

Александр Макаров

«Как снять фильм за 2 месяца»



**Минимально
необходимый набор
знаний для создания
своего фильма**

Содержание

Предисловие.....	4
От автора.....	5
Глава 1. Написание сценария.....	7
- С чего начинается кино?.....	8
- Упаковка для идеи или логлайн.....	12
- 8 этапов написания синописа.....	18
- Формат сценария.....	22
- Основы драматургии. Интенсивность-время.....	28
- Основы драматургии. Перипетия.....	37
- Основы драматургии. Герой и цель.....	42
- Основы драматургии. Дуга характера.....	47
- Структура истории и как в ней ориентироваться.....	52
- Как научиться видеть драматургию.....	56
- Вредные советы или как получить приз в Европе.....	59
Глава 2. Подготовка к съемке.....	65
- Продюсерская таблица.....	66
- Поиск локаций.....	74
- Поиск актеров.....	79
- Аренда оборудования.....	85
- Бюджет фильма и 27 вопросов к нему.....	89

- Выбор камеры. Главные критерии.....	95
- Выбор объектива. Главные критерии.....	100
- Как правильно рисовать раскадровку.....	103
- Как найти единомышленников?.....	110
- Почему стоит учить английский?.....	111
Глава 3. Съемка.....	113
- Работа с актерами.....	114
- Операторская работа.....	117
- Настройка камеры.....	121
- Установка света.....	130
- Запись звука на площадке.....	134
Глава 4. Пост-продакшн.....	137
- Монтаж.....	138
- Достижение кинокартинки.....	142
- Саундтрек к фильму.....	146
- Отправка фильма на фестивали.....	151
Глава 5. Секретная формула кино.....	157
Приложение.	
Истории участников проекта.....	179
Провозвестники независимого кино.....	199
Кино о кино.....	202
О Фильмкино.....	203
Об авторе.....	204

Предисловие

Есть такая ироничная сентенция: «Кинематографистом может стать каждый, кто не доказал обратное». Александр Макаров – редкий тип автора, который помогает не только *смотреть* и *понимать* кино; это, прежде всего, практик, помогающий кино *создавать*.

Конечно, можно и нужно постепенно изучать фундаментальные труды по теории и практике экранного искусства. А если приняться за дело без промедлений? Книга, которую вы держите в руках (а может, читаете на экране компьютера) содержит самое главное, что необходимо начинающему «человеку с киноаппаратом». Это руководство к действию.

Блиц-курс Александра Макарова поможет ответить на главные вопросы: кинематографист ли вы; какие качества в себе необходимо развить, чтобы им стать. И, самое главное: как его сделать, *самый первый фильм*, да еще и в короткие сроки. Впрочем, перечень глав этого кино-руководства уже не ускользнул от вашего взгляда.

Приступаем?

Евгений Еременко,
историк кино,
член Союза кинематографистов РФ

От автора

В этой книге мы постарались кратко изложить логику создания фильма, дать пусть немного – но четких советов, которые помогут вам избежать наших ошибок. Не стоит воспринимать ее как универсальный источник ответов на все вопросы. Скорее, здесь собран минимально необходимый набор знаний по созданию кино.

Большая часть материала посвящена написанию сценария и подготовке к съемкам. С одной стороны, это связано с тем, что основные навыки по съемочному процессу и монтажу вы получаете во время практики. С другой - сценарий и подготовка являются ключевыми и, как правило, наиболее проблемными этапами для начинающих кинематографистов.

КПД книги будет напрямую зависеть от вашей готовности использовать полученные знания. Возможно, кто-то прочитает ее из любопытства или от нечего делать – что же, в таком случае не ждите чудес. «Как снять фильм за 2 месяца» создавалась в первую очередь для тех, кто хочет не просто знать как это делается, но еще и реально делать. У них все получится и без книги, но если она

чем-то поможет, если фишки пригодятся –
значит, работа проделана не зря.

С наилучшими пожеланиями,
Александр Макаров

Глава 1.

Написание сценария

С чего начинается кино?

Я всегда задаю этот вопрос на занятиях и мастер-классах и всегда слышу разные ответы. С режиссера, с команды, со сценария, с бюджета (хороший ответ!), с желания. Эти варианты в принципе все верны, но если заглянуть глубже, в самую суть – то мы увидим, что кино начинается с идеи.

Идея выражается в двух сущностях: материальной и энергетической. Материальная сущность идеи очень проста: вы можете ее передать. То есть придать ей форму, которая позволит ее транспортировать из вашей головы в головы окружающих вас людей. Это может быть письменная форма (для хорошей идеи хватит места на салфетке), может быть устная речь. И вот здесь начинается самое интересное.

Дальше автоматически активизируется энергетическая сущность идеи: она либо зажигает, либо нет. Важно понимать, что если идея не зажигает например вашего друга – вовсе не факт, что идея плоха. Может что-то не так с вашим другом. Например, ему она может быть в силу ряда причин просто неинтересна. Рассмотрим пример: у вас возникла идея фильма ужасов, наподобие американской серии «Пила». А ваш друг в

принципе фильмы ужасов терпеть не может – не выносит кровищу. Тогда вопрос к вам – на что вы рассчитывали, рассказывая ему эту идею?

В случае адекватной выборки, когда вы рассказываете идею человеку, чье мнение для вас значимо и который способен реально сказать что-то полезное по делу, вы увидите как начинает работать энергетический эффект идеи. Хорошая, оригинальная идея – это бомба замедленного действия. Когда вы рассказываете сюжет такой идеи людям, которым это искренне интересно, вы чувствуете почти электростатическое напряжение, и получаете огромное удовольствие от их реакций.

Итак, любая правильная, имеющая будущее идея – несет в себе энергетический заряд, который особенно ярко проявляется во время передачи этой идеи другим людям. Иными словами, идея хороша тогда и только тогда, когда зажигает не только вас, но и других людей.

Почему это так важно? А все просто: кино – это командная игра. И здесь один в поле не воин. И если ваша идея никому не интересна, то кто будет вам помогать в ее реализации?

Кто захочет сниматься в фильме, оригинальность которого вызывает большие вопросы? Тем более, когда вы новичок, снимаете свои первые короткометражные работы и не платите съемочной группе.

Мы не можем научить придумывать мощные, яркие идеи. Вернее можем, но точно не в формате книги и точно не каждого. Но мы можем научить правильно упаковывать идею, а это - фантастически недооцененный этап как со стороны начинающих, так и действующих кинематографистов.

Что делать, если идеи нет? Не снимать. Вообще если можете не снимать – не снимайте. Снимайте, если не снимать – не можете. Если не снимать не можете – придумайте идею. Если не можете придумать идею – «придумайте» того, кто придумает идею. Такого человека можно найти в своем кругу общения, еще легче сделать это в сообществе людей, которые интересуются кино – например у нас на занятиях или мастер-классах.

Не бойтесь потерять контроль или авторство над фильмом, зачастую у большинства из вас единственная причина реализовать именно свой сценарий – это огромное эго. В этом случае постановка по другому, более

интересному сценарию пойдет на пользу не только фильму, но и вам самим. Кстати, это – это совсем неплохо для творческого человека, наоборот, это один из главных двигателей, так уж он устроен.

Расскажите вашу идею 10 разным людям, мнение которых имеет для вас значение, и посмотрите на их реакцию. Если хотя бы 7 из 10 не слушали вас с неподдельным интересом – значит история не работает.

Упаковка для идеи или логлайн

Вы наверняка в детстве читали фантастические книги? Помните там говорилось про магию. Были какие-то заклинания, какие-то руны и так далее. Что если это все отчасти правда? Что заклинания - словесные комбинации, способные реально влиять на окружающую действительность и людей – существуют. А ведь так и есть.

Идея, которой придали правильную форму, способна изменить сознание других людей. Такая идея может повлиять на их действия, на желание и мотивацию. Человек, способный не только генерировать идеи, но и правильно и точно их упаковывать, может влиять на окружающий мир. Масштаб такого влияния будет определяться масштабом личности и идеи.

Наилучшая оболочка для идеи создания фильма – это логлайн: выраженный в 2-3 предложениях основной сюжет. В основе логлайна лежат ответы на следующие вопросы: кто главный герой? Какова его цель? В чем трудность ее достижения?

Здесь необходимо сделать пояснение. Кто-то из вас наверное уже заметил и хотел парировать – не во всех фильмах один

главный герой, не всегда действия строго замотивированы и препятствие тоже не всегда очевидно. А раз так, значит и логлайн для таких фильмов по этой схеме не сформулировать.

Здесь и далее мы будем говорить преимущественно о классической драматургии. Что это такое? Это сюжеты, в которых все вышеперечисленное есть. Есть герой, есть цель и есть препятствие. Почему только о ней? Во-первых, не только, но преимущественно. Потому что начинать нужно с азбуки. Никто не предлагает ребенку, который еще не научился ходить, сразу начать бегать и прыгать, никто не предлагает детям сразу писать сложные тексты. Сначала нужна база. В кинодраматургии такой базой является понимание основ классической структуры. Более подробно о видах кинодраматургии вы можете прочитать в статье «Структура истории и как в ней ориентироваться».

Итак, давайте вернемся к логлайну и приведем несколько примеров.

Не так давно вышел в прокат фильм «Судная ночь 2». Логлайн к нему может звучать так: бывший военный готовится отомстить за убийство сына в судную ночь, но план

нарушают вооруженные банды, преследующие его за спасение невинных жителей.

Логлайн к фильму «Капитан Филлипс» может звучать так: матерому капитану корабля необходимо провести груз через территорию, где орудуют сомалийские пираты.

«Жизнь Пи»: В результате кораблекрушения молодой индийский мальчик пытается выжить в открытом океане, находясь в шлюпке с тигром.

«Терминатор-2» (препятствие-герой-цель): Восставшие машины отправили в прошлое терминатора, чтобы убить лидера повстанцев Джона Коннора. Но ему удалось захватить человекоподобного робота, перепрограммировать и отправить в прошлое для своей защиты.

«Брат-2»: Простой русский парень решает отомстить за убитого друга-хоккеиста, но эта месть оказывается не в интересах местного олигарха и теперь за ним охотятся бандиты.

Как вы могли заметить, далеко не всегда логлайн сразу зажигает. Например история про капитана корабля может показаться

простой и даже банальной, однако помните: кино – это визуализация и постановка. Логлайн быстро распаковывает суть вашей идеи другому человеку – далее вы можете уже делать пояснения и дать устное описание, поделиться видением. Например, в случае с капитаном достаточно добавить, что его будет играть Том Хенкс. Теперь гораздо интереснее.

Есть несколько типов ошибок в написании логлайнов, которые я встречаю наиболее часто. Вам они могут показаться смешными, однако поверьте подавляющее большинство новичков испытывают трудности в формулировании своих идей. Постарайтесь избегать слов «главный герой», «цель» и «препятствие». Это в лоб и в целом мешает нормальному восприятию сюжета: «Цель главного героя освободить корабль, но этому препятствуют террористы». У главного героя может быть имя, профессия, характеристика – используйте ее. Само слово «цель» в большинстве таких формулировок лишнее, вы можете его просто опустить без потери смысла. Если возникают затруднения с тем, чтобы определить цель – найдите ответы на следующие вопросы: какова задача героя? Спасает ли он кого-то? Каков его путь? Какова мотивация героя? Кто рядом с ним и каков характер взаимодействия?

Влюблен ли он? Когда найдете ответы – станет понятна и цель.

К сожалению, очень часто когда я прошу озвучить мне логлайн, то слышу в ответ витиеватое описание сюжета: «В одной семье было три брата. Когда умер дедушка, то его дом достался им по наследству. Поначалу ни у кого он не вызвал большого интереса, потому что находился в полуразрушенном состоянии. Но потом, когда один из братьев решил провести экспертизу, выяснилось – этот дом уникальный памятник архитектуры 18 века. Тогда один из братьев задумал отравить других...». И так далее. Как видите, в этом примере кто-то просто решил пересказать сюжет, вместо того, чтобы сжать его до краткой и понятной оболочки, подобно той, что используется в лекарствах. Такая капсула с идеей должна легко проникнуть в голову к другим людям и раскрыться таким образом, чтобы им захотелось играть в вашем фильме, помогать организовывать съемки и предоставить вам локации. Помните об этом, когда формулируете логлайн.

Напишите логлайн вашего фильма.

Теперь прочитайте его еще раз и посмотрите, достаточно ли он хорош. Если

да, отправьте его прямо сейчас (прямо сейчас) 10 людям, мнение которых для вас значимо и получите обратную связь.

8 этапов написания синопсиса

Синопсис – с ударением на «о» – это текст, в котором описаны основные сюжетные ходы вашего фильма. В отличие от логлайна, задача которого передать основной сюжет, синопсис дает более полное представление о героях фильма, структуре повествования и ключевых перипетиях. Синопсис гораздо более актуален для полнометражных фильмов и сценариев к ним. В таких проектах он может занимать и 5 и 10 страниц формата А4 текста без диалогов.

В коротком метре писать синопсис не всегда целесообразно, хотя бы в силу того, что сценарий часто небольшой и его можно быстро прочитать. Как правило синопсис для короткометражного фильма уместается на 1 страницу А4.

Ниже представлен фрагмент синопсиса к фильму Звездные Войны (на английском):

STAR WARS

A science fiction adventure

A long time ago, in a galaxy far away, the evil Sith lord PALPATINE has overthrown the galactic Republic and installed himself as the emperor of his own New Empire. The last bastion of defense, an ancient order of peacekeepers known as the Jedi Knights, have seemingly been eradicated.

There is one pocket of resistance remaining, though, in the form of the Rebel Alliance. One of its most prominent members, the PRINCESS LEIA ORGANA of Alderaan, is on a mission to find a Jedi, OBI-WAN KENOBI, who is believed to be hiding on a desert planet called Tatooine. The craft on which she is travelling is attacked by a fleet of Imperial starships, but before she is captured Leia manages to hide the schematics of the Death Star, a mighty new Empire space station, inside a small droid, R2-D2, who jettisons off to Tatooine with another droid, C-3PO.

After the pod crashes, the droids are discovered by scavengers, the JAWAS, who in turn sell them to a young man, LUKE SKYWALKER. Luke is at the market looking to buy droids on behalf of his uncle, a farmer, OWEN LARS. Luke's father was a pilot, and Luke dreams of leaving Tatooine to pursue the same career. While cleaning the smaller droid, he triggers a holographic message. The message is from a beautiful young woman and is intended for someone called Obi-Wan Kenobi. Luke knows an old hermit who lives nearby called BEN KENOBI, and he wonders if the two are related.

Waking the next morning, Luke discovers that R2-D2 is missing. Setting out in his landspeeder, Luke and C-3PO go to look for him but are set upon by the hostile Sand People. The old man, Ben, rescues them and takes them back to his home. They see R2-D2, and Ben reveals that he is indeed Obi-Wan Kenobi and that the message is a plea from Princess Leia to deliver the plans to her father in the hope that he can determine a weakness in the structure. Obi-Wan also reveals to Luke that not only did he know his father, Anakin, but that he was a Jedi as well, murdered by the Emperor's henchman, DARTH VADER. Obi-Wan tells Luke that he must now learn the ways of the Force himself. Luke says no but agrees to at least give Obi Wan a ride to Mos Eisley, a nearby spaceport, so that he can find a way to get to Alderaan. However, stopping at his own home on the way there, he discovers that his aunt and uncle have been murdered by Imperial Stormtroopers searching for the droids.

This changes things for Luke, and he now wishes to become a Jedi. At Mos Eisley, the two men and the droids meet HAN SOLO, captain of a ship called the Millennium Falcon, and a wookiee named CHEWBACCA, who is Han's first mate. Han is a smuggler with a bounty on his head, but he agrees to make the trip to Alderaan—for a price. Obi-Wan agrees to the fee, but just as they are about to leave, a legion of stormtroopers arrive, and the ship only just manages to escape. Meanwhile, Princess Leia is a prisoner on the Death Star, under interrogation from the commander of the Death Star, GRAND MOFF TARKIN, who has targeted her home planet for destruction unless she reveals the coordinates of the rebel base. Reluctantly she does so, but

Нет прямой связи между качеством синопсиса и качеством сценария. Это значит, что интересный синопсис может быть плохо реализован в конечном тексте. Таким образом, использование синопсиса часто обусловлено желанием продюсера увидеть костяк истории, не читая сценарий или желанием режиссера прописать историю целиком, прежде чем браться за

полноценный сценарий. Многие продюсеры хотят увидеть товар лицом, поэтому сразу читают сценарий.

Скорее всего вы будете часто сталкиваться с этим профессиональным термином, поэтому мы решили отвести для него отдельную статью в базе, хотя на деле он используется не так часто, как может показаться. Поэтому, по крайней мере в коротком метре, пишите логлайн, а затем – если уверены в своей истории – смело начинайте писать черновой вариант сценария.

Если же вы все таки решили написать синопсис, то вот 8 шагов через которые вам предстоит пройти:

1. Напишите логлайн вашего фильма
2. Представьте читателю место действия и главных персонажей в одном абзаце. Напишите как их зовут, чем занимаются герои, где живут и работают, в какой период времени происходит история и почему вы ее рассказываете (когда пишете имена персонажей впервые - как и при написании сценария - выделяйте их имена **ЗАГЛАВНЫМИ** буквами, имена второстепенных героев можно вообще не упоминать).

3. Не более чем в трех абзацах сформулируйте содержание I акта. Представьте главных персонажей и основной конфликт, развивающий историю.
4. Раскройте II акт в 2-6 абзацах. Расскажите о всех конфликтах, с которыми сталкиваются герои и которые приводят к кульминации.
5. В трех абзацах перескажите III акт истории. Опишите кульминацию и развязку, а также то, как она повлияла на героев.
6. Подумайте над названием фильма. Только не слишком долго - все равно студийные боссы скорее всего его поменяют. Под названием укажите жанр, к которому скорее всего можно отнести фильм.
7. Подпишите синопсис, оставьте контакты и укажите членство в гильдии - если таковое имеется.
8. Дайте почитать ваш синопсис адекватным людям. Если им что-то неясно, лучше переписать.

Итак, давайте повторим алгоритм написания синопсиса: логлайн - саммари (сеттинг) - I акт - II акт - III акт - название - подпись - обратная связь. Все просто. А теперь напишите синопсис вашей истории, руководствуясь вышеприведенной инструкцией.

Формат сценария

Многие не только начинающие, но и профессиональные кинематографисты почему-то игнорируют общепринятые мировые стандарты написания сценария. Это тем более странно, если учесть тот факт, что на электронную почту любого мало-мальски значимого продюсера приходят сотни сценариев в месяц. Представьте, что ему придется каждый раз разбираться с форматированием – думаю гораздо проще нажать на красную кнопку на экране макбука и закрыть документ. Действительно, зачем уделять время производству человека, который не нашел возможным уделить время должному оформлению?

Впрочем, сейчас может создаться впечатление такой бюрократической формальности. Мол, злые занятые продюсеры причесывают тексты бедных и безызвестных сценаристов. Поверьте, это далеко не так. Вернее это отчасти так, но это не единственная и не главная причина писать сценарии по формату. Основная суть в том, что кино – мы будем это часто повторять – это командная игра. И работать со сценарием тоже придется всем: и актерам, и оператору, и художникам, и ассистентам. И каждый в тексте сценария ищет ту

информацию и смотрит на ту часть текста, которая важна именно для его участка.

Итак, ближе к делу. На картинке внизу вы видите пример сценария.

9 INT. HELICOPTER - NIGHT (FEB `95) 9

Jordan, drooling and stoned out of his skull, wears a rumpled custom-made business suit as he mans a set of controls next to his frantic co-pilot, CAPTAIN DAVE.

CAPTAIN DAVE
Pull up! Jesus! We're gonna crash!!

Jordan's head bobs as he pulls back on the stick. The helicopter rises sharply, then levels out, hovering 30 feet above a huge mansion. Down below, through Jordan's hazy, DOUBLE VISIONED POV, we see a sparkling pool, tennis court and waterfall.

JORDAN (V.O.)
Check this out -- despite my completely fucked-up state, I could fly straight while still seeing two of everything.

He closes one eye; his POV sharpens. Putting pressure on the stick, the helicopter descends slowly over the driving range... then LURCHES and SLAMS to the ground.

JORDAN
(to Captain Dave)
Ya guzza git hazarous doozy pay, buddy.

10 INT. JORDAN'S ESTATE - FRONT DOOR - DAY (FEB `95) 10

Morning. Sober now, impeccable in suit and tie, Jordan heads for the door holding a glass of orange juice.

Рассмотрим основные моменты.

Итак, первый повторяющийся элемент сценария - это номер сцены. В некоторых сценариях он не указывается, при необходимости отсылки к какому либо элементу текста указывается номер страницы. Однако мы рекомендуем для вашего же удобства его указывать.

Далее идет следующий текст: ИНТ. или ЭКСТ. Что это такое? Это указание, на то, происходит ли действие в помещении, либо на улице. Хотелось бы особо подчеркнуть слово «действие». Речь идет не о том, как будет сниматься сцена, а о том, где она происходит в самой истории.

Далее в заголовке указывается название места действия по сценарию. Например: КВАРТИРА УИЛЛИСОВ или ДОМ ГРИФФИНОВ. Иногда за этими названиями идет уточнение конкретного места: в квартире может быть несколько комнат. Если действие происходит в ванной, то место будет выглядеть так КВАРТИРА УИЛЛИСОВ – ВАННАЯ КОМНАТА. Далее указывается время действия: УТРО – ДЕНЬ – ВЕЧЕР – НОЧЬ

Итак, шапка сцены может выглядеть примерно так:

1. ИНТ. - КВАРТИРА УИЛЛИСОВ – ВАННАЯ КОМНАТА - НОЧЬ

Далее с начала строки идет описание сцены. Здесь нас интересует прежде всего действие. Мы должны описывать только то, что в настоящее время реально происходит на экране. Часто встречаются следующие ошибки: «она шла по улице и думала о бренности бытия», «его длинные

шелковистые волосы развивались на ветру подобно ветвям ивы», «он подкрался к двери как тигр». Все это литературщина. Если вы новичок - пишите кратко и ясно: «девушка идет по улице, лицо задумчивое», «ветер колышет волосы [имя персонажа]» «[имя персонажа] медленно крадется к двери». Ваша задача – описать глазами зрителя, что происходит на экране в настоящий момент.

