

## Содержание

Введение. Кино как исповедь .....	10
Жанры документального и игрового кино .....	46
Страхи .....	83
Жанры в игровом кино .....	95
Профессии в кино .....	141
Продюсерская группа .....	142
Сценарная группа .....	144
Режиссерская группа .....	147
Художественная группа .....	155
Реквизиторский цех .....	160
Костюмерный цех .....	162
Примерный цех .....	163
Звуковой цех .....	165
Замысел. Режиссерское решение. Визуальность .....	171
Замысел .....	173
Разница между сценарным, режиссерским и продюсерским замыслами .....	182
Режиссерское решение .....	186
Визуальность .....	189

Тема. Идея. Сюжет .....	197
Режиссерское решение .....	201
Пространство и предметы .....	209
Фото пространства и кадр художника и скелета .....	210
Цвет и свет в пространстве и влияние его влияние .....	254
Звук в кино .....	264
Звук как символ и метафора .....	277
Психология восприятия звука .....	279
Производственные периоды .....	281

## ВВЕДЕНИЕ

### Кино как исповедь

Важно понять, что произведения, не вызывающие любви, не порождающие эмоций, не являются искусством. Люди, пришедшие в кино по призванию, делятся со зрителем своими чувствами, переживаниями и знаниями. Эти чувства часто проистекают из их собственного опыта или природной мудрости, которая хранится в клетках ДНК, унаследованных от наших предков.

Если хватает смелости рассказывать искренне, без страха и сомнений, то это наверняка найдет отклик у большинства зрителей. Ведь то сокровенное, что зритель утаивает даже от самого себя, он увидит на экране и сможет ассоциировать себя с героем, который переживает подобные ситуации. Это ключ к успеху.

Это то, что причисляет кино к искусству. По такому же принципу создаются картины, музыка, архитектура, театральные постановки и т. п. Уровень вашей честности со зрителем можно сравнить с исповедью в церкви. Искренность в кино позволяет зрителям открыть свои сердца.

Когда автор открыто и честно делится своими переживаниями через персонажей, между ним и зрителем возникает особенная связь. Это как невидимая ниточка, тянущаяся через экран, создающая ощущение, что человек на другой стороне точно понимает, что ты чувствуешь. И вот тут начинают происходить удивительные вещи: зритель начинает ассоциировать себя с героем, потому что его переживания становятся знакомыми, близкими. Как это работает?

Здесь все гораздо глубже простой симпатии к герою. Это тонкий психологический момент, который часто остается незамеченным, но оказывает огромное влияние на восприятие. Заметьте, каждый из нас хочет казаться чуть лучше, чем мы есть на самом деле. Мы стремимся произвести впечатление, выглядеть успешными, умными, красивыми. Почему? Потому что в основе этого стремления — желание внимания, заботы, тепла и любви. Мы все в какой-то момент чувствуем, что заслуживаем большего.

Но бывает и так, что мы намеренно занижаем свою ценность, строя образ «хуже, чем на самом деле», чтобы бросить вызов обществу. Это чаще случается в юности, но бывает и в более зрелом возрасте. Мы играем роль, в которой нам удобнее быть замеченными.

Но для того чтобы зритель смог ассоциировать себя с персонажем на экране, автор должен создать такой честный и точный портрет героя, где не будет места для искусственного улучшения или ухудшения. Персонаж должен быть таким, каким он есть — с его слабостями, тревогами, неидеальностями. Тогда, сидя у экрана рядом с близкими — мамой, женой или детьми, — зритель вдруг осознает: вот этот персонаж на экране понимает его больше, чем кто-либо в комнате. Ведь этот герой такой же, как он: тревожный, одинокий, с теми же проблемами и переживаниями. И вдруг зритель чувствует, что ни один из близких ему людей не знает его так хорошо, как этот персонаж.

