услышишь такую реплику от продюсера, надеюсь, тебе будет немного легче жить. Она не станет для тебя оглушительным сюрпризом, который разобьёт все творческие планы и всю твою концепцию фильма. Теперь никому не удастся выбить почву у тебя из-под ног.

Сериал невозможно снять весь, целиком невероятно оригинально и дорого. Даже в моём любимом «Настоящем Детективе» в 1 сезоне есть множество сцен, снятых простыми восьмёрками в маленькой комнате без каких-то дорогостоящих выкрутасов. Но при этом там есть и режиссура, и операторская работа, и художественное оформление, и актёрская игра, соответствующая общей концепции фильма. Так что же нам нужно делать? Одно из крутых качеств режиссёра, на мой взгляд, – **уметь находить и создавать компромиссы, соблюдать баланс между финансовыми рамками и творческим воплощением.**

Приведу в пример фильм Кристофера Нолана «Довод». Обрати внимание, что диалоги сняты довольно просто. Думаю, это было сделано для того, чтобы сэкономить деньги для незабываемых сцен масштабных аттракционов. Вспомни хотя бы знаменитый момент, когда самолет врывается в ангар аэропорта: Нолан сделал это по-настоящему, без использования графики потому что, как он говорит, это было дешевле, чем нарисовать на компьютере. Понимаешь? Кристофер Нолан (!) говорит, что он принял такое решение, потому что это было **дешевле.**

Когда Тарантино писал сценарий своих «Бешенных псов», у него в голове постоянно звучал голос продюсера: «Денег нет». Даже Альфред Хичкок, если уж запрягался снимать фильм для студии, то частенько шёл на компромиссы (не без своих хитростей, конечно же)

И у тебя они могут быть, эти хитрости. Работая над сценарием, отмечай, какие сцены можно снять попроще без ущерба для общей концепции фильма. Перераспредели ресурсы так, чтобы оставить максимум средств на действительно важную для тебя сцену или эпизод. Спилберг говорил:

«Кульминация должна стоять, как весь фильм. И это забота режиссёра».

Твоя забота – понимаешь? Твоя ответственность.

Ты сам должен понимать, как распределить ресурсы. Подготовь аргументы, почему важно сделать именно так – и отстаивай своё решение.

Продюсеры говорят, что денег нет, не потому что они злодеи и хотят всё распилить и заграбастать. Работа у них такая – контролировать финансы. Поставь себя на их место: ты продюсер, во всём поддерживающий режиссёра, ты полностью положился на его *вИдение*, даёшь деньги на все его идеи – и на полпути обнаруживаешь, что бюджет пуст. Как, из отведенных девяноста съёмочных дней прошло только сорок пять, а у нас ни копейки?! На какие шиши снимать оставшиеся полфильма? Добрый продюсер, не распределивший заранее бюджет, все провалил...

И знаешь, бюджетные ограничения – это не всегда плохо. Бывают случаи, когда нехватка денег заставляет тебя по-другому взглянуть на сцену или эпизод, и ты находишь очень простое, но очень крутое решение, которое как раз-таки и показывает твое владение режиссёрским ремеслом.

Есть такая поговорка – была бы курочка, сготовит и дурочка. С деньгами каждый может снять кино (не факт, конечно, что оно получится хорошее), но я бы рассматривал разумные ограничения не как препятствие, а как творческий ринг, на котором ты начинаешь разгонять свой мозг, чтобы выйти из этой ситуации если уж не победителем, то, как минимум, не проигравшим.

Идем далее. **Выигрывает тот, кто уходит на полчаса позже.**

Ну, ладно-ладно. Это не совсем правда. И выглядит как мотивирующая фраза какого-нибудь коуча личностного роста. Всё верно, ты прав. Недостаточно уходить на полчаса позже всех, доделывая какие-то мелочи после того, как ты раскадровался с оператором-постановщиком, обсудил декорации с художником-постановщиком и костюмы с художником по костюмам. Недостаточно, оставшись ещё на полчаса, ответить в чат по реквизиту, отсмотреть и откомментировать в другом чате локации и ответить в третьем чате по утверждению артистов на эпизодические роли. Ты просто этого не успеешь. Давай сформулируем иначе: **выигрывает тот, кто ещё и приходит на полчаса раньше.**

