

**ТЕОРИЯ КИНО. ОТ
ЭЙЗЕНШТЕЙНА ДО
ТАРКОВСКОГО**
Саспенс Хичкока





Фильмы:

- «Хичкок» С. Джерваси
- «Головокружение» Хичкока
- «Веревка» Хичкока
- «Окно во двор» Хичкока
- «Психо» Хичкока
- «Птицы» Хичкока

Цель: Познакомить зрителя с выразительными средствами кинематографа Альфреда Хичкока.

Основные идеи:

1. А. Хичкок — кинорежиссёр, творчество которого прежде всего связано с жанром «триллер» (от англ. «трепет») и с понятием «саспенс» (от англ. «напряжение»).
2. Биография и этапы творчества А. Хичкока.
3. Среди любимых кинематографических приёмов Хичкока стоит отметить съёмку с точки зрения персонажа, т.е. съёмку камерой с такого аспекта, чтобы зритель видел сцену как бы глазами персонажа.
4. Хичкок: «Единственный эффект, которого вы должны добиться своей работой — влияние на зрителя. Поэтому, что бы вы ни придумывали, подстройте ваш сценарий под его ожидания».
5. Планируя каждую сцену, Хичкок опирался на эту «теорию приближения», которая помогает контролировать те моменты, когда аудитория чувствует напряжение или облегчение — соответственно отдаляя зрителя от героя и сближая их.
6. Камера всегда должна ловить мельчайшую деталь в поведении человека, задерживаться на чем-то необычном, странном. Таким образом, зритель сразу поймет, что он тоже участвует в развитии сюжета, что он вовлечен в него.
7. Монтаж наделяет вас реальной властью: не бойтесь применять старейшую методику: разделите действие на серию крупных планов.
8. «Перенос воображаемой опасности из экрана в сознание зрителя» — знаменитая сцена в душе из «Психо» использует как раз такой монтаж, чтобы скрыть реальное насилие.
9. «Используйте юмор, чтобы создать дополнительное напряжение».
10. Юмор — один из ключевых элементов развития хичкоковских сюжетов.
11. «Дополнительная информация для зрителя» — важный элемент хичкоковского саспенса. Это позволяет показать то, что не видят персонажи.

Сегодня мы поговорим об эстетических принципах американского режиссера Альфреда Хичкока.



Хичкок — кинорежиссёр, творчество которого прежде всего связано с жанром «триллер» (от англ. «трепет») и с понятием «саспенс» (от англ. «напряжение»). Хичкок умел мастерски создавать в своих фильмах атмосферу тревожной неопределённости и напряжённого ожидания.

Режиссёрский почерк Хичкока складывался под влиянием немецких экспрессионистов и русского советского кино 20-х годов; его фильмы 40-х пересекаются с нуаром.

На его творчество повлияли Эйзенштейн, Пудовкин, Мурнау и Дэвид Уорк Гриффит. Он внимательно прочел вышедшую в 1929 г. книгу В.И. Пудовкина «Техника и съёмка фильмов», в которую вошли самые известные на тот момент статьи русского режиссёра в английском переводе.

Он очень бережно работал со звуком, используя неожиданные эффекты для усиления того, что показано на экране.

Режиссёр отличался педантичной подготовительной работой, детальной проработкой сюжета, характеров, художественного оформления и т.д. Актриса Ингрид Бергман, характеризуя его методы работы, писала: «Его режиссерское великолепие заключается в умении все подготовить заранее. Нет ничего такого, чего бы он не знал о своем фильме еще до того, как начнет его снимать. Каждый штрих, каждый элемент декорации он сначала готовит в миниатюре дома, а потом уже воссоздает в студии. Ему не всегда даже надо смотреть в объектив, он говорит: «Я знаю, как это выглядит». Я не знаю ни одного режиссёра, который



работал бы так, как он». Джанет Ли, вспоминая работу над фильмом «Психо», говорила: «Тщательно продумано было все: гардероб, чемодан, то, что я положу в этот чемодан, покидая работу. Он показал мне макеты мизансцен, особенно отеля в начале фильма, и сказал, как именно кинокамера войдет в окно и как она будет следить за героями – и все это ради лаконичных эффектов».