Тогда возникает настоящая эмоция, которая и является тем самым моментом, ради которого зритель включает фильм. Этот отклик — именно то, что заставляет нас возвращаться к фильмам, переживать их заново, и, возможно, именно этот момент становится точкой синхронизации, благодаря которой кино превращается в нечто большее, чем просто зрелище.

## **Это и есть главная задача фильма: вызвать настоящие эмоции.**

Откровенность автора транслирует зрителям его знания и чувства. Однако за этим откровением стоит и собственная борьба автора. После создания фильма он испытывает не облегчение, а пустоту. Яр-

кое чувство он получает в предвкушении счастья рождения нового фильма. Но, как только это происходит, наступают пустота, усталость и страх. Ведь, созидавая, имея в руках лишь «чистый» сценарий, автор вытаскивает из себя все до последнего, без приукрашивания и лжи, и превращает это в кинокартину.

Это требует смелости, особенно когда автор сталкивается с обстоятельствами, которые часто против него. Я говорю о производственных моментах, таких как финансирование. Как поиски денег, так и возможность уложиться в бюджет являются постоянными проблемами. Время — это основной антагонист. Оно влияет на актеров, у которых свои графики, и на съемочную группу с их жизнью и ожиданиями. Каждому приходится делиться своими силами, что требует энергии и поддержки от всех участников процесса.

Кино — это коллективный труд, где для создания общего произведения важен каждый человек. Во главе этой творческой группы стоит режиссер. Его задача — объединять и вдохновлять команду. Есть большая разница между тем, когда люди приходят просто на работу, и тем, когда они искренне подключаются к процессу благодаря интересному материалу и рвению режиссера. Еще один ключевой момент: фильм должен увидеть зритель. Чтобы это произошло, необходимо привлечь внимание к проекту. Это отдельная огромная работа над продвижением.

И теперь ответьте сами на вопрос: стоит ли тратить столько сил, времени и ресурсов, чтобы снимать посредственное кино, которое не найдет отклик в сердцах зрителей? Когда кинематография становится профессией, не всегда есть возможность быть только художником.

В кинематографе, как и в любой профессии, часто необходимо владеть ремеслом, уметь работать с инструментами, которые помогут создать продукт, подходящий для зрительской аудитории. Однако даже в этом случае автор не имеет права превращаться в простого ремесленника — он должен оставаться искренним и использовать свой жизненный опыт и знания, чтобы передать события достоверно и правдиво. Кино — это не просто создание механического продукта, это искусство, и если автор убьет в себе художника, его произведение потеряет свою силу.

Зритель чувствует, когда история неискренняя. Он не прощает высокомерие и фальшь. Если автор пытается манипулировать его восприятием или сознанием, зритель это почувствует. Высокомерие не будет прощено, особенно если оно проявляется в попытках контролировать восприятие аудитории. Кино, которое претендует на большее, всегда должно быть откровенным. И тогда оно становится искусством — пространством для душ и эмоций, для откровенных и настоящих переживаний.

Но чтобы создать такую историю, нужно быть готовым к невероятным испытаниям. Киноиндустрия требует огромных усилий, энергии, времени и душевных сил. Это не просто профессия — это жизнь, которая не терпит слабости. Здесь нужно быть готовым к тому, что, несмотря на все усилия, всегда найдутся те, кто не оценит вашу работу по достоинству. Найдутся те, кто будет пытаться поставить вас на место, кто будет критиковать, не понимая вашей цели. И чем успешнее вы становитесь, тем больше людей, готовых бросить камень. Важно понимать это заранее. Если не быть готовым к этому, кино может поглотить и разрушить.