Диалоги в сценарии всегда пишутся по центру. Вы легко сможете найти в интернете точные отступы – они регламентированы. Если вы пишете для студии – их использование может быть критично, однако для собственных нужд достаточно просто придерживаться общего формата. Имя персонажа пишется заглавными буквами. Внизу в скобках могут быть указаны необходимые пояснения, например: «(перебивая)», «(шепотом)», «(улыбаясь)».

Имена всех новых, появляющихся в сценарии впервые, персонажей пишутся заглавными буквами, а в скобках сразу после имени указывается краткое описание. Например, АНДРЕЙ (блондин 25-30 лет, слегка сутулый, менеджер среднего звена).

На этом достаточно деталей. Индустриальный формат сценария требует

написания шрифтом Courier New, 12 кеглем. У этого шрифта есть несколько особенностей. Во-первых, это шрифт печатной машинки, а именно так – вручную – печатались сценарии добрую половину истории кино. Во-вторых, Courier New - моношрифт. Это значит все буквы одинаковые по ширине. Как вы думаете, почему это может быть важно для киноиндустрии? Обычно, когда я задаю этот вопрос аудитории почти никто никогда не отвечает верно. Это позволяет прогнозировать хронометраж картины, ведь при таком раскладе в среднем на одну страницу сценария приходится примерно одинаковое количество символов. Так, принято считать, что 1 страница сценария, написанного по формату равна 1 минуте чистого экранного времени фильма. Таким образом, сценарии большинства фильмов занимают от 90 до 120 страниц А4.

Сегодня существует множество программ, которые помогают форматировать сценарий при написании, например Celtx (celtx.com). Даже существуют приложения для iPhone, которые позволяют писать в формате сразу с телефона. Мы говорим, что важно следовать общему стилю написания, но необязательно жестко придерживаться всех отступов на начальном этапе. Главное понять суть и

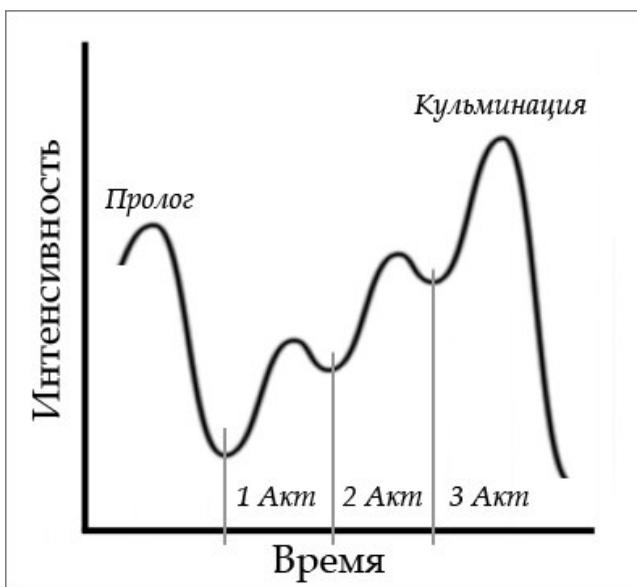
научиться писать и форматировать "под" стандарт.

Прочитайте целиком один сценарий на английском или русском языке любого уже снятого, культового фильма. Сценарии старых и новых голливудских фильмов на языке оригинала вы сможете найти на крупнейшей известной нам базе сценариев IMSDb (imsdb.com).

Основы драматургии. Интенсивность- время

Кино существует чуть больше века, а театр и книги - уже тысячелетия, поэтому кинодраматургия - производная драматургии. Драматургия - производная жизни. Принципы, лежащие в основе кинодраматургии, одинаково применимы для фильмов, роликов, клипов и всех видео, в основе которых лежит история, рассказанная на скорости 24 кадра в секунду и выше.

Есть несколько простых схем, по которым можно проверить, правильно ли выстроена классическая драматургия в вашем фильме. Их использование не вытянет слабую историю, но в общем случае поможет правильно расставить акценты в сценарии, проверить не провисает ли сюжет в одном из актов, убедиться в мотивированности действий главного героя. Это схемы «интенсивность-время», «перипетия», «герой и цель», «дуга характера», «треугольник истории» (из культовой книги Роберта Макки «История на миллион»).



Как и в большинстве пьес, в основе классической кинодраматургии лежит 3-актная структура (см. изображение). Всегда ли она выглядит так? Нет. Это всего лишь модель. Конкретно в вашем фильме интенсивность действия может отличаться. Число актов же, как правило, неизменно.

В начале фильма следует интенсивная завязка. Это не обязательно взрывы и спецэффекты, а например убийство, если это триллер или ссора и развод в семейной паре – в мелодраме. Почему нельзя начать фильм спокойно? Можно. Но вероятность того, что зритель не выключит фильм (переключит

канал, уйдет из кинотеатра) гораздо выше, если попытаться в самом начале фильма правдой и неправдой вовлечь зрителя в повествование, в тот мир, который создали авторы фильма. Ваша главная задача сделать так, чтобы зритель забыл о том, что он смотрит кино.

Альфред Хичкок говорил, что любой фильм должен начинаться со взрыва динамита, а далее – по нарастающей. Если вы снимаете короткометражное кино – ваш зритель в интернете. А в интернете борьба за внимание пользователя идет у всех со всеми. Так что будьте готовы конкурировать с Первым каналом и его популярными шоу, социальными сетями и новостными сайтами. Готовьтесь к тому, что после начала фильма у вас будет от 15 до 30 секунд до того момента, пока зритель не примет решение закрыть видео.

Для короткого метра 3 акта могут превратиться в 3 сцены, так что масштабируйте данную схему относительно своего проекта. Здесь и далее мы будем приводить примеры из полнометражных фильмов в силу того, что они общеизвестны (внимание, возможны спойлеры).

В фильме «Жизнь Пи» мы видим жизнь маленького индийского мальчика, семья которого держит зоопарк. Обстоятельства вынуждают их эмигрировать. Вместе со всеми животными они плывут на корабле, когда шторм приводит к кораблекрушению. Мальчик спасается и остается на шлюпке посреди океана вместе с бенгальским тигром.

В фильме «Гравитация» астронавты осуществляют миссию к телескопу Хаббл, когда в результате крушения спутника наступает внештатная ситуация и обломки летят по орбите прямо на шаттл. Команда не успевает экстренно эвакуироваться и происходит космическая катастрофа. Выживают двое астронавтов – теперь им предстоит борьба за жизнь.

В фильме «Мальчишник в Вегасе» друзья перед свадьбой отправляются в Лас-Вегас, чтобы провести мальчишник. После бурной ночи они просыпаются и обнаруживают тигра в ванной, ребенка в чулане, а также факт потери самого жениха. Так как никто из них ничего не помнит, им придется восстановить цепочку событий в кратчайшие сроки, ведь скоро свадьба.

Итак, завязка произошла – мы крепко держим внимание зрителя. Далее каждый акт фильма по своей структуре будет напоминать весь фильм. Каждый акт обязательно заканчивается локальным максимумом – кульминацией. Его можно определить так: кульминация акта – это событие, которое кардинальным образом влияет на все дальнейшее повествование. Примеры: убийство, смена пути, новая информация о ключевых персонажах, возвращение, ответ на предложение, моральная дилемма и тд.

В фильме «Мальчишник в Вегасе» героям и зрителям все время кажется что загадка вот-вот разрешится, история будет восстановлена, а жених найден. Собственно, на этой игре ожиданий и построена драматургия фильма. В конце каждого акта очередная надежда растворяется, друзья погружаются в новый виток проблем.

В «Гравитации» Альфонсо Куарона акты расположены очень интересно. Во время завязки герой Джорджа Клуни ставит таймер на часах, поясняя, что обломки спутника обойдут круг по орбите и вернуться. Как вы, наверное, догадались за время фильма они возвращаются ровно 3 раза. В первом акте главные герои обнаруживают разрушенный

шаттл и принимают решение лететь на космическую станцию. Потерей одного из героев при приземлении на станцию заканчивается первый акт. Затем прилетают обломки и происходит разрушение, но героине Сандры Баллок удается отстыковаться от станции. Второй акт завершается попыткой самоубийства, которая заканчивается тем, что она находит силы и способ бороться за жизнь дальше. В третьем акте героиня летит на китайскую станцию, достигает ее, но начинается пожар и снова прилетают обломки.

В «Жизнь Пи» мальчик и тигр проходят через серию испытаний. Первый акт завершается тем, что тигр съедает животных в лодке и Пи делает себе отдельный плот. Во втором акте мальчик и тигр проходят через серию испытаний открытого океана. В третьем акте они находят остров, но только, чтобы обнаружить его темную, хищную природу.

Авторы всегда стараются играть со зрителем и достичь низшей эмоциональной точки в повествовании перед тем, как вознести героя и зрителя вместе с ним на самый верх. Так происходит в каждом акте, а также перед кульминацией всего фильма.

В «Жизнь Пи» низшая точка – это обманутая надежда на спасение. Остров пожирает своих обитателей и мальчику с тигром приходится вернуться в океан.

В «Мальчишнике» парни оказываются в ситуации, когда им приходится рассказать правду женам и чуть было не признаться в собственном провале.

В «Гравитации» низшая эмоциональная точка происходит в конце второго акта, когда героиня перестает бороться за жизнь и решает умереть.

Затем в фильме происходит кульминация, высшая эмоциональная точка.

В «Мальчишнике» это восстановление событийной картины и обнаружение жениха.

В «Гравитации» – достижение китайской станции и преодоление атмосферы.

В «Жизнь Пи» – спасение на суше.

Как ни странно, фильм не заканчивается кульминацией. Представьте, если бы в фильме «Жизнь Пи» титры пошли сразу после того, как тигр Ричард Паркер ушел в джунгли, не оглянувшись на своего спасителя. Представьте, если бы в «Гравитации» все закончилось падением космического

аппарата в воду, а в «Мальчишнике» обнаружением жениха. В таком случае была бы недосказанность и тянущее ощущение, неудовольствие от просмотра, потому что в конце «не отпустило».

Авторы ответственны за доверие зрителя. Раз он позволяет манипулировать своими чувствами, то ваша задача брать ответственность за то, с чем уйдет зритель после просмотра. У схемы интенсивность-время есть аппендикс. Он называется «развязка». Зачем она нужна?

В «Мальчишнике» мы наслаждаемся свадьбой, танцами и набором фотографий на титрах (что является как бы продолжением развязки). В «Гравитации» мы видим приземление и появление нового человека, а также победу человека со стихией в борьбе за жизнь. Все эти моменты фиксируются, когда героиня выплывает и делает первый шаг на земле. В «Жизнь Пи» боль и грусть от осознания животной природы тигра сменяется успокоением, ведь зритель возвращается в будущее, откуда и велось повествование. Мы видим, что Пи женат, у него есть семья и он счастлив.

Развязка – такой же ключевой элемент фильма, как и кульминация – и очень

странно, что наши кинематографисты часто забывают о ее предназначении отпустить зрителя из кинотеатра умиротворенным и счастливым. Мы почему-то любим наоборот вогнать в ступор, сделать развязку жесткой и оставить зрителя на эмоциональном дне. Конечно, не каждый фильм, особенно жанровый, должен заканчиваться сценой танцев. Однако поверьте: зритель будет благодарен, если вы позволите уйти после просмотра не с чувством безнадежности и экзистенциальной брэнности бытия, а с приятными ощущениями полученного удовольствия от фильма.

Напишите на карточках ключевые сцены вашего фильма. Теперь расположите карточки на столе в таком порядке, чтобы он соответствовал схеме интенсивность – время.

Основы драматургии. Перипетия

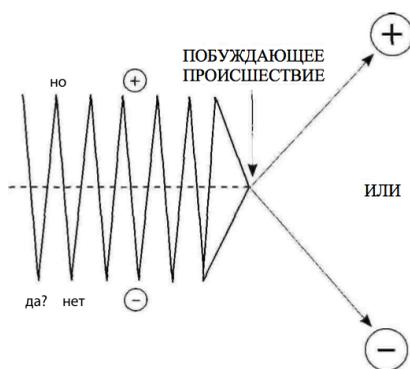
Перипетия (греч. *περίπτεσις*, «внезапная перемена в жизни, неожиданное осложнение, труднопреодолимое обстоятельство») — один из существенных элементов драматургии, обозначающий неожиданный поворот в развитии сюжета и усложняющий повествование.

Вы никогда не задумывались, почему многим достаточно простым и незамысловатым фильмам удается удерживать внимание зрителя? Почему голливудские блокбастеры так популярны? Дело в рекламе? Возможно, но реклама не может быть главным фактором успеха, иначе не было бы столько известных всем провальных блокбастеров.

Помимо всего прочего, успех этих фильмов обеспечивает одна простая вещь: тинейджеры идут на эти фильмы как на аттракцион. И действительно, чувства, которые испытывает зритель можно сравнить с американскими горками: то вверх, то вниз, то погоня, то любовная сцена, то вправо, то влево, то перестрелка, то диалоги. А иногда мы смотрим комедию или триллер и хотя там нет многого из вышеперечисленного – но ощущения схожие. Наши ожидания постоянно

обманывают, что-то все время меняет планы героя и мы вынуждены наблюдать, как он решает все новые и новые проблемы. Сами того не замечая, мы сидим прикованными и не можем оторваться.

Если мы мысленно прозумируем драматургическую схему интенсивность-время и то мы увидим, что при ближайшем рассмотрении сюжетная линия фильма выглядит как синусоида. А сюжетная линия хорошего фильма – как зубцы пилы: чем более неожиданные в фильмах повороты, чем острее угол – тем интереснее для зрителя.



Мы можем определить в сюжете фильма перипетию при помощи техники «да? но нет», относительно того, достигает ли герой конечной цели. Герой формулирует какую-либо гипотезу, например в фильме

«Гравитация»: мы доберемся до шаттла и сможем спастись. У зрителя возникают некоторые ожидания по поводу проверки этой гипотезы. Он понимает, что герои фильма сейчас попробуют добраться до шаттла и дальше – либо гипотеза будет верна, либо окажется по какой-то причине неверна. Но так как зритель при правильной драматургии сопереживает героям, он более склонен верить их гипотезам (или хотеть верить). Поэтому его реакцию на эту гипотезу можно вербализовать примерно так: «да?». Но когда героям удается достигнуть космического корабля мы видим, что он полностью разрушен, а оставшиеся люди – погибли. Тут в сознании зрителя возникает «однако» или «но». После того, как герои фиксируют реальность в диалоге, подтверждая верную интерпретацию зрителя, становится окончательно ясно, что «нет» - гипотеза неверна. Да, добрались шаттла, но нет – не спаслись. После этого герои ставят новую гипотезу - лететь к орбитальной станции, ведь к ней пристыкован российский космический корабль, на котором можно спастись. И так далее.

В фильме «Мальчишник в Вегасе» игра с ожиданиями зрителя строится на восстановлении событийной картины и

отыскании жениха. Герои каждый раз предполагают, что их поступок или очередная поездка поможет найти их друга. И каждый раз на протяжении фильма мы видим «да? но нет».

В фильме «Жизнь Пи» в силу сюжета главный герой пассивен, что не характерно для классической драматургии. Он сильно ограничен в возможностях влияния на свою судьбу и окружающий мир, потому что находится в шлюпке посреди океана. Но и здесь мы можем задать такую схему, если правильно сформулируем конечную цель. Если мы скажем, что герой хочет выжить, то первое же «да? но нет» должно его убить. Но если мы скажем, что его цель победить стихию и что он весь фильм борется с ней, а в конце концов спасается и одерживает победу, то все работает.

Как видно из рисунка кульминация в конце акта выражается в побуждающем происшествии – происходит что-то такое, что выбивается из общего хода повествования и либо сильно приближает, либо отдаляет героя от достижения цели.

Посмотрите свой сценарий, сосчитайте количество сюжетных поворотов. Проверьте по формулировке «да? но нет» обманываете

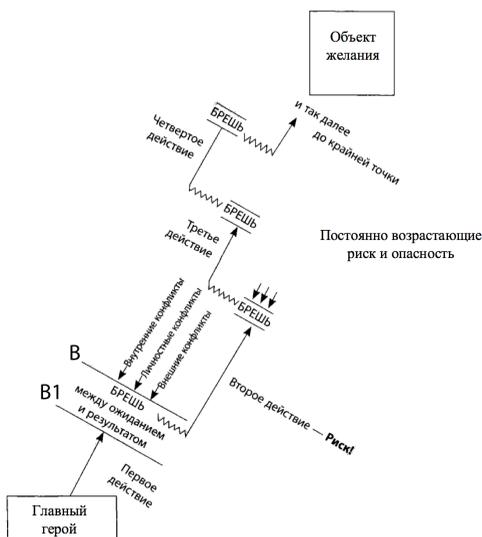
ли вы ожидания зрителя, относительно достижения героем своей главной цели. Проанализируйте структуру перипетийности сюжета своего фильма: она больше напоминает синусоиду или зубцы пилы?

Основы драматургии. Герой и цель

Вспомните из своего опыта, легко ли вам было достигать цели? Настоящие цели как правило достигаются не сразу, думаю вы согласитесь. Вот человек хочет определенную машину и потому и хочет, что пока не может ее купить. Если б мог – уже давно купил бы. Нельзя просто пойти и взять ее. Чтобы позволить себе определенный автомобиль нужно сначала заработать на него денег, то есть создать ценность адекватную ценности этой машины. Вот здесь и начинаются приключения. Человек начинает предпринимать попытки. Сделал одно, второе, третье – а денег также или даже стало меньше. Подумал, перегруппировался, сделал иначе. Стало лучше – продолжил движение.

Так и герой в фильме - не может сразу достичь свой объект желания. В классической драматургии он не находится под властью обстоятельств и способен действовать. И если цель серьезная и достойная (прежде всего внимания зрителя), то и действия тогда должны соответствовать. Представим, что наш герой мечтает купить Феррари, а сам пошел работать официантом в ресторан быстрого питания. Такое действие приближает его к цели? Скорее нет,

чем да. А вот если бы он отправился в опасную экспедицию на поиски затонувшего золота, то в случае успеха вероятно его цель была бы достигнута. То есть действия героя должны быть сопряжены с риском, с какой-то ставкой.



Наш воображаемый герой отправился в путешествие за золотом, но из-за волнения в море уже месяц сидит на берегу, его запасы денег и продовольствия истощаются, а моральный дух упал. Когда мы предпринимаем действие, то у нас автоматически возникают ожидания относительно результатов. Любой разумный человек стремится выбирать такие действия,

которые быстрее всего приведут его к цели. Назовем ожидания героя от первого действия точкой В. Как часто бывает в жизни, первая попытка не дает результата В, но дает результат В1. Между В и В1 – образуется брешь. Когда наш герой отправлялся в путешествие, то он видел себя исследующим пиратский корабль на морском дне, но в силу обстоятельств он исследует банку тушенки в захолустном мотеле. Что же изменило планы героя?

Вы наверное замечали, что мир всегда отвечает на наши действия. Мы предпринимаем какие-то попытки и вмешиваемся в систему. Если действия правильные, то мы как будто переходим на следующий уровень, где открываются новые возможности. Происходит своего рода unlock. Если же действия неточные или вовсе ошибочные – мы чувствуем отдачу в виде конфликтов. Они бывают трех типов: внутренние, личностные и внешние. Соответственно, одни действия вызывают сомнения, моральные дилеммы. Другие – проблемы с людьми из ближайшего круга: семьей, друзьями, любимым человеком. Некоторые действия вызывают противостояние на законодательном уровне, между общественными институтами. Также в внешним обстоятельствам относятся разного

рода непреодолимые факторы. Например, когда наш герой в силу непогоды остался на берегу, вместо того, чтобы искать сокровища на затонувшем судне.

Однако ненастье закончилось, и наш кладоискатель готов отправиться в путь. Он выходит на причал и видит, что все суда ушли в море с рыбаками. На причале стоит одна захудалая лодка, владелец-капитан которой не верит во всю затею и вообще считает, что без надлежащего ремонта при малейшем волнении судно развалится на части. Наш отчаянный герой не сдается и предлагает владельцу судна значительную долю клада в случае, если тот согласится выйти сейчас с ним в море. Немного подумав, капитан соглашается. Они выходят в море и удивительно быстро находят затонувшее судно, а также ценные вещи в трюмах. На обратном пути начинается шторм...

Эту историю можно развивать и развивать, до тех пор пока главный герой не достигнет цели. Как вы могли заметить, его реальные приключения сильно отличаются от того, что он изначально запланировал и согласно чему действовал. Каждый раз возникает брешь между ожиданиями и фактом.

Рассмотрим еще один пример. В «Мальчишнике в Вегасе» герои раз за разом тестируют гипотезы, относительно того, где может находиться разыскиваемый жених (или подсказки, ведущие к разгадке). И каждый раз вместе со зрителями они приходят не к тому, чего ожидали. Какие факторы на них влияют на протяжении фильма? Стоматолог, который лишился зуба, вечно ноет и мыслит неконструктивно – внутренний фактор. Вместе с другими разочарованиями это приводит к ссорам между друзьями – личностный фактор. Попадание в полицейский участок или ошибка с «черным Дагом» (когда случайно оказалось, что это не их друга они спасали от мафии) - внешний фактор. Итак, в любой истории с активными главными героями мы будем наблюдать наличие конфликтов, вызванных действиями по достижению главной цели.

Проанализируйте свой сценарий на предмет соответствия вышеуказанной схеме. Какие попытки предпринимает ваш герой? Какие факторы мешают ему в каждом из случаев? Сколько брешей возникает в вашей схеме, прежде чем герой достигает объекта желания?

Основы драматургии. Дуга характера

Замечали ли вы, в каких ситуациях человек показывает свое истинное лицо? Все мы можем быть терпимыми и снисходительными, пока все хорошо, но сколько человек из вашего окружения помогут вам в беде? А скольким вы поможете? Ответы редко совпадают.

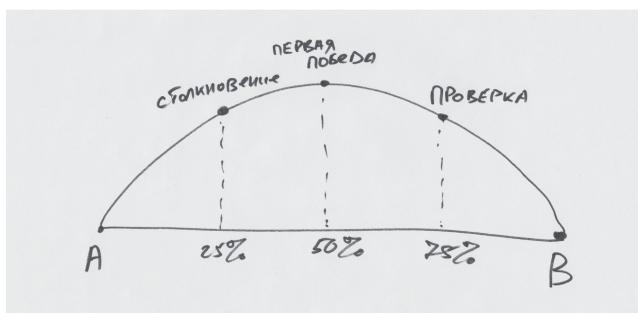
Истинный характер человека проявляется под давлением, в неестественной среде. Только состояние выбора, усиленное временным фактором, может заставить человека расставить приоритеты и показать свое истинное отношение. Риск, на который в подобных ситуациях идет человек, приводит к неизбежным изменениям в его характере.

