

Джанни Рондолино
Дарио Томази

Учебник по созданию фильма

Язык, сюжет, анализ

УДК 791.2(075)
ББК 85.37я7
P71

MANUALE DEL FILM. LINGUAGGIO, RACCONTO, ANALISI

Gianni Rondolino and Dario Tomasi

Proprietà letteraria riservata: Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi

© 2023 D Scuola SpA, Milano

Published by arrangement with ELKOST International literary agency,
Barcelona, Spain.

В коллаже на обложке использованы элементы дизайна:
X10, Cursedesign, Taigi / Shutterstock / FOTODOM
X10, Cursedesign, Taigi, pics five / Shutterstock / FOTODOM
Используется по лицензии от Shutterstock / FOTODOM

Под редакцией журнала «Синема Рутин»

Рондолино, Джанни.

P71 Учебник по созданию фильма. Язык, сюжет, анализ / Джанни Рондолино, Дарио Томази ; [перевод с итальянского Е. В. Кудрявцевой]. — Москва : Эксмо, 2026. — 432 с. : ил. — (35 мм. История и теория кино).

ISBN 978-5-04-184766-1

Если вы любите кино и стремитесь к пониманию фильмов, выходящему за рамки простого просмотра, то эта книга для вас. Это универсальная и подробная работа по созданию и восприятию кино. С помощью обширных анализов сцен и эпизодов из культовых картин разных эпох Джанни Рондолино и Дарио Томази исследуют язык кино со всех сторон: от сценария до сценографии, от точки зрения камеры до взгляда персонажей, от закадрового голоса до движения, от монтажа до взаимосвязи звука и изображения. В этой книге отражены изменения, которые претерпел кинематограф от немногого повествования до постмодернистской коммуникации со зрителем, а также особенности рассказа истории в формате сериала. Текст сочетает теорию и практику: объясняет термины, предлагает пошаговые подходы к анализу и дает советы по написанию критических заметок и эссе о кино. Книга рассчитана на студентов киношкол, преподавателей и критиков, а также на широкую аудиторию любителей, желающих глубже понять грамматику киноязыка и приемы киноповествования.

УДК 791.2(075)
ББК 85.37я7

ISBN 978-5-04-184766-1

© Евгения Кудрявцева, перевод на русский язык, 2025
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2026

Содержание

Вступительное слово	5
Глава 1. Сценарий и сюжет	9
1.1. Что такое сценарий	9
1.2. Что такое сюжет	16
1.3. Кинематографический сюжет	24
1.3.1. Сюжет и воспроизведение	24
1.3.2. Пространство сюжета	29
1.3.3. Время в сюжете	35
1.3.4. Видеть и знать	46
1.4. Сюжет в сериале (Мануэла Руссо)	59
1.4.1. Ценностный мир телесериалов	59
1.4.2. Персонажи, пространство	61
1.4.3. События, сюжет и нарративные стратегии	64
1.4.4. Экранное время, сюжетное время и дискурсивное время	69
1.4.5. Шоурэннер	74
Глава 2. Кадр	83
2.1. Профильмическое пространство и постановка	89
2.1.1. Среда и фигура	89
2.1.2. Виртуальная сценография	100
2.1.3. Свет и цвет	114
2.1.4. Дискурс актера, конструирование персонажа	147
2.2. Кинематографическое пространство	156
2.2.1. Масштаб планов и человеческое лицо	156
2.2.2. Ракурсы и окружение	171
2.2.3. Граница кадра и два пространства	179
2.2.4. Субъективное и взгляд	195
2.2.5. Движение камеры	210
2.2.6. Полиэкранный и «окна»: на пути к монтажу	231