На просмотре студенческих работ я часто беру роль «злого полицейского». Не для того, чтобы уничтожить, а чтобы помочь ребятам избежать ошибок и найти то, что может стать помехой в будущем. Когда показываю свои работы друзьям, коллегам, я с благодарностью воспринимаю их замечания. Их советы ценны, и когда я готова услышать их и согласиться с ними, проект становится гораздо интереснее. Очень важное правило, которого я придерживаюсь: «Отвергая — предлагай». Начинающие режиссеры иногда сильно расстраиваются после критики, потому что они не готовы увидеть, как замечания могут улучшить фильм. Иногда коллеги говорят, что студентов надо поддерживать, хвалить, но я всегда спрашиваю: «Кто будет поддерживать их, когда они станут профессионалами и столкнутся с жесткой критикой со стороны зрителей, критиков, продюсеров?» Студенты должны понимать, что быть готовыми к критике — это часть их обучения. И чем устойчивее они будут, тем проще им будет адаптироваться в индустрии.

В кино нужно быть готовым принимать и конструктивную критику, и жесткие, иногда несправедливые замечания. Быть в состоянии восстанавливаться после каждого удара, встать с колен и идти даль-

ше. Это не просто умение быть сильным, это умение научиться восстанавливаться. Сила духа и способность справляться с неудачами — вот что дает возможность работать в кино и достигать в нем успеха.

**Чтобы создать историю на экране, сохраняя верность себе, и выбрать правильный инструмент для этого, мы начнем наше знакомство с кинематографом с двух главных направлений: документального и игрового кино.**

**Документальное кино** показывает реальные события, людей, места и идеи. Здесь не используются сценарии и актерская игра. Основная цель документального кино — передать факты и информацию. Документальные фильмы — биографии, репортажи, социальные исследования и природная документалистика. Часто они ставят перед собой задачу передачи реальности, исследуют актуальные проблемы общества, чтобы побудить зрителей задуматься о важных вопросах.

Документальное кино стремится представить факты, события, идеи или мнения с точностью и объективностью. Его основная цель — образование, просвещение и информирование зрителя о реальном мире. Структура документального кино часто основывается на фактах и логике. Фильмы могут включать интервью с экспертами, архивные записи, документальные съемки и опросы людей. Эти методы помогают передавать информацию четко и понятно. При этом основное внимание уделяется точности и достоверности представленных данных.

Документальное кино может подводить зрителя к осознанию важных проблем, вдохновлять на действия или поднимать эмоциональные реакции. Например, документальные фильмы о социальных проблемах могут побудить зрителей поддерживать изменения в об-

ществе. Они помогают людям расширить свои знания и понимание мира, открывая глаза на совершенно новые материи.

Документальные фильмы могут также исследовать сложные темы, такие как экология, здоровье, политика или культура, помогая зрителям лучше понять их значение в нашей жизни и влияние на нее. Кроме того, документальное кино может использовать различные стили, например эссеистический подход, позволяющий авторам более свободно выражать свои мысли и идеи. Также стоит отметить влияние документального кино на общественные настроения. Хорошо сделанный документальный фильм может стать причиной обсуждений и дебатов, вдохновляя людей делиться мнениями и достигать консенсуса по важным вопросам.

Таким образом, документальное кино — это мощный инструмент, который может изменять взгляды, формировать общественное мнение и поднимать актуальные вопросы, способствуя осознанности и пониманию среди зрителей.

---

### **УПРАЖНЕНИЕ «РАЗМИНКА»**

Посмотрите один-два документальных фильма, которые вам интересны. Обратите внимание на то, как режиссер рассказывает свою историю. Запишите, что вам понравилось и что нового вы узнали. Это поможет вам понять, какие элементы работают на вас как зрителя.

Мой первый режиссерский документальный фильм, «Ильичевск — город, устремленный в будущее», я сняла в середине 90-х. Этот проект стал не только отражением города, где я выросла, но и моим первым шагом в мир документального кино. На тот момент у меня не было специального образования, но большая страсть к кино и желание учиться помогли мне встать на этот путь.

