


Евгений Ткачев, Никита Лаврецкий

# Запретные ТЕХНИКИ КИНО

ЧАСТНЫЕ УРОКИ ОТ ГЛАВНЫХ  
РЕЖИССЕРОВ СОВРЕМЕННОСТИ

Книга от «Афиши Daily»

 **БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Москва

УДК 791  
ББК 85.37  
Т48

В оформлении обложки использованы фотографии:

- © Mary Evans / DIOMEDIA;
- © Touchstone Pictures / Photos 12 Cinema / DIOMEDIA;
- © Capital Pictures / IMAGO-images / Legion-media;
- © Ron Adar / SOPA Images / Sipa USA / Legion-media;
- © Rich Polk, Erika Goldring, Thomas Niedermueller / GettyImages.ru
- © Mary Evans / DIOMEDIA;
- © Touchstone Pictures / Photos 12 Cinema / DIOMEDIA
- © Геннадий Авраменко, фото, 2026
- © Эльза Серова, фото, 2026
- © Централ Партнершип

Во внутреннем оформлении использованы фотографии:

- © Mary Evans / DIOMEDIA;
- © Touchstone Pictures / Photos 12 Cinema / DIOMEDIA;
- © Capital Pictures / IMAGO-images / Legion-media;
- © Ron Adar / SOPA Images / Sipa USA / Legion-media;
- © Rich Polk, Erika Goldring, Thomas Niedermueller / GettyImages.ru
- © Mary Evans / DIOMEDIA;
- © Touchstone Pictures / Photos 12 Cinema / DIOMEDIA
- © Эльза Серова, фото, 2026
- © Централ Партнершип

### **Ткачев, Евгений. Лаврецкий, Никита.**

Т48      **Запретные техники кино : Частные уроки от главных режиссеров современности / Евгений Ткачев, Никита Лаврецкий. — Москва : Эксмо, 2026. — 256 с.: ил. — (Афиша Daily: Книги от Афиши).**

ISBN 978-5-04-224083-6

«Афиша Daily» — один из самых больших интернет-ресурсов России, который в рамках спецпроекта «Запретные техники кино» провел ряд интервью с режиссерами кино, среди которых новички и опытные, жанровые и экспериментаторы, инди-гении и титаны Голливуда. В этих разговорах мастера делятся своим опытом и секретами, успехами и неудачами, подходами и решениями, совокупность которых и создает то произведение, которое видит зритель. Это откровенные разговоры не только о том, как делать кино, но и о безграничной любви к седьмому искусству.

УДК 791  
ББК 85.37

- © Е. Ткачев, текст, 2026
- © Н. Лаврецкий, текст, 2026
- © Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2026

ISBN 978-5-04-224083-6

# ПРЕДИСЛОВИЕ

**Э**та книга родилась из спецпроекта «Запретные техники кино», который мы в течение двух лет вели вместе с моим коллегой, критиком и режиссером Никитой Лаврецким на сайте «Афиша Daily». Его итогом стали 14, как мне кажется, содержательно насыщенных, интервью с ведущими мировыми и российскими кинематографистами, опытными мастерами и практически дебютантами: от Фрэнсиса Форда Coppola до Алексея Германа — младшего, от Джона Уилсона до Джо Сванберга, от Анны Кузнецовой до Макса Шишкина — а любимый нами обоими Роман Михайлов за эти два года успел из амбициозного кинорежиссера-новичка превратиться в по-настоящему культового автора и, можно даже сказать, классика нового российского кино. Уникальный, конечно, кейс для отечественной индустрии.

Стоит сразу предупредить, что предметом наших разговоров с режиссерами в первую очередь стали секреты профессионального мастерства, творческие лайфхаки и индустриальные советы — меньше всего хотелось общаться на абстрактные темы, что называется, за жизнь (хотя без этого тоже не обошлось). Хотелось, чтобы наши герои раскрыли свои самые эффективные и рискованные приемы. Хотелось

лось, чтобы от этого проекта была польза — и для тех, кто только начинает заниматься кино, и для тех, кто им просто интересуется. Со стороны кажется, что съемки фильма или сериала — это какой-то магический процесс, хотя в большей степени это обычное производство. Вот о его деталях мы и хотели рассказать нашим читателям: раскрыть запретные техники кино.