Глава 3. Монтаж	243
3.1. Что такое монтаж	243
3.2. Пространство и время	255
3.3. Формы, функции и идеология монтажа	267
3.3.1. Повествовательный монтаж и классический монтаж	268
3.3.2. Ассоциативный монтаж	283
3.3.3. Формально-описательный монтаж	297
3.3.4. Джамп-кат	301
3.3.5. Запрещенный монтаж: глубина резкости и длинный кадр ...	309
Глава 4. Звук и изображение	349
4.1. Функции звука	352
4.1.1. Звук и пространство	355
4.1.2. Звук и время	361
4.2. Звук и повествование: точка прослушивания	364
4.3. Слова и голоса	368
4.4. Музыка	375
4.5. Шумы	379
4.6. Эволюция звукового кино. Фильмы-концерты	384
Глава 5. Анализ фильма	395
5.1. Характеристики	395
5.2. Инструменты и критерии	399
5.3. Три примера анализа	403
5.3.1. Наглядность и правила	403
5.3.2. Риторика зеркального текста	410
5.3.3. Повествование и значение	414
5.4. Развитие киноанализа	422

Вступительное слово

Вы держите в руках переработанное, дополненное и обновленное третье издание «Учебника по созданию фильма. Язык, сюжет, анализ». Впервые опубликованная в 1995 году, эта книга стала ориентиром для преподавания киноязыка во многих итальянских университетах, а также руководством для всех тех, кто, любя кино, стремится выстроить с фильмом отношения, выходящие за рамки обычного просмотра. За шестнадцать лет, прошедших между первым и вторым изданиями (вышло в 2011 году), многое изменилось в кино как таковом и в посвященных ему исследованиях. Второе издание «Учебника по созданию фильма. Язык, сюжет, анализ Учебного пособия по кино» было призвано учесть эти изменения.

В чем же его отличие от издания 1995 года? Прежде всего, книга подверглась общей переработке, в ходе которой были исправлены некоторые более или менее незначительные неточности и разъяснены отдельные фрагменты. Также мы сочли необходимым ввести или расширить некоторые темы, которые были опущены или недостаточно освещены в первом издании, например замечания о цвете, о работе актера (этому посвящен целый раздел, которого раньше не было), о технических аспектах, таких как камера, объективы, форматы пленки и изображения (эти вопросы рассматриваются в специальных блоках). Но наиболее существенные дополнения — как в виде разделов, так и в виде вставок — касаются тех аспектов, которые современное, постмодернистское и цифровое кино привнесло в кинорепрезентацию и коммуникацию посредством кино. Сюда вошли главы, посвященные новым горизонтам кинематографического повествования, виртуальной реальности, широкому использованию необычных точек зрения (от задействования гиперреалистичных деталей до дегуманизации субъекта, от немислимых ракурсов до акцента на замедленной съемке), распространению разделенного экрана и «эффекта окна»¹, край-

¹ «Э ф ф е к т о к н а» (от *ит.* effetto finestra) — эффект притяжения к фото-, видео-изображению, которое столь совершенно, что отвлекает зрителя от своей технической составляющей (*прим. науч. ред.*).

не зрелищному характеру движений камеры, распространению дрожащей камеры, представляющей собой развитие более традиционного движения рукой или плечом, и виртуальных путешествий, переносящих весь динамизм оптики исключительно в виртуальное пространство.

Наряду с главой о кадрировании глава о монтаже также дополнена рядом подробных рассуждений о том, как современное кино с помощью техники цифрового монтажа позволяет проживать чувства от первого лица персонажа. Повествование вынесено на передний план, события следуют друг за другом в строгой причинно-следственной связи. Персонаж, и в особенности герой, движется к достижению четко поставленной цели. Пространство, в котором он находится, выполняет свою функцию и часто помещает героя в центр. Постановка и киноязык подчинены как сюжету, так и его героям. Сюжеты, как правило, строятся по принципу постепенного сближения образов с героями, начиная с более далеких образов, которые затем приближаются к героям по мере движения персонажей к кульминации. Монтаж зачастую становится бесшовным благодаря логическим связям, создающим отношения преемственности между предыдущим и следующим кадром. Музыка мощно, но при этом не слишком навязчиво поддерживает повествовательное крещендо различных драматических ситуаций.

