

Содержание

Предисловие	5
Кому, о чём	9
Длинная книга про короткий метр	12
Зачем нужен короткий метр	12
Автору	12
Зрителю	13
«Сценарий — ваши 100%. Дальше будет только хуже»	17
Две составляющие кино	23
Чего хочет Зритель	26
Фрагментарное мышление Автора.	32
Целенаправленное мышление Автора	33
Основные инструменты	39
Драматургия = действия	40
Драматургия = повороты	43
Драматургия = вопросы	49
Сюжет	51
Схема построения короткометражки	51
Экспозиция	54
Завязка	56
Конфликт	57
Цель	58
Проблема	60
Странность мира истории	61
Основная часть	62
Кульминация	63
Развязка	64
Финал	64
Фильм начинается с конца	65
Короткие формы	67
Этюд	67
Музыкальный этюд: клип	69
Фильм под стихи	70
Научно-популярный, информационный ролик	71
Гэговый этюд	72
Этюд — эксперимент с изображением и стилем	74
Этюд про эмоцию	75
Этюд про характер	77
История / Переворот	79
Ничего — поворот — переворот	82
Схема переворота	84
Условия эффектного переворота	86
Переворот Героя	88
Переворот Героя к лучшему	90
Переворот Героя к худшему	97
Переворот и возврат на исходную позицию	103
Смерть	109

Переворот Зрителя без переворота Героя	116
Анекдот	116
Философский образ	130
Сказка	141
Рассказ про поступок	149
Жанры в короткометражке	156
Как в большом кино	156
Реализм — сюрреализм	158
Тонкости	158
Анимация — это не жанр	160
Про смену тональности	161
Герой	163
Протагонист	163
Кто Герой?	164
Каждый человек — космос	165
Анtagонист	167
Антагонист — отдельный персонаж	167
Антагонист — зеркало Героя	169
Антагонист — часть Героя	171
Слова на экране	172
Диалоги	172
Закадровый голос	180
Формы записи текста	183
Рабочие тексты	183
Синопсис	183
Поэпизодный план	187
Сценарий	188
Режиссерский сценарий	194
Режиссерская экспликация	196
Логлайн	197
Тексты для Зрителя	198
Аннотация	198
Теглайн и слоган	199
Формы записи текста на примере	201
Формирование замысла	209
Фильм — не психотерапия	209
Тема и взгляд	212
Учебный процесс	219
Студентам	219
Педагогам	221
Всем авторам	222
Нельзя начинать с начала!	223
Транс после учебного просмотра	225
Практика	230
Упражнения по Бидструпу	230
Прием и разные формулы	231
Две составляющие кино на примере	238
Вопросы Автора самому себе	243
Фильм — результат	247
Продвижение короткого метра	251

Предисловие

О том, как написать сценарий «на миллион долларов», издано множество книг. Именитые и неизвестные скрипрайтеры заработали на таких пособиях приличные деньги. Эти книги положительно повлияли на мировую киноиндустрию. Но почти никто, никогда и нигде не сказал свое слово в литературе о том, как писать сценарии короткометражек — игровых и анимационных. На ум приходят единичные примеры краткосрочных курсов и пара тонких брошюр. Режиссеры как-то справляются сами с задачей создания сценариев для своих работ. У Екатерины Кожушаной в книге приведено множество примеров удачных картин, получивших массу призов кинофестивалей, снятых профессионально, со вкусом, с любовью. Чаще всего режиссеры этих фильмов были сами себе авторами. О нехватке толковых сценаристов говорится постоянно.

Когда в 2018 году редакция киностудии «Союзмультифильм» впервые набирала группу студентов для обучения их тонкостям сценарной работы в анимации, поступило около 250 заявок. Подавляющее большинство желающих писать сценарии для мультфильмов были журналистами или сценаристами

игровых телесериалов (любовных мелодрам и криминальных разборок). Наверное, они были хорошими авторами, но отбор почти никто не прошел. Кому-то не хватило понимания, что такое короткий метр и как можно рассказать историю без диалогов, кому-то не хватало юмора. А где этому всему можно научиться?

Именно об этом Екатерина Кожушаная и написала свою книгу. Потомственный сценарист, с юных лет она живет в мире кино, постоянно постигает тонкости драматургии. Помню, как Екатерина охотно сотрудничала со студентами режиссерских факультетов, помогая им писать сценарии курсовых и дипломных работ. Это и для нее самой была школа, которая не прошла бесследно. Поэтому сегодня Кожушаная знает о короткометражном кино если не больше всех, то уж больше многих точно, и сама преподает. И правильно делает. Когда чего-то не хватает (прежде всего я говорю о нехватке теоретической базы при обучении драматургии короткометражного кино), надо самому это «что-то» создать.