Продолжим. **Другого шанса не будет.**

Не будет другого проекта с бОльшим бюджетом или с меньшей выработкой полезных минут в день. Не будет идеальных условий. И идеальных артистов. Не будет «вот на следующем проекте». Будут только бесталанные мечты о том,

что где-то (например, в мифическом Голливуде) по-настоящему делают кино. А мы тут «и не такие проекты заваливали» (за эту реплику рекомендую тебе сразу же увольнять людей с площадки). «Это всё» не стоит того, чтобы ответственно и профессионально относиться к своей работе. И вообще, я тут сейчас денег заработаю левой пяткой, а уж потом на достойном проекте как разверну весь свой творческий потенциал!..

Пойми, при таком отношении никакого завтра может не наступить. Заруби себе на носу: у тебя есть тот проект, над которым ты сейчас работаешь.

Андрей Тарковский говорил:

«Человек, укравший для того, чтобы никогда больше не воровать, остаётся вором. Некто, однажды изменивший своим принципам, потом уже не сохранит чистоту своего отношения к жизни. Поэтому когда режиссёр говорит, что сделает проходную картину, скопит силы и возможности для той, о которой мечтает, то это всего лишь обман или, что ещё хуже, самообман. Он никогда уже не снимет своего фильма».

Не нужно ждать другого шанса. Нужно использовать этот!

И напоследок. **Твоё имя.** Оно на самом деле – не твоё. В мире киноиндустрии с твоим именем связаны определенные ассоциации и ощущения людей, которые с тобой работали. Оператор скажет что-то. Остальные цеха. Артисты. Про-

дюсеры. И если ты пока ещё «никому неизвестный режиссёр» (что, по сути, на данный момент является твоим настоящим именем), то через пару проектов оно может стать:

– Я с ним работал. Мне не понравилось. Сидит за плеей-беком, играет в шарики на телефоне и просто кричит «начали».

Своё имя ты создаешь сам: своими действиями, своим отношением к профессии, к кино, к работе в подготовке и на площадке. Правильно говорят, что **имя нужно себе заработать**. И, кто знает, может быть, твоё имя скоро будет означать:

– Это тот, с которым было интересно, с которым необычно работали на подготовке, который был нашим лидером. Да, он требовательный, были переработки, местами было тяжело, не хватало времени и денег, но результат того стоил. Это было классное приключение.

Длинновато, конечно, но вот такое приятное имя может быть у тебя. Это я тебе из будущего говорю, помнишь?

И вот, пожалуй, самое важное из всего, что нужно принять, занимаясь кинематографом: **работа над проектом – это всегда приключение**, это всегда квест, всегда сложности, которые доставляют нам удовольствие. Чем? Тем, что «нельзя просто так отнести кольцо в Мордор». Тем, что есть препятствия, которые нужно преодолевать, и монстры, которых нужно победить. И чтобы пройти этот квест, **нужно получать удовольствие от всех тех невзгод, что будут об-**

рушиваться на твою голову. Ведь красота в глазах смотрящего.

Как говорил Рей Бредбери:

«Путь творчества ровно наполовину – ужас, ровно наполовину – восторг».

Не забывай на этом пути получать удовольствие. Не забывай наслаждаться тем, о чем мечтают миллионы людей! Делай это со всей страстью, которая у тебя есть, со всей любовью, со всем пылом творца. И тогда все ограничения покажутся весёлым пиратским приключением по поиску сокровищ.

2. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА РЕЖИССЁРА

Как говорил французский режиссёр Рене Клер:

«Фильм готов – осталось только снять».

Это значит, что он к нему хорошо подготовился. Раскадровался, утвердил кастинг, собрал группу и настроил людей так, что все понимают, какое кино они снимают; подобрал музыку; просчитал все острые моменты, все творческие нюансы. Но, как мы с тобой выяснили, невозможно в сериальном проекте просчитать все до мельчайших деталей. В этом деле не обойдётся без джазовой импровизации. Часто придётся адаптироваться к обстоятельствам, что-то менять на ходу, а иногда оказывается, что выбранные на этапе подготовки элементы не работают, и от них нужно избавиться.