Современное кино заставляет зрителя осознать свою роль и подталкивает его к критическим отношениям с фильмом, задуманным как семиотическая структура¹, которая сама себя реализует (метаязык, прямой вопрос, явное присутствие автора) и вместо механизмов вовлечения и идентификации предлагает критическую дистанцию. Повествование ведется в более свободной и открытой манере, менее скованной механизмами причинно-следственных связей. Все большее значение придается «случайным» событиям, незначительным фактам, отступлениям, так называемым «событийным простоям» и открытым финалам. Протагонистами редко становятся настоящие герои, а все чаще — проблемные и неуверенные в себе персонажи, чьи цели бывают туманны и преследуются ими порой без особой решимости. Пространство, в котором они существуют, может также помещать их в глубине кадра, на периферии, а не в центре экрана. Работа над монтажом становится более очевидной благодаря нарочито исковерканным формам (джамп-кат²) или, наоборот, стирается путем использо-

¹ Совокупность знаков, образующих знаковую систему или язык (*прим. науч. ред.*).

² Вид монтажной склейки, соединяющей два кадра, снятых с одной и той же позиции. Используется для подчеркивания хода времени, обозначения его обрывистости с помощью создания ощущения резкого прыжка во времени (*прим. науч. ред.*).

вания последовательных и общих планов. Звук тоже приобретает новые значения, стремясь к большей автономии по отношению к потоку изображений.

Более близкое к нам и потому не столь четко определенное постмодернистское кино — это тенденция сегодняшнего кинематографа, которая, ориентируясь на опыт современной жизни, берет от него некую волю к обновлению кинематографического языка, а из классики заимствует попытку вовлечь зрителя прежде всего на уровне чувств. Постмодернистские фильмы тоже предстают семиотическими структурами, но выглядят они скорее как игрушка, чем как герметичный текст. Они прекрасно реализуют, доводя до крайности, хичкоковскую идею о том, что фильмы — это не столько «куски жизни», сколько «куски торта»¹. В отличие от классического кинематографа они обращены к более проницательному зрителю, не скрывают вымысла, а, наоборот, прибегают к игре с аттракционами и фейерверками (в числе прочего за счет цифровых технологий), погружающими зрителя целиком во впечатления, которые можно сравнить с посещением парка аттракционов или рок-концерта (неслучайно, как мы увидим, появился термин «фильм-концерт»). Постмодернистское кино — это зрелище на 360 градусов (в том числе и во многих откровенно авторских вариантах). Оно продвигает идею мощного рассказа (что иногда даже идет автоматом), но усложненную запутанными повествовательными структурами, прыжками во времени, комбинацией различных этапов реальности, с которой идет игра как с мозаикой. Такое кино любит форму пастиша, пронизанную бесчисленными отсылками и цитатами, часто ироничными, из старых фильмов и диалогами со всеми современными медиа и формами коммуникации, к которым все больше привыкает публика (телевидение, реклама, музыкальные клипы, мобильные телефоны, компьютеры, интернет, социальные сети и т. д.). Оно прибегает к ярко выраженным способам репрезентации и стилистическим эффектам, которые направлены не на то, чтобы достоверно или незаметно изобразить ту или иную ситуацию, а прежде всего на то, чтобы сделать из нее зрелище. Невероятные ракурсы обычной камеры (или цифровой видеокамеры), дерганые и непрерывные движения камеры, агрессивный характер монтажа, виртуозность длинных планов, компьютерная графика, завораживающие виртуальные декорации, громкая музыка и песни, под ритм которых часто подстраивается изобра-

¹ Англ. The cinema is not a slice of life, but a piece of cake (пер. по «Искусство кино», 2001, № 1, с. 70) (*прим. науч. ред.*).

жение, — все это создает аудиовизуальный опыт, который стремится захлестнуть зрителя головокружительной игрой эмоций и ощущений.

Наконец, третье и самое свежее на данный момент издание, наряду с обновленной библиографией и редакцией текста, дополнено новыми вставками, предназначенными для иллюстрации различных профессий в киноиндустрии (сценарист, режиссер, кинооператор, художник-постановщик, режиссер монтажа, звукооператор и звукорежиссер) и одновременно отражающими их историческое развитие. В заключение надо упомянуть, что большой раздел в этой книге посвящен такому важному явлению, как телесериальное повествование, положившее начало тому взаимобмену между кино и другими медиа, который сегодня становится все более тесным. Этот раздел, как и упомянутые выше вставки, был написан Мануэлой Руссо.

СЦЕНАРИЙ И СЮЖЕТ

1.1. Что такое сценарий

До возникновения фильма, его формальных решений, появляется идея. В случае с игровым кино, о котором мы говорим, эта идея относится к сюжету, она еще не сформулирована и часто ограничена ситуацией, событием, одним или двумя персонажами. Это набросок возможного рассказа. Эта идея должна быть сформулирована, конкретизирована, определена. Она должна обрести форму, стать историей, но историей, которая тем не менее отличается от других историй, историей, рассказанной с помощью образов. Так рождается сценарий, т. е. более или менее точное, связанное, систематизированное описание ряда событий, персонажей и диалогов, так или иначе связанных между собой.

Сценарий можно рассматривать как процесс разработки кинематографического сюжета, проходящий различные стадии — от первоначального замысла до собственно сценария¹.

Что это за этапы? Прежде всего, заявка, которая является первым конкретным проявлением идеи. Это короткий рассказ, повествовательная реплика, краткое изложение того, чего еще нет, но что, возможно, обретет форму — форму сюжета будущего фильма. Как правило, она состоит из нескольких строк, максимум пары небольших страниц, но, будучи конкретным проявлением идеи, может быть и закреплена юридически², принадлежать кому-то, кто может заявить свои права на фильм, созданный по этой теме. Иногда, однако, сюжет имеет совсем другие объемы, насчитывающие

¹ Jean-Paul Török, 1986, *Le scénario*, Veyrier, Parigi, p. 98.

² Michel Chion, 1986, *Écrire un scénario*, Cahiers Du Cinema/I.N.A., Parigi, p. 204.

сотни страниц. Так дело обстоит с адаптациями — фильмами, снятыми по мотивам рассказов и романов, т. е. основанными не на оригинальной идее, а на уже существующем произведении. В ходе процесса, который мы здесь рассматриваем и который приводит к созданию настоящего сценария, оригинальный сюжет должен быть сформулирован и расширен, в то время как литературный сюжет, за исключением по-настоящему коротких произведений, подвергается сокращению, селекции, а также набору вариаций, которые приводят к авторскому переосмыслению исходного произведения. По сути, оригинальный сюжет удлиняется, литературный — укорачивается. Однако в обоих случаях изначальный сюжет превращается в нечто иное.

Следующим этапом создания сценария является тритмент, в котором «развиваются и углубляются повествовательные идеи сюжета. Здесь форма все еще остается литературной, но она приобретает более определенную повествовательную характеристику, более функциональную для описания различных сцен, в которых формулируется сюжет с акцентом на обстановку (...) и прояснение ситуаций»¹. В данном случае сюжет обычно разворачивается на нескольких десятках страниц, интрига уже сформулирована, драматическая структура имеет свое развитие, диалоги отчасти уже набросаны, но, как правило, пока еще лишь косвенно.

За тритментом следует, хотя в некоторых случаях порядок меняется на противоположный, синопсис, который «отмечает переход от литературного этапа рассказа к этапу создания фильма»². Здесь тритмент как бы отсорттирован, отобран по времени, разбит на пронумерованные сцены. Обычно синопсис не превышает двух страниц и двадцати-тридцати эпизодов и служит для того, чтобы следить за всей историей фильма. О его пользе хорошо высказались Баттистрада и Фелисатти:

«Мы можем проверить ритм [фильма], посмотреть, не является ли начало медленным или слишком предвосхищающим то, что должно быть раскрыто позже; не наступает ли в определенный момент сюжета усталость (“в этот момент ничего не происходит”), которую нужно разбавить чем-то сильным, или же, напротив, не слишком ли велика концентрация, которую в таком случае нужно разбавить отдыхом или проходной сценой; не появляется ли персонаж слишком поздно или не слишком ли долго отсутствует в сюжете; и удалось ли нам придать финалу необходимое напряжение»³.

¹ Antonio Costa, 1985, *Saper vedere il cinema*, Bompiani, Milano, p. 163.