Обязанности у нас распределились следующим образом. Поскольку Никита — большой поклонник американского инди, то он в основном общался с американскими индирежиссерами и зарубежными кинематографистами (хотя именно он поговорил с Романом Михайловым). А я разговаривал с отечественными постановщиками, потому что в «Афише» много пишу о современном российском кино в его фестивальном и авторском изводе, ведь там, а не в мейнстриме, который захватили эскапистские киносказки, сейчас — как, впрочем, и всегда — происходит все самое интересное. Появляются новые имена. Ну а поскольку еще бумажный журнал «Афиша» всегда стремился подсвечивать подающих надежды авторов, не избежали этой миссии и «Запретные техники кино».

Напоследок хочется выразить большую признательность прежнему главному редактору «Афиши Daily» Яне Циноевой, которая, вдохновившись книгой «Профессия режиссер» Лорана Тирара, предложила сделать этот спецпроект, и нынешнему — Александре Садыковой-Левиной, с которой мы его успешно завершили. А также, конечно, «Афише», любезно разрешившей превратить «Запретные техники кино» в книгу, которая, помимо эксклюзивных, ранее не публиковавшихся фрагментов интервью, содержит специально написанные для этого издания эссе о режиссерах.

*Евгений Ткачев, ноябрь 2025 г.*



**АЛЕКСЕЙ  
ГЕРМАН — МЛАДШИЙ.  
КАК СНЯТЬ  
АРТХАУСНЫЙ БЛОКБАСТЕР**

*Текст: Евгений Ткачев*

**И**з всех российских режиссеров, с которыми мне удалось пообщаться для этой книги (а разговаривал я в основном с дебютантами или авторами, снявшими всего пару-тройку фильмов), Алексей Герман — младший, сын великого режиссера Алексея Германа — старшего и сценаристки Светланы Кармалиты, пожалуй, самый опытный и уже, можно сказать, состоявшийся. Свою первую полнометражную картину «Последний поезд», которую, разумеется, сравнивали с работами его отца, Алексей Алексеевич снял еще в начале нулевых — когда как таковой киноинду-

стрии и проката в стране еще не было, а наиболее успешными российскими фильмами были фестивальные. Скажем, «Последний поезд» (2003), а позже и германовский «Бумажный солдат» (2008) были отмечены на кинофестивале в Венеции.

Затем эту волну назовут «новые тихие». «„Новые тихие“, \*\*\*\*», — уточняет Герман, который считает, что, будь у режиссера тогда другие условия, у нас, возможно, была бы совсем другая индустрия. Например, сам Алексей Алексеевич всегда любил все связанное с космосом, фэнтези и технологиями. Да, режиссер камерных, многослойных, артхаусных фильмов «Под электрическими облаками», «Довлатов» и «Дело» — большой поклонник «Звездных войн» и аниме. Особенно это, пожалуй, заметно по его самому масштабному на сегодня проекту — антивоенной драме «Воздух», посвященной летчицам-истребительницам времен Великой Отечественной войны. Воздушные бои тут похожи на космические схватки X-wing и TIE Fighter в Star Wars, а исполнительница главной роли Анастасия Талызина — такая тян\*, ведь девушки и танки, девушки и самолеты — это скорее что-то из области фетишистской японской анимации.

Однако, несмотря на то что «Воздух» (по германовским меркам) практически блокбастер, кинематографист никогда не изменяет себе, оставаясь в первую очередь авторским, а не коммерческим режиссером. «Воздух» — фильм с абсолютно узнаваемой германовской интонацией и немного сомнамбулической атмосферой. Происходящее похоже на морок, ночной кошмар, но можно ли иначе снимать кино про войну?

---

\* На сленге нежное обозначение для девушки или молодого человека, которое произошло от японского уменьшительно-ласкательного суффикса «-тян».

## ФИЛЬМЫ:

«Последний поезд» (2003)

Garpastum (2005)

«Бумажный солдат» (2008)

«Под электрическими облаками» (2015)

«Довлатов» (2018)

«Дело» (2021)

«Воздух» (2023)

## О РЕЖИССЕРСКОМ КОНТРОЛЕ

- Со стороны кажется, что «Воздух» — ваш самый масштабный проект. Так ли это?
- Да. Наверное, да.
- Я почему спрашиваю: говорят, что чем масштабнее проект, тем меньше режиссерского контроля. Правда ли это?
- Мне кажется, это неправда.

Если ты опытный режиссер и хочешь сделать хороший фильм, то ты на кончиках пальцев, на уровне ощущений, настроения на съемочной площадке чувствуешь, как что работает и работает ли вообще.