Более того, анализируя истории создания культовых фильмов, я понимаю, что у всех, по большому счёту, происходят одни и те же приключения – всё идёт не так, как планировалось. Но парадокс. Именно благодаря тому, что всё хорошо спланировано, можно экстренно принимать решения, которые помогут фильму в данную секунду. Хорошая музыкальная (читай кино-) импровизация получается лишь тогда, когда все в ансамбле наизусть выучили основную музыкальную тему, знают, **что они играют.**

Любой известный живописец, даже тот, что прославился черным квадратом, изначально является профессионалом, знающим анатомию, строение листиков дерева, понимает в освещении и светотенях. Он – в первую очередь, профессионал, досконально знающий правила. И уже в следующую – художник, нарушающий эти правила.

Профессионализм – это первый шаг к искусству. Тебе обязательно нужно понимать строение фильма, его составные части, раскладывать его на паттерны. Чтобы в момент наивысшего вдохновения отбросить все системы и творить. Но, находясь под тяжелым давлением, при отсутствии энергии и вдохновения, в разгар творческих мук нужно на что-то опереться. Например, на владение техникой режиссуры, на знание законов киноискусства. На свою подготовку. Нужно быть профессионалом. Это как **затачивать карандаш** перед тем, как начнёшь рисовать. Ты же не будешь рисовать тупым карандашом, правда? Чтобы работать с мелкими деталями, тебе нужно заточить его настолько остро, чтобы он мог проткнуть кожу.

Квентин Тарантино говорил:

«Не я делаю слишком много. Просто остальные делают недостаточно».

Итак...

2.1 КАК ПРАВИЛЬНО ВЫБРАТЬ СЦЕНАРИЙ

С чего начинается режиссёрская подготовка к проекту? Что нужно сделать первым делом? Кастинг? Раскадровка? Киноязык? Мизансценирование? Нет. Чтение сценария.

Представь, что тебе нужно познакомиться с человеком, с которым ты будешь жить целый год. Нужно узнать его получше, подружиться с ним, понять его сильные и слабые стороны, найти правильный подход. И для этого может понадобиться не одна встреча. В начале своей карьеры я неправильно читал сценарии. А значит, ты тоже делаешь это неправильно.

Вот тебе поступает предложение, и с ним – сценарий. Ты его читаешь, сразу представляя, как будешь снимать, уже придумываешь какие-то кадры, мизансцены, интересные ходы. Ты рвёшься к работе и готов снимать хоть состав освежителя воздуха. Но так делать неправильно.

Задача первого прочтения – получить общее представление об истории. Прочитай сценарий не как режиссёр, собирающийся его снимать, а как зритель, собирающийся его посмотреть. Твоя задача на этом этапе – не решать сцены, не закапываться в деталях, а именно ухватить **общее ощущение**. Ввиду профессиональной деформации тебе так или иначе будут приходить в голову всяческие идеи, но не сосредото-

чивайся на них. **Сосредоточься на истории**. Она увлекает? Читать интересно? Или ты пробираешься сквозь заросли букв, лишь бы дойти до конца?

Нужно уметь отличать хороший материал от плохого. В этом тебе помогут насмотренность и начитанность. И не только популярных сериалов. Важно смотреть и читать классику (понимаю, что говорю как мама, но, блин, кажется, она была права), смотреть шедевры мирового кинематографа. Фильмы, которые ты не расслабленно глянешь за ужином, а те, что требуют сосредоточенности. Начни изучать кинематограф. Скупи все книги про режиссёров, про сценарное мастерство. Читай и смотри всё свободное время. Это тоже часть твоей работы. Благо, в России профессиональной литературы про кино издано уже достаточно много, она вся доступна и в бумажных изданиях, и в электронном виде. Я раньше не думал, что режиссёру нужно настолько глубоко понимать профессию сценариста. Но это, пожалуй, один из основополагающих пунктов для тебя как режиссёра. Ты можешь сам не писать сценариев, но разбираться в них, как сомелье в сортах дорогого вина, обязан.