² Lucio Battistrada, Massimo Felisatti, 1993, *Corso di sceneggiatura*, Sansoni, Milano, p. 78.

³ Там же.

Тритмент и синопсис взаимодействуют друг с другом, создавая сценарий, в котором все сцены фильма расставлены по порядку, тщательно описаны декорации, персонажи и события, точно изложены диалоги. Затем сценарий проходит стадию дальнейшей обработки, в результате которой получается то, что принято называть рабочей версией сценария. Здесь сцены разбиваются на отдельные кадры или планы, которые, в свой черед, пронумеровываются: указывается их содержание, точка зрения камеры, наличие движений камеры и т. д. На этом этапе работа режиссера может оказаться решающей. В рабочей версии сценария иногда содержится практически бесконечное количество указаний, и в каждом конкретном случае эти указания бывают многочисленными или не очень и в разной степени точными. Существует также возможность дополнять письменный текст сценария изображениями, т. е. рисунками, предваряющими кадры фильма, создавая так называемую раскадровку. Начиная с 1980-х годов этот процесс «иллюстрирования» сценария иногда сопровождается предварительной цифровой визуализацией, «которая позволяет приступить к фактическому этапу съемки на пленку, предварительно проверив различные моменты, определяющие конечный результат»¹.

Есть и еще одно значение термина «сценарий» — адаптированный сценарий. В этом случае сценарий не предшествует созданию фильма, а следует за ним. Создатель сценария здесь выступает не автором, а критиком или киноведом, который, отталкиваясь от уже снятого фильма, точно описывает различные кадры и сцены, выписывает диалоги, указывает технические решения, чтобы создать инструмент, позволяющий лучше понять и изучить данный фильм.

По правде говоря, описанный здесь нами процесс очень абстрактный: у каждого сценария на самом деле есть своя история, и на практике, как справедливо отмечает Франсуа Ванойе, он часто принимает смешанные формы (между сюжетом и тритментом, между тритментом и синопсисом, между синопсисом и сценарием)². Ведь у каждого сценариста есть свои представления о том, как писать сценарий, и каждой идее соответствует свой метод³. Значение и функции, выполняемые сценарием, существенно различаются в зависимости от того, к какому периоду истории кино он

¹ Antonio Costa, 1985, *Saper vedere il cinema*, Bompiani, Milano, p. 168.

² Francois Vannoye, 1991, *Scénarios modèles, modèles de scénarios*, Nathan, Parigi, p. 7.

³ В своей книге *Écrire un scénario cit* Мишель Чион рассматривает и сравнивает друг с другом семь различных руководств по написанию сценария (*пер. науч. ред.*).

относится и какой автор его писал. И хотя уже в 1897 году американская киностудия «Мутоскоп и Байограф» наняла некоего Роя Л. Маккарделла для написания сценариев к фильмам¹, не вызывает сомнений, что именно появление звука и, как следствие, развитие диалогов дали значительный толчок «сценарному искусству». Однако это не означает, что в эпоху немого кино не было великих сценаристов, о чем свидетельствует, например, творчество немца Карла Майера. В 1920-е годы великий режиссер Пудовкин выступал за так называемый «железный сценарий», где

«различные положения камеры (общий план, крупный план, снизу и т. д.), все технические средства, связывающие один фрагмент с другим и последующими, все, что составляет внутреннюю ценность сцены, должно быть точно определено, ведь в противном случае будут допущены ошибки, которые потом невозможно будет устранить. Поэтому сценарий — это не что иное, как окончательная конкретизация каждой детали с описанием всех технических средств, необходимых для съемок»².