В правильно выстроенной драматургии с героем к концу фильма тоже происходят изменения. В начале мы видим героя в точке А. Например, главная героиня фильма «Гравитация», которую играет Сандра Баллок – обычный астронавт, совершающий космическую миссию. Затем происходит катастрофа и начинают разворачиваться события, создающие жесткое давление на героев и требующие решительных действий.

В непредсказуемой среде героиня начинает паниковать и зритель быстро знакомится с ее внутренней проблемой – потерей маленькой дочки в результате несчастного случая. Ее дух на глубинном уровне оказывается сломлен и в чрезвычайной ситуации это становится ясно. Героиня впервые жестко сталкивается с проблемой выбора, когда после неудачной посадки на космическую станцию и запутывания в стропах парашюта, ей приходится выбирать между тем, чтобы умереть вдвоем с напарником, либо отпустить его руку и спастись самой. Для героя Джорджа Клуни выбор очевиден, он мыслит рационально и жестко – поэтому принимает решение за нее и отстегивается.

Эта потеря и тот факт, что в сложившейся экстремальной ситуации она осталась одна, окончательно деморализует героиню. Обнаружив отсутствие топлива у российского космического корабля, на котором можно было вернуться на Землю, она решает умереть и выключает подачу кислорода. На экране происходит битва героини с проблемой утраты воли к жизни, в результате которой она одерживает победу. Но одержать победу мало, важно ее подтвердить. Действительно ли проблема решена или это только кажется?

Окончательная победа происходит уже на китайской станции, когда фильм достигает своей кульминации. Все рушится и горит, вокруг хаос – но героиня Сандры Баллок уже другая. Она не сдается и идет до конца. В результате ей не только удастся отстыковаться и пройти плотные слои атмосферы, но и удачно приземлиться на воду (источник жизни). Героиня в точке В – это тот человек, который ступил на Землю в финальном кадре.



Как вы могли заметить, герой меняется не по прямому пути – был такой, стал иной – а по дуге. Он проходит через этапы столкновения с проблемой, первой победы, подтверждения или проверки. Если проблема носит внешний характер, например это главный злодей, то этапы будут: первая встреча, первая победа, окончательная победа.

Когда в обычной – не экранной – жизни человек желает измениться, то многие часто попадают в ловушку одного действия. То есть хотят попасть из точки А в точку В за один шаг. Так можно только сходить из дома в магазин. Чтобы изменить какую-то черту характера недостаточно просто захотеть. Например, человек хочет стать мягче. Он перестает хамить и резко отвечать людям, держится несколько дней, а затем снова начинает вести себя грубо. Это происходит, потому что человек идет напрямую в точку В, но его там никто не ждет. «Ты же не изменился, чувак, уходи отсюда» - говорят ему там. «Мы же знаем, что ты не провел работу над собой, ты не переродился». Однажды с таким человеком происходит несчастье и он понимает, что его поведение было неадекватным реальности. С этого момента начинаются изменения. Он начинает вести себя иначе и одерживает победу над собой прежним. Какое-то время все хорошо, боль утихла и забылась. Начинается проверка. Он уже не вернется к прежнему поведению, но не из-за страха новой беды и не потому, что это невыгодно. Просто такая модель поведения больше не соответствует его внутреннему состоянию. Он изменился. Добро пожаловать в точку В.

Посмотрите как изменяется главный герой в вашем сценарии? Выделите 3 этапа, через которые он проходит.

Структура истории и как в ней ориентироваться

Эта и некоторые другие драматургические схемы, рассматриваемые на страницах книги, позаимствованы из замечательной книги по сценарному мастерству «История на миллион» Роберта Макки. Ученики этого человека завоевали десятки Оскаров и Золотых Глобусов. Ежегодно по всему миру с аншлагом проходят его семинары. Не так давно Роберт Макки приезжал в Москву.

Он написал действительно аналитическую книгу. Во время ее чтения кажется, что автор слой за слоем снимает кинокожуру, чтобы показать содержимое фильма. Снабженная сотнями примеров и подробных разборов, «История на миллион» - must read любому, кто интересуется созданием кино. Пожалуй, единственный минус в том, что в примерах вы не встретите современных фильмов - но их всегда можно найти у нас в статьях.

Итак, что же такое треугольник истории? Это вселенная сценариев. Несмотря на то, что истории существуют тысячи лет, количество сюжетов весьма ограничено. По углам треугольника располагаются архетипы – объединенные общими характеристиками популярные сюжеты.



В каждом из углов треугольника перечислены характеристики, которые свойственны фильмам данного архетипа. Однако эту схему следует воспринимать не как абсолютную истину, а скорее как систему координат. Многие фильмы трудно отнести к какому-то одному типу, они представляют собой комбинацию характеристик из разных углов треугольника. Например, фильмы про бандитов со сложными и закрученными сюжетными линиями («Криминальное чтиво», «Большой Куш», «Всё и сразу») – расположились бы где-то посередине между классикой и минимализмом. Более менее яркие примеры архетипов приведены на картинке ниже, хотя и здесь кто-то может поспорить.



Практическая польза треугольника состоит в том, чтобы не сбиться с пути. Снимая свои первые фильмы, важно быть понятным зрителем. Это дает энергию и силы продолжать создавать кино. Поэтому мы не рекомендуем снимать анти-структуру или минимализм, здесь слишком велики риски снять кино понятное только автору – что и происходит примерно в половине случаев. Азбука кино – это классика: один герой, активный, понятная, последовательно рассказанная история с сюжетным поворотом. Когда вы освоите классическую

драматургию – можно начинать экспериментировать с сюжетом, героями и временем. Это не правило, скорее предостережение, основанное на своем и чужом опыте.

Выпишите характеристики своего сценария, ответив на следующие вопросы:

- Что более характерно для вашего сценария: причинность или случайность?
- У фильма открытая или закрытая концовка?
- Время в повествовании линейно или как-то сложно закручено?
- Главный конфликт носит внешний или внутренний характер?
- У вас один или несколько главных героев?
- Герой влияет на свою судьбу или скорее подчиняется ей?
- Изменяются ли законы окружающего героя мира по ходу фильма?

Теперь определите место, которое занимает ваш фильм в треугольнике истории на данный момент. Вы уверены, что именно такую историю вы задумали изначально или в сюжет необходимо внести изменения?

Как научиться видеть драматургию

В одном из научно-популярных фильмов о работе головного мозга человека было смоделировано образование новых связей. Через два отростка сначала медленно, а затем все интенсивнее начинали проходить электрические импульсы. Через какое-то время отростки срастались в один мозговой канал, по которому импульсы шли непрерывно.

Эта научная модель очень достоверно описывает ощущения от новой идеи. Действительно, сначала нам приходит какая-то заблудившаяся мысль, затем мы почему-то за нее цепляемся и с интересом начинаем крутить в голове. Вдруг в какой-то момент мы чувствуем, что движение мысли начинает приобретать направление и мы, предвкушая результат, уже осознанно докручиваем ее. Наконец, когда идея готова, в голове действительно появляется новое измерение; будто сохранив физический объем, пространство внутри мозга расширилось. Мы начинаем мыслить по новому.

Представим, что в центре нашего умственного внимания находится недавно прочитанный роман. Для того, чтобы составить о нем какое-либо суждение нам

необходимо рассмотреть его с разных точек зрения, в разных интерпретациях. Чем их больше, тем более «трехмерным», сложным и объективным будет наше общее представление. Но не каждый человек обладает аналитическим инструментарием для того, чтобы составить какое-то мнение о романе. Зато каждый при желании может найти необходимую информацию, на основе которой он сможет развиваться в данном направлении.

Схемы, освещенные в статьях по основам драматургии, являются инструментарием для анализа сценариев. Осваивая и запоминая эти схемы вы прокачиваете свой мозг и начинаете замечать больше нюансов. Ваше разрешение в данной области становится более высоким. Каждая эта схема – как плоскость, которой теперь вы можете просвечивать фильмы. Те, кто достиг мастерства в профессии, смотрят кино при помощи 3D рентгена и ни одна деталь не остается незамеченной.

У мозга есть и внутренние резервы саморазвития. Это способность к анализу и декомпозиции. Все обучение строится на разделении модели (на основе объекта изучения) на составляющие части и изучение частей. Например, создание фильма состоит

из написания сценария, подготовки, съемки и монтажа. Написание сценария состоит из формирования идеи, написания логлайна, чернового варианта сценария, чистового варианта сценария, форматирования сценария, читки сценария, окончательного варианта сценария. Чтобы написать логлайн, нужно написать два предложения, где будут ответы на вопросы кто главный герой фильма, какова его цель и в чем заключается препятствие. Декомпозировать нужно до тех элементов, которые становятся понятны и очевидны. Далее начинается процесс обратной сборки в единое, упорядоченное целое: модель с установленными связями или пошаговый план действий.

Посмотрите под разными углами на какое-либо художественное произведение или фильм. Придумайте несколько интерпретаций его очевидных достоинств и недостатков. Сделайте декомпозицию какой-либо сложной и актуальной для вас в настоящий момент задачи.

Вредные советы или как получить приз в Европе

Во-первых, в качестве места действия (сеттинга истории) вам стоит выбрать глухую провинцию. Какой-нибудь город закрытого типа или крайний север. Подберите как можно более удручающие, свидетельствующие о всеобщем упадке локации: покосившиеся избы, разрушенные заводы, разбитые дороги. Особенное внимание стоит уделить разного рода лозунгам на сооружениях архитектуры: они должны создавать естественный контраст с окружающей действительностью. Например: «Мир, труд, май» на неэкологичном комбинате или «Счастье с нами» на фоне алкаша. Данные локации следует снимать особенными, длинными и почти статичными планами. Продолжительность плана должна быть такой, чтобы за это время можно было заварить чай, иначе он утрачивает свое глубокое эмоциональное воздействие.

Второй неотъемлемый атрибут успешного фильма – это водка. К ее наличию в кадре следует подходить очень внимательно: все герои фильма должны отчаянно пить. Еще раз, это крайне важно – пить должны все до единого. Водку следует пить из больших стаканов или, что еще более выигрышно,

прямо из горла. После наступления опьянения актеры должны говорить крайне невнятно, вести себя – неподобающе воспитанным людям. Запомните: остроумный, ловкий и непьющий герой начисто лишит вас любых наград.

Главные герои фильма должны быть беспомощны перед любыми обстоятельствами: от надевания штанов до столкновения с представителями власти. Основные типы: интеллигент, который все понимает, но ничего сделать не может; дурак, который все делает, но ничего не понимает; молодежь, которая ничего не делает и ничего не понимает. В действиях героев должны доминировать эмоции и базовые потребности. При этом они должны комментировать происходящее многозначительными афоризмами или цитатами из древности. Эти фразы не всегда должны быть понятны зрителю, ориентируйтесь прежде всего на себя как на автора.

Рекомендуется, чтобы в фильме присутствовала стрельба. Лучше всего подойдут охотничьи ружья, имеющиеся буквально в каждой полуразрушенной избе. Стрельба должна происходить в перерывах между распитием водки и произнесением

многозначительных фраз. Ее не должно быть много – вы же не боевик снимаете. Одно-двух попаданий (возможно, не летальных) будет вполне достаточно. Можете сделать третье – контрольное, чтобы уже наверняка. Убийство может быть заменено на самоубийство или дополнено им по желанию. Мотивы для стрельбы самые разные: ревность, алчность, зависть. Ни в коем случае акт стрельбы не должен получать эмоциональную поддержку зрителя, поэтому пусть стреляет только тот, кто явно неправ.

Не стоит забывать про плохой конец. Вы же не хотите, чтобы зрители ушли в приподнятом настроении? Допускать такое нельзя ни в коем случае, необходимо подарить каждому из них комок в горле и журчание в желудке. Для этого желательно убить главных героев, либо лишить их всех материальных и нематериальных благ. Высший пилотаж – это вернуть их в то же безнадежное состояние, с которого и начиналось повествование. Любой двусмысленный конец, который допускает положительную трактовку, поставит крест на европейских наградах.

Не допустите ошибку авторов канадского фильма «Большая афера» (2013), имеющего

высокий рейтинг у зрителей и ни одного значимого приза: провинция слишком милая, как и ее жители; все пьют в баре в веселой кампании и за просмотром хоккея; главные герои слишком активные, добрые, действенные; в этом фильме вообще никого не убивают, только обманывают; конец просто ужасен, ведь все счастливы. Кроме того, в этом фильме слишком много здорового юмора, хотя кино про такую потенциально призовую тему: борьба жителей захолустного городка за выживание. Без шансов.

Без дураков

Некоторые режиссеры считают, что мир вокруг сошел с ума: везде кока-кола и все катится в тар-тарары. Вы посмотрите, говорят они, вокруг: все плохо, а будет – еще хуже. А потом они решают снять фильм на эту тему. Про то, что дальше – только хуже. Но они здесь, понятно, ни при чем: это мир такой, а художник просто рисует с натуры. Мол, не мы такие – жизнь такая.

Это, конечно же, не так. Режиссер несет полную ответственность за то, с каким чувством зритель выходит из кинотеатра. За то, какую энергию через свое произведение он ретранслирует в реальную жизнь,

масштабируя до всей страны и преумножая отдельно взятое зло. И прежде всего это касается так называемого авторского кино, где у режиссера есть практически полная свобода самовыражения.

Именно эти режиссеры несут полную ответственность за то самое будущее, не говоря уже про настоящее, которое они рисуют черными красками. Это они, снимая подобное кино, наводят на людей тоску и уныние, лишают их веры и желания жить. За некоторыми призами европейских фестивалей они не видят простых и очевидных вещей: манипуляций, неадекватности наград, прямых выгод. А полученный сигнал истолковывается ими просто: будем снимать еще. Это ничего, что наше кино посмотрят 30 тысяч человек, европейские награды – важнее.

Смысл не в том, чтобы снимать доброе или гиперпатриотичное кино. Смысл в другом: дать зрителю шанс. Отпустите его домой умиротворенным. Не обязательно счастливым, не обязательно довольным – это не блокбастер. Хотя бы умиротворенным. Это не сложно, есть много фильмов (в том числе современных), после которых приходили и награды, и слава, и деньги. Всего-то нужно: понять, что сегодня, как и 100 лет назад, ваша

главная задача не наказать зрителя, а доставить ему удовольствие.

Глава 2.

Подготовка к съемке

Продюсерская таблица

После того, как вы закончили написание своего сценария, начинается подготовительный период съемок. Если при написании сценария в определенном формате вы руководствовались критерием удобства работы с ним всей съемочной группы и смотрели на его структуру с точки зрения построения драматургии, то теперь необходимо поменять угол зрения.

Сценарий нужно преобразовать так, чтобы он отвечал удобству планирования ресурсов. В большом кино есть такой термин как КПП или календарно-постановочный план. В этом документе детально регламентируется все: от времени выхода на площадку и погоды до реквизита и актеров, которые задействованы в каждой сцене. Зачастую, в короткометражном кино не нужна подобная детализация. Многих начинающих кинематографистов пугает сложность планирования, поэтому мы будем использовать более простой и легкий метод.

Однажды в Сочи, снимая свой первый фильм с Томасом Челокьяном, мы столкнулись с проблемой организации съемок и решили эту проблему самым простым способом: при помощи таблицы. А так как организация

Когда есть такой скелет для первой сцены мы с нашей таблицей начинаем работать. Нужно помнить, что делаете вы ее прежде всего для себя и чем аккуратнее и детальнее она будет прописана – тем вам же самим будет проще. Кто-то предпочитает делать таблицу от руки, на наш взгляд удобнее составить ее на компьютере, а затем распечатать и мелкие правки уже делать ручкой на бумаге. В любом случае она должна быть перед глазами. Также крайне рекомендуется при заполнении работать цветом.

Итак, номер сцены остается неизменным, поехали дальше. А дальше идет локация. Под названием локации по сценарию подпунктами или нумерованным списком – кому как нравится – мы пишем наши варианты из реального мира, где мы можем эту локацию снять. В примере выше для первой сцены локация на момент составления была не найдена, а для второй сцены указана «улица Пасечная». Как правило, лучше не ограничиваться одним вариантом – если только он не «железный» – на этапе планирования. Далее под каждым вариантом другим цветом мы пишем контакты лица, принимающего решение по допуску на локацию - в данном случае это владелец квартиры по указанному адресу. После того, как мы переговорили с этим

человеком другим цветом мы пишем данные по возможностям съемки. Это может быть такая приписка: «ВТ и ЧТ с 19 до 21». Или: «любой день, кроме среды и пятницы». Зачастую, локации которые вы просите как-то функционируют: в квартирах живут люди, в магазинах идет торговля, в учреждениях – работа. Поэтому в случае получения разрешения на съемку в вашем распоряжении скорее всего окажется какое-то окно. Вот это самое окно и следует вписать под локацией.

Далее с актерами вы проводите ту же нехитрую работу. Под именем персонажа пишете имена имеющихся в наличии кандидатов, их контакты для связи. Также мы рекомендуем указывать ссылки на социальные сети для быстрого просмотра фотографий. Если на какую-то роль кандидатов нет – вы пишете КАСТИНГ и обязательно ставите дедлайн, до какого времени вам нужно этого человека найти. Как правило, вам понадобится около двух недель на подготовку и репетиции, хотя в коротком метре бывает кто-то подключается чуть ли не во время съемок. Исходя из дедлайна по кастингу, необходимо ниже написать предполагаемые даты и время кастинга. Берите время с запасом, возможно вам понадобится провести дополнительный

кастинг – не делайте первый за день до дедлайна.

С реквизитом проще – лучше вообще не писать в сценарии тот реквизит, который вы понятия не имеете, где достать. Крайне желательно использовать то, что уже есть или вы можете сделать самостоятельно. Также внизу под наименованием реквизита необходимо указать контакты лица, которое его обеспечит.

Наконец, столбец «Дополнительно». Однажды мы снимали фильм и хотели добиться красивого и сочного изображения. В кадре часто появлялись автомобили и что-то было не так. Потом мы поняли. Машины были немытые и это было видно. После этого каждый день перед съемкой машины мыли. Если бы я знал это тогда, то написал бы в этом столбце напротив сцен, где задействованы машины: «не забыть вымыть авто». И указал бы место мойки и время, которое на это должно уйти.

Был и такой момент, который мы учли. По сюжету фильма действие происходило в течение 2х дней, а съемки должны были идти 22 дня. Один из главных персонажей фильма – бандит. И по сюжету у него всегда должны была быть трехдневная щетина. Более того,

мы выбрали такого актера, у которого она действительно росла не по дням, а по часам. Естественно, за 22 дня щетина превратилась бы в бороду, поэтому с ней необходимо было работать, чтобы в различных сценах не была заметна существенная разница. Если учесть, что фильм обычно – как это и было у нас – снимается не в хронологическом порядке, то задача довольно непростая. Однако если вы учтете этот момент на этапе подготовки, то все будет хорошо. Просто напишите напротив каждой сцены необходимое пояснение. Кстати, борода – это хороший пример, поскольку в одном из известных российских фильмов с очень известным актером есть ляп на эту тему.

Нам известны случаи, когда при помощи такой таблицы осуществлялось планирование полнометражного фильма. Дело в том, что она вполне универсальна, а степень детализации зависит в большей степени от того, насколько тщательно подходить к ее заполнению. Например:

Продюсерская таблица фильма « Две подруги »

№ сцены	Локация	Актеры	Реквизит	Дополнительно
1	Колоннада Исааиевского собора и север перед ним Режим работы Исааиевского собора С 1 мая по 15 сентября - с 10 до 19 часов, выходной день – среда. Касса закрывается в 18.00. Режим работы колоннады Исааиевского собора С 1 мая по 15 сентября - с 10 до 18 часов ежедневно, касса закрывается в 17.00. С 16 сентября по 30 апреля - с 11 до 17 часов. Стоимость билетов на колоннаду Исааиевского собора для всех категорий посетителей - 190 рублей) Контакты Телефон: (812) 315-97-32 Административно является частью Государственного музея-памятника "Исааиевский собор" (бывш.челядь соборов) .Официальный сайт: www.cathedral.ru или Смотровая площадка Смольнинского собора и площадь перед ним	1. Смерть - женщина 25-30 лет; Артистка – Ксения Раппопорт ВКОНТАКТЕ - Ксения Раппопорт 2. Жизнь – женщина 25-30 лет; Артистка – Карина Цвелишвиасвак. Электронный адрес: karpinave@gmail.com ВКОНТАКТЕ - Karina Tsvetlkhovskaya или Полина Пулюмина	Шляпы и летние пальто у обложки, чейбосней объектив.	
2.	Ресторан Genius House в Доме гения, около стадиона «Петровский». Адрес: Малый проспект, П.С., 2/5. Тел. администратора ресторана 825-07-05, в понедельник, после 11.00 по этому телефону переговорить с ХОЗБИНОМ о возможности разрешения для съемок.	3. Дев парочка 15-18 лет) Артисты – Шушова Вадим и Червяк Нинита – предложено пройти настиг 4. Старуха (лет 50-60) (лет 20-30) и ее дочь - требуются организовывать настиг.	Аппаратура для освещения.	Отлично сдвиганный стол, бутылка бравого коньяка, по два хрустальных бокала для коньяка и для вина, белая крышка ангела, салфетница и салфетки, черно-белые фотографии черноманя и надетого, приклеенные к салфеткам
3.	Шумная многолюдная улица – около метро Василеостровская, в утренние часы пик.		Стандинам	

Ваша основная задача – конвертировать сценарий в таблицу, которая вам поможет этот сценарий снять. Для этого нужно выписать все необходимые ресурсы и сделать так, чтобы по ним были закрыты все вопросы. Когда у вас какая-то сцена полностью продумана по наличию локаций, актеров и прочего, вы можете выделить ее специальным цветом и забыть вообще о ней на какое-то время, сосредоточившись на проблемных местах.

Вам может показаться, что некоторые вещи указывать необязательно. Например, телефоны актеров или локаций, которые есть у вас в мобильнике – они же всегда под рукой. Или выделять красным цветом дедлайны и дни, когда локация или актеры

заняты. Поверьте, как только начнется реальная запарка все эти очевидные вещи вылетят у вас из головы.