Излюбленные герои Хичкока — люди, попавшие в ловушку обстоятельств. Сюжетные ситуации, как правило, распадаются на три категории:

- Ошибочно подозреваемые в преступлении, которое они не совершали, вынуждены вести собственное расследование, чтобы доказать свою невиновность («Жилец», «39 ступеней», «Диверсант», «Незнакомцы в поезде», «Я исповедуюсь», «Поймать вора», «Не тот человек», «К северу через северо-запад», «Исступление»).
- Роковая женщина сбивает любовника с пути истинного, как правило, чтобы погибнуть вместе с ним («Шантаж», «Саботаж», «Ребекка», «Дурная слава», «Головокружение», «Марни»).
- Классический детектив: расследование убийства, зачастую совершённого психически ненормальным («Тень сомнения», «Верёвка», «Окно во двор», «Психо», «Исступление»).

Среди излюбленных кинематографических приёмов Хичкока стоит отметить съёмку с точки зрения персонажа, то есть съёмку камерой с такого аспекта, чтобы зритель видел сцену как бы глазами персонажа. Движения камеры и ракурсы вообще отличаются непредсказуемостью и оригинальностью. Хичкоку приписывается изобретение очень быстрого и дробного монтажа, ярко продемонстрированного в знаменитой сцене убийства в душе в фильме «Психо».

Хичкок известен также своими камео. Он обожал появляться в эпизодах в своих фильмах: то в образе случайного прохожего, то в образе уличного зеваки. Он снялся почти во всех своих поздних фильмах. И в целом, Хичкок, особенно в поздние годы, стремился создать вокруг себя мистическую атмосферу, окружал себя ореолом таинственности.

В 2012 г. режиссер Саша Джерваси снял фильм об Альфреде Хичкоке, где запечатлены годы его работы над фильмом «Психо», который является вершиной его творчества.

Творчество и методы работы Альфреда Хичкока изучают во всех киношколах мира. В американских вузах целый семестр уделяется курсу, посвященному только этому мастеру.

Мы же попытаемся коротко сформулировать основные принципы работы Хичкока:

Первый принцип. Зритель — наше все.

Хичкок: «Единственный эффект, которого вы должны добиться своей работой, — влияние на зрителя. Поэтому, что бы вы ни придумывали, подстройте ваш сценарий под его ожидания. Убедитесь, что вы привлекли к себе внимание и вовлекли его в действие. Используйте персонажей таким образом, чтобы зритель хотел узнать о них как можно больше».

Хичкок как никто другой знал мотивы, которыми руководствуется его зритель: он хочет развлечься и получить удовольствие от картинки в темном зале кинотеатра. Желательно, чтобы это развлечение дарило и определенную долю адреналина. По той же причине мы ходим в луна-парки, прыгаем с трамплина, участвуем в гонках, скачках, забегах, играем в карты и компьютерные игры.

«Чтобы создать саспенс, дайте зрителю больше информации». «Как сценарист вы можете бросать в будущего зрителя комья грязи, толкать его в обрыв неизвестности или затягивать в опасную любовную связь, но и вы, и ваш зритель будете знать, что это все происходит не на самом деле. Мы знаем, что как только все закончится, мы встанем, расправим брюки и выйдем из темного зала кинотеатра в светлую действительность. И чем чаще зритель будет испытывать такие чувства, тем больше он будет хотеть к ним вернуться».

Второй принцип. Нацельтесь на эмоцию.

Эмоция (страх, смех, удивление, грусть, злость, тоска и т.п.) — главный компонент любой сцены. Она должна присутствовать вне зависимости от того, проходная сцена или ключевая. Поэтому вы всегда должны понимать, какую эмоцию вы хотите передать, что вы хотите, чтобы почувствовал зритель в определенный момент времени.

Эмоции — это всегда глаза главного героя, актера. Вы можете регулировать глубину этих эмоций, в



зависимости от того, как близко вы рассматриваете эти глаза. А быстрый переход от дальнего плана к близкому удивит зрителя и произведет на него наиболее сильный эффект. Иногда можно показать глаза актера с другой, необычной точки, чтобы сменить и ракурс зрительского восприятия.

Планируя каждую сцену, Хичкок опирался на эту «теорию приближения», которая помогает контролировать те моменты, когда аудитория чувствует напряжение или облегчение, соответственно отдаляя зрителя от героя и сближая их. Он сравнивал это с тем, как композитор пишет музыку для оркестра, только сам Хичкок дирижирует в этом случае аудиторией.

Третий принцип. Камера — это не камера.