Уж извини за это слово. Обязан. Не люблю никого ничем обязывать, но если ты считаешь себя режиссёром, то ты **обязан разбираться в сценариях**. Мой любимый Хичкок не был драматургом своих фильмов. Более того, он в основном экранизировал романы, которые адаптировали для экрана специально нанятые сценаристы. Но все его культо-

вые сцены были придуманы и написаны лично им. В общем, мы с тобой **обязаны разбираться в сценариях**.

Также стоит понимать, что не всегда материал, который тебе предлагают, будет шедевром. Особенно на раннем этапе карьеры, пока ты не заработал себе имя. Именно поэтому тебе нужно хорошо разбираться в сценарном деле, чтобы понимать, что и как ты можешь усилить своей режиссурой. Понимать, чем ты можешь помочь тексту. А для этого нужно знать основы драматургии.

Мне кажется, что сценарий нужно читать в спокойствии, настроиться на его волну. Потому что обычно именно первые впечатления, первые образы и дают **ощущение будущего фильма**. Как ты уже понял, ощущение – это важный инструмент режиссёра. Книги я вот, например, могу читать в такси или в метро. Но читать материал, с которым тебе скоро предстоит работать, который ты должен будешь превратить из черных букв на белом листе в достоверные движущиеся картинки, я предпочитаю в атмосфере сосредоточенности.

Иногда на этом этапе (но можно и при повторном чтении) я ищу нужную музыку и читаю сценарий под саундтрек. То есть, пытаюсь найти нужное настроение. Это помогает понять, какая тональность может быть у фильма, с какой интонацией он будет звучать.

Часто бывает, что выбирать материал не приходится. Ты сидишь и, как голодная собака, хватаешься за любую бро-

шенную тебе сценарную кость. Какая бы она ни была – плохая или хорошая.

Я сам часто бывал в такой ситуации, когда ещё был тобой (да что там! И сейчас порой нет-нет, да и приходится понизить планочку). Я убеждён, что без опыта, без наработанных режиссёрских мускулов невозможно идти дальше, развиваться, браться за серьёзные и сложные проекты. Так что, не стоит огорчаться из-за недостаточно прекрасного сценария: учись видеть в тексте достоинства и выявлять их, подчеркивать методами режиссуры.

И ещё, важно помнить, что это не «они» зовут тебя. Это ты выбираешь, с кем ты будешь работать. И ответственность за решение не в том, что ты придёшь спасти своей богической режиссурой их плохой проект. Ответственность на тебе за то, что ты решаешь взяться за него и приложить максимальные усилия и весь свой талант. **Ты сам выбрал этот сценарий.**

Сколько раз на площадке я слышал: «Так себе проект, конечно. Бюджета нет. Времени нормально не дают. Вот в Голливуде... Вот в следующий раз...» Но ты же помнишь: не бывает следующего раза, и не бывает нужного количества денег и времени. Если уж ты выбрал работать на этом проекте – значит, работай.

Давай двинемся дальше. Сам сценарий ты будешь читать несколько раз, и всегда по-разному. Если тебя уже прикрепили к проекту, значит, один раз ты этот текст уже про-

читал как читатель, оценивая интересность, живость диалогов, неожиданность сюжетных поворотов, поступков персонажей. И это первое прочтение даёт тебе главную основу – ощущения. Что ты почувствовал, когда читал? Было ли это созвучно с какими-нибудь фильмами или произведениями литературы? Или, может быть, с творчеством какого-нибудь определенного режиссёра? Возможно, эпоха тебя заинтересовала, и в ней нужно будет немного покопаться? Зафиксируй все свои ассоциации и ощущения, они помогут в самостоятельной подготовке.

Если ты согласился на сериальный проект, прочитав всего несколько первых серий, то, когда будешь читать следующие, помечай, что тебе нравится, а что нет. Какие сцены вызвали в тебе режиссёрский отклик, а какие сцены, наоборот, встали колом, и совершенно непонятно, что с ними делать. Но пока сильно не углубляйся. Просто помечай то, что тебе приходит на ум. Сконцентрируйся на ощущениях.

И вот ты первым заходом прочитал сценарий. Что-то увидел своим творческим внутренним взором. Какие-то сцены понравились, какие-то совсем не понравились. Первое впечатление ты получил. И получил самое главное: **ощущения от прочитанного**. Это как мелодия, которую ты где-то слышал, она засела у тебя в голове, и теперь ты ходишь и напеваешь её целый день. Кажется, история может быть интересной.