Есть еще одна удобная функция продюсерской таблицы. Она дает вам возможность делегировать часть функций по подготовке к съемке. Вы можете сделать копии и раздать их вашим помощникам. Когда вы заняты обсуждением сцены с оператором, но возникла необходимость обзвонить всех перед съемкой – вы просто можете сказать номер сцены и ваш помощник свяжется с кем необходимо.

Заполните продюсерскую таблицу к своему фильму. После этого можно приступать к планированию съемок.

Поиск локаций

Если при написании сценария вы сами себе не поставили подножку, задействовав слишком много труднодоступных локаций, то этот этап пройдет легко и доставит удовольствие. Именно во время просмотра локаций вы впервые начинаете визуализировать то, что до этого происходило только в вашем сознании. Хорошая локация дает вам энергию, вы чувствуете что сцена выиграет, если задействовать это место.

В поиске локаций есть несколько постулатов. Во-первых, их число бесконечно. И если вы считаете, что уже все пересмотрели и подходящего именно под ваш сценарий дома, аптеки, магазина и тому подобного нет – это значит, что вы либо в сценарии прописали какой-то уникальный объект, аналогов которому в принципе может не быть, либо – вы плохо ищете.

Второй постулат локейшн менеджера гласит – нет локаций, о которых нельзя договориться. Если вы считаете, что перепробовали все способы, но никак не смогли заинтересовать владельца яхты, автосалона или вертолета – это значит, что либо вы говорили не с тем человеком (не с

тем, кто на самом деле принимает решение), либо вы не смогли сделать ему должное предложение.

Вот примерный скрипт того, как нужно договариваться о локации:

- Здравствуйте
- Здравствуйте
- Мы снимаем кино и ищем яхту (салон, вертолет) для участия в фильме. Скажите, с кем можно переговорить по этому вопросу?
- Сейчас нет хозяина, я ему передам
- Чтобы сэкономить время, вы не могли бы дать его номер телефона?
- Нет, я могу позвонить и дать вам трубку
- Отлично

Безусловно, это очень общий скрипт, но – согласно третьему постулату – если вы не будете нести пургу, а будете начинать разговор примерно в таком ключе, то вы возьмете количеством и точно получите свою локацию. Из 10 подходов может быть 9 негативов, которые будут говорить «это не моя яхта, хозяина нет, телефон не дам» и тп. Самое главное, не надо тратить время и силы на их переубеждение. Вежливо попрощайтесь и идите дальше, потому что на 10 яхте окажется кто-то адекватный и все получится.

Человек, который будет непосредственно принимать решение, скорее всего устроит вам мини-интервью. Его будет интересовать кто вы, откуда, про что кино, как много времени вам нужно на локации, в какой день, сколько человек будет и тому подобное. Ваша задача отвечать кратко, без пауз и как есть. Если будете так делать – через 5 мин после начала беседы получите согласие.

Есть несколько распространенных ошибок на этот счет. Во-первых, очень часто в начале разговора просящий начинает выкладывать тонны ненужной информации. Рассказ идет от сотворения мира и до момента, когда от того, получите вы эту яхту или нет зависит ваша карьера. Слушать такое утомительно и отнимает много времени, поэтому лучше избавить человека от этих увлекательных историй – это значительно повышает вероятность успеха. Также распространено подчеркивание важности для вас этой локации, либо именно этого варианта локации (именно ваша яхта, именно ваш вертолет). Зачастую людей отталкивают такие ограничения и лишняя ответственность, обременяют просьбы. Вы становитесь похожими на попрошаек в метро – многим ли нравится слушать их рассказы, тем более в таких интонациях? Так что просите смело: да-да, нет-нет.

Помните, что по умолчанию у вас джокер в рукаве – вы снимаете кино. Люди любят кино и при правильном подходе готовы вам помогать. Особенно это касается туристических локаций, ведь вы собираетесь отправлять ваш фильм на фестивали (о чем уместно было бы упомянуть во время разговора), а это значит его увидят зрители других регионов. Владельцу яхты сложно оценить зрительскую аудиторию вашего фильма, но что он оценить может – это чувство упущенной выгоды, если ваш фильм увидело много людей, а его яхты там не было. Или еще хуже вы задействовали его конкурентов. Так что вам не нужно придумывать что-то особенное, изворачиваться – у вас хороший оффер, просто возьмите за основу скрипт и немного импровизируйте в зависимости от ситуации. Иногда не нужно мудрить, а просто подогнать бутылку водки охраннику на какой-нибудь заброшенной стройке, с потрясающим видом на город (не забудьте попросить его отгонять бездомных собак от съемочной группы).

Когда локация найдена и достигнуты все договоренности, нужно с ней поработать. Во-первых, имеет смысл отснять на смартфон все ракурсы, которые вы планируете

использовать в фильме. Это не только помощь в визуализации и построении кадра, но и возможность потом в спокойной обстановке посмотреть на предмет наличия каких-нибудь косяков. Например, на заднем плане вы можете заметить объект, выдающий место или время действия. В этом случае у вас будет время подумать, как это можно обыграть.

Во-вторых, запомните параметры локации в то время суток, когда планируются съемки. Например, если это улица и вам нужен какой-то определенный ракурс – то вы можете просто приехать туда и ничего не снять, потому что солнце светит прямо в камеру. Или во время съемок там слишком оживленный трафик.

Все вышесказанное имеет смысл только в том случае, если вам действительно нужна локация, если эти поиски оправданы сценарной необходимостью. Если же у вас есть дома и машины и вы вписываете их в сценарий просто, чтобы сделать гламурнее картинку – это бессмысленно. Хорошая локация это вишенка на торте, но не сам торт. Поэтому не берите числом локаций, берите точностью их подбора. Удачных поисков!

Поиск актеров

Как правило вы будете привлекать к участию в съемках ваших друзей и знакомых. Однако, если вам нужна массовка или человек с актерским бэкграундом – может понадобится кастинг. Для поиска актеров можно использовать разные стратегии. Например, можно пойти от ближнего круга – друзья, друзья друзей и далее по профильным студиям и сообществам. Можно сразу накрыть большую аудиторию – прийти в актерский вуз или сделать пост в городском сообществе в интернете.

Какую стратегию выбрать – зависит от ваших возможностей, желания и целесообразности в каждом конкретном случае. Ничто не мешает совместить одно с другим, ведь по сути ваша основная задача – это наибольший охват потенциальной целевой аудитории. И не стоит жалеть несколько сотен рублей на массовые публикации объявлений в соц сетях – это не так дорого и, при правильной подаче, реально сделает ваш кастинг.

Успех вашего месседжа глобально зависит от двух вещей: точности покрытия целевой аудитории и качества самого послания. Часто встречаются объявления в духе: «Ищу единомышленников для съемок

короткометражного фильма и последующего участия в кинофестивалях». Такое сообщение не несет в себе конкретики и будет иметь низкую эффективность.

Хорошая публикация на тему кастинга должна иметь следующие составляющие:

1. Заголовок

Крупно, можно заглавными буквами, напишите суть послания, например: «ОТКРЫТА ЗАПИСЬ НА КАСТИНГ К ФИЛЬМУ «БУРЯ В ПУСТЫНЕ» или «ИЩЕМ АКТЕРА НА ГЛАВНУЮ РОЛЬ В КОРОТКОМЕТРАЖНЫЙ ФИЛЬМ».

2. Текст сообщения

Здесь необходимо указать как можно больше деталей, чтобы человек четко понял – подходит он для роли или нет, стоит ли вообще тратить время. А именно: пол, возраст, типаж, что за вообще за фильм в двух словах, хронометраж, условия сотрудничества (платно, бесплатно).

3. Дата и место проведения кастинга

Время может быть общего сбора или индивидуально назначаться по телефону, в зависимости от масштаба и ситуации.

4. Контакты

Обязательно телефон, ссылка на группы проекта в соц сетях.

5. Фотография

Это очень важный пункт, во многом именно от него зависит станут ли в принципе читать ваше объявление. Примеры неудачных изображений – бабина с пленкой, Чарли Чаплин, кинокамера. Почему-то многие подбирают фото с киноассоциациями и считают их релевантными для объявления по кастингу. Гораздо более ассоциативными в данном случае будут изображения известных актеров: Джорджа Клуни, Бреда Питта, Анджелины Джоли. Еще лучше использовать актуальные фото: например фотографии актеров из недавно вышедшего успешного во всем мире фильма.

Что касается покрытия целевой аудитории, то здесь имеет смысл задействовать максимально возможное число площадок. Многие это понимают, но далеко не все реально делают – и как следствие получают маленькую воронку. Площадки бывают онлайн и оффлайн. К онлайн площадкам прежде всего относят социальные сети.

Ваша стена и репосты друзей закрывают ближний круг. Дальше имеет смысл идти в профильные паблики (театральные и фото студии, кастинг сообщества, паблики профильных вузов и кафедр). Далее вы можете выйти на уровень городских

сообществ (интересные события и тп), там можно охватить тысячи и даже иногда десятки тысяч подписчиков. Здесь очень важен охват, вам реально имеет смысл написать везде – на это уйдет не так много времени, но вы получите конверсию в положительные ответы. Вполне возможно кто-то согласится на бесплатную публикацию.

Важно понимать, что социальные сети имеют разный вес. Одноклассники популярны в регионах, Вконтакте – лидер в Питере, в Москве – эффективен Фейсбук, а в Сочи – популярен Инстаграм. Это стоит учитывать при размещении объявлений и не пренебрегать заводить аккаунты специально для публикаций. В конце концов вы получите большой выбор на кастинге, а это напрямую влияет на качество вашего фильма.

Также эффективный инструмент поиска актеров в онлайн – это доски объявлений (например, авито) и профильные сайты (например, сними фильм). Не стоит недооценивать их полезность, на том же авито миллионный трафик и он реально работает.

В оффлайне стоит уделить внимание актерским студиям, творческим вузам. Также

не бойтесь делать предложения театральным актерам, зачастую многие из них готовы сыграть в авторском фильме, если им понравится сценарий. Вы также можете использовать реальных персонажей, но делать это нужно очень аккуратно – как с профессиональной, так и с человеческой точки зрения.

Очень важно правильно заходить в онлайн и оффлайн. В пабликах не стоит самому писать на стене, если она открыта. Ваше сообщение все равно получит очень низкий охват, а администраторам это может не понравиться. Ищите контакты или кнопку предложить новость – вас либо опубликуют, либо напишут в личку условия сотрудничества. В оффлайне также важно правильно подойти к размещению. Например, гораздо выгоднее не заниматься расклеиванием несогласованных объявлений, которые быстро снимут – а зайти, например, в студенческий совет (желательно не с пустыми руками), рассказать о проекте и попросить проинформировать сразу весь поток.

Найти актеров для своего фильма при серьезном подходе не составит труда. Многие ограничиваются размещением объявления на стене своего аккаунта и

получают соответствующий результат. А те, кто заморачивается и ищет везде – получает живой отклик и энергетическую подпитку, ведь с этого момента вашим проектом начинают интересоваться незнакомые люди. Он становится нужен кому-то, кроме вас самих.

Технология поиска актеров, приведенная выше, универсальна и может использоваться для привлечения в проект других участников съемочной группы.

Аренда оборудования

Начать стоит с того, что аренда – это общемировая практика. Это те самые 80% по Парето, где 20% - это те, кто снимает исключительно на свое. Также стоит отметить особую выгодность аренды именно для создания короткометражного кино, где бывают съемочные периоды в 1-3 смены. У многих начинающих кинематографистов складывается иное восприятие, зачастую, в ущерб рациональному использованию ресурсов.

Аренда подойдет не только тем, у кого нет камеры, но и тем у кого уже есть свое оборудование, но нет каких то крутых комплектующих. Например, у вас есть 5D Mark III. Но с китовым объективом. Стоит задача снять фильм. В принципе, вам родного объектива полностью хватает на ваши съемки, особой необходимости покупать что-то более дорогое вы не видите (или это не является приоритетом). Скорее всего вы не будете покупать спецом под кино Carl Zeiss 50mm 1.4 за 35 000 руб. Или будете? Если он вам не нужен под другие цели и вы мыслите рационально – ответ «нет». Но если вам предложить взять его напрокат за 400 руб в сутки – какова будет ваша реакция? Как вам предложение? Думается, оно продает.

Собственно, на этом тему можно закрывать. Аренда – это мега отличная вещь, которой можно и нужно грамотно пользоваться в различных целях. Далее мы приведем примеры оборудования с указанием стоимости аренды (за 1 смену) и стоимости покупки (минимальная на рынке) на конец 2014 – начало 2015 года. Стоимость аренды будет взята с сайта kinoarenda.ru

Скажем сразу – это не прямая реклама. Компания питерская, мы знакомы и поддерживаем хорошие отношения. Однако эта компания в подобной рекламе не нуждается, ее и так все, кому нужно, знают. Выбрана она не по дружбе, а из-за грамотного сайта, большого каталога и доступных цен. Плюс ребята делают скидки на аренду для тех, кто снимает кино. А вот это уже реклама.

Итак, погнали:

1. Видеокамеры

Blackmagic Pocket 1500 руб / 47000 руб

Blackmagic 4K 3500 руб / 194000 руб

Red Epic X 12000 руб / 1790000 руб

Red Scarlet 9000 руб / 850000 руб

Sony PMW-EX3 2800 руб / 275000 руб

2. Фотоаппараты (kit)

Canon 5D Mark III 1500 руб / 150000 руб

Canon 7D 900 руб / 47000 руб

Nikon D800 1900 руб / 109000 руб

3. Объективы

Carl Zeiss 2.8 21mm 650 руб / 115000 руб

Carl Zeiss 2.0 35mm 600 руб / 55000 руб

Carl Zeiss 1.4 50mm 400 руб / 35000 руб

Carl Zeiss 1.4 85mm 600 руб / 65000 руб

4. Осветительное оборудование

Arri Junior 650w 350 руб / 35000 руб

Kinoflo 4x4 1000 руб / 120000 руб

Led Light Z96 300 руб / 4500 руб

5. Звуковое оборудование

Zoom H6 700 руб / 17000 руб

Sennheiser ME66 500 руб / 12000 руб

Sennheiser EW112PG3 550 руб / 34000 руб

6. Специальные камеры

GoPro Hero 4 Black 900 руб / 30000 руб

LCD BacPac GoPro 100 руб / 5000 руб

Мы привели несколько примеров на популярные категории, обычно в прокатных компаниях ассортимент гораздо больше. Вы спросите: что нам делать, если мы находимся не в Петербурге или Москве? Во-первых, если город достаточно крупный – например, региональный центр – вы с большой долей

вероятности сможете найти прокат фото и видео оборудования. Может быть, там будет меньше ассортимент, но он будет. Если же вы находитесь в маленьком городе, то вы можете найти кого-то, у кого есть нужная вам техника и просто предложить участие в проекте, ну или на крайний случай – ту же аренду. Выход есть всегда – просто смотрите на возможности и пробуйте. В конце концов крутая камера на втором плане - можно снимать и на айфон, если есть желание, идея и энергия.

Бюджет фильма и 27 вопросов к нему

Если вы начинающий кинематографист и снимаете свои первые работы, то бюджет вашего фильма должен стремиться к нулю и состоять из затрат на еду, проезд и мелкие расходы.

Почему мы заявляем необходимость снимать дешево? Потому что при прочих равных – то есть когда вы смотрите два хороших короткометражных фильма – лучше тот, который был дешевле снят. Мы не претендуем на истину в последней инстанции. Наша гипотеза состоит в том, что молодец тот, кто достигает максимального результата минимальными ресурсами. И если в полнометражном кино мы можем говорить о больших бюджетах, потому что существует кинопрокат и прибыль, то в коротком метре общепринят критерий фестивального успеха, но почему-то мало кто учитывает накопленный опыт и эффективность расходования средств. Когда начинающие ребята на свои деньги снимают первый фильм и он получается действительно интересным – это ценнее иных фестивальных успехов.

Если у вас есть возможность потратить на свой дебютный фильм 100 тыс руб – вы

конечно можете это сделать, но насколько это целесообразно? Первые фильмы – учебные фильмы и с огромной долей вероятности вы на них не заработаете. В отсутствии опыта деньги скорее всего тоже будут потрачены не самым лучшим образом, поэтому мы рекомендуем снимать низкобюджетно, благо современные технологии этому способствуют.

Часто спрашивают: платить ли актерам? Не платить. Ну это же странно: платить актерам, когда вся съемочная группа работает на энтузиазме, ради идеи и портфолио, а вы – вообще в минус. Даже опытные актеры могут согласиться сыграть в проекте, который им действительно интересен, так что постарайтесь на уровне идеи и все получится. О чем вам действительно стоит позаботиться, так это о том, чтобы накормить и по возможности развести их. Если у вас нет машины, предложите кому-то у кого она есть сыграть эпизодическую роль или просто поучаствовать в съемках.

Многие убеждены, что для того, чтобы снять фильм сначала нужно купить фотоаппарат. Иногда даже приходят к нам на занятия и говорят: «Купил фотоаппарат, потратил все деньги. Теперь готов снимать». Мы рекомендуем не покупать оборудование

специально под съемку фильма. Вы можете привлечь к работе знакомых фотографов или видеографов или одолжить камеру у своих друзей. В больших городах обычно есть компании, которые дают оборудование в аренду. Обычно они лояльны к начинающим кинематографистам и могут предоставить скидку в обмен на упоминание в титрах. Но даже без всяких скидок взять камеру на несколько дней в прокат на порядок дешевле, чем купить.

Очень часто изначально в сценарии прописано слишком дорогое производство. Задействовано много актеров и локаций (мест съемок). Начинающий режиссер зачастую не понимает, что ему не только будет крайне трудно все это найти, но и организовать и управлять съемочным процессом тоже. При достаточно большом хронометраже, такие фильмы обычно бодро начинаются и быстро проседают. С каждой секундой экранного времени видно, как тает бюджет и увеличивается хаос. Уступка за уступкой и фильм теряет изначальную ценность, а вместе с этим интерес зрителя.

У вас всегда должны быть карманные деньги при себе, чтобы закрывать мелкие вопросы и экономить силы съемочной группе. Например, кто-то забыл батарейки или

неуникальный реквизит вроде воздушных шариков. Иногда нужно купить бутылку водки сторожу заброшенного ресторана или отправить на такси опаздывающего на следующую съемку по вашей вине актера. Это не значит, что за решение любого вопроса нужно обязательно платить – скорее всего если у вас правильный проект, многие люди и так согласятся вам помогать. Но вы сами почувствуете, когда необходимо небольшое ускорение и проще что-то купить или проплатить, чем идти другими путями.

Если вы давно уже снимаете кино и у вас есть бюджет, то я бы рекомендовал разделить его на основную и резервную часть. Основную часть направить на покрытие минимально необходимых расходов, а резерв тратить постепенно по ходу производства на вилках, когда «можно так, а можно еще вот так, но это дороже». Такой подход конечно не панацея, но зачастую бюджет просто во время съемок увеличивается раза в три и все это принимают как должное.

Сумма ответов на вопросы, представленные ниже, будет равна вашему бюджету:

Платите ли вы за сюжет и авторские права?
Каковы гонорары продюсера и помощников?
Каковы гонорары режиссера и помощников?

Каковы расходы на других участников съемок?

Есть ли еще какие-то расходы на творческую составляющую?

Каковы расходы на другой персонал, занятый в кинопроизводстве?

Предусмотрены ли доплаты участникам съемок?

Каковы расходы на художественный отдел?

Платите ли вы за создание и установку декораций?

Есть ли расходы на спецэффекты?

Каковы расходы на оформление съемочной площадки?

Есть ли расходы на реквизит и костюмы?

Есть ли расходы на транспорт?

Платите ли вы гримерам и стилистам?

Каковы расходы на освещение?

Платите ли вы за аренду оборудования?

Платите ли вы за аренду съемочной площадки?

Есть ли расходы на анимационные эффекты?

Есть ли расходы на дополнительные съемки?

Есть ли расходы на съемки с воздуха и специальные съемки?

Есть ли расходы на компьютерную графику?

Каковы расходы на монтаж?

Каковы расходы на музыку к фильму?

Каковы расходы на после съемочную обработку звука?

Есть ли расходы на визуальные эффекты?

Каковы расходы на титры?

Каковы ваши непредвиденные расходы?

Если у вас есть затраты по какому-то из пунктов – разложите их на составляющие. Без каких статей расходов вам удалось обойтись и почему? Как в целом вы оцениваете свой бюджет? Какой с вашей точки зрения при данном бюджете необходим минимальный резерв?

Выбор камеры. Главные критерии

Выбирая оборудование для киносъемки, мы руководствуемся критерием максимально высокого качества изображения. Это обусловлено тем, что кино сто лет снимали на 35мм пленку, теперь снимают в цифре в разрешении 4K (примерно 4000 на 2000 пикселей) и как и раньше демонстрируют на больших экранах. Естественно, у зрителя выработались определенные ожидания по детализации картинки.

Относительно недавно простому человеку были недоступны средства киносъемки. Можно было приобрести 16мм камеру, но также нужна была пленка, ее нужно проявлять, а главное монтировать. Для этого была необходима целая лаборатория. Конечно же, всегда были энтузиасты – те, кто занимался киносъемкой в качестве хобби и находил возможности, но это нельзя сравнить с массовым распространением бытовых видеокамер, которое в нашей стране произошло в девяностые годы. Теперь практически каждый мог накопить денег и приобрести камеру, а потом монтировать при помощи двух видеомагнитофонов, как это делал в самом начале карьеры Роберт Родригез. Потом пришла цифра и эра нелинейного монтажа

на компьютере – видео с камеры можно было «захватить», то есть оцифровать и превратить в файлы, которые можно было открыть в специальной программе, нарезать и снова записать в один файл. В нулевые цифровые фотоаппараты и видеокамеры вытеснили с рынка аналоговых предшественников и сейчас они есть почти в каждой семье. Вкупе с ростом производительности компьютеров, их повсеместном распространении, увеличением мобильности и качества цифровых камер, широкой популярностью программ для обработки видео среди взрослых и особенно молодежи – все это открывает поистине безграничные возможности, когда каждый желающий может снять фильм подручными средствами.