Камера всегда должна ловить мельчайшую деталь в поведении человека, задерживаться на чем-то необычном, странном. Таким образом, зритель сразу поймет, что он тоже участвует в развитии сюжета, что вовлечен в него. Сцены могут начинаться с того, как камера медленно объезжает комнату, останавливаясь на крупных планах объектов, которые будут в дальнейшем объяснять элементы сюжета.

Этот прием Хичкок позаимствовал из своего опыта в немом кино. Без звука кинематографистам приходилось создавать способы, которые бы передавали атмосферу и визуально пересказывали сюжет. Хичкок всегда говорил, что технология передачи чувств сильно изменилась после появления звукового кино в 1930 г. Внезапно на первое место вышел диалог, в кино сместился ориентир в сторону «говорящих голов», а визуальная передача истории почти перестала использоваться. Именно поэтому всегда используйте камеру не только как камеру, а как инструмент для рассказа вашей истории.

«Я всегда замечал, что в критической ситуации человек делает что-то банальное. Например, он может приготовить себе чай или закурить сигарету». Сценарист, конечно, не думает о камере, о том, как она будет расположена. Но сценарист может выбрать такой угол обзора на историю, что у режиссера не останется выбора, кроме как снять то, что написано.

Четвертый принцип. Диалог ничего не значит.

«Один из ваших персонажей должен быть чем-то занят или погружен в свои мысли во время диалога. Причем другой говорящий не должен этого замечать. Это отличный способ втянуть зрителя в «тайный мир» одного из героев.

«Люди далеко не всегда раскрывают другим свой внутренний мир, — говорил Хичкок. — Сам диалог может быть вполне банальным, но незначительные жесты и в первую очередь глаза раскроют то, о чем он на самом деле думает, чего хочет». Акцент никогда не должен быть расставлен на том, что конкретно говорят персонажи. Пустите параллельно еще какое-нибудь действие. Обращайтесь к диалогу лишь в том случае, когда иного пути у вас нет».

Пятый принцип. Монтаж точек зрения.

Джимми Стюарт смотрит на собаку и улыбается. Джимми Стюарт смотрит на раздевающуюся женщину и улыбается. У этих улыбок совершенно разные значения, даже несмотря на то, что выглядят они одинаково.



Есть способ, который помогает без использования диалога передать мысль, которую вынашивает герой. Для этого картинку нужно так совместить, чтобы создать особую точку зрения для персонажа. Это — субъективное кино. Вы берете взгляд персонажа и даете ему что-то, на что он должен смотреть.

- Начните с крупного плана на актере.
- Перейдите на предмет, который он рассматривает.
- Вернитесь к лицу актера и наблюдайте за его реакцией.
- Повторите всю процедуру, если необходимо.



Вы можете прибегать к этому приему ровно столько раз, сколько сочтете нужным. Будьте уверены — зрителю это никогда не надоест. Это наиболее сильный прием кинематографа, более сильный даже, чем актерская игра. Чтобы еще больше взвинтить темп, заставьте героя подойти к объекту. Смените точку камеры, и у зрителя создается ощущение, будто он разделяет с героем какой-то особенно интимный эпизод его жизни. Именно это Хичкок называет «кино в чистом виде».

Шестой принцип. Монтаж наделяет вас реальной властью.

Не бойтесь применять старейшую методику: разделите действие на серию крупных планов. Это далеко не то же самое, что составлять вместе серию случайных крупных планов во время драки, которая создает лишь сумятицу в головах зрителя. Вместо этого осторожно выберите те предметы и объекты, которые вы хотите показать: руку, лицо, падающий на пол пистолет — объедините их вместе и расскажите историю. Таким образом, вы более детально распишите то, что хотите показать, и уложите в отведенный вам временной отрезок. Кое-что вы можете и скрыть, чтобы зритель додумал сцену за вас, и тем самым «втянулся» в историю.

«В конце концов, что такое драма? Это наша с вами жизнь, где скучные части вырезаны». Хичкок называл это «переносом воображаемой опасности из экрана в сознание зрителя». Знаменитая сцена в душе из «Психо» использует как раз такой монтаж, чтобы скрыть реальное насилие. Мы не видим, как нож входит в тело жертвы, но впечатление остается, поскольку быстрый монтаж проникает в наше подсознание, и мы уже додумываем, как все происходит на самом деле. Убийство происходит у нас в голове.

Примечание: как только происходит что-то важное, покажите это крупным планом. Убедитесь, что зритель все видит.

Седьмой принцип. Пусть история будет как можно проще.