С ранних лет у меня было желание снимать игровое кино, что привело к решению начать с детских фильмов. Идей было множество, и именно поэтому был выбран путь работы на местном телевидении

с надеждой реализовать задуманное. Однако когда я попыталась устроиться на работу, столкнулась с отказом: никто не проявлял интереса к детскому кино. В этот момент оказалось, что на телевидении ценятся только новости, а создание чего-то уникального и творческого, пусть и для детей, не имеет перспектив. Штамповка стандартных программ не привлекала моего внимания и не обещала творческого роста.

Отказ стал тяжелым испытанием, но вместо того, чтобы опустить руки, я приняла решение действовать самостоятельно. Именно тогда родилась идея создания некоммерческой организации «Нептун



ТВ», которая должна была стать площадкой для создания детского контента. Это стало первым шагом в сторону независимости, возможности воплотить замысел и показать, что детское кино заслуживает внимания и уважения.

Я собрала детей разных возрастов, на средства, пожертвованные их родителями, наняла педагогов и арендовала помещение. Моя студия выпускала три программы в неделю: «Цыпленок» для дошкольников, «Детский взгляд» для школьников и «Мир молодежи» для подростков.

Позже местное телевидение обратило внимание на мой проект и стало закупать мои программы для своего эфира. Если бы они изначально согласились на сотрудничество, это обошлось бы им гораздо дешевле и принесло бы выгоду обеим сторонам.

Этот опыт стал важным этапом в моем развитии как преподавателя, продюсера и режиссера. Я приобрела навыки организации, работы с детьми и создания контента, который действительно интересовал молодую аудиторию. Вскоре я начала снимать рекламные ролики, презентации и телепрограммы на заказ.

**Пересматривая старые работы, видя их наивность и недостатки, я ощущаю грусть. Я критически отношусь к своему творчеству – и это нормально, ведь только так можно улучшаться.**

Несмотря на минусы, мои работы были лучше многих на местном телевидении того времени.

Усилия не остались незамеченными: заказов становилось все больше, и я смогла самостоятельно покупать эфирное время для своих программ. Вскоре студия «Нептун ТВ» заняла заметную долю эфирного пространства на местном телевидении, что подтверждало рост моего признания. Фильмы приобрели популярность, и мне предложили создать документальный фильм о моем городе, что стало для меня важным шагом в движении вперед.

Вместе с оператором Виктором Фоменко мы погружались в работу: день и ночь находили архивные материалы, исследовали забытые места и снимали все, что встречали на пути. Я писала сценарий и озвучивала фильм своим голосом.

Работа шла интуитивно, и я часто задавала себе вопрос: для кого создаю этот фильм — для местных жителей, туристов или потенциальных инвесторов? Эти размышления помогали мне формировать режиссерское видение и находить нужные акценты в сюжете.

В то время я не знала о концепции целевой аудитории, но интуиция подсказывала мне правильные решения. Мне не всегда удавалось замечать ошибки, потому что творчество было в центре моей жизни и удовлетворяло мой внутренний порыв.

Сейчас из-за высоких требований к себе я порой недовольна некоторыми результатами, но мне удалось сохранить самое важное — удовольствие от процесса. Я верю, что искренность и страсть делают фильмы живыми и привлекают зрителей. Эмоции и чувства, вложенные в каждую деталь, придают кино значимость и незабываемость.

Этот опыт стал для меня важным уроком: никогда не сдаваться перед трудностями и упорно двигаться к своей цели. Испытания,

с которыми я сталкивалась, сделали меня сильнее и помогли сформировать характер. Постепенно у меня появилась команда единомышленников. Днем мы снимали, а ночью занимались монтажом. Утром я встречалась с заказчиками, блуждая между новыми проектами для своей студии «Нептун ТВ».

Занимаясь рекламными роликами и документальными фильмами, я так и не смогла избавиться от страсти к игровому кино. Но как снять его в рамках маленького города? Уезжать в Одессу? В то время там тоже не было развитой киноиндустрии. Я приняла решение использовать ресурсы своего творческого объединения «Нептун ТВ» для создания игрового кино.

---

### УПРАЖНЕНИЕ «КАРТА ЧУВСТВ»

Найдите спокойное место, где вы сможете сосредоточиться и вас ничто не будет отвлекать. Подумайте о вашем пути в творчестве. Найдите время, вспомните свои личные достижения и начинания, которые были важны для вас в прошлом.

Запишите свои мысли, используя следующие вопросы: что вдохновляет вас на путь в киноискусство? Какие явления, люди или события оказали на вас наибольшее влияние? Какие идеи, проекты или цели вам хотелось бы реализовать? Каких успехов в творчестве вы хотели бы достичь? Почему? В каких ситуациях вы чувствовали себя наиболее уверенно и счастливо? Какие недостатки или ошибки, по вашему мнению, вы допустили и чему они вас научили?

Постройте карту чувств. На отдельном листе бумаги нарисуйте схему. В центре напишите: «Я и мое творчество». Ветвями обозначьте:

Ваши сильные стороны (умения, навыки, качества).

Ваши привязанности (темы, которые вам близки; проекты, которые вдохновляют).

Ваши страхи или сомнения (что вас останавливает или сдерживает).

Напишите, как преодолеть свои страхи и сомнения. Каковы ваши цели, чего бы вы хотели достичь в будущем? Если вы справились с заданием, значит, вы глубже поняли себя и свои привязанности, а также выявили ключевые аспекты, которые вы хотите развивать. И теперь у вас есть четкое понимание и дополнительная мотивация сделать следующий шаг к достижению своей цели.

Пришло время определить, что же такое игровое кино.

**Игровое кино – это художественное произведение, в котором актеры исполняют роли в созданных историях, часто объединенных общим сюжетом. Оно раскрывает чувства, эмоции и переживания персонажей, делая акцент на их внутреннем мире.**

В отличие от документального кино, задачей игрового фильма является не только передача информации, но и создание художественного образа, развитие сюжета и вовлечение зрителя в вымышленный мир. Игровое кино создается на основе сценариев, с участием актеров и использованием различных художественных приемов.

Главная задача игрового кино — рассказать историю с вымышленными персонажами и диалогами. Игровые фильмы могут быть самыми разными — от комедий и драм до фантастики и ужасов. Они могут быть не только развлечением, но и передавать важные идеи или моральные уроки. Важно отметить, что документальные фильмы могут использовать сценарий и художественные приемы, а игровое кино не всегда основано только на вымышленных историях. Например, некоторые фильмы основаны на реальных событиях, что позволяет нам пересмотреть факты в контексте художественного повествования.

Главное сходство между документальным и игровым кино заключается в том, что оба жанра могут оказывать сильное влияние на зрителей. Хорошо сделанный фильм, независимо от того, документальный он или игровой, может вызывать сочувствие, радость или даже гнев. Это настоящая сила кино — способность передавать эмоции и идеи. В этой главе мы увидим, в чем близкое и различное у документального и игрового кино. Здесь нужно отметить множество аспектов, начиная от целей создания и способов подачи информации и заканчивая влиянием на зрителей.

Мы подробно рассмотрим основные характеристики обоих видов и их воздействие на аудиторию, обсудим, как жанр может обогащать зрительский опыт и побуждать к размышлениям. Игровое кино является художественным видом, где фабрикация и художественная интерпретация реальности играют ключевую роль.

Основная цель игрового кино — рассказать историю, вдохновить, развлечь и вызвать эмоциональные реакции у зрителя. Игровое кино часто прибегает к драматургическим средствам, таким как сюжет, персонажи, диалоги и кинематографические эффекты. Оно стремится к созданию эмоциональной связи со зрителем, погружая его в вымышленный мир и вовлекая в сюжетные линии и переживания персонажей.

Игровое кино воздействует на зрителя, вызывая у него различные чувства — от смеха и радости до грусти и страха. Оно может увлечь зрителя, позволив ему пережить приключения и перипетии в неизвестных, порой совершенно фантастических мирах.