Классический американский кинематограф с момента появления звука и до конца 1950-х годов отводил значительную роль сценарию, так что задача режиссера сводилась прежде всего к соблюдению указаний, данных в техническом сценарии. Напротив, французская новая волна, отдавая предпочтение реальной обстановке, а не студийным декорациям, и проявляя определенную готовность к импровизации, значительно изменила роль сценария, превратив его в инструмент, который необходимо постоянно обсуждать. Хичкок рассматривает хорошо написанный сценарий как готовый фильм, поскольку при съемках остается только следовать инструкциям, которые режиссер сам выработал в техническом сценарии. В своем эссе, посвященном фильму «Путешествие в Италию»³, Бергала⁴ проводит различие между «сценарием-программой», который организует различные части в цельную драматическую структуру, готовую к съемке, и «сценарием-предписанием», который, как в случае с фильмами Рос-

¹ Janet Steiger, 1985, *The Hollywood Mode of Production*, in David Bordwell, Janet Steiger, Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, Routledge, Londra, p. 118.

² Пудовкин В. И., *Кино-сценарий: теория сценария* / В. Пудовкин. — Москва: кино-издательство Р.С.Ф.С.Р., 1926. — 64 с.

³ «Путешествие в Италию», Италия, 1954 г., реж. Роберто Росселлини (*прим. науч. ред.*).

⁴ Alain Bergala, 1990, «*Voyage en Italie*» de Roberto Rossellini, *Yellow Now*, Crisnee, pp. 23–6.

селлини, открыт для случайных съемок, встреч и идей автора во время кинопроизводства. В том же ключе специальный выпуск журнала «Кайе дю синема»¹ решительно выступает против «закрытого сценария», где все предопределено, и за «открытый сценарий», где есть место случайностям и режиссерской точке зрения. В конце концов, один из самых выдающихся фильмов 1970-х годов «С течением времени»² писался день за днем на протяжении съемок. Таким образом, можно провести различие между сценарием, характерным для классического кино, более замкнутым на себе, более структурированным, оставляющим очень мало свободы для режиссерской работы во время съемок фильма, и сценарием современного кино, более открытым к изменениям, а порой и рождающимся в процессе съемок фильма на основе случайности, импровизации, творческого импульса режиссера и актеров. Между этими двумя крайностями, естественно, возможны любые промежуточные виды сценариев, в том числе и такие, казалось бы, противоречивые, как в случае с Робером Брессоном, который

«очень скрупулезно пишет сценарии “по старинке”, т. е. указывая размеры плоскостей и вертикально разделяя обозначения звука и изображения (что сегодня уже не делают, так как это затрудняет чтение), а затем во время съемок все меняет»³.

Обозначив в общих чертах, что такое сценарий, наметив различные этапы его создания, в целом рассмотрев значение и функции, которые он выполнял в различные моменты и у разных авторов в истории кино, теперь попробуем выделить некоторые его важнейшие характеристики.

Первая, в какой-то мере уже очевидная из сказанного, — это его «зыбкий, непостоянный»⁴ характер. Именно из-за того, что сценарий возникает в процессе разработки, проходящей различные фазы, принимает смешанные и промежуточные формы, а также подвержен постоянным вариациям, он по природе своей чрезвычайно нестабилен. Составляющим его словам суждено превратиться в нечто иное, события, о которых он повествует, могут постоянно меняться, у персонажей варьируется внешность и характер. Как пишет Боницер,

¹ *Le jeu-scenario*, 1985, Cahiers du Cinema, n. 371–2, maggio.

² «С течением времени», Германия, 1976 г., реж. Вим Вендерс (*прим. науч. ред.*).

³ Pascal Bonitzer, 1990, *Problemes du scenario*, in Jean-Claude Carriere, Pascal Bonitzer, *Exercice du scenario*, Femis, Parigi, p. 101.

⁴ Francois Vannoye, 1991, *Scénarios modèles, modèles de scenarios*, Nathan, Parigi, p. 5.

«сценарий по своей форме — это все время меняющийся вымысел, где все слова, кроме диалогов, условны (они нужны для изображения), где всегда возможны вариации, где развитие событий всегда более или менее хрупкое, изменчивое, вплоть до воплощения (...) на пленке (...), которое остановит угрожающее разрастание связей, череды событий. Роман можно переписать, но наступает день, когда “готовый к печати”, окончательный экземпляр должен быть подписан автором. Сценарий, совершенно не ограничиваясь первым днем съемок фильма, всегда остается подвержен изменениям, чтобы изменить то диалог, то сцену (потому что они могут показаться слабыми), то сам ход событий»¹.