На качество изображения главным образом влияют разрешение и характеристики матрицы – элемента, обрабатывающего изображение. Разрешение изображения измеряется в пикселях. Основные разрешения, которые мы будем использовать: 1280 на 720 и 1920 на 1080 (так называемые HD и Full HD). Они широко распространены в современной любительской и полупрофессиональной технике, а также на мобильных устройствах и сегодня дают лучшее соотношение

цена/качество. Более низкие разрешения (например, 720 на 480) дают драматическое ухудшение качества изображения, а более высокие (например, 4К) – драматическое увеличение стоимости оборудования, которое по этой причине пока мало распространено и есть далеко не у каждого. Несмотря на то, что Full HD или 2К, как его еще называют, это лишь четвертая часть площади разрешения 4К – тем не менее, качество картинки при демонстрации в кинотеатре достаточно высокое и позволяет в полной мере насладиться четкостью изображения.

В нулевые произошла так называемая dslr революция, когда в определенном ценовом сегменте – а именно примерно до 200 000 рублей – зеркальные фотоаппараты обогнали все видеокамеры по соотношению цена/качество. И несмотря на недавнее появление относительно недорогих конкурентов – например, камер Blackmagic, до сих пор подавляющее большинство низкобюджетных фильмов снимаются именно на фотоаппараты. Одним из критически важных факторов, позволивших выиграть конкурентную борьбу, для dslr техники стало наличие большого количества сменных объективов и их универсальность.



Физические размеры фотоматриц

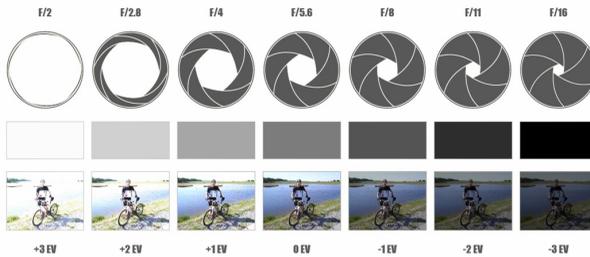
Еще один важный фактор, влияющий на качество изображения – это размеры и разрешение матрицы. Матрица фотоаппарата или видеокамеры – это элемент, который преобразует попадающий на него свет в цифровой код, который может быть записан на те или иные носители. Чем больше размеры матрицы, тем больше света на нее может попасть и лучше будет картинка. При равном количестве мегапикселей большая матрица будет давать лучшее качество изображения. Исключение из этого правила могут составить видеокамеры с меньшими размерами матрицы, при условии, что их три. Большинство камер с системой матриц, где каждая отвечает за один из цветов,

формирующих картинку, дают лучшее изображение, нежели их одноматричные конкуренты.

Итак, подведем итог. Для достижения наилучшего качества изображения выбирайте из доступного вам оборудования то, которое обеспечивает наибольшее разрешение изображения при наибольшем физическом размере матрицы. Есть еще один фактор, влияющий на качество картинки - это выбор объектива, но о нем поговорим отдельно.

Выбор объектива. Главные критерии

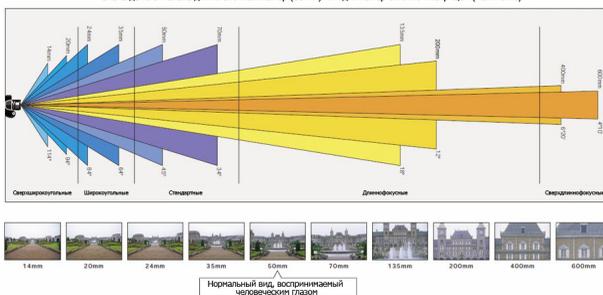
Объективы различают зум и фикс. Эта характеристика определяется возможностью изменения фокусного расстояния. Если фокусное расстояние постоянное – такой объектив называется фикс. Если переменное – зум. В чем разница? В зум объективах за счет использования системы зеркал, которая и позволяет при съемке осуществлять так называемый оптический зум (то есть приближение объекта), уменьшается величина диафрагмы – отверстия, через которое свет попадает на светочувствительный элемент. Проще говоря, когда вы зуммируете на матрицу попадает меньше света, что драматически сказывается на качестве изображения. Если вы девушка, просто запомните: когда приближаете на экране все становится темненькое. Поэтому при съемке фильмов как правило используются фиксы с широким отверстием диафрагмы.



Давайте внесем ясность в характеристики объектива. Мы уже упоминали диафрагму. Ее значение обозначают буквой F. Далее могут идти значения: 1.2, 1.4, 1.8, 2, 2.4, 2.8 и так далее. Чем больше значение диафрагмы, тем меньше ее отверстие. Далеко не всегда при съемке мы будем держать диафрагму полностью открытой, но при низком освещении (а со светом у новичков в боевых условиях часто проблемы) у нас должна быть такая возможность. Кроме того, есть еще одна фишка, которую позволяет делать широкая диафрагма, но о ней – в статье достижение кинокартинки.

Соотношение фокусного расстояния и угла обзора

Схема действительна для пленочных камер (35 мм) или для камер с полной матрицей (Full Frame)



Второй важной характеристикой является фокусное расстояние. Оно измеряется в миллиметрах. Объективы различают широкоугольные, нормальные и длиннофокусные (телеобъективы). Нормальными объективами, которые скорее всего вы будете использовать в большинстве случаев являются объективы с фокусным расстоянием от 35 до 85 мм. Фокусное расстояние объектива определяет угол обзора, который в свою очередь влияет на целесообразность использования объектива для съемки того или иного кадра. К примеру, общий план гораздо удобнее снимать 35мм объективом – угол обзора больше, а крупный план или деталь – 85мм, потому что угол обзора меньше. *Взаимосвязь простая: чем больше фокусное расстояние, тем меньше угол обзора объектива.*

Если вам нужен универсальный объектив, при помощи которого можно было бы отснять крупный, общий и средний планы – то таким объективом может быть «полтос» - 50 мм. Для большинства камер он даст такой угол обзора, который можно будет затем подрегулировать на месте, просто переместившись с камерой ближе или дальше по отношению к объекту съемки.

Как правильно рисовать раскадровку

Первое, что нужно запомнить про раскадровку – она имеет прямоугольную форму с соотношением сторон близким к тому, в котором вы собираетесь снимать. В крайнем случае, используйте квадратную форму (мало ли, закончилась обычная бумага) – но выделяйте цветным прямоугольником ту часть кадра, которая как вам кажется будет собой представлять финальное изображение.

Можно взять лист бумаги и нарисовать там при помощи линейки прямоугольные формы нужного размера, а затем уже начать их заполнять рисунками – таким образом вы убережете себя от случайного скатывания в «обычную» композицию.

Основной задачей раскадровки является проработка мизансцены для упрощения подготовки и съемки во время работы на площадке. Проще говоря, мы обсуждаем основные моменты по движению камеры заранее, чтобы снимать быстрее и качественнее, а не искать решения на ходу. Что интересно, вам не обязательно необходимо уметь хорошо рисовать. Более того, некоторые режиссеры рисуют просто мешковидных человечков или силуэты. Что

действительно важно – это чтобы картинка давала четкое представление о том, как именно движется камера, а содержимое раскадровки было максимально близко к содержимому финального кадра.

Рассмотрим несколько раскадровок из фильма Тимура Данелия «SV»:





Как вы могли заметить, они хорошо выглядят и довольно подробно прорисованы. Однако использовать их на практике затруднительно.

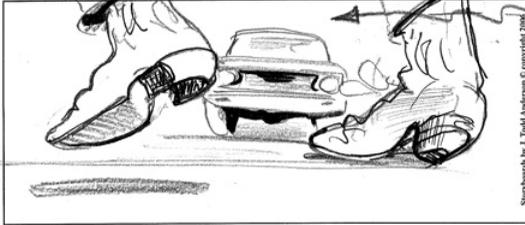
Если вы посмотрите фильм, вы узнаете все эти кадры и наверняка согласитесь, что сцены переданы довольно точно. Другое дело, что трехмерное изображение пространства не решает вопроса композиции. То есть думать о конкретном ракурсе для каждой сцены придется на площадке. Такие режиссерские зарисовки могут быть весьма полезны для того, чтобы передать видение. Их можно показать не только оператору, но и тем актерам, которым вы даете читать сценарий, чтобы у них было более четкое представление о своей роли.

Теперь давайте посмотрим на хороший пример – раскадровки к культовому фильму братьев Коэн «Старикам здесь не место» (вообще это образцовый фильм с точки зрения операторского искусства - рекомендуется к просмотру целиком без звука):



"NO COUNTRY FOR OLD MEN"

SCENE 105-D109
SET UP 12



12. LOW ANGLE WIDE -THE TRUCK IN THE BG AS MOSS FEET ENTER AND HE RECEDES TOWARD THE TRUCK, BLEEDING ONTO THE STREET



Мнения известных режиссеров относительно раскадровок расходятся. Каждый фильм Спилберга рисуется чуть ли не в виде комикса, очень тщательно. Для сложных сцен с визуальными эффектами рисуется аниматикс – трехмерная раскадровка, представляющая собой мультфильм. А вот, например, известный независимый режиссер Джим Джармуш считает, что рисовать раскадровку – это все равно, что убрать все творчество из процесса. Никогда не знаешь, что придет тебе в голову в момент съемки и не хочется быть движимым старыми идеями.

Наша рекомендация начинающим режиссерам: рисовать раскадровки и снимать по ним в первую очередь, но обязательно оставлять запас времени для того, чтобы поэкспериментировать прямо на площадке, если будет такое желание. Таким образом вы не будете переживать о том, как вам завтра снимать ту или иную сцену, но и не ограничите свои творческие амбиции.

Как найти единомышленников?

Как-то.

Серьезно, это самый точный ответ. Можно дать сколько угодно рекомендаций: пошевелить ближний круг, дать объявление в тематическом паблике, прийти на занятия в Фильмкино. Все они будут правильные, но вы никогда не знаете, где найдете тех, с кем будете делать дела. Поэтому пробуйте что-то, ищите везде. И «как-то» обязательно найдете.

Почему стоит учить английский?

Когда мы снимали свои первые фильмы, информацию приходилось собирать по крупицам на просторах интернета. У новичков в любом деле тысяча вопросов и миллион сомнений – совсем как у детей. Как писать сценарий? С чего начать? Все таки какая частота кадров используется в кино? Как выбрать камеру? И так далее. На форумах много дилетантов, в русской википедии ответов мало, на профильных ресурсах часто пишу заумно для жестких технарей.

Практически все ответы были найдены на англоязычных ресурсах. В википедии был достаточно подробный *Movie Making Manual* (en.wikibooks.org/wiki/Movie_Making_Manual). Любитель визуальных эффектов Эндрю Крамер (Andrew Kramer) завел блог videocopilot.net, который существует и поныне, хотя обновляется значительно реже, потому что у Эндрю много работы для таких чуваков как Джей Джей Абрамс и к тому же с момента появления проекта родились две дочки. И тем не менее, его вклад в развитие визуальных эффектов во всем мире бесценен (продукты купили (только купили) десятки тысяч людей из разных стран). Слегка фриковый и очень крутой голливудский коуч Dov S-S Simens ведет потрясающие по

содержательности тренинги, промо из которых можно найти на YouTube (youtube.com/user/webfilmschool/videos). Ну и, конечно же, были просмотрены сотни интервью с любимыми режиссерами, например с Квентином Тарантино (youtube.com/watch?v=SFIRa_tZImM), и бесчисленные making of (youtube.com/results?search_query=making+of+film) – видео со съемочных площадок, сопровождаемых подробными комментариями авторов фильма. Как оказалось, информации мегатонны - бери не хочу.

Из английского языка взяты большинство терминов в мировой киноиндустрии. Огромное количество ко-продукций (совместных производств, как правило компаниями из разных стран – прим. автора) возможны благодаря тому, что люди говорят на одном киноязыке и понимают друг друга. Кроме того, лучший в мире софт для пост-продакшена тоже выходит на английском и, зная английский, вы не только сможете не зависеть от качества локализации, но и получите доступ к огромной общемировой кинематографической базе знаний в виде tutorиалов, статей и других материалов.

Глава 3.

Съемка

Работа с актерами

Первое, что стоит запомнить – актерам нужно ваше внимание. В процессе работы им приходится экспериментировать с образами и эмоциями, поэтому рядом должен быть кто-то чуткий и компетентный для обратной связи. Ваша задача дать исполнителям ролей в вашем фильме максимально раскрыться, помочь им сформировать своего героя. Если вы ждете, что они все сделают сами и постоянно требуете большего – скорее всего возникнут недопонимание и конфликты.

Перед началом съемок имеет смысл организовать такой виртуальный плейграунд, задать правила игры. Вот здесь можно все, экспериментируйте, балуйтесь, шалите – лишь бы на пользу делу. А вон там – забор, за него заходить нельзя. Потому что за забором ваша территория, там ваши правила: режиссерские, продюсерские. Чем более четко вы изначально зададите эти грани, тем лучше будет у вас атмосфера на площадке (особенно, если актеры любительские). Вообще, не важно снимаете вы кино с профи или нет, люди работают за деньги или нет – должна быть минимальная субординация просто для того, чтобы достичь цели. И лучше договариваться о зонах ответственности и условиях

сотрудничества на берегу – так значительно возрастают шансы на успех.

Очень важно подробно разбирать материал перед съемками. Если вам не нравится, как играет тот или иной актер – это значит, что вы либо ошиблись на кастинге, либо не объяснили, что вы от него хотите. Вы должны уметь точно доносить до актера, какие эмоции и чувства он должен передать. Если у вас проблемы с формулированием мыслей и вам зачастую трудно подыскать нужные слова (в этом нет ничего особенного – не все обладают даром красноречия), найдите переводчика, который понимает ход ваших мыслей и может перевести это на актерский.

Давайте время на подготовку, чтобы человек мог настроиться. Особенно новичкам, любителям, друзьям. Особенно перед сложными сценами. Весь стресс от плотного графика съемок должен ложиться на ваши сильные плечи и не должен касаться актеров. То есть как бы вы не спешили – торопить актера не нужно, как правило будет только хуже. Лучше качественнее планируйте свои съемки.

Ваша основная задача – завоевать доверие. Если ваши актеры будут чувствовать, что вы строгий, но справедливый, что не дадите их в

обиду, что вы внимательны – все, они ваши. Они будут работать бесплатно и столько, сколько надо. И это доверие теперь нужно будет оправдывать, снимая качественный материал и получая кайф от совместной работы. Все очень просто: вы либо любите своих актеров, либо снимаете брак.

А теперь немного материального: актеров необходимо кормить и развозить. И иногда платить, если позволяет бюджет и по-другому не договорится. Хотя здесь надо быть очень аккуратным: почему вся съемочная группа работает на энтузиазме и за опыт, вы тратите свои деньги и никогда их больше не увидите – а кто-то просит себе гонорар? Насколько этот человек будет релевантным проекту? Собирайте единомышленников, отсеивайте пассажиров и будет вам кино.

Операторская работа

Многие начинающие режиссеры в своих фильмах сами являются операторами. Это неплохо, особенно если рассматривать короткий метр как своего рода школу. Однако недостаток операторских навыков порой негативно сказывается на качестве картинки и фильма в целом.

Одна из наиболее распространенных ошибок – чрезмерное использование штатива. Тут могут быть разные мотивации, но реально штатив хорош для общего плана. В остальных случаях он сильно «сушит» ваше повествование (в первую очередь не драматургическое, а изобразительное). Если вы хотите четкую и плавную камеру как в большом кино – это понятно, но есть два момента. Во-первых, нужно соответствующее стабилизационное оборудование. Во-вторых, в большом кино проработан каждый элемент кадра – над этим трудится большой коллектив и выглядит это соответствующе.

Если вы снимаете в «боевых» условиях на обычных объектах (квартиры, улицы, заброшенные стройки) – там особо нечего панорамировать. Снимая с рук, вы добавите драмы и реализма вашей истории. Она будет смотреться чуть проще, зато в хорошем

смысле злее и не так претенциозно. Конечно, здесь тоже нужен баланс – от дрожащей камеры не должно выворачивать, но свобода от штатива бесценна. Вам нужно научиться чувствовать сцену, развить в себе это понимание – когда кого снимать, в какой момент что показывать. По сути это бесценный опыт, ведь вы как будто направляете взгляд зрителя и вынуждены ставить себя на его место: куда бы он посмотрел в каждый конкретный момент сцены.

Возьмите за правило снимать мастер-шоты, то есть общий план сцены – это будет служить вам подстраховкой на случай, если что-то пойдет не так на монтаже и плохо склеится. Но после того как мастер-шот готов, что называется *have fun*. Снимайте в удовольствие, снимайте красиво и поразному. Пробуйте, экспериментируйте настолько, насколько позволяет время – никогда не знаешь заранее, что в итоге войдет в фильм.

Еще одна часто встречающаяся ошибка – композиционная: расположение объекта съемки по центру кадра, в лоб. Существует правило 2/3, согласно которому объект нужно центровать по третьей части кадра. Это эстетический момент, его трудно

объяснить логически, но разница на глаз заметна.

Также бывают разные задачи: если вам нужно придать человеку вес и авторитет, его лучше снять снизу вверх. Таким образом туловище персонажа возвышается над зрителем, герой как бы смотрит на него сверху вниз. Спортивную машину лучше снимать снизу, рядом с кузовом – это придает динамику даже статичному кадру, подчеркивая изгибы фар и капота. Вы как бы говорите: «Смотрите, какая красивая, прокачанная спортивная машина сейчас перед вами». Если же просто снять ее сбоку или сверху, эта подача зрителю говорит примерно следующее: «Смотри – вот спортивная машина». Чувствуете разницу?

Существует еще одно правило, оно касается съемки диалогов и гласит, что оператор не должен пересекать условную линию, которая соединяет в пространстве двух персонажей. При пересечении изменяется расположение актеров в кадре и на склейке у зрителя возникает диссонанс: актер А, который был слева, в следующем кадре окажется в правой части экрана – как бы изменив позицию относительно зрителя. Правило 180 градусов часто нарушается в современном кино и не

стоит воспринимать его как догму – но знать необходимо.

Напоследок хочется напомнить, что короткометражное кино обладает огромным преимуществом перед полным метром – вы можете делать все, что захотите и никакой продюсер не скажет вам: «Эй, чувак, так нельзя, потому что зритель не поймет и мы не отобьем бюджет». Конечно, важно сохранять адекватность, но если вы будете снимать как все – то и кино у вас получится как у всех, то есть посредственным. Эксперимент лежит в основе кино с самого рождения, так что дерзайте!

Настройка камеры

Мы уже говорили про разрешение. В большинстве случаев нас интересует максимально возможное разрешение и скорее всего это будет Full HD 1920 на 1080 пикселей. Но бывают ситуации, когда этому разрешению предпочитают 1280 на 720. Когда же?

Наверняка, пару сцен из своего сценария вы хотели бы увидеть в slow motion. Для создания этого эффекта используется ускоренная съемка или рапид. На некоторых моделях камер и фотоаппаратов существует режим съемки 50р или 60р кадров в секунду. И как правило он доступен при режиме HD. Если мы снимем объект со скоростью 60 кадров, а будем воспроизводить в секунду только 24, то у нас получится желаемый эффект естественного замедления. Конечно же, для того чтобы эффект был по настоящему крутым и было видно полет пули - понадобится более серьезное оборудование с частой съемки 300 и выше кадров в секунду. Однако для того, чтобы решить большинство задач - например снять медленный поворот головы главного героя - вполне достаточно 60 кадров в секунду.

Сегодня существует много способов изменения скорости воспроизведения при помощи компьютерных программ для монтажа, но важно понимать, что если исходный материал снят в стандартном режиме 24 кадра в секунду – ваши возможности в этом плане сильно ограничены. Представим, что вы растянули воспроизведение 24 кадров на 2 секунды. Это значит, что за 1 секунду перед зрителем промелькнут только 12 кадров. Этого недостаточно, чтобы сделать картинку движущейся – она будет тормозить.

Рядом с частотой кадров 50 или 60 стоит маленькая буква P. Она указывает на развертку, в которой записывается изображение. P – значит прогрессивная, изображение записывается целиком. Если там стоит буква I – то изображение записывается строками. Этот вариант хуже, потому что компьютеру во время оцифровки такого изображения придется делать деинтерлейс – процесс совмещения четных и нечетных строк в одно цельное изображение. Это сказывается на качестве картинки и как следствие на эффекте slow motion. Поэтому его имеет смысл применять только на фотоаппаратах, снимающих в режиме progressive. И в целом, если есть

возможность снимать в Р – лучше всегда снимать в Р.

Сейчас мы рассмотрим ряд настроек, которые необходимо выставлять для каждой сцены. Это связано с тем, что, снимая например в квартире, в разных комнатах вы скорее всего получите разную картинку по освещенности и другим параметрам. То же самое и на улице. Поэтому, правило такое: пока вы снимаете в одних условиях освещенности – настройки камеры не меняются. Но как только вы меняете место съемок – камеру необходимо перенастраивать.

Баланс белого (White Balance, WB)



Баланс белого – это настройка восприятия цветовой температуры цвета. Изменяется

при помощи предустановок или вручную в кельвинах. Во многих современных камерах есть автоматическая установка, хотя многие до сих пор предпочитают это делать вручную, взяв за ориентир белый лист бумаги или какой-то другой подходящий объект. При неправильной установке изображение будет либо слишком холодным (сине-зеленым), либо слишком теплым (красно-желтым). При правильно выставленном балансе белого цвета на дисплее будут естественными – примерно такими, какими они предстают для глаза.

Не пытайтесь делать цветокоррекцию при помощи этой настройки камеры. При неправильно записанном изображении, с неверно заданной цветовой температурой дальнейшие изменения несут в себе заложенный дефект. То есть вы не сможете выправить цвета на компьютере, потому что они будут изменяться в неправильном алгоритме. Проще говоря, ошибка с этим параметром означает бракованный материал, который нужно переснимать.

ISO или светочувствительность



Помните как в эпоху пленочных мыльниц вы приходили в Кодак и просили 36 кадров 400 единиц? Это то же самое. Причем когда вы ехали отдыхать на юг, то брали 100-200 единиц – там много солнца, их хватит. А вот снимать в квартире меньше, чем на 400 – верный брак. Действительно, чем выше значение ISO – тем более чувствительна камера к свету, тем выше освещенность в кадре. Простыми словами, чем больше ISO, тем светлее кадр. Однако у медали есть обратная сторона – если выкрутить параметр ISO, то в темных местах изображения будут видны шумы. На некоторых локациях вам будет не хватать источников освещения и до определенного момента это поможет. Но очень важно мониторить изображение на ноутбуке или дополнительном экране с большей диагональю, потому что на дисплее камеры вы можете не заметить сильные шумы, вызванные высокими значениями ISO.