Ждет ли тебя фиаско и какие правильные решения надо принимать. Это огромная совокупность факторов. Поэтому даже в Голливуде — далеко не всегда, но тем не менее — чем больше проект, тем тотальнее режиссерский контроль. Я поясню на очень простом примере.

Вот в нашем фильме летят самолеты и бомбят. Это настоящие, хоть и немного доработанные на компьютере самолеты Як-52. Наличие подлинных самолетов не только помогает артистам вжиться в роль, потому что, когда на тебя низко летит самолет и все взрывается, ты так или иначе втягиваешь голову в плечи, пригибаешься и не делаешь вид, что там где-то потом нарисуют самолетик. Но еще это дает турбулентность дыма и более естественное поведение всей среды вокруг. При этом, вот парадокс, использование в день, допустим, четырех самолетов Як-52 стоит гораздо дешевле, чем один компьютерный shot с дымом на 5–10 секунд. И разница в цене, я думаю, раза в четыре. Настоящий самолет стоит дешевле.

Представьте себе, что посчитавший все это режиссер приходит к продюсеру, у которого сложности с распределением бюджета и который говорит: «**Давай мы просто потом все нарисуем?**» В этой ситуации продюсер будет неправ, а прав будет режиссер. Также прав будет режиссер, если он действительно хороший постановщик, когда он принимает решение о резкой смене объекта по огромному количеству обстоятельств — погодных, организационных. К слову, мы это часто делали, поэтому контроль за производством «Воздуха» со стороны всего нашего творческого коллектива во многом был очень старательным, тяжелым и предельно тотальным.

Скажем, наша художница по костюмам, моя жена Лена (**Окопная. — Прим. авт.**), не стала брать летные комбинезоны, которые остались на студиях. А стала шить по тем же технологиям, по которым раньше шили. И это тоже не гигантские

деньги. Это вопрос старания и того, что мир на экране, с одной стороны, должен быть художественным, а с другой — аутентичным. Да, было тяжело. Но только так это и делается. Невозможно иначе создать убедительный мир, потому что он состоит из деталей, лиц, атмосферы. И это возможно только при полном погружении и огромном контроле.

— В документальном сериале «Кино 3.0» от ваших коллег поступают противоречивые сведения. Например, Жора Крыжовников говорит: **«Все выбрано мной. И ракурсы. И движения камерой. И монтаж»**. А Александр Войтинский считает: **«Кто главный в кино? Конечно, зритель! Он все делает. Он на самом деле снимает кино»**. В связи с этим возникает вопрос: есть ли пределы у режиссерского контроля?

— Есть. Когда ты имеешь дело с талантливыми людьми. Когда ты понимаешь, что надо отступить и дать человеку возможность сделать так, как он хочет. Иногда это бывает с артистами, иногда — с операторами. Очень часто у нас это бывает с Леной. Просто нужно понимать, что в определенный момент производства режиссер становится не очень адекватен — в силу загнанности, колоссальной пресса, бюджета, времени. В силу... ощущения себя демиургом. Момент делегирования и отпускания очень болезнен и непривычен для художника, но, на мой взгляд, очень важен, потому что только так можно делать вещи. Потому что они тебя развивают. Добавляют тебе что-то. В 80–90 процентах случаев режиссер однажды начинает снимать одно и то же. А мне кажется, режиссер должен меняться. Снимать разные фильмы, насколько это возможно. Мы все, так или иначе, снимаем один и тот же фильм. Но тем не менее мы должны пытаться говорить по-разному. Уходить от привычного во что-то новое.

— Можно ли в таком случае сказать, что режиссура — это в том числе искусство компромисса?

— Сложный вопрос. Я думаю, что режиссура — это искусство отсутствия компромисса. Глобально. Но с ситуативными компромиссами...

— ...которые обогащают авторское видение?

— Наверное. Я думаю, что здоровая бескомпромиссность необходима. Мы, к сожалению, знаем много случаев, когда бескомпромиссность ни к чему хорошему не ведет, кроме самодурства. Так тоже часто бывает. Но в целом режиссура — это, безусловно, твоя бескомпромиссность и попытка добиться бескомпромиссности от своей команды.