Сейчас я веду курс сценарного мастерства для аниматоров. В этот путь я был вынужден отправиться почти вслепую. Никакой программы обучения не существует, методичек не написано. Мы со студентами экспериментируем, на чем-то останавливаемся подробнее, от чего-то отказываемся совсем, фактически мы сами себе составляем программу. Написав эту книгу, Екатерина Кожушаная очень помогла мне. Уже в следующем учебном году я обязательно буду сверять свой подход с ее опытом. Екатерина систематизировала знания и разложила их в удобную

Предисловие

структурой, подобрала потрясающие примеры — о существовании каких-то фильмов я не знал, о каких-то забыл. Екатерина цитирует блистательных авторов, аккумулируя их гениальные фразы в одном месте. «Зритель должен получить то, что хочет, но совсем не так, как он этого ожидает». Великолепно! Екатерина предлагает нам представить себе перевернутый знак вопроса. «Это же крючок! А что будет дальше? Получится — не получится? Победит — не победит? Убьют или отпустят? Поженятся или нет?..» Такие простые, наглядные примеры помогают режиссерам и сценаристам играть в профессию, что для кино в целом и для анимации в частности едва ли не главное условие существования.

Я очень рад появлению этой книги и желаю всем, кто ее открыл, наслаждения и счастливого творчества.

*Сергей Капков,
сценарист, редактор, историк анимации,
заслуженный работник культуры
Российской Федерации*

Кому, о чём

Эта книга о структурах и формах короткометражного кино.

Она подойдет для всех, кто хочет снимать короткометражное кино, делает короткие скетчи и спектакли, пантомиму:

- и осваивает искусство создания кино самостоятельно
- учится в киновузе или частной школе
- преподает в киношколе и хочет структурировать работу над сюжетами
- занимается видеоблогингом
- организовывает киноклубы и хочет получить коллекцию отборных короткометражек

Книга подойдет всем участникам процесса создания коротких сюжетов:

- сценаристам
- режиссерам
- продюсерам
- актерам

Книга подойдет создателям коротких форм:

- игрового кино (фильмы с актерами)
- анимационного кино (мульти фильмы)

Короткий метр

- кукольного театра (в нем соединяются игра актеров, куклы и анимация)
- рилсов, коротких видео (здесь тоже нужны основы драматургии)

Как известно, наиболее эффективно обучение происходит на практике. Благодаря примерам удачных короткометражек, приведенным в этой книге, вы увидите, что полноценный фильм может длиться всего минуту или даже 45 секунд. Поймете, какие приемы делают эти произведения цельными.

Сейчас, к счастью, не нужно обладать большими материальными ресурсами для того, чтобы учиться снимать кино. Не обязательны груды техники, которые требовались ранее. Существуют фестивали, которые принимают фильмы, снятые на телефон. Можно взять в аренду недорогое оборудование или по знакомству одолжить то, что пристаивает в студии. Поэтому на первый план выходят качество вашего замысла и форма сюжета, которую вы ему придадите. Плюс качество режиссуры.

Книга не про режиссуру. Режиссура — отдельная сложная область.

И да, бывают фильмы, крепкие по сюжету, которые при этом смотрятся плоско, крикливо или неискренне. Это из-за слабой режиссуры.

Рассматривая приведенные в книге примеры фильмов, вы можете подспудно учиться и режиссуре тоже. Особенно если будете разбирать монтаж фильмов покадрово.

Кому, о чём

Книга не про сериалы. Про авторское кино. Но именно то, которое востребовано у Зрителя*.

Книга про зрительское авторское кино.

А для начала, пользуясь случаем сказать это на широкую аудиторию, я хочу признаться в любви моему первому образовательному фундаменту, который формировал меня и помогает во всех сферах жизни. В кино, конечно, тоже. Плюс именно там я получила большую педагогическую практику, которая помогает легко находить общий язык со студентами мира кино.