Частота работы затвора (shutter speed)

Посмотрите на фотографию футболистов в игровом эпизоде.



А теперь посмотрите на фото ночного трафика.

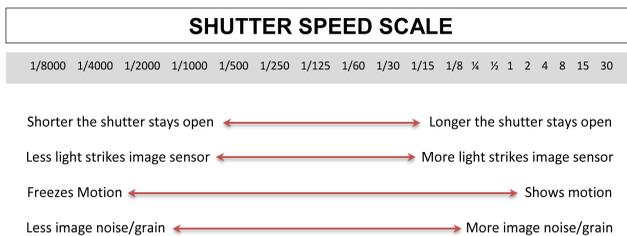


Почему футболисты получились четкие, хотя эпизод длился меньше секунды, а машины

ночью – смазанные, хотя могли находиться в кадре значительно дольше?

По всей видимости, такова была задумка фотографа и ее реализация стала возможной, благодаря изменению скорости работы затвора. Чем меньше значение этого параметра – то есть, чем меньше дробь ($1/125$, $1/250$, $1/500$) – тем меньше света успевают попасть на матрицу. Значит мы сможем например запечатлеть четкими объекты в движении: спортсменов, диски автомобиля, истребитель. При больших дробях – $1/25$, $1/50$ - движение выходит смазанным. Именно такие значения мы будем использовать при киносъемке.

Если во время воспроизведения фильма нажать на паузу, когда какой-либо персонаж делает движение, например берет ключи со стола – то вы увидите, что его рука смазана. Попробуйте снять эпизод при shutter speed $1/500$ и посмотрите как неестественно будет выглядеть изображение, при воспроизведении.



Запомните, этим параметром нельзя регулировать уровень освещенности в кадре - для этих целей есть ISO и диафрагма. Вы можете сделать пере освещённый кадр темнее при помощи скорости работы затвора, но это неизбежно добавит брак в ваш рабочий материал. Вас интересуют только 2 значения: 1/25 и 1/50.

Единственное исключение из этого правила составляет тот самый таймлапс (lapse of time - течение времени, англ.), который мы видели на фотографии ночного города. При помощи этого эффекта можно получать потрясающие видеозарисовки, которые часто встречаются в фильмах и видеороликах. Таймлапс достигается за счет больших выдержек, когда затвор открыт несколько секунд. Таким образом удастся, например, показать один день из жизни города за несколько минут.

Со временем вы научитесь правильно комбинировать настройки камеры для

достижения наилучшего качества изображения. По возможности рекомендуем использовать дополнительные мониторы или плейбек – просмотр отснятого материала на ноутбуке или телевизоре сразу после съемки сцены, пока еще можно внести правки.

Установка света

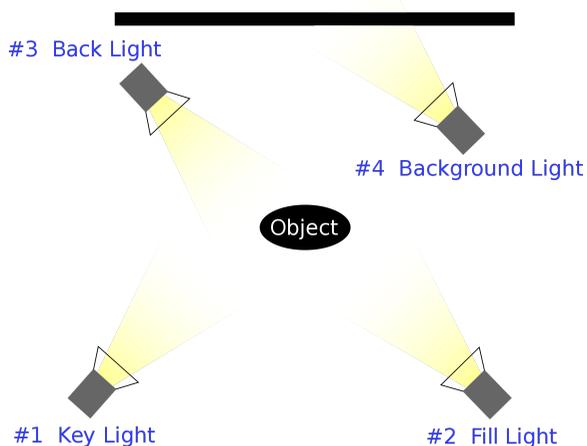
Многие начинающие кинематографисты пренебрегают дополнительными источниками освещения как таковыми. В то время как профессионалы говорят: «Я скорее буду снимать хорошо освещенную сцену на dslr, чем плохо освещенную на 35мм».

Классическую схему расстановки света вы можете найти в любом учебнике. Попробуем передать основную логику, чтобы вы не только знали, как расставить свет, но и понимали смысл – а значит могли экспериментировать.

Основной источник света – key light – располагается слева от камеры перед объектом съемки и дает достаточно резкие тени, затемняет задний план, но решает базовый вопрос с освещением объекта. Многие останавливаются на этом, но изображение получается любительским. Вы можете надеть софтбокс или задействовать еще один источник света – заполняющий, fill light. Он располагается справа от камеры перед объектом съемки. Тем самым вы уберете жесткие тени, однако темные участки объекта съемки все равно будут сливаться с задним планом.

Мы используем контровой свет – или backlight – для того, чтобы четко отделить объект съемки от заднего плана за счет выделения контура. Вы также можете использовать контровой свет на $\frac{3}{4}$ для того, чтобы выделить скулы и подчеркнуть форму лица.

Теперь имеет смысл поработать с задним планом. Кинокартинка отличается глубиной кадра, поэтому если мы подсветим задний фон – полку, вывеску, автомобиль – это придаст нашему изображению дополнительный объем. Также вы можете подсветить какие-то интересные с точки зрения игры света объекты – лестницы, глянцевые поверхности и тп. Обязательно подсвечивайте отдельным источником зеленый или синий экран, если он задействован в кадре.



Создать хорошее освещение стоит не так дорого, как может показаться на первый взгляд. Во-первых, есть аренда. Во-вторых, есть недорогой строительный свет в любом гипермаркете, который можно рассеивать и получать вполне неплохой ки лайт. Можно купить комплектующие и сделать его самому (как, например, поступил Антон Ачиколов). DIY ки лайт можно дальше докручивать подручными средствами, такими как фонарик айфона, обычные настольные лампы (при работе в помещении), малые диодные панели (наподобие Z96).

Установка света – это творческий процесс и каждый случай здесь уникален. Вы можете все сделать по классической схеме, но все равно что-то в кадре будет не так.

Постарайтесь понять логику выставления источников света и потренируйтесь на кошках прежде, чем выходить на съемочную площадку. В случае затруднений, просто возьмите светильник и двигайте до тех пор, пока вам не понравится то, как ложится свет.

Запись звука на площадке

Вы можете доверить запись звука на площадке даже неопытному человеку – в случае, если сами обладаете необходимыми навыками и способны обеспечить должный контроль. Один из основных принципов записи звука на съемочной площадке, который стоит сразу запомнить – звук пишется отдельно от видео. Это не значит, что стоит выключить встроенный микрофон на вашем фотоаппарате – но означает, что вам понадобится специальное устройство для записи чистового звука.

В современном кинопроизводстве существует тенденция к максимально возможной записи звука на площадке для экономии бюджета. Однако большие компании обладают необходимыми для такой работы средствами и специалистами. В вашем случае имеет смысл попытаться записать чистый звук с площадки, но без фанатизма – либо вы решите оставить как есть, либо придется переозвучить.

Всегда выделяйте для записи звука отдельного человека в вашей команде. Если вы считаете, что, закрепив сверху фотоаппарата звуковой рекордер (например, Zoom), вы решили проблему и будете

одновременно управлять камерой – это иллюзия. Даже если у вас большой опыт и мега гибкость рано или поздно произойдет обидный косяк и вы потеряете часть полезного материала.

Звукооператор будет мониторить уровень сигнала до и во время записи по шкалам на экране рекордера. Но сигнал не покажет звуки шагов оператора, они могут быть закрыты другими шумами, еще одно важное правило – мониторить звук через наушники. Очень часто звукооператор будет останавливать съемки по одному ему понятной причине – слышно как смеется отдыхающая где-нибудь массовка.

У новичков часто возникает вопрос о том, как должен располагаться микрофон относительно камеры при работе на площадке. С диалогами все понятно – здесь важна качественная запись и хорошая слышимость, поэтому пушка может находиться прямо над границей кадра. Когда вы снимаете действие, то логика немножечко другая. Камера это глаза зрителя, а ваш саунд рекордер – это его уши. Где глаза, там и уши. Если вы снимаете общий план и поставите звукооператора где-то далеко, то все звуки – голоса, проезжающие машины и так далее – запишутся относительно рекордера, но

относительно камеры они могут быть искажены.

Один из главных символов кинематографа – хлопушка – сегодня на площадке начинающих кинематографистов встречается редко. Появились удобные мобильные приложения, заменяющие классический вариант, кто-то просто хлопает в ладоши. Целые споры разворачиваются на тему того, можно ли сведение видео и звука доверить компьютеру и вообще не заморачиваться с хлопушкой. Если у вас процесс звукозаписи не доведен до идеала, вы только начинаете или команда не работала раньше вместе – мы рекомендуем все же использовать хлопушку. Кстати, у классики в этом плане есть завидное преимущество – всем становится понятно, чем именно вы заняты. Интерес и внимание возрастают в разы!

Глава 4.

Пост-продакшн

Монтаж

Монтаж, конечно же, необходимо показывать, а не рассказывать. Но мы постараемся здесь раскрыть наиболее часто возникающие на этом этапе проблемы. И первая из них: какую выбрать программу для монтажа? Выбирайте мейнстрим: Adobe Premiere (Windows, iOS) или Final Cut Pro (только iOS). Это зарекомендовавшие себя, достаточно стабильные пакеты.

Важно понимать, что вы можете посмотреть 20 видеоуроков по этим программам, но реально очень мало информации будет усвоено. Вам просто не нужно столько знать, если вы не собираетесь зарабатывать монтажом себе на жизнь. Необходимый уровень базовых знаний, которые позволят смонтировать фильм можно получить за один, максимум два часа.

Приступать к монтажу, особенно если вы снимаете свой первый фильм, лучше прямо во время съемочного периода: в перерывах, либо после окончания рабочего дня. Так вы сможете сразу увидеть места, которые плохо клеятся и...другие косяки. Начинающие режиссеры зачастую еще не обладают достаточно реалистичным навыком визуализации и то, как они представляют

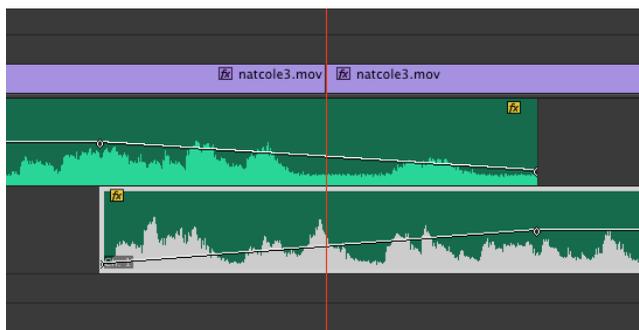
сцену в воображении и фактическая запись могут кардинально различаться: в голове сцена работает, а на мониторе – нет.

Зачастую новички плохо представляют как монтировать в буквальном смысле слова. Одно дело наблюдать финальный результат на экране кинотеатра, другое впервые сесть за монтаж самому. В монтаже есть два главных правила. Первое гласит: когда монтируем действие – используем лучшие кадры. Это значит вы просто берете все самые сочные, самые красивые кадры из всего материала сцены и составляете из них повествование.

Второе правило касается монтажа диалогов: здесь главное – естественный темп и ритм. Нам важно, чтобы дыхание, паузы между словами, взгляды выглядели максимально реалистичными – это приобретает особенное значение в короткометражном кино, где часто на площадке всего одна камера и стандартный диалог восьмерку приходится снимать поочередно.

Зачастую качество записанного вами звука будет далеко от идеала, будут слышны шумы. Для того, чтобы сделать более-менее плавный переход от одной аудиодорожки к другой внутри сцены используется

гениальный и очень простой прием (который нам показал Дмитрий Покровский): на дорожке с которой будет переход примерно за 1 секунду до склейки ставится маркер, второй маркер ставится спустя 1 секунду после склейки на этой же дорожке. На втором маркере звук ставится скажем на -200Db. Таким образом в течение 2 секунд громкость убавляется до предела. С дорожкой на которую идет переход проделывается все в точности наоборот: в течение 2 секунд громкость дорожки возрастает до нормального уровня. Как вы догадались их графики убывания/возрастания громкости пересекаются спустя 1 секунду, благодаря чему достигается эффект перетекания одной дорожки в другую. То, что раньше цепляло слух стало практически неразличимым.



После того, как монтаж готов у многих встает вопрос по настройкам для рендера. Рекомендуем использовать кодеки QuickTime. Если вам нужно создать DVD для отправки на фестиваль, то вы можете воспользоваться специальной программой Adobe Encore, предварительно отрендерив все в mpeg-2 dvd. Для создания lossless ("без потерь" – выдерживает несколько ререндеров) файла можно использовать кодек Animation, однако придется запастись свободным местом на диске (1 минута HD видеобудет занимать несколько гигабайт). Для интернета и отправки на фестивали через файлообменники идеально подойдет «легкий» кодек H.264. Отрегулировав поток, можно настроить нужные качество и размер файла (не рекомендуем ставить значения ниже 5000 kbps из-за резкого ухудшения качества).

Посмотрите фильм «На острие: волшебство киномонтажа» (Cutting Edge: The magic of movie editing). Затем посмотрите один из ваших любимых фильмов без звука и желательно целиком.

Достижение кинокартинки

Для того, чтобы картинка с вашего зеркального фотоаппарата не выглядела сериальной или любительской, имеет смысл учитывать несколько факторов. Во-первых, соотношение сторон. Все, что снимается 4:3 – для телевизора и так воспринимается. В большинстве фотоаппаратов и видеокамер можно выставить отношение 16:9, это формат изображения знакомый вам, например, по youtube. Это приемлемо, но все равно далеко до киношного. Фильмы как правило делают широкоформатными, примерно 2:35 к 1.

Такого соотношения сторон вы можете добиться от обычного Full HD, обрезав кадр по высоте на этапе монтажа до 817 пикселей (вместо 1080). Но если вы решите это сделать, то на этапе съемок важно учитывать при выставлении композиции те части кадра, которые впоследствии будут обрезаны. В этом вам поможет тестовая съемка: определите участки кадра, которые не будут видны, затем заклейте их на экране камеры или внешнем мониторе (что в данном случае удобнее) черной бумагой.

Существенно повысит качество вашей картинки – насыщенность цветов и глубина

резкости. Используйте дорогие объективы (которые можно арендовать по очень привлекательным ценам), например Carl Zeiss. Они, обладая прекрасной цветопередачей, действительно круто «мажут» все, что ни попадает в фокус и создают глубину кадра – в то время, как все внимание оказывается на объекте съемки, актере.

У многих производителей, например Canon, есть специальный режим съемки – cinema 24p. Именно с частотой 24 кадра в секунду мы смотрим кино большую часть его истории. Зритель привык к такой скорости и когда ему показывают 25 или 30 кадров замечает разницу в восприятии. Ее особенно легко обнаружить во время движения – вы можете наблюдать легкую прерывистость. Если вы снимаете 25 кадров, это может вызвать у зрителя ощущение телевизионной съемки – ведь именно с такой частотой вещает наше телевидение.

Кинокартинка всегда отличалась своей контрастностью. Никаких полутонов: белое – это белое, а черное – черное. После появления цифры фильмы, помимо вытягивания цветов, начали стилизовать в зависимости от истории и видения режиссера. Например, в фильме «Матрица»

все действие в реальности снято в холодных, синих тонах, а все что происходит в Матрице – в зеленых. Но чаще встречается единое цветовое решение для всего фильма, которое кардинальным образом отличается от raw footage. Смотрите примеры цветокоррекции на moviesincolor.com

Качественная цветокоррекция (или грейдинг) делается в специальных программах типа DaVinci Resolve профессионалами. Также существует множество плагинов для программ монтажа. Это и встроенные в последние версии Adobe Premiere, и сделанные сторонними разработчиками наподобие Magic Bullet. При помощи этих решений вы сможете быстро и практически без заморочек покрасить свой фильм. Если у вас разная освещенность в кадрах, один и тот же плагин будет отличаться на вид и это будет заметно на склейках. Так что не поленитесь поиграть с настройками этих плагинов, вместо того, чтобы просто ставить их по дефолту.

Крайний и, пожалуй, самый важный фактор кинокартинки – это звук. Именно звук «делает» кино, как ни странно. Атмосферы (фоновые шумы локаций), диалоги, звуковые эффекты – все это напрямую влияет на восприятие изображения. В одном из

российских шоу был такой конкурс: героям предлагалось озвучить фильм при помощи подручных средств. Киношная картинка здесь не спасет: половина успеха в достижении картинки – это качественный звук.

Саундтрек к фильму

Музыкальное сопровождение - один из краеугольных камней пост-продакшена независимого кино. Во многом это связано с бюджетными ограничениями авторов фильмов, что вполне естественно: далеко не каждый может официально позволить себе ту музыку, которую хотел бы видеть в своей работе. Впрочем, не все так страшно. Зачастую, всегда можно найти компромиссное решение, а иногда даже договорится с исполнителем о специальных условиях использования.

Прежде всего, не стоит использовать в своем короткометражном фильме популярные треки. Когда смотришь фильм, в котором играет Лана Дель Рей или Сплин - это настолько выдергивает из повествования, что даже неплохая работа сразу же ассоциируется с роликом для интернета. Вам как режиссеру нужно заявить о себе, а вы пытаетесь набрать очки за счет известной музыки, на использование которой у вас скорее всего нет прав.

Даже в полнометражных фильмах иногда популярный саундтрек выбивается из контекста, как будто режиссер руководствовался личными пристрастиями.

К тому же любая существующая вне фильма музыка несет в себе отпечаток раннего восприятия. Например, зритель слушал трек все лето у себя на даче. Он пришел в кино, смотрит ваш фильм, начинает играть музыка – и он мысленно оказывается на даче. Это несколько утрированный пример, но смысл должен быть понятен: с популярной музыкой надо быть очень аккуратным.

Если рассматривать короткометражный фильм как визитку режиссера, то самостоятельное озвучание будет весьма удачным решением. Да и с художественной стороны, в случае качественно проделанной работы, фильм только выиграет – кто как не режиссер знает нужный для каждой сцены мотив. Что делать тем, кто сам наиграть саундтрек не может?

Часто режиссеры приглашают кого-то из своей тусовки, кто занимается музыкой. Это на самом деле идеальный вариант, потому что обе стороны выигрывают. Ваши знакомые получают опыт написания музыки к фильму и новую аудиторию, а вы – оригинальный саундтрек и, опять таки, опыт взаимодействия в написании музыкальной темы для фильма.

В крайнем случае, если по какой-то причине вы не смогли найти желающих написать для вас саундтрек – есть специальные сайты, которые продают уже готовую музыку и права на ее использование (например, shockwave-sound.com). Стоимость стандартной лицензии на трек там может колебаться от 500 до 1500 руб, что делает его вполне доступным.

Преимущество таких сайтов в том, что музыку пишут профессионалы, она довольно высокого качества и ее много разных видов и жанров. Есть тематические мелодии, например, если вы хотите «как у Тарантино». Недостатки – у кого-то на другом конце света может играть такой же трек и, что более важно, необходимость монтировать от музыки, а не наоборот.

Если же ваш бюджет позволяет, вы можете связаться с исполнителями. Вполне возможно, если им понравится фильм, они пойдут вам на встречу и возьмут символическую сумму за свои треки. Так, например, когда шел пост-продакшн фильма «SV», мы ломали голову над саундтреком и перебирали разные варианты. Режиссеру фильма Тимуру Данелия на тот момент нравились треки исполнителя Paramoldah и мы просто закинули их на таймлайн

посмотреть как все ляжет на материал. Тот редкий случай, когда все встало замечательно и мы решили написать Жене (paramoldah – творческий псевдоним), что хотим использовать музыку в фильме.

Здесь нужна ремарка. Заявить о намерении лучше автору - то есть имеет смысл написать, что вам нравится музыка и вы хотите ее использовать (в нашем случае в некоммерческих целях, в полнометражном кино для проката – в коммерческих). Но дальше, если ему нравится ваша идея, лучше сразу просить контакты продюсера и вести переговоры уже с ним.

То есть вести переговоры необходимо с правообладателем. Но если сразу выходить на лейбл – это с одной стороны легче, ведь ваш меседж исполнителю может просто затеряться где-то в личке, а с другой сложнее – потому что вы входите в переговоры в слабой позиции: поддержки исполнителя нет, денег немного. Поэтому не стесняйтесь писать сначала автору, вполне возможно вам удастся заручиться его поддержкой.

Что касается оформления прав, то если речь идет о символической сумме – можно не заморачиваться с официальными документами, а просто ограничиться

распиской. Тут основной смысл не в том, чтобы избежать конфликта с правообладателем в будущем, а в том, чтобы в случае необходимости подтвердить право использования музыки – например по запросу кинофестиваля. Вот пример расписки, которую нам написали в Presnya Family:

ООО "Пресня Фамили" в лице генерального директора
Гусейнов Игоря Климовича _____
_____ дало разрешение на
использование аудиозаписей артиста Мика Риддера,
а именно трекков "Insane", "I like your skin" и "Dimitri"
в качестве саундтрека к фильму "S.V." (в русской
транслитерации "С.В."). Разрешение предоставляется продюсеру
фильма Маврову Александру Павловичу _____
_____ для всех видов дистрибуции фильма. Цена договора –
бесспорно, твердая – все мир.

07.02.2014
Гусейнов И.К.

Отправка фильма на фестивали

Увы, друзья, 21 век пришел куда угодно, но только не в мир кинофестивалей. К сожалению, подавляющее большинство из них, включая фестивали класса А, до сих пор замораживаются с почтовыми отправлениями, что сильно отбивает желание замораживаться с самими фестивалями. Просто будьте морально готовы к встрече с нашей почтой, если все таки решите, что оно того стоит.

Хочется сразу лишить вас иллюзий относительно полезности фестивалей. Почти со стопроцентной вероятностью показ вашего фильма на любом фестивале (кроме, пожалуй, самых знаменитых) не даст существенных выгод. В частной беседе организатор достаточно крупного российского кинофестиваля признавался, что «мы не более, чем тешим самолюбие начинающих режиссеров». Это правда, и это не плохо. Для молодых кинематографистов очень важно найти зрителя, получить живую реакцию. Где кроме фестивалей они могут показать свои фильмы? Нигде, поэтому изначально надо понимать – если вы снимаете короткий метр, вы снимаете его для фестивалей.

Лучше иметь несколько заниженные ожидания и более скептический настрой, нежели ждать чуда от показа своего фильма на региональном фестивале. Вообще не надо ничего ждать и на что-то надеяться – это точно не для начинающих кинематографистов. Фестиваль – это площадка для общения и обмена опытом, для новых знакомств. Поэтому надо быть активным, рассказывать всем свои идеи, объединять людей.