## О РУКОТВОРНОСТИ И СПЕЦЭФФЕКТАХ

— У нас было двенадцать макетов Як-1Б. Зачем так много? Ведь как обычно бывает: сделают три самолета, а потом просто размножат на компьютере. Но дело в том, что наши самолеты — это и есть передвижная декорация. Мы их меняем, переставляем. Они дают глубину. Их можно снять в дождь — и это будет не компьютерный дождь, а нормальный. Между этими самолетами можно пройти. Они дают масштаб, объем события. В конце концов, они дают авиаполк, а не звено.

В общем, строительство такого количества самолетов было беспрецедентным, но правильным решением — и с экономической, и с творческой точки зрения. А правильно ли было строить аэродром в чистом поле? Не ехать на аэродром, где уже есть взлетно-посадочная полоса, а городить его в чистом поле — в снег, в грязь, в дождь накатывать полосу. На мой взгляд, это тоже было правильно, потому что эта неустроенность, снег, грязь, неблагоустроенный аэродром дают верные ощущения.

— Мне кажется, эта рукотворность идет на пользу фильму, потому что спецэффекты довольно быстро устаревают и немногие картины хорошо с годами сохраняются. А когда что-то сделано руками, это как будто не так сильно старится. Поэтому во время просмотра вашей картины есть ощущение, что это работа ручной выделки, в отличие от огромного количества фильмов с обильным использованием CGI...

— У CGI есть проблемы. Их даже американцы не до конца могут решить.

— **«Капитан Марвел – 2», если честно, выглядит ужасно.**

— Я скорее сравниваю с последними самолетными фильмами китайского и американского производства, которые стоили больше 100 миллионов долларов. Я не сравниваю с «Топ Ганом», потому что он хорошо сделан: там настоящие самолеты. Проблема компьютерной графики — в трех вещах. Во-первых, в отсутствии ощущения веса предмета. Наш мозг очень быстро чувствует фальшь — за счет мельчайшего преломления света, блика, даже невидимого нами воздуха. Во-вторых, в траектории движения. Когда самолет летит, он чуть-чуть колеблется в воздухе. Существует турбулентность, что-то еще. Пилот иногда неправильно входит в маневр. Именно поэтому у нас военные летчики сначала пролетали на Як-52, а потом кадр в кадр мы на их место ставили графику. В-третьих, в освещении. По какой-то необъяснимой причине компьютерное освещение, даже проработанное и осмысленное, чуть-чуть никакое. Чуть-чуть что-то скрыто в тених, что дает ощущение пластичности.

— **А расскажите, как снимались сцены воздушных боев в «Воздухе». Насколько я понимаю, вы использовали такую же видеостену, что и авторы «Мандалорца»?**

— Да, хотя, честно говоря, у нас было чуть пониже разрешение, но довольно мощное вычислительное оборудование,

поэтому нам всегда хватало. Мы построили большие экраны, на которые выводили съемки с настоящих самолетов, так как решили не делать компьютерные фоны. Вообще, весь смысл технологии был в двух вещах: в интеграции компьютерной графики в настоящие фоны и в том, что мы сделали несколько гимблов (*механические системы для имитации движения объекта в пространстве – например, в полете или невесомости. – Прим. авт.*), которые действительно поднимали самолеты. Благодаря им мы могли менять углы атаки, вертеть самолет вокруг своей оси, он мог быстро переворачиваться.

## ПРО «ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ», ФАНТАСТИКУ И АНИМЕ

– Сейчас техника дошла до того, что, кажется, буквально все научились снимать кино (но не рассказывать истории). Как считаете, а можно ли в России сегодня поставить свои «Звездные войны»?

– Это вопрос, о котором я часто думаю. Потому что считаю «Звездные войны» выдающейся картиной. Оригинальные, конечно. Все лучшее, скажем честно, придумал Джордж Лукас со своей командой. Я люблю пересматривать «Звездные войны». Рассматривать то, как они сделаны. Потому что их стилистике и декорациям веришь. Их предметный мир обладает объемом, которого лишена современная космическая фантастика.

– А сериалы по «Звездным войнам» смотрите?

– Да, да. Я смотрю все сериалы по «Звездным войнам».

– Все? Ничего себе! А что, быть может, наиболее сильное впечатление произвело?

— Ну «Асока» ничего была. А вообще, знаете, так скажу: они все очень приличного уровня. Какие-то похуже, какие-то — получше. «Кеноби», например, был приличный. Понимаете, я не могу не смотреть «Звездные войны», потому что это мое детство. Я их очень люблю.