Московский архитектурный институт. Его пространство с лестницами, меняющими направление, — для меня это космос. И, конечно, все дело в людях, которые его наполняли: Михаил Коробин, Герман Орлов, Виктор Денисов, Вячеслав Лабзин, Ирина Орлова, Нина Бурнашева, Юлий Орса, Екатерина Ожегова, Алексей Мусатов, Андрей Смирнов, Владимир Махнach, Николай Павлов, Елена Овсянникова, Ирина Чeredina, Ирина Феодориди, Михаил Абрамов, Елена Рубан, Татьяна Макарская, Михаил Папков, Наталья Душкина, Михаил Шубенков, Сергей Муратов и — солнце педагогического архитектурного мира — Илья Лежава. И однокурсники — планеты, кометы.

* Здесь и далее Зритель, Автор, Герой, Героиня, Личность, Антагонист, а также имена / наименования героев в книге пишутся с прописной буквы. — Прим. автора.

Длинная книга про короткий метр

Зачем нужен короткий метр

Автору

Короткий метр — это упражнение. Хорошо выполненное упражнение становится для Автора пропуском в профессию. А иногда — трамплином.

Плюс короткий метр — поле для экспериментов, свежее дыхание даже для опытного Автора. Потому актер, звезда (иногда) с радостью соглашается выкроить съемочный день и сняться бесплатно в коротком метре. Например, Виктор Сухоруков снимался «за интерес» в курсовой работе Камилы Сафиной «Чиппендейл». Известная группа может отдать свой трек в ваш фильм. А профи оператор или монтажер может снять или собрать ваш фильм. Люди, уже признанные в профессии, с высоким заработком, тоже хотят похулиганить и поэкспериментировать, поддержать молодых. Конечно, не надо на это рассчитывать. И даже не всегда это уместно (в самых ранних

работах не стоит прикрываться звездой-актером). Но аккуратно, познакомившись заранее или в соцсети, спросить совета или просто показать свой замысел — можно. (Кто-то может брать деньги за консультации.) Попросить трек у популярного, даже у зарубежного, исполнителя через соцсеть — можно. Иногда срабатывает.

И, казалось бы, бери и делай. Но... не так просто.

Зрителю

Короткий метр очень востребован. Как чашка кофе — быстрый бодрящий эффект. Сильная эмоция, новая мысль, юмор.

Но почему же так сложно найти в сети качественный короткий метр?

Бывает, посмотрел минут семь, пятнадцать, но... как будто повредился во время просмотра. Надо восстанавливаться, искать что-то другое, чтобы перебить вкус.

А то, другое, что ты найдешь, — каким оно окажется? Затянет в пучину неудачных фильмов? Самостоятельный поиск — дело неблагодарное. Поэтому сарафанное радио работает отлично. Друг накопал и прислал мне жемчужину?! Срочно смотреть!

А что нужно, чтобы ваш фильм передавали по сарафанному радио? Обсудим в главе «Чего хочет Зритель». Плюс большинство примеров книги являются хитами зрительского кино.

Короткий метр

Есть много короткометражек, которые хороши по теме, подаче. Но можно было бы докрутить их по сюжету. Если бы Автор задал себе определенные вопросы, подобрал форму, прояснил для самого себя замысел, он мог бы усилить впечатление Зрителя (и получить бонусы призами на фестивалях).

Короткий метр может быть выразительнее полного метра. Все зависит от того, какое содержание в какую форму вы поместите.

Короткая форма — это не только мини-тайминг. Это разные формочки.

У начинающего Автора обычно много чувств и образов. С этим проблем нет. Проблемы возникают с тем, чтобы подобрать чувствам форму. То есть сконструировать сюжет. Либо сознательно отказаться от сюжета. (Хотя в сюжете чувства и образы работают на Зрителя сильнее.)

Я хочу дать вам примеры сюжетных форм для выбора и размышления. (Бессюжетное тоже посмотрим.)

Представьте, что вы строите здание. С чего вы начнете? Сразу купите понравившиеся обои для стен? Очевидно, что нет. Для начала вы определите, что вы строите. Небоскреб, частный дом, магазин, шиномонтаж, трансформаторную будку. Какой размер здания, стиль, кто посетители / жители.

Для этого вы сформируете себе ЗАДАНИЕ (подробно расписанную цель), а по этому заданию — ПРОЕКТ.

Затем вы построите фундамент, каркас, стены и крышу. Лестницу, внутренние стены, санузлы. Обои — в самом конце. А может, они вообще не потребуются?

Так и в кино. Допустим, вам нравится какая-то локация или образ актрисы. Или важная реплика, которую обязательно надо произнести.

Но это только провоцирующий элемент. Это — обои. Еще ничего нет, и клеить их не на что.