Но давайте вернемся к отправке. Второе, что хочется сказать по этой теме – большинству из вас реально подходят 10-20 фестивалей. То есть отправка по кругу на 100-150 фестивалей – это просто отапливание космоса. Вы прожжете деньги, время и энергию. Такое можно делать в том случае, если вы действительно сняли шедевр и он победил на паре крупных фестивалей – теперь его ждет весь мир. Но если вы сняли свой первый фильм – вообще скорее всего он обречен остаться безвестным. И чем скорее вы это поймете и двинетесь дальше – тем лучше для вас. Мы бы все равно рекомендовали отправить его на ряд фестивалей: чтобы понять сам процесс и на случай, если вы ошибались и недооценивали его (что, прямо скажем, маловероятно).

Что же это за 10-20 фестивалей, а главное как их найти? Пойдем по порядку. На фестивали класса А присылаются тысячи фильмов каждый год и если каждый посмотревший ваш фильм не делает себе татуировку с его названием – скорее всего отправлять в Канн смысла нет. Здесь речь не про веру в себя – а про то, имеет ли смысл тратить несколько тысяч на взнос и отправку. Лучше опубликуйте свой фильм в городском паблике или сделайте премьеру в кинотеатре - получите большой фидбек.

Итак, класс А мы либо оставили, либо решили ради теста или даже на удачу все таки отправить на какой-то один из них. По какому критерию его можно выбрать? Во-первых, если у вас жанровый фильм, а не артхаусный – соответственно, имеет смысл отправлять его туда, где такое кино в почете. Сегодня в России и Европе преобладает авторское фестивальное кино, хотя есть конечно и тематические фестивали. Поэтому ваш путь лежит в Америку. Отправлять на Санденс мы бы не рекомендовали. Из небольшого фестиваля для независимых он уже стал фестивалем класса А в мире независимых, где показываются в конкурсе полнометражные фильмы с бюджетами в миллионы долларов. Конкуренция очень высокая.

Однако свято место пусто не бывает и место тру инди фестиваля, который дарит новые имена занимают другие. Например, Slamdance. Как видно, это даже какое-то мемовое название, тем не менее фест весьма серьезный и скорее всего скоро с ним произойдет то же самое, что и с Санденсом. Но вы всегда сможете посмотреть какой-нибудь крутой американский низкобюджетный независимый фильм в интернете и там же найти его фестивальную историю (как минимум, где была премьера). Делайте субтитры и отправляйте туда. А главное, забудьте про это – может, прокатит. По аналогии с исключением мега фестивалей, имеет смысл исключить из выборки всякие муниципальные, тематические, странтретьегомира и тому подобные фесты. Если показ в Москве или в Питере по крайней мере – хороший повод развезаться и посетить столицы, то показ где-нибудь в центральной Африке – это повод подцепить лихорадку или быть убитым. За скобками остается тот факт, что если вы не можете лично приехать на фестиваль – полезность такого фестиваля сразу можно умножить на ноль.

Что же остается? Остаются наиболее значимые фестивали вашего региона и страны. Согласитесь, было бы приятно

посмотреть на большом экране фильм в родном городе, пригласить на показ друзей и актеров. Это даст энергию сто процентов и, конечно же, моральное удовлетворение от проделанной работы.

Проще всего искать фестивали для отправки в рунете на сайте festagent.com Это даже не реклама, ребята реально сделали очень крутой и мегаполезный ресурс для всех фильммейкеров. Там есть каталог с удобной сортировкой по дедлайну и другим параметрам. Но лучше всегда читать условия приема заявок на сайте самого фестиваля, на случай изменений и апдейтов регламента. Это помимо того, что их в принципе нужно читать.

Реально большинству из вас имеет смысл отправить фильм на 10-20 фестивалей и платить за это агентству большого смысла, наверное, нет. Особенно когда на съемки было потрачено и так больше, чем планировалось, и нужно восстанавливать собственный уровень нормы. Кроме того, неизвестно насколько эффективно будет расходоваться ваш бюджет. Бывали случаи, когда агентства присылали на фестиваль фильмы, не подходящие по регламенту или тематике. Конечно же, это не мошенничество – скорее всего это банальный человеческий фактор.

Но если вы думаете, что они знают какие-то супер секретные подходы, благодаря которым ваш дебют поедет в Канны – это не так.

Разница в стоимости самостоятельной отправки и работы с агентством - примерно в 5 раз. В среднем отправка на один фестиваль вам обойдется в 200 руб, агентства берут от 1000 руб за фестиваль оптом (в розницу будет 1500 руб). Плюс организационные взносы. Реально пройти годовой цикл с агентством будет стоит от 100 000 рублей. На эти деньги можно снять еще один фильм, а кто-то снимет 2. Понятно, что для крупной студии - это нормальные расходы, тем более для полного метра (другое дело, что у крупной студии этими вопросами, вероятно, занимается специальный отдел). Что же касается независимого кино - это мертвая петля. Да и как-то трудно представить, чтобы, например, Роберт Родригес, согласившийся тестировать на себе лекарства, чтобы заработать на съемки - пошел и отдал эти деньги агентству. Он по-любому бы разобрался во всем и наладил процесс, подтянул бы младших сестер - чтобы заполняли и печатали заявки - и братьев, - чтобы толкались в очередях Почты России.

Глава 5. Секретная формула КИНО

Однажды один человек задался вопросом – что позволяет хорошим компаниям становится великими. Для того, чтобы найти ответ на этот вопрос он сделал выборку из американских компаний, чьи акции обращаются на бирже и за 15 лет выросли в стоимости не менее, чем в 300 раз. С теми компаниями, что прошли отбор была проведена тщательная работа: прочитано множество материалов в сми, проведены интервью с руководителями. Выводы, полученные в ходе исследований, вы найдете в книге Джима Коллинза «От хорошего к великому». Мы адаптировали формулу успеха Коллинза для нужд кино и вот, что из этого получилось:

Продюсер

На первых порах это может быть оператор или режиссер, этаким Роберт Родригез, совмещающий в себе множество функций на площадке и за ее пределами. Главное качество «руководителя 5 уровня», как его называет Коллинз, умение ставить цели коллектива выше собственных. Именно такой человек, который хочет снять фильм больше, чем доминировать на площадке, который способен окружать себя более сильными и талантливыми людьми, является первым элементом формулы.

Как выявить этого человека? Как понять, что вы и есть тот самый гарант успеха? Это шутка. Так что мы можем сказать про лидера, кроме приоритета общих целей? Во-первых, это человек-генератор энергии и идей. Ему не сидится на месте, он все время ходит, думает, что-то говорит, энергично жестикулирует. Лидер никогда не ставит точку, он лишь по необходимости ставит паузу, чтобы потом продолжить. Ему всегда есть куда двигаться дальше. Лидер никогда не скажет – оу, парни, кажется здесь придется как-то без меня. Он берет ответственность, даже когда понимает, что неспособен справиться в одиночку или в принципе не способен справиться (что не всегда хорошо).

То ли из-за сумасшедшей энергетики, то ли из-за находчивости, но к лидеру прилипают единомышленники. Как пчелы на мед они слетаются и облепляют такого человека с ног до головы. Хотите посмотреть на *prime producer* (продюсер «нефильтрованный»)? Вы его определите по подходу – он мыслит категорией «что нужно сделать, чтобы этой проблемы не стало». А еще настоящий продюсер – парень конкретный, он закрывает сразу целые области. Например, нужна вспомогательная машина на съемочный день – продюсер находит ее на

весь период съемок. Или не удастся договориться с администрацией, чтобы снимать в каком-то важном здании. Неизвестно как, но настоящий продюсер решает вопрос. Вот и все – очень просто его найти по действиям.

Команда

Мы уже сказали, что команда состоит из более крутых специалистов, чем сам продюсер/режиссер/лидер. Что еще ее характеризует? Команда не может состоять из людей нелояльных – это не команда, потому что на нее нельзя опереться. Любой человек, ставящий под сомнение ваш авторитет – это человек, который ставит под вопрос необходимость довести съемки до логического конца. И если так случилось, что вы видите в своей команде нелояльные элементы – постарайтесь расстаться с ними как можно раньше, на берегу.

Команда – это твердое. Квентин Тарантино в одном из интервью так вспоминал подготовку к съемкам своего первого фильма: «Я мог бы поставить этих актеров в белых рубашках на фоне белой стены и у меня получился бы фильм». Да, у него были крутые актеры – но они верили в его задумку, а он мог положиться на них.

Еще одной важной характеристикой команды является постоянство. Вы наверняка знаете, что многие известные режиссеры от фильма к фильму сотрудничают с одними и теми же любимыми актерами. Например, Скорсезе – Де Ниро и Скорсезе – Ди Каприо. У того же Квентина Тарантино это Сэм Джексон и Майкл Мэдсен среди прочих. Такие тандемы характерны и для специалистов, которые находятся за кадром. Например Мартин Скорсезе сотрудничает с монтажером Тельмой Шунмейкер на протяжении всей своей карьеры, а Тарантино – с Салли Менке. Кинематографисты находят родственные души и без веской на то причины не расстаются на протяжении многих лет – ведь понимание без слов в этой профессии на вес золота.

Возможности

Что, как и когда снимать? Ответ на этот вопрос лежит в пространстве ваших возможностей. Любое отклонение от реалий чревато неприятностями во время съемочного процесса. Вы должны иметь четкие ответы на такие вопросы, как:

- в данный момент времени лучше снимать игровое кино или документальное?
- какое оборудование есть в наличии, а какое можно одолжить или взять в аренду?
- какие люди доступны и готовы сотрудничать?
- какие локации находятся в вашем распоряжении?

По иронии судьбы, во время съемок наиболее проблемными часто оказываются именно те ресурсы, в которых вы наиболее уверены. Поэтому не стоит слишком рассчитывать на что-то одно, всегда лучше иметь варианты про запас.

Концепция

Концепция вашего будущего фильма по сути своей есть пересечение трех множеств. Первое из них это то, что вы любите и хотите снимать. И если вам нравится сюр или треш, значит так тому и быть, здесь нужно отпустить голос разума с его трезвой оценкой абсолютной никому ненужности этих жанров. Здесь важно понять, что зажигает, где энергия и драйв и двигаться в этом направлении. Перебирайте идеи до тех пор, пока не поймете, что нашли. Как это

определить? Внутри вас должна взорваться атомная бомба.

Второе множество – это то, что интересно для зрителя. Вот здесь нужно постараться оценить зрительский интерес к истории, жанру, героям и способу повествования. Здесь нужны прагматизм и умеренный скепсис относительно успеха рассматриваемой истории.

Ну и третий момент – это в чем вы действительно хороши. Не то, что вы думаете, что у вас хорошие диалоги или мощный, многослойный сюжет. Скорее то, что о вас говорят критики, люди, чье мнение важно – то есть какая-то объективная оценка ваших способностей, ваших сильных сторон, на которые можно было бы сделать акцент.

Итак, точка сборки:

Сильные стороны + дайте зрителю, что он хочет + делать то, что нравится самим.

Где-то они, эти множества пересекаются? Но что, если мы используем сильные стороны и интерес зрителя? Самим скучно, убиваем фильм и его энергетику. Что если делаем, что нравится нам и зрителю – рискуем сесть в лужу в сфере, где мало компетенций.

Например, это может быть сложный сценарий, с пересекающимися историями и флешбеками (в случае, если вы хороший продюсер/оператор). Именно на пересечении этих трех моментов - сильные стороны, драйв, зрительский интерес – рождается концепция вашего будущего фильма.

Приведем несколько примеров. Документальный фильм «Маскарад» был снят, потому что у нас с режиссером Артемием Исаевым были уникальные кадры с серии вечеринок Loshadka, жгучее желание снять фильм, а также определенные навыки в написании сценариев и продюсировании.

Фильм «SV» был синтезом желания снять фильм в Сочи и желания поработать с Тимуром Данелия. К этому времени у нас уже был относительно успешный опыт съемок и можно было рассчитывать на то, что мы сможем реализовать проект, предполагающий съемки в другом регионе.

Если выйти за рамки личного опыта, то вспоминается один из самых популярных фильмов ужасов «Паранормальное явление». У его автора Орена Пели не было многих вещей, например сценария. Он использовал такую технику, как retroscripting – актерам

рассказывается суть мизансцены и предлагается сымпровизировать диалоги. Эта техника удачно зарекомендовала себя в таких фильмах как «Ведьма из Блэр» и «Район #9». Производственный бюджет фильма составил порядка 15 000 \$, из которых порядка 500\$ он заплатил актерам, играющим главные роли. Помимо камеры Пели использовал обычный штатив и снял фильм у себя дома за одну неделю. Потом были несколько лет, пока фильм не нашел дистрибьютора. И его уже собирались выпустить прямо на двд, без кинопроката, когда авторы все же решили сделать тестовый показ. Люди стали уходить через 40 мин и всем все стало понятно – фильм не работает, скучно. Когда же были проверены анкеты, то оказалось, что причиной ухода с сеанса был страх. И тогда было принято решение вложить деньги в рекламу фильма и пустить его в прокат, что с лихвой оправдалось сборами в 200 млн долл по всему миру.

Дисциплина

Что может быть хуже, чем не снять фильм? Не доснять его. Самая распространенная причина, почему фильмы оказываются незавершенными – банальная ссора на съемочной площадке. Как правило вы не

платите актерам, они работают за портфолио или это вообще ваши друзья, и зачастую их отношение к делу и общая мотивация может быть ниже вашей. Палка рано или поздно перегибается и уже не важно в чью сторону, происходит конфликт, который приводит к увеличению затрат или полной невозможности завершения съемок в условиях ограниченных ресурсов. Здесь отчасти мы снова обращаемся к теме лидера, который ставит общую цель снять фильм выше своих личных целей и своего эго. Проще говоря, если вы хотите кого-то послать, сделайте это – но после завершения работы над фильмом.

Дисциплина это - кроме всего прочего – не делать то, что можно не делать (вообще или в данный момент времени). Сосредотачивать свое внимание на главном, закрывать цели. Из-за неопытности на съемочной площадке, да и во время подготовки часто возникает суета. Она в свою очередь создает ощущение, что работа кипит, ведь девять дел делаются одновременно, «мы продвигаемся». Зачастую, вы просто бежите впереди паровоза. Например, нет локации, но уже думаете о раскадровке. Или вас поджимает время, на съемку сцены остается час и 40 минут вы тратите на подготовку, вместо того,

чтобы в экстренном режиме поставить камеру и начать снимать.

Дисциплина – это не бросать. Ничего не бросать или все доводить до конца. Заряжать аппаратуру, как бы сильно вы ни устали, сразу же после съемок. Следить за емкостью карт памяти в камерах и вовремя копировать (а также делать резервные копии) материалы на жесткий диск, дабы не заставлять вашу съемочную группу ждать, теряя драгоценное время на площадке. Стараться не идти на компромисс, когда не хватает реквизита или локация не идеальна.

Во время съемок «SV» был такой случай. Около пяти часов утра съемочная группа сидела в сквере и оживленно обсуждала прошедшую смену (при том, что в 9 утра большинству ребят нужно было на работу – и это была уже не первая съемочная ночь подряд). Продюсеры и режиссер просматривали материал. По большому счету уже был релакс, все собирались расходиться, когда звукорежиссер поинтересовался, почему мы остановили съемки. На вопрос «что снимать?» он с недоумением ответил, что снимать нужно аптеку. Действительно, в плане съемок она стояла, вернее их стояло даже две – как в сценарии, но удалось найти и договориться

только с одной локацией. Однако положила руку на сердце, ему возразить было нечего. Мы поняли, что расслабились раньше времени и не выжали еще максимум из этой ночи. Смартфон показал около 10 круглосуточных аптек, объехав которые вместе с режиссером (автомобиль!) не сразу, но мы нашли подходящую – а главное, она была точь в точь как описано в сценарии. С окошечком для выдачи и неоновой вывеской, дающей ответ на лицо покупателя. Вот так благодаря звукорежиссеру мы сняли на одну сцену больше, чем рассчитывали в ту ночь.

Из опыта съемок «SV» извлечено немало уроков и есть один совет всем новичкам, кто снимает впервые или с малознакомым коллективом: возьмите за правило в первый съемочный день (по ситуации, каждый съемочный день) снимать одну сцену. Если вы впервые снимаете кино, правило 1 день = 1 сцена экономит уйму ресурсов, а главное даст вам чувство завершенности и удовлетворенности результатом, что очень важно на первых порах.

Технологии

Сначала кино было немым и черно-белым. Потом пришел звук. Затем цвет. Потом

появились компьютеры и визуальные эффекты. Потом широкое распространение получили домашние видеокамеры. Теперь снимать кино может любой человек. Потом пришла цифровая эра, и не только массы перешли с пленки на цифру, но и большинство режиссеров большого кино. Совсем недавно произошла так называемая DSLR революция, когда зеркальные фотоаппараты стали более предпочтительными для видеосъемки, нежели заточенные под нее видеокамеры (в ценовом сегменте примерно до 250 тыс руб). Сейчас с появлением камер Blackmagic ситуация несколько уравнилась, но все равно зеркальные фотоаппараты остаются чрезвычайно популярны у видеографов и начинающих кинематографистов.

Итак, какие возможности для съемки есть у вас сегодня? Во-первых, почти у каждого человека есть смартфон с функцией видеозаписи. Эти устройства настолько широко распространены, что это самый простой и доступный вариант. Существует много фильмов, снятых на телефоны – некоторые из них известны, их можно легко найти в интернете. Для телефонов продаются специальные объективы на клипсе, например для айфона объектив 3 в 1 (фишай,

ширик и микро) сегодня стоит от 1000 до 1500 руб с доставкой.

Не меньше смартфонов среди населения распространены обычные цифровые фотокамеры (в простонародье «мыльницы»). Многие из них даже снимают в HD разрешении, некоторые позволяют управлять фокусировкой или даже частотой кадров. Такие устройства вполне подойдут для первого фильма большинству школьников или студентов, интересующихся созданием кино, но пока не имеющих ни опыта, ни возможностей снимать на более серьезном оборудовании.

Большинство домашних видеокамер, проданных потребителям за последнее время, имеют разрешение 1080i. Ай – значит interlaced, чересстрочная развертка по-нашему. Вы можете почитать о ней более подробно, сейчас лишь скажем, что при такой съемке камера записывает меньше деталей, нежели при p –прогрессивной развертке. Тем не менее эти камеры зачастую дают более качественную картинку, нежели смартфоны и мыльницы и иногда даже участвуют в съемке полнометражных фильмов, как например Canon XH-A1 (Crank: High Voltage).

Далее уже идут зеркальные фотоаппараты уровня Canon 7D, на который например снимали сцены в фильмах «Черный лебедь» и «Трансформеры». Как мы любим говорить, если семерка достаточно хороша для Даррена Аронофски и Майкла Бея, то она подойдет и для вашего первого фильма. К тому же, эту модель можно легко взять в аренду примерно за 900 руб/смена.

Более высокая линейка фирмы Canon 5D Mark II, III и 6D. Кстати говоря, есть и другие модели фотоаппаратов – но мы работаем с Canon. Если вам нравится Nikon – используйте его, в этом нет ничего страшного, просто у вас нет вкуса (и скорее всего у вас смартфон Samsung). На эти модели фотоаппаратов были сняты сцены в фильмах «Мстители» и «127 часов».

Следующая когорта видеокамер – это уже полупрофессиональный уровень. Потому что кто бы что ни говорил, но зеркальные фотоаппараты имеют потолок в своем сегменте по глубине и детализации изображения. Камеры Blackmagic 4K и Sony PMW-EX3 – более серьезные игрушки для более серьезных игроков. Например, на соньку был снят фильм «Монстры», который в России шел под тегом «Тимур Бекмамбетов представляет» и режиссер

которого сразу после него получил 200 млн долл бюджет на Годзиллу. Blackmagic дает превосходное качество изображения, хотя и прожорлив – час записи raw 4k обойдется в 360 гигабайт.

Не стоит забывать и про революционные примочки, которые позволят вам за относительно небольшую стоимость получить поистине уникальные изображения. Во-первых, это различные квадрокоптеры, которые в последнее время становятся широко доступны и первый среди равных – это конечно же DJI Phantom. Первая их модель была революционной, хотя чего уж там скрывать – достаточно нестабильной. Но авторы зря время не теряли и сегодня на рынке уже представлен DJI Phantom 2 Vision +, который обладает собственной камерой и трехосевой системой стабилизации. Лучше один раз увидеть работу квадрокоптера, чем сто раз услышать, поэтому пройдите по ссылке и посмотрите видео.

Ну и не стоит забывать про экшн-камеры, которые становятся все более популярными у пользователей и набирают рекордное число просмотров на ютуб. Королева этого сегмента – камера GoPro, а ролик на песню группы Biting Elbows «Bad Motherfucker», снятый на нее послужил искрой для создания

первого полнометражного фильма, полностью снятого на экшн-камеру. Как утверждает режиссер фильма «Хардкор» Илья Найшуллер, предложение снять фильм поступило к нему от Тимура Бекмамбетова через социальную сеть. Спустя некоторое время Илья уже был гостем у Тима Рота, Саши Барона Коэна и общался с режиссером фильма «Олдбой».

Сегодня широкое распространение получили не только настольные ПК, но и ноутбуки, производительность которых позволяет делать нелинейный монтаж цифрового материала прямо у себя дома. Для более мощных камер – например Blackmagic 4k – может понадобиться монтажная станция, однако они сегодня доступны как в аренду, так и в розницу (iMac можно взять по цене до 100 тыс руб).

Вместе с железом обычно поставляется базовый софт для монтажа (iMovie, Movie Maker). Мы рекомендуем не тратить время на работу с ним, потому что за то же самое время вы можете изучить профессиональные программы, такие как Adobe Premiere или Final Cut Pro. Не будет большим преувеличением сказать, что сегодня смонтировать свой фильм в домашних условиях может даже ребенок.

Для создания визуальных эффектов кинематографического качества вы можете использовать такие программы, как Adobe After Effects и Cinema 4D. Синема позволяет создавать трехмерные объекты, а при помощи афтер эффектс их можно успешно прекомпозировать (то есть добавить в кадр так, чтобы все смотрелось органично). Кроме того, after effects очень часто используют для работы с зеленым (голубым) фоном, для стабилизации изображения, создания титров, цветокоррекции (хотя здесь один из лидеров рынка – DaVinci Resolve).