Так вот, чтобы в России снять нечто подобное, нужно сочетание нескольких безумцев. Безумца-продюсера, безумца-режиссера, безумца-сценариста и безумной команды. А еще отсутствие всех этих фокус-групп. У нас есть масса прекрасных фантастических писателей. Не нужно ни за кем повторять и делать клон категории В, С или Z. А нужно сделать что-то новое со своей вселенной, философией, эстетикой, дизайном и историей. Гипотетически, я думаю, у нас могут найтись такие безумцы. Практически, я считаю, наша индустрия к этому пока не готова. Потому что это все равно будет достаточно капиталоемкое вложение.

А я не думаю, что у нас так много мечтателей и визионеров, которые могут создать что-то похожее на «Назад в будущее», «Звездные войны», «Индиану Джонса» и «Терминатора». Нужны колоссальный драйв и колоссальная вера. Но если мы этого не сделаем, будет очень плохо. Потому что нужен следующий шаг в развитии индустрии, чтобы мы не остались внутренним рынком.

При этом у нас для этого есть прекрасная фантастическая литература, которая нравится людям. И даже больше: наше книжное фэнтези, фантастика иногда интереснее, чем ее экранизации.

Я предлагал в свое время на «Ленфильме» создать лабораторию фантастики, но не получилось.

— Есть ощущение, что последние 20 лет для сай-фая, научной фантастики в кино, были не самым лучшим периодом вообще в мире. На больших экранах ее съели супергеройские кинокомиксы, а на малых она существует в виде ностальгических «восьмидесятичных» фильмов и сериалов наподобие «Очень странных дел». А какие-то серьезные вещи типа «Дюны» выходят очень редко и обычно проваливаются.

Очень хотелось бы увидеть ренессанс сай-фая. В 2009 году, когда друг за другом вышли «Район № 9» Нилла Бломкампа, «Луна 2112» Данкана Джонса и, конечно, «Аватар» Джеймса Кэмерона, была надежда, что вот сейчас они спровоцируют новый бум кинофантастики, но, к сожалению, она оказалась ложной. Просто есть уникальный кейс Кэмерона, который раз в 14 лет разносит в пух и прах мировой прокат.

— Я тоже думал об этом. 8–10 лет назад «Марвел» и, если говорить шире, супергеройские кинокомиксы стали контрпродуктивными. Они создали свой предельно пластиковый жанр. Они очень хорошо сделаны, но пустые. И если условного «Железного человека» еще можно было смотреть...

— Это ведь было инди-кино, кстати. Оно же снималось независимой студией «Марвел», а прокатывалось Paramount...

— Да, его можно было смотреть, потому что там был какой-то внутренний конфликт. Он был не гляцевый. Там была своя энергия. Сейчас же это все превратилось в товар.

— Так зрители же не дураки — они тоже это видят, поэтому у них провал за провалом.

— Да, и понятно, что они пытаются звать каких-то авторских режиссеров. Они пытаются это сломать, но у них ничего не получается, потому что они сами себя перепридумать не могут.

— А если бы российская индустрия была готова, вы бы сами взялись за фантастику? Просто когда я смотрел «Воздух», то подумал, что мне было бы интересно посмотреть «Звездные войны» в вашей постановке.

— В какой-то момент да. Просто понимаете, чтобы хорошо сделать такое кино, на нем нужно буквально умирать. А с возрастом становишься немного практиком-занудой — что и хорошо, и плохо. Но я бы взялся. Потому что люблю все, что связано с космосом, фэнтези, технологиями. Всегда любил. Только не знаю, насколько реально это воплотить в жизнь.

Еще недавно я задумался вот о такой вещи... В начале нулевых было много успешных российских фестивальных картин. Почему было столько фестивальных режиссеров? Потому что кинопроката как такового не было и показ фильмов на фестивалях был одной из немногих возможностей закрепиться в профессии. Но я подумал: «А что, если бы все сложилось иначе?» Я понимаю, что история не терпит сослагательного наклонения — но что, если бы у нас были условия для съемок другого кино? Возможно, повернись колесо истории иначе, у нас сейчас была бы совершенно другая индустрия. Честно говоря, я иногда вижу коммерческое кино, которое сделано лучше, чем авторское. Хотя авторское, понятно, люблю больше.

— Я, кстати, недавно узнал, что вы поклонник аниме, и, признаться, немножко удивился. Поэтому хотел спросить: а что вас привлекает в аниме-эстетике?