Собственно говоря, сценарий завершается только тогда, когда завершена работа над фильмом, для которого он был задуман и скелетом которого он должен был стать. У него, как мы видели, есть даже возможность реинкарнации — это сценарий, который создается по уже существующему произведению: не модель будущего фильма, а модель уже снятого фильма, не плод творческой работы, а плод скрупулезной и порой педантичной работы переписчика.

Другая существенная характеристика сценария, связанная с его зыбким и изменчивым характером, отличающая его от других форм письма, заключается в том, что он представляет собой фильм, состоящий, по сути, из образов. Сценарист Жан-Клод Каррьер пишет, что сценарий — это «эфемерный объект: он создан не для того, чтобы существовать, а для того, чтобы затмить себя, стать чем-то другим»². Именно потому, что

«это преходящая форма, которой суждено стать “чем-то другим”, а точнее, сценарист подбирает не только слова, фразы, действия, события, он подбирает — и, возможно, в первую очередь, или, во всяком случае, одновременно — образы, кадры, конкретные звуки, звуковые отношения, движения камеры, максимально точный и эффективный подход к тому загадочному явлению, которым является игра актеров»³.

На этой особенности сценария настаивал и Пазолини: в эссе с показательным названием «Сценарий как структура, тяготеющая к иной структуре» он пишет:

¹ Pascal Bonitzer, 1990, *Problemes du scenario*, p. 84.

² Jean-Claude Carriere, *Pratique du scenario*, in Jean-Claude Carriere, Pascal Bonitzer, *Exercice du scenario* cit., p. 11.

³ Там же, стр. 27.

«Главная особенность “знака” при написании сценария заключается в том, что он указывает на смысл двумя разными, совпадающими и взаимопроникающими путями. Иными словами, знак сценария отсылает к обычному для всех письменных языков знаку, особенно в литературных жаргонах, но в то же время он отсылает адресата к другому знаку — знаку снимаемого фильма. Каждый раз, когда наш мозг сталкивается со знаком сценария, он одновременно проходит два пути — обычный быстрый, а также особый длинный для того, чтобы понять смысл знака»¹.

Поэтому, независимо от того, берете ли вы на себя роль автора или читателя, текст сценария должен быть написан или прочитан не столько исходя из его теоретической литературной ценности, сколько отталкиваясь от образов и звуков будущего фильма, для которого он написан. Речь идет не только о том, чтобы уметь рассказать, но и о том, как рассказать в соответствии с этими образами и звуками. Сценарист Уго Пирро утверждает:

«Если мы напишем “Марио подошел к Лючии в смятении”, впадая в банальность, которую оправдывает только намерение привести пример, то самого смятения не будет видно. (...) Если вместо этого написать: “Марио подошел к Лючии. Его шаг был медленным и неловким. Он на мгновение посмотрел на свои туфли, вздохнул с закрытым ртом, поднял на нее глаза”, то мы, по крайней мере, уже укажем на жесты, которые могут свидетельствовать о душевном волнении Марио. Словом, мы использовали перо и камеру, придав литературной форме кинематографичность»².

Написание сценария подразумевает не только работу над созданием выразительных образов и звуков, но и ответственность за конкретные возможности для реализации данного фильма. По сути, сценарий выполняет практическую функцию: в нем указываются необходимые для производства материалы, места съемок, количество актеров и массовки, использование спецэффектов, время, необходимое для производства, — словом, бюджет, который потребует для создания фильма. Таким образом, продюсер получает достаточно точное представление о том, стоит ли финансировать фильм, а режиссер-постановщик — рабочий план³ (в такой-то день будет сниматься такая-то сцена, в таком-то месте, с участием таких-то актеров и т. д.).

¹ Пазолини П. Сценарий как структура, тяготеющая к иной структуре. Перевод с итал. Ямпольский М. Б. Киносценарии. 1989, (4): 186–191.

² Ugo Pirro, 1982, *Per Scrivere un film*, Rizzoli, Milano, p. 59.

³ Antonio Costa, *Saper vedere il cinema* cit., p. 161.