Несмотря на то что игровое кино использует вымышленные сюжеты и персонажей, оно всегда опирается на реальные эмоции, чувства и ситуации, которые являются универсальными для зрителей. Ключевым аспектом успеха для игрового кино является создание сценариев и персонажей, с которыми зритель может ассоциировать себя или свой опыт.

Хороший сценарий игрового фильма отражает типичные или экстремальные ситуации, с которыми могут столкнуться люди в реальной жизни. Создавая персонажей с понятными характерами и знакомыми чертами, кинематограф может внушить зрителю чувство сопереживания и отзывчивости. Когда зритель ассоциирует себя

с персонажем или ситуацией, он вовлекается в сюжет и становится подверженным воздействию фильма. Важно понять, что документальное кино имеет такой же художественный аспект, как и игровое кино.

---

### **УПРАЖНЕНИЕ «ПРАКТИКА ПОНИМАНИЯ МАТЕРИАЛА»**

Это упражнение поможет вам глубже понять тему игрового кино и развить навык четкой и ясной формулировки своих мыслей.

Умение передавать свои идеи — важное качество для успешной работы в кинематографе, а также для постановки задач и эффективного общения с теми, от кого зависит ваше творчество. Нарботанные навыки помогут вам в будущем взаимодействовать с коллегами, актерами и зрителями, что является ключом к созданию успешных фильмов.

Напишите одним предложением, как вы понимаете, что такое игровое кино (например, игровое кино — это фильм, в котором актеры играют вымышленные роли и рассказывают интересные истории). В чем основное отличие игрового кино от документального? Напишите одно предложение (например, в игровом кино актеры играют роли в придуманных сюжетах, а документальное кино фокусируется на реальных фактах и событиях).

Подумайте, какие чувства может вызывать у вас фильм, и напишите три слова, описывающих эти чувства (например, «радость», «грусть», «страх»). Напишите имя и одну особую черту характера вашего вымышленного персонажа. Например:

- Имя: Анна
- Особая черта: храбрая

Придумайте короткий сюжет (1–2 предложения) для небольшого фильма, где играет ваш персонаж. Например: Анна решает спасти своего друга, но попадает в обстоятельства, где друг оказывается врагом. Обсудите с друзьями сюжет. Каким образом ваши персонажи могут вызывать эмоции у зрителей?

Всегда, когда у меня появляется новый творческий замысел, будь то написанный сценарий или уже отснятый и смонтированный фильм, который еще не видел зритель, стараюсь показать свою работу строгим доверенным людям на каждом этапе. Эти люди — мои друзья и коллеги, и я ценю их честное мнение. Они не боятся говорить правду: указывают на слабые места, недостатки и те моменты, которые могут быть улучшены.

Мне важно, чтобы их отзывы были конструктивными, а не просто критическими. Например, вместо того чтобы ограничиваться общим «это плохо», они предлагают конкретные идеи и решения, которые могут помочь улучшить замысел, сделать сценарий более интересным, или подскажут, как доработать фильм, чтобы он стал более захватывающим для зрителей. Если кто-то скажет «хорошо» или «отлично», это, конечно, приятно, но совершенно не способствует моему авторскому росту.

Я ценю откровенные и глубокие обсуждения, которые помогают мне увидеть свою работу с разных сторон и найти способы сделать ее лучше.

**Я глубоко убеждена, что конструктивная критика — это важнейший элемент творческого процесса. Когда мы с чем-то не согласны или указываем на недостатки, необходимо сразу же предлагать альтернативы и идеи для решения возникших проблем.**

В моем случае это обсуждения и диалоги, которые впоследствии способны привести к значительным улучшениям и хорошему результату.

С детства я испытывала сильную страсть к театру и театральным постановкам. Во дворе своего дома я устраивала всевозможные представления вместе с подружками, придумывая роли как для