Глобализация делает повсеместным распространение интернета и английского языка. Что становится следствием этих процессов? Возможность обучаться у лидеров индустрии в любом месте, где есть интернет. Вы можете смотреть tutorиалы Андю Крамера и учиться у человека, который работает над «Звездными войнами» вместе с Джей Джей Абрамсом. Это не единственный пример – youtube и другие сайты насыщены tutorиалами на самые разные темы. Таким образом, это существенно расширяет круг возможностей начинающих кинематографистов. Вы можете найти единомышленников где-нибудь в Китае и договориться с ними, что они сделают визуальные эффекты для вашего

фильма бесплатно или за небольшое вознаграждение (реальный пример). Кооперация становится глобальной, иначе режиссеры-одиночки просто не выживут в короткометражном инкубационном периоде. Самая дешевая 3D камера сегодня стоит 4999 руб (AEE Magicam SD30), а значит эта набирающая обороты технология стала доступна массам. И теперь вы можете снять не просто трешовый фильм ужасов, а трешовый фильм ужасов в 3D, что как известно в 2 раза трешовее. Но шутки в сторону, потребитель может и хочет смотреть фильмы в трехмерном формате, а значит вы получите конкурентное преимущество, если ваш фильм будет отвечать современным требованиям рынка.

Маховик

Итак, у нас получилась такая формула:

Продюсер + команда + возможности + концепция + дисциплина + Технологии = Маховик

Эффект маховика означает, что совокупность этих элементов дает синергию. Чем лучше прокачан каждый фактор – тем больше энергии на выходе, то есть тем сильнее мах. Такой подход позволяет легко ответить на

вопрос, о различиях между начинающими кинематографистами и состоявшимися профессионалами. Какими будут эти элементы для Скорсезе, Нолана, Тарантино, Лукаса, Кэмерона, Джексона? Лучшие продюсеры, супер команда от звезд категории А до лучших в индустрии создателей визуальных эффектов, практически безграничные возможности (с бюджетами под 200 млн долл), любые идеи и концепции, какие только может пожелать воображение (от глубин океана до безграничного космоса, от динозавров и до футуристического будущего), супердисциплина и передовые технологии, некоторые из которых они изобретают самостоятельно (например, как Джеймс Кэмерон в случае с 3D композицией в реальном времени актеров и компьютерной графики).

И это все так, все верно, НО: крайне важно знать, что, например, Мартин Скорсезе начинал с короткометражного фильма, который назывался «Что такая хорошенькая девочка делает в таком месте?». Что Кристофер Нолан получил степень по английской литературе, но всегда ходил с камерой, очень любил снимать и на первом своем фильме «Следующий», снятом всего за 6000 фунтов сам был оператором. Что

первым фильмом Квентина Тарантино были не «Бешеные псы», а незавершенный и достаточно посредственный по словам самого режиссера фильм «День рождения моего лучшего друга». Что Джордж Лукас начинал не со «Звездных войн», а с 15 минутной короткометражки THX1138, которая сейчас находится в Библиотеке Конгресса. Что Джеймс Кэмерон работал водителем грузовика и только увидев «Звездные войны» решил стать режиссером, после чего снял свой первый сайфай фильм Xerogenesis хронометражем 10 минут. Что Питер Джексон задолго до «Властелина Колец» снимал треш под названием «Плохой Вкус» на 16мм пленку, самостоятельно отвечая почти за все технические аспекты.

Важно об этом знать, важно помнить если кто забыл. Потому что никто не стал великим режиссером со студенческой скамьи. Все с чего-то начинали и зачастую, начинали с очень простых и понятных вещей. И если вы, уважаемый читатель, сейчас никак не связаны с миром кино, но очень хотите снимать фильмы – нет предела развитию и никто не может знать, куда вас приведет этот путь. Не бойтесь совершенства современных кинохитов, они сделаны человеческими руками и умом, а значит при определенных

условиях их можно не только повторить, но и превзойти.

**Приложение.
Истории
участников
проекта**

В этом приложении к основным главам мы расскажем несколько историй, иллюстрирующих достаточно успешное применение знаний, собранных в этой книге. Правда, все это происходило не после ее прочтения, а в рамках занятий на интенсивных или двухмесячных курсах.

Надеемся, вы не воспримите рассказы и советы ребят в качестве какой-то рекламы – они писали их сами и делали это от души. Впрочем, так же как мы вели занятия. Посмотреть их фильмы, прочитать другие истории, а также найти массу другой полезной информации по созданию кино вы всегда можете на нашем сайте <http://filmkino.pro> .

Антон Ачиколов
(г. Красноярск)



Бывает, пропадает желание вообще что-либо снимать. Но прошло уже больше полгода с первого знакомства с Фильмкино, и я бы хотел сказать: «Киношкола знает, что ты можешь сделать, и ты это сделаешь».

Всегда мечтал снять свое небольшое, для начала, кино. Но с чего нужно начинать? Как с минимальными затратами и временем сделать конфетку? Видео уроков в интернете очень много, но по ним сложно составить общую картину процесса кинопроизводства. Летом 2013 года узнал о киношколе «Фильмкино». Записался на 2х дневный онлайн курс. Никогда еще за бть часов не получал столько информации. Хорошо

структурированная программа от идеи вашего фильма до завершения монтажа ваших материалов. Узнал много нюансов съемки кина, с какими проблемами можно столкнуться и как их избежать. После курса уже по-другому смотрел на кино. Но самое главное, что я выделил для себя в киношколе это то, как она мотивирует.

Снимал фильм на коучинге Фильмкино. Первое задание, предоставить logline и общее описание картины. С этим были небольшие проблемы, идея не могла долго родиться, и в один вечер я набросал сценарий за 30 минут, пару недель переделывал и все ОК! Пора приступать дальше.

Кастинг

Как такового большого кастинга не было, рассылка по соцсетям и страницам театров, пабликов и т.д. Все это рассылалось в течении месяца. Отозвался человек бть, и только три пришло на встречу. Уточню, поиск актеров проходил в г. Красноярск, т.к учился там на языках. Встретился с Актером Театра Пушкина Станиславом Линецким, и Романом Хлыстовым, обсудили сценарий, график съемок и оплату. Да, для моего фильма нужны были актеры в возрасте, а нанять

бесплатно, было совсем никак, учитывая количество ответов на мои рассылки, в общем платил из своего кармана.

На роль главы компании нужен был крупный человек, серьезной внешности без актерского мастерства, так как лицо его будет скрыто, главы в основном скрыты, мало кто знает их в лицо, иногда и сами сотрудники. Я обратился к другу, Николаю Путинцеву, он спортсмен, физрук, крупного телосложения, серьезной внешности, крутой в общем мужик.

В начале фильма нужен был труп, загримировали друга. Евгений Синельников очень выручил! С задачей по кастингу справился, но запаздывал со сроками, на коучинге ребята уже приступали к съемкам.

Локации

По сценарию нужны были 8 локаций:

1-главное здание нефтяной компании OSco(OilSiberian company). Снял одну из высоток Красноярска без разрешения, а так как фильм не коммерческий, то и нарушений никаких нет.

2-офис директора по развитию в нефтяной компании. Со съемками в помещениях

похожими на офис помогли связи. Отдельное спасибо директору Красноярской мебельной компании "АртМебель" Пашинову Вячеславу. Снимали в его офисе.

3-локация для совещания. С этим мне помог университет СФУ, а точнее директор курсов Испанского Языка, Ирина Чельтемова. Спасибо огромное за съемки в аудитории.

4-квартира Офисного работника до повышения. Квартира самого актера Станислава, проблем со съемками не было.

5-Квартира жертвы. Искал шикарные апартаменты, т.к тот кто владеет маской хорошо зарабатывает на ее предсказаниях. Но в г.Красноярске Люкс квартиры,совсем не люкс. Нашел на сайте аренды квартир посуточно, Комфорт Де Люкс, примерно подходящие. Деваться было не куда, снимали там, где хотя бы обои приличные. 2500р отдал за ночь.

6-Место встречи заместителя главы компании с менеджером, передача маски новому избранному. Помогли связи с Клубом Лофт. Отдельное спасибо арт-директору Эльдару Мухомедзянову.

7- лифтовые площадки, сняли в университете СФУ и в выставочном центре МДВЦ "Сибирь"

8- Квартира уже Состоятельного директора по развитию. Арендовали квартиру на ночь в том же Комфорт Де Люкс. Освободилась

более красивая и аккуратная квартирка, но и цена 3 000р.

Делать все одному очень не просто, звонить, договариваться, ездить, смотреть, еще и с учебой в универе нужно успевать, вымотало меня к концу февраля конкретно.

Съемки

Итак, для съемок у меня был фотоаппарат Canon 5D mkIII, несколько объективов: Samyang 14mm t2.8; canon 24-105 t.4 (80% фильма снято на него); canon 50mm t1.8; canon 70-300mm t4-5.6.



Свет. Сделал litebox из бти люминисцентных лампочек по 600 р каждая, корзинка для белья, провода, стойка, алюминиевые профиля, фольга и серебристый скотч, все

это собрал за один вечер, получился классный свет (см выше, зеленая коробка на фото). Все приобрел в Леруа Мерлен (4000 т.р). Также был небольшой Led свет и технический свет на стойке.

Использовал штатив, монопод и слайдер. Перед съемками набрасывал раскадровку. И не важно умеете ли вы рисовать или нет, как я. Раскадровка нужна, постоянно держать в голове всю картинку невозможно, какой план будет после этого, или черный экран пустить, нужно все продумывать наперед.

Сцены конечно за раз снять не получается. Например первую минуту фильма мы снимали час, прогнали сцену раз 8мь. Наведение якобы хаоса и наложение грима еще плюс 2 часа. Актерам нужна обязательно еда и питье, особенно если они работают за бесплатно. Постоянно следить за кадром было тяжело, на монтаже были жуткие киноляпы, хотелось все переснять, но время поджимало. Полностью вник в процесс наверно после третьего дня съемок. одно дело, когда ты снимаешь на заказ, по договору, другое для себя, в портфолио или просто для опыта. Так вот, к кино нужно относиться гораздо серьезнее чем к заказам. Вот только осознал я это к концу всех

съемок, я это понимал с самого начала, но осознать было сложно.

Съемка в авто. Интересный случай. Нужны были кадры главного героя на крутой машине, а актер не водит, у него даже, что-то вроде фобии. В общем, посадили его за руль, покрутил баранку, фона зеленого не было, и пришлось пыхтеть с масками в After Effects.

Музыка

Мне очень повезло с композитором, Виталий Гуньков меня сам нашел. Откликнулся на посты в соцсетях, мне понравились его работы. Кстати, он работал над музыкой в фильмах посвященных миру Half-Life! При том, что у Виталия на тот момент был не совсем хорошая база электроники, он выжимал из всего все 500%. Мы перезаписывали голос, тот что был с пушки RodePro шумел, хотя шум не было слышно в колонках. Писали на старенький Zoom, на кухне выключили холодильник, и создали тишину.



Монтаж фильма осуществлялся в Premiere Pro CC, цветокоррекция с эффектом Colorista II. Сейчас перешел на Blackmagic и цветокор в Davinci resolve, сложнее намного, но разница просто невероятная. В титры пустил музыку очень интересного музыканта, битмейкера Максима Астафурова. Планируются съемки клипа на один из его старых треков, под ником Rembisbeat, сейчас он известен как Bobi Sibérien.

Спасибо за проявленный интерес;) Надеюсь информация была хоть как-то полезна.

Советы новичкам

1) Учите английский язык, хотя бы до уровня B2, и вы будете понимать почти все, что

говорят в видео обучающих на английском языке.

2) Ищите уроки на vimeo.com и вообще различные видео в разделе StuffPics

3) Попробуйте выделить хотя бы 1-2 интересных плана из просмотренных вами видео. Опишите их.

4) Заведите книжку которая будет всегда с вами, зарисовывайте интересные идеи, возникшие у вас в голове. Например пока вы едете в метро, слушая музыку, или проснулись утром, вспомнили сон, а он был очень необычным - сразу записали, иначе в душе все забудете.

5) Не экономьте на создании фильма, наверное это то, что отличает отечественный кинематограф от зарубежного.

Андрей Неверовский
(г. Санкт-Петербург)



Придя в киношколу «Фильмкино» в июле 2013 года, я просто хотел понять, что к чему в мире кинематографа. Кто такой режиссер, с чего начинаются съёмки, каким оборудованием всё это делается и прочее. После первого же занятия я был в восторге, в восторге от того что я первый раз был на лекции на которой мне действительно было интересно. Это всё равно, что первокласснику вместо уроков по математике или русскому, провели урок о его игрушках, в которые он играет. Для меня было чем-то удивительным побывать на лекции о том, как снимался Титаник, о том, кто такой Скорсезе и какие фильмы он снимал, о том, как снимать фильмы самому.

Чтобы снять фильм самому я даже не думал, для меня это было сравни написанию книги, это же целая история со своими героями, сюжетом, я не говорю о технической стороне вопроса. И тут, благодаря киношколе «Фильмкино», я понял, что снять кино, действительно настоящее кино, по силам каждому. Было бы желание. Практически все технические знания, необходимые чтоб сделать свой фильм, я узнал в киношколе. Основы постановки кадра, драматургии, света, звука, работы с актёрами, монтажа, подводные камни при съёмках и т.д. Оставалось только применить все эти знания. В итоге через полгода, мы с другом написали сценарий для конкурса. На тему любовь через 150 лет. Это была довольно простая история с двумя героями и одной локацией. Называлась «Забытая любовь». Пригласили наших знакомых в качестве актёров, и буквально за три часа отсняли весь материал. После монтажа, я показал результат друзьям, вроде всем понравилось. Но самое главное, что понравилось мне...не сам результат, но сам процесс создания, тот момент, когда ты видишь, как твой фильм смотрят другие. И это очень круто. После, наш первый, хоть и не очень хороший фильм, получил большую поддержку от киношколы «Фильмкино». Он анонсировался в социальных сетях, был показан по одному из

телеканалов. И даже был показан на большом экране, на Фестивале независимого кино. И это был всего лишь первый опыт съёмки фильма.



С тех пор мы продолжаем снимать, и вряд ли остановимся.

Новичкам

Когда я снимал свой первый фильм, я очень долго к этому готовился. Я два раза переписывал сценарий, и переписал бы ещё много раз, если бы просто не назначил день съёмок и не договорился с людьми. Можно сколько угодно думать, рассуждать и так и не довести дело до конца. Я поставил себя в рамки. И у меня не было другого выхода кроме как снять хотя бы что-нибудь. Плохо получилось или хорошо это не так важно.

Свой второй фильм я пока не снял. И мне мешают одни и те же проблемы. Я вечно переписываю сценарий, я всё откладываю на потом. Летом, я один сценарий отложил до зимы, потому что по сценарию у героя должен идти пар изо рта. Зимой, второй сценарий, дотянул до весны, оправдывая это тем, что листья на улице должны быть зелёные. Важно это или нет, но сценарии так и лежат. Так что не откладывайте на потом. Нужно чётко обозначать сроки всех стадий производства фильма. Найти друзей готовых сняться в кино, сказать им, чтоб пришли в определённый день и всё. Пути назад нет. Пожалуй, это самая главная проблема – довести дело до съёмок. Знания и умения придут с опытом.

**Женя Абрамова
(г. Мурманск)**



В общем, за два дня до съемок актер отказался играть и запасной актер тоже отказался играть в моем фильме про чиновника - одному разонравился сценарий, другой не смог по времени - загрузили в театральном вузе. И тогда я подумала, что, скорее всего, именно этот сценарий мне не удастся снять сейчас, все-таки он сложноват и у непрофессионального режиссера не все согласятся играть такую непривлекательную роль.

Но мой-друг-оператор уже взял билеты из Москвы, и я за ночь придумала новую историю. Вот такую: молодой человек стоит на перроне и как будто девушку

провождает,ему очень грустно, поезд трогается,уезжает,он смотрит вслед уходящему поезду. потом он получает сообщение от нее, что она его любит и уже очень скучает. и он как будто идет по городу домой целый день и грустит. к вечеру он приходит как будто бы домой, заходит в дом и звонит в дверь, а не открывает своим ключом. дверь открывает девушка, они смотрят друг на друга и он говорит, что он никуда не уехал. она улыбается, фильм на этом заканчивается.

На следующий день я нашла третьего актера, и мы снимали все воскресенье. Осталось доснять некоторые моменты, это уже на неделе мы вдвоем сделали с актером.



Советы новичкам

Общие:

1. Что-нибудь делать, а не только думать об этом. Пока придет отличная идея, уже появится немного опыта, и уже эту отличную идею получится снять лучше
2. Пробовать все и экспериментировать - опять же для опыта. Ну и часто бывает, что случайный кадр получается лучше, чем спланированный
3. Относиться к делу серьезно, даже если это просто 30 секунд хоум видео - пусть будет хоть красивое

Частные:

1. Относясь к делу серьезно, нужно дать понять всем остальным, что это серьезно (тем, кто снимает с вами). Чтобы они не опаздывали, не забивали болт на внешний вид и вообще на мелочи (сегодня снимаете - актер с бородой, а завтра он решит пожить без нее и вы ничего не снимете)
2. Возьмите специального/отдельного человека под стедикам (или обязательно потренируйтесь перед съемкой, если будете снимать самостоятельно)

3. Посмотрите прогноз погоды на время съемок, если снимаете на улице и тем более не все в один день. Это ВАЖНО

4. даже если вы не используете раскадровку, накидайте ее схематично перед съемкой - возможно вы поймете, что упустили что-то важное. И еще хорошо бы кому-то ее показать (даже если вы сами снимаете - нужен взгляд со стороны)

5. не забудьте учесть кроп фактор камеры при съемке

О Фильмкино

Я хотела получить от киношколы толчок - и я его получила)) почти пинок)

То есть в самом начале я даже не представляла себе, что я что-то вообще наконец сниму свое, и вот, сняла. просто в этот раз был еще кто-то, кроме себя самого, перед кем была некая ответственность.

Ну и подход мне понравился - будет занятие, значит будет, надо сделать домашку или останешься без следующего - так и есть. полезно связываться с организованными людьми) Ну и не только организованными, а по-настоящему вдохновленными, дельными, любящими кино и готовыми делать. И делающими.

Основной опыт, конечно, вы получите только тогда, когда начнете снимать. Но на занятиях вам расскажут все, что нужно для начинающего и чего, в общем, вполне достаточно для начинающего, а остальное - саморазвитие.

Это как раз для тех, кто все время хочет, но никогда не делает. Идите и сделайте - иначе не сделаете никогда)

Александрю спасибо, за человеческие качества и за профессиональные.

Провозвестники независимого кино (выборка Евгения Ерёменко)

*Великобритания, «Брайтонская школа»,
1900е годы (Джон Уильямсон, Джемс А. Смит).*

Франция 1920-х годов:

«Антракт», «Париж уснул» Рене Клера;
«Механический балет» Фернана Леже;
«Менильмонтан» Димитрия Кирсанова;
«Раковина и священник» Жермены Дюллак;
«Андалузский пес» Луиса Бунюэля,
Сальвадора Дали.

Франция, 1950-60-е:

Жан-Люк Годар: «На последнем дыхании»,
«Безумный Пьеро», «Банда аутсайдеров»,
«Альфавиль».

Трюффо: «400 ударов»

США, 1950-60-е:

«Тени» Джона Кассаветиса;
«Ровно в полдень» Фреда Циннемана;
«Человек с золотой рукой» Отто
Преминджера;
«Не склонившие головы», «На берегу» Стенли
Креймера;
Роджер Корман: «Ворон», «Маска красной
смерти», «Дикие ангелы»;
Ричард Раш: «Ангелы ада на колесах», «Псих-
аут», «Напрямик», «Трюкач».

США, 1970-80-е:

Френсис Коппола: «Разговор», «Изгои», «Бойцовская рыбка»;
Скорсезе: «Злые улицы», «Алиса здесь больше не живет», «Таксист», «После работы»
«Американские граффити» Джорджа Лукаса;
«Дуэль» Стивена Спилберга;
«В упор», «Избавление» Джона Бурмана;
«Джо» Джона Эвилдсена;
«Последний киносеанс», «Бумажная луна»,
«Никельдеон» Питера Богдановича;
«Пустоши» Теренса Малика;
«Пальцы» Джеймса Тобака;

США, 1980-90-е:

«Бразилия», «Король-рыбак» Терри Гиллиама;
«Модернисты», «Миссис Паркер и порочный круг» Алана Рудольфа;
«Ночь на Земле», «Мистический поезд»,
«Мертвец» Джима Джармуша;
«Просто кровь», «Подручный Хадсакера»
братьев Коэн;
«Бешеные псы», «Криминальное чтиво»
Квентина Тарантино;
«От заката до рассвета» Роберта Родригеса.

США, 2000-2010-е:

«Реквием по мечте», «Рестлер» Дарена Ароновски;
«Кальмар и кит» Ноя Баумбаха;

«Помни» Кристофера Нолана;
«Беги, крошка, беги» Бена Аффлека.

Кино о кино
(лучшие фильмы по версии Фильмкино)

1. «Эд Вуд» (1994, Тим Бёртон). В ролях: Джонни Депп, Мартин Ландау.
2. «Жизнь в забвении» (1994, Том ДиЧилло). В ролях: Стив Бушеми.
3. «Однажды в Голливуде» (2008, Барри Левинсон). В ролях: Роберт Де Ниро, Шон Пенн, Брюс Уиллис.

О Фильмкино

Мы создавали сообщество, потому что хотели поделиться знаниями, полученными во время съемок фильмов. Создавали потому, что видели, как много ошибок совершили на начальном этапе развития. Потому что хотели найти единомышленников из других регионов.

Мы развиваемся через обмен знаниями и совершенствуемся в создании короткометражных фильмов, чтобы выйти на новый уровень – полнометражного кино. Мы уверены в том, что полнометражные фильмы должны приносить прибыль своим создателям, иначе кинопроцесс имеет деструктивную тенденцию, не может себя воспроизводить. Своей задачей мы видим создание такой системы, которая бы способствовала созданию интересного зрительского кино, позволяющего получать прибыль и наращивать объемы кинопроизводства.

Об авторе

Александр Макаров



Основатель сообщества независимых кинематографистов «Фильмкино», организатор Фестиваля независимого кино. Участник международных кинофестивалей в качестве продюсера и оператора (ZagrebDox, Belgrad Film Festival, Artdocfest). Участник отборочной комиссии Европейского фестиваля независимого кино 2015. Разработчик и ведущий кинотренингов.



Filmkino.pro
Санкт-Петербург
2015 год