Итак, ты выбрал проект. Хороший или плохой, уже

не важно. Ты согласился его снимать – всё, теперь сценарий по умолчанию становится хорошим и любимым. Я считаю, что невозможно снимать проект по сценарию, который ты не любишь. А значит, это либо любовь с первого взгляда (точнее, с первых строчек), либо ты... сам должен влюбиться в него, если уж взялся за его реализацию.

Теперь тебе нужно немного переварить прочитанное. Возьми небольшую паузу и займись пока следующей главой.

2.2 ПОИСК И ВДОХНОВЕНИЕ

Начну эту главу с фразы:

«Кради как художник».

За тысячелетия люди создали приличное количество произведений искусства в разных областях. И всё это – топливо для разгона твоей творческой мысли. Ведь кинематограф включает в себя и архитектуру, и музыку, и живопись, и театр – все сферы искусства. Так что, вперёд! На поиски вдохновения!

Начинается этап самостоятельной режиссёрской подготовки, когда ты напитываешься впечатлениями, пропуская искусство через себя, как через фильтр, и оставляя лишь то, что цепляется за твои ощущения от сценария, следовательно, работает на твой будущий фильм.

Благо, мы живём в такое время, когда нет нужды убиваться в поисках той или иной книги. В интернете – кладези информации, а на видеохостингах тебе ещё и покажут всё, что захочешь. Почитай книги на заданную тему. Можно, конечно, электронные, но я больше люблю бумажные, аналоговые. Не ищи вдохновения в фильмах, которые вышли в прошлом году: так ты будешь всего лишь подражать популярному. Посмотри лучше старые\редкие фильмы – их тоже теперь не нужно выискивать по всему миру у коллекционеров,

достаточно просто открыть ВК и ввести название. Там есть всё, что душе угодно, да ещё и с русской озвучкой. Выбирай не первополочные фильмы и не те, которые напрямую перекликаются с твоей работой. Ищи, что тебя зацепит. Такие фильмы не получится скопировать, но можно вдохновиться или даже процитировать в своей работе. Что, кстати, будет плюсом и скажет о тебе как о насмотренном художнике, а не о плагиатчике. К тому же, набранные референсные фильмы очень помогут тебе на подготовительном этапе с командой, так что из огромного списка сохрани 5—6 тех, что откликнулись сильнее всего. Я называю это – «дзынькнули».

Концепция «Дзыньк». Ты в поисках вдохновения смотришь, слушаешь, читаешь – и вдруг внутри словно что-то «дзынькает». «О, прикольно!», – восклицаешь ты, ещё не понимая, что тут, собственно, прикольного. Не пропусти: это лучший камертон! Ты уже настроен на фильм, его идея живет в тебе – и откликается на нечто созвучное. Значит, зацепило, значит, пригодится. Имей в виду: чем больше твои насмотренность и начитанность, тем точнее «прицел» у этого «Дзынька».

Сейчас тебе нужно собрать все эти приколдесные ощущения. Записать, зафиксировать все «Дзыньки», чего бы они ни касались: одеяний твоих персонажей, деталей интерьера, сочетания света и тени. Надо вообразить будущий фильм, увидеть его внутренним взором, уловить оттенки, общее цветовое решение.

Ещё очень полезно попробовать позаниматься тем же делом, что твой главный герой, чтобы на своей шкуре почувствовать нюансы его профессии. Если он лётчик, можно съездить на аэродром лёгкой авиации и полетать на маленьком самолёте – хотя бы на пассажирском месте. Если он автомеханик, займись машиной, как минимум, съезди в автосервис и посмотри, как там всё происходит. Когда твоя работа на компанию будет оформлена договором и официально начнутся подготовительные дни, все организационные моменты ты сможешь делегировать исполнительному продюсеру.

После этого этапа твой фильм должен потихоньку начать складываться и приобретать «визуальную материальность». Чем конкретнее – тем лучше. Ведь тебе предстоит рассказать творческой группе, что за кино вы собираетесь снимать, в какое приключение ты зовёшь их отправиться.

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.