Вам нужна ваша цель по смыслу, форма сюжета и схема, в которой все должно сработать так, как вы хотите. То есть вам нужен проект — сценарий. Где все будет конструктивно продумано.

Интересно, что, пока вы будете создавать проект, ваши первые хотелки — локация, образ актрисы или реплика — могут отпасть. Могут быть другие обои, правда? Или бетонные стены без отделки.

Необходимо научиться формировать замысел так, чтобы он стоял (не падал) и работал. И тут во всем потребуется конкретика, а не сложная эмоция.

Конкретика — это и есть ремесло. Ему нужно учиться, разбирая удачные примеры. Как они сконструированы? Смотреть, анализировать.

Интересно, что начинающий Автор даже в хороших примерах не видит, не может разобрать, как они построены. Не замечает все сюжетно важные повороты и ключевые поступки героев. Поэтому читайте в книге текстовые описания сюжетов. Плюс иногда

я буду обращать ваше внимание на детали, важные с точки зрения режиссуры.

Мы рассмотрим схему сюжета и примеры *форм* короткометражек.

Поняв принцип, который заложен в понравившемся вам примере, вы можете применить его под совершенно другую, лично вашу, тему.

Это как формула, но с другими числами.

Примеры будут длиться от 45 секунд. Многие из них будут по 10–12 минут. И самый длинный — 33 минуты. Плюс один интересный пример на 55 минут как исключение.

Часть примеров в книге — анимация. По некоторым причинам.

Производство анимации очень долгое по срокам, поэтому фильмы там гораздо короче игровых. При этом 1-минутный, 2-минутный, 4-минутный фильм может быть абсолютно полноценным и очень эффектным.

Плюс анимация расширяет границы воображения, и создателям игрового кино она тоже будет интересна.

Сейчас с помощью нейросети можно легко добавить графику и сюрреализм в игровой фильм. А на примерах анимации вы увидите, как работает сюрреализм.

Плюс, как спросил в искреннем изумлении один мой знакомый: «Мультикам тоже нужна драматургия?!

Нужна!

Понравившийся фильм я советую вам перевести прямо с экрана в текст, по действиям. Именно так: что происходит в кадре? Кто что *делает*?

А затем прорисовать с экрана его раскадровку, чтобы проанализировать режиссерские решения и монтаж.

«Сценарий — ваши 100%. Дальше будет только хуже»

Так говорят, когда учат операторов во ВГИКе выбирать сценарий: первая задача в работе оператора — именно *выбрать* хороший сценарий, в который далее он будет вкладываться своим трудом и талантом. Помня о том, что дальше будет только хуже.

Почему?

У вас есть сценарий. Производство не позволит вам реализовать все так же сильно, тонко, интересно, воздушно и остроумно, как вы видите в своей голове и как оно, возможно, получилось в тексте.

Но, допустим, у вас есть крепкий сценарий. Это 100% возможного качества фильма.

Далее, актеры сыграют не так, как вам виделось. (Было мало времени, снимали без репетиций. Либо, наоборот, все вышло замученно.) Монтаж работает не так, как хотелось бы. Все не клеится между собой и дает другой смысл. Там, где должно было быть смешно, получается плоско. А там, где был

Короткий метр

задуман тонкий юмор, его никто не замечает. Зато в особо страшных и серьезных моментах получается смешно. И музыка не такая гениальная, как вдохновивший вас референс. Который вы попросили у музыкантов, а они запретили вам его использовать. И попробуй напиши теперь такую же гениальную музыку.

Все это отнимает проценты качества и отнимает. Отнимает и отнимает. Останется процентов пятьдесят от первоначальной силы вашего замысла. Или меньше.

Безусловно, бывают фильмы очень высокого качества, и кажется, что они на 100% удались. Но до этого надо расти. Плюс каждый Автор знает, что даже с опытом получается не все, что так глубоко и красочно виделось в голове. В голове всегда интереснее, а...

Кино — искусство грубое.

Эту фразу очень часто повторяют в киношколах. Это о том, что в кино не работают тонкие ощущения Автора, едва уловимые сложносоставные эмоции, едва заметные оттенки мимики актеров. В кино для начала нужны очень внятные сюжетные действия и поступки героев. И на первый взгляд эти решения могут показаться резкими. В этом и есть та самая *грубоść*. Но именно эти внятные решения работают. А тонкие оттенки игры и режиссуры украшают и углубляют сюжет тогда, когда внятная основа уже построена.

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

e-Univers.ru