Если история запутанная и требует от зрителя хорошей памяти, у вас не получится создать саспенс. Ключ к созданию настоящего триллера в простых историях, за которыми легко «угнаться». Всё в сценарии должно вести к драматическому эффекту. Удалите все, что не связано с этой целью, и усильте то, что вызывает отклик.

История, разворачивающаяся вокруг абстрактной темы, быстро наскучит. Вот почему большинство мотивов, которые развивал Хичкок, — детективы, убийства, шпионы, преступники, бегущие от закона.

Восьмой принцип. Персонажи должны развенчивать клише.

Создайте персонажей такими, чтобы они не были похожи ни на одного героя, которого зритель привык видеть в кино. Превратите глупых блондинок — в умных, наделите кубинца французским акцентом, а преступников сделайте богатыми и успешными. У всех действующих лиц в вашем сценарии должны быть отличительные черты характера, которые резко контрастируют на общем фоне. Их решения должны каждый раз отличаться от предыдущих. Это позволит создать более реалистичных персонажей и объяснит, почему конкретно с ними происходят «непредвиденные обстоятельства».

В картинах Хичкока преступники обычно представляют обеспеченный средний класс, полицейские и политики — глупы, невиновных осуждают, а преступники уходят от обвинений, поскольку никто их не подозревает. Эти персонажи удивляют нас на каждом этапе сценария.

Девятый принцип. Используйте юмор, чтобы создать дополнительное напряжение.

Юмор — один из ключевых элементов развития хичкоковских сюжетов. Представьте, что вы разыгрываете одного из ваших главных героев. Наделите его наиболее ироничными из возможных ситуаций. Случайные совпадения, наиболее маловероятный сценарий развития событий — все это поможет создать дополнительное напряжение.

В картине «Марни» главная героиня крадет деньги из сейфа. Как только она уже собирается скрыться, то замечает, что служанка убирается в соседней комнате. Служанка ничего еще не знает, но героиню поймают, если она ее заметит. В этот момент зритель надеется, что героиня избежит наказания. Чем веселее служанка подметает пол, тем ближе она подбирается к героине, и тем ближе героиня к тому, чтобы



ее раскрыли.

Всегда должен быть баланс между смехом и напряжением. В его картинах смех часто выступает прослойкой между драматическими эпизодами в сценах. «Если у вас комичный эпизод, очень важно, чтобы и герой, и зритель получили определенную долю облегчения. Это помогает зрителю почувствовать симпатию к персонажу, поскольку они вместе переживают напряжение и вместе — облегчение».

Десятый принцип. Две вещи происходят одновременно.

Создайте напряжение в сцене, применяя контраст. Используйте две несвязанные между собой вещи, которые происходят в одно и то же время. Зритель будет сфокусирован на одном событии, как его прервет другое, к которому он менее подготовлен. Обычно второе такое действие — юмористическая вставка, которая ничего не означает (для развития сюжета, часто может быть диалогом).

Когда в комнату отеля приходят неожиданные гости в картине «Человек, который знал слишком много» (1956), главные герои как раз находятся в середине важного телефонного разговора. Появление гостей, которые шутят и громко разговаривают, вносит дополнительное волнение в сцену, где до этого все шло к кульминационному моменту. Конечный итог таков — зритель проявляет в два раза больше внимания к такой сцене.

Одиннадцатый принцип. Расскажите зрителю больше, чем героям.

«Дополнительная информация для зрителя» — важный элемент хичкоковского саспенса. Это позволяет показать то, что не видят персонажи. Если что-то угрожает героям, покажите это в начале сцены, и пусть дальше она идет своим чередом. Постоянное напоминание о надвигающейся опасности создаст саспенс. Но помните — герой не должен подозревать об опасности!

В фильме «Семейный заговор» (1976) Хичкок показывает нам, что тормозная жидкость выливается из-под машины еще до того, как об этом узнают герои. В «Психо» (1960) мы знаем о сумасшедшей матери героя еще до детектива, что делает сцену, когда он заходит в дом, одной из самых ярких в карьере Хичкока. «Чтобы создать саспенс, дайте зрителю больше информации» — Альфред Хичкок.

Двенадцатый принцип. МакГаффин. МакГаффин — побочный эффект саспенса.

Когда сцены строятся на повышении драматургического напряжения, становится совершенно не важно, о чем конкретно история. Если вы не упустили ни один из предыдущих шагов, аудитория все равно будет приклеена к действию. Поэтому МакГаффин — вполне логичный элемент сюжета.

МакГаффин — это ничто. Его единственная цель — служить отