

Содержание

Предисловие	5
Кому, о чем	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
Антагонист	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
Синописис.	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 Бидstrupу	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 сценаристы 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 пар 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 «Союзмультфильм» 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

структуру, 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 чем

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 (мультфильмы)

- 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 простаивает 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.

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 Коробьин, Герман Орлов, Виктор Денисов, Вячеслав Лабзин, Ирина Орлова, Нина Бурнашева, Юлий Орса, Екатерина Ожегова, Алексей Мусатов, Андрей Смирнов, Владимир Махнач, Николай Павлов, Елена Овсянникова, Ирина Чередина, 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 соц-сети, 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.

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 постройте 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, чтоб 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 нескольким 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 эффективным.

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

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 *грубость*. Но именно эти внятные решения работают. А тонкие оттенки игры и режиссуры украшают и углубляют сюжет тогда, когда внятная основа уже построена.

То есть рано клеить роскошные обои в здании, которого нет.

Начало и основа всей работы — это сценарий. Конструктивная коробка, она должна быть крепкой. Ошибки сценария очень дорого обходятся.

Нельзя строить без проекта.

Во время съемок будет очень много новых задач и додумать сюжет уже не получится. Как говорил Александр Митта, автор книги «Кино между раем и адом»*, создатель прекрасной киношколы: «Съемки — это война!» Это состояние максимальной концентрации, экстрима.

Безусловно, бывает, что прямо на съемочной площадке рождаются удачные решения, действия и реплики персонажей, сильные визуальные образы. Но, поверьте, так происходит не очень часто, и рассчитывать на это не стоит. Все образы и конструктивные решения нужно продумать заранее в спокойной обстановке. Внутри инкубатора, в теплице идей.

На съемках скорее будет такое:

— *Шарф актрисы сливается со стеной!*

У нее нет шеи!

— *Но его нельзя снять! У нее шея перебинтована!*

— *Оставим на цветкор?!*

* Митта А. Кино между раем и адом. Кино по Эйзенштейну, Чехову, Шекспиру, Курасаве, Феллини, Хичкоку. — М.: АСТ, 2021. — Здесь и далее примечания редактора, если не указано иное.

— Нет! Это вообще не тот шарф! Нужен воздушный шелк! Кто сбегает купить другой шарф??

— Но куда? На какие деньги??? Ты??? О-о-о-о, ты — спаситель! Беги быстрее в ТЦ за три километра, купи желтый! Заплати своими, мы тебе отдадим когда-нибудь!.. Переставляемся на другую сцену! Которая стояла на завтра!

— Стойте, желтый — грубо в кадре!!! Не в стиле фильма!!! (Успевает встрять художник фильма.)

— Ок, голубой, беги быстрее!

...

— О-о-о, розовый? Другого не было? Ну, ок, спасибо...

И все это на фоне желания режиссера качественно поработать с актером, создать интересную композицию кадра с поэтичным освещением да еще записать оригинальный живой звук.

На крупных высокобюджетных кинопроизводствах есть специальный человек — **скрипт-супервайзер**. Он следит за тем, чтобы в процессе съемок, при общей суете содержание сцен и реплик не менялось. Иначе это потом *не смонтируется*.

Про уменьшение качества замысла на съемках еще одна аллюзия на стройку. По ходу строительства прорабы, строители и заказчики все упрощают и упрощают. Подешевле. Побыстрее. Попроще. В производстве фильма точно так же. Продюсер, может быть, из лучших побуждений, борется за то,

чтоб было подешевле, попроще, побыстрее. Реальность на его стороне. За все надо платить. У актеров нет времени вживаться в образы и пробовать варианты оттенков игры. И только основной создатель (в авторском кино это режиссер, на стройке это архитектор) бьется за то, чтоб не ушли все тонкости и нюансы замысла.

ПРИЗЫВ к сценаристам: вот почему надо обязательно снять самому хотя бы одну короткометражку! Вы поймете, какие на самом деле задачи реализуются на съемках. И что нет смысла придумывать тысячу локаций, миллион персонажей и сложнопостановочные действия. За каждую мелочь в кадре кто-то отвечает своим *временем, трудом, деньгами*. Производство — это материализация замысла. Здесь фантазия подчиняется технологичной реальности. И это хорошо!

Плюс вы поймете, какие слова сценария работают, а какие нет. Когда действие в кадре не прописано, на съемках приходится выкручиваться.

Есть еще одна сложность на этапе реализации. Если не договориться, о чем ваш фильм, то не сложится команда единомышленников. Всех участников проекта может повести в разные стороны, проект может оказаться под угрозой развала.

Поэтому важно, чтобы с самого начала сценарий был всем понятен, чтобы в него верили.

А режиссеру сценарий должен быть понятен на 1000%!

Режиссер по ходу работы дает ответы на любые самые мелкие и самые глобальные вопросы любого участника производства! Именно режиссер постоянно **принимает решения**. Для этого у него должен быть прочный фундамент, основание. Основание — это сценарий.

Итак. Если сценарий слабоват — это, допустим, 50% (а может, и меньше) возможного качества фильма. От него отнимется еще и еще. И далее будет отниматься и отниматься. Что останется?

Поэтому работайте над своим сценарием, не жалея сил и времени, проверяйте его заранее на потенциальных зрителях — цепляет или нет? Вызывает эмоции или нет? Ведет к катарсису?

Конечно, далее, в режиссуре, в процессе поиска творческих решений, тоже нельзя останавливаться. Фёдор Хитрук в книге «Профессия — аниматор» так описывал процесс создания фильма «**История одного преступления**» (1962):

Те, кто работал со мной или навещал нас (как, например, Юрий Норштейн), позднее говорили об удивительной творческой атмосфере, царившей в нашей группе. <...> Для меня этот период был сплошным страданием уже с первых дней... Почти каждая сцена вызывала во мне желание поправить или вовсе переделать ее. <...> ...С самого начала все были настроены на то, чтобы сделать «бомбу».*

* Хитрук Ф. С. Профессия — аниматор: В 2 т. Т. 1. — М.: Гаятри, 2007. С. 165.

Подход боевого настроения и непрекращающегося творческого поиска был реализован также в одном из самых ярких хитов нашей анимации — фильме Хитрука «Фильм, фильм, фильм» (1968). Вот где очень точно показаны все этапы и мытарства кинопроизводства. Посмотрите, что вам предстоит.

Шедевры Хитрука не стареют как раз потому, что были сделаны профессионалами с большим опытом и талантами.

Что есть талант? Одна из моих версий: талант — неравнодушие. Это когда Автор не может делать постоянно одинаково, не может не чувствовать, не думать.

Для каждой сцены фильма «Фильм, фильм, фильм» создатели искали и находили неожиданное решение. Такой подход возможен в том случае, если режиссер уверен в замысле, в основе. А для этого ему нужен сценарий. Автор сценария этого шедевра — Владимир Голованов.

Для того чтобы привлечь группу единомышленников и финансы, вам нужен проект на бумаге. Сценарий. Его покупают, в него вкладывают. Это особый товар. Стартап, который может выстрелить. Если нет качества у сценария, его не купят.

Две составляющие кино

Человек — сложное творение. В нем есть как минимум две составляющие: **тело** и **сознание** (душа).

Кино — всегда *про человека и для человека*, поэтому кино также амбивалентно.

Одна его часть апеллирует к нашим инстинктам. Привлекает внимание, цепляет. Это про опасность, движение, страх, боль, голод, секс. Все кассовые фильмы цепляют наши инстинкты, в них сильна зрелищная часть.

В кино зрелищность обрела специальный термин и называется «**аттракцион**».

Аттракция — *attractio* (лат.),
attraction (англ.) — привлечение,
сила притяжения.

Кино изначально было развлечением, которое конкурировало с другими аттракционами на ярмарках. Поэтому аттракционом в кино стали называть все, что привлекает внимание, отличает этот фильм от других, притягивает Зрителя.

Кино — это зрелище.

Вторая составляющая кино — про сознание, про душу, про **смысл**.

За внешними действиями стоит нечто, что позволяет нам почувствовать себя не только животными (мы ими и правда являемся), но и людьми.

Это про интеллект и незримые ментальные процессы.

Обе эти составляющие — зрелищность и смысловая линия — должны нарастать по напряжению и сойтись в кульминации, на пике этого напряжения.

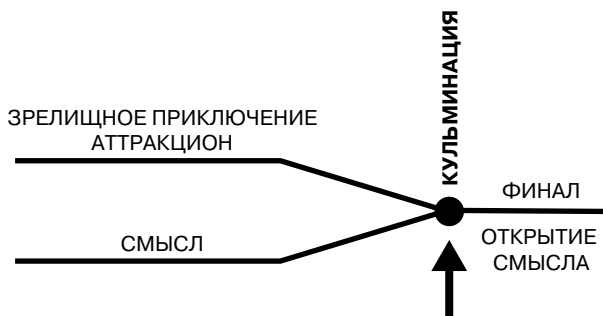


Схема 1. Две составляющие кино и их единение
в главной части фильма

Давайте снова и снова будем повторять себе: кульминация и финал — это пик и главная часть фильма. Во всех примерах фильмов в главе «История / Переворот» будут интересные кульминации.

Кульминация — *culmen, culminis* (лат.),
climax (англ.) — вершина, высшая
точка, кризис, зенит, разгар.

После кризиса следует результат — финал. Он должен быть таким, чтобы Зритель был впечатлен, удовлетворен, а спад напряжения был логичен и понятен.

Выдох.

Осознание.

Впечатление.

Мысль.

И главное — *новый опыт*.

Чего хочет Зритель

Зритель хочет зрелища, аттракциона, *но со смыслом.*

Чтоб цепляло, но не было пусто для души.

С одной стороны, интересно, завораживает, втягивает, но с другой — есть о чем подумать. Думать — это тоже большое удовольствие.

Замечали когда-нибудь: человек посмотрел фильм — что-то разгадал, открыл... Получил неожиданный опыт, удовольствие. Фильм стал для него ярким переживанием, возможно, даже откровением. Человек пересматривает фильм, заставляет посмотреть его всех домашних, шлет друзьям и пишет: «Посмотри!»

И другой вариант. Точно видели такие комментарии и сами не раз хотели написать:

«И зачем я это посмотрел?»

или

«Что это было?»

Не стоит пренебрежительно относиться к таким мнениям. Хотя, безусловно, Зритель бывает разный. Есть хейтеры (от слова hate — «ненависть»).

Но есть и другая проблема.

В последние десятилетия авторы, которые относят себя к миру авторского кино, делающие короткие метры, порой не желают делать что-то внятное и содержательное. Это считается моветоном — выразить явную мысль с экрана. А Зритель как раз ищет это содержательное днем с огнем. Поэтому так популярны

сейчас все советские фильмы и мультфильмы. Даже те, что в свое время не считались за первый сорт. Ведь раньше содержательность была обязательной.

Вопрос в том, чтобы найти баланс между смыслом и авторской формой так, чтобы кино было содержательным, но не плоским.

Почему Фёдору Хитруку удалось создать несколько фильмов, которые не только не устарели, но и стали частью нашего культурного кода?

Его позиция выражена в его книге «Профессия — аниматор»:

Каждый фильм должен содержать в себе итоги и мораль. <...> Вопрос лишь в том, как она подана — в виде голого нравоучения или через художественный прием, подводящий зрителя к самостоятельному выводу.*

Согласитесь, в фильме Хитрука «Фильм, фильм, фильм» нет голого нравоучения. Фильм интересный, точный, мудрый и очень смешной. Его можно смотреть тысячу раз, и каждый раз он будет выглядеть свежо, а Зритель будет в экстазе от радости. Плюс фильм показывает не только кинопроизводство, но и практически любой производственный процесс. Поэтому он близок и понятен даже тем, кто далек от кинематографа. В нем есть

*сатирическая точность
и метафоричность одновременно.*

* Хитрук Ф. С. Профессия — аниматор. Т. 1. С. 209.

Обратите внимание. В режиссерской методике Фёдора Хитрука есть такой пункт в процессе формирования замысла:

Прогноз интереса Зрителя.

Кто мой Зритель? Что ему важно?

Давайте найдем баланс между талантом очень талантливому таланта и аудиторией, которая хочет увидеть нечто, что ее напитает.

А то дошло до того, что люди скрывают настоящее название фильма и, выкладывая видео, пишут просто:

«Мультик со смыслом» —

чтобы привлечь аудиторию. Потому что уже очень много видели фильмов, которые не дали им смысла — пищи, повода для изменения, переворота, возможности вести диалог с Автором и самим собой. А вместо этого просто отняли их время. Почему? Потому что Автор фильма делал его только для себя. Даже не совсем так. Автор вообще делал фильм не осознанно, его не интересовали содержание и результат, а интересовал только процесс (об этом — в главе «Фрагментарное мышление Автора»).

Почему начинающий Автор часто делает фильм только для себя?

Потому что он еще формируется сам как человек и не знает ни себя, ни жизни, ни тем более Зрителя — другого человека.

А ведь этих, других, человеков много. Это же бездонный океан! «Человеки» — библейское, духовное слово. Это ваши зрители. Человеки все разные, многогранные, глубокие, каждый со своей болью и интересной судьбой.

Но... нет.

Буду снимать для себя... Педагог похвалит (может, и нет), мама поддержит (может, и нет), друг восхитится (может, и нет), ну и ладно...

В результате мы имеем множество фильмов, которые никому не интересны.

Чего еще хочет Зритель?

Ресурса. *Позитивного опыта и вдохновения.*

Потому что жизнь трудная. От того, как Зритель проведет свободное время, зависит, каким он пойдет в дальнейшую жизнь и какие поступки совершит.

Большинство людей тяжело и много работают. На заводе и на стройке, в магазине, офисе, аэропорту, на складе, в школе и поликлинике. По семь-десять часов каждый день. Утомительно физически, умственно, морально.

Поэтому когда человек садится к экрану что-то смотреть, он хочет, чтобы ему дали силы, а не забрали.

Плюс с возрастом приходит понимание, что время ограничено. И на что я его потрачу? Поэтому стоит думать о людях. И спросить себя:

«Что я дам этим людям?»

Я показывала блоки авторских анимационных фильмов зрителям. Аудитория — люди интеллигентные и образованные, со вкусом. Поэты, ученые, архитекторы. И даже таким глубоким зрителям заходили короткометражки только с внятным сюжетом и смыслом. «Просто красиво», а тем более если оно серо, уныло, без резкости (хотя это были титулованные работы), не работало и вызывало недоумение.

Стоит сказать, что в сознании зрителей словосочетание «авторское кино» давно стало синонимом *уныния и депрессии*.

— *Авторское? Нет! Зачем?! Я жить хочу!*

Появились целые фестивали, которые ставят своей задачей показать Зрителю психологически здоровое кино о вечных ценностях, интересных людях и зрелых, адекватных поступках. Например, Городецкий кинофестиваль. Ежегодно его организаторы просматривают 800 (!) короткометражек (*вот это выносливость...*) и отбирают из них всего 25 для своего фестиваля. Причем фильмы могут быть не высокопрофессиональными, зато они отвечают на запрос Зрителя. Дают пример поступков и ресурс. Разговор о человеческом, о высоком.

Интересно, что жюри этого фестиваля делает выбор призеров, часто не совпадающий с мнением и прогнозом организаторов. Таким образом, изучив программу, можно понять, что ценят зрители. А изучив призеров, можно понять, что ценят профессионалы. В идеале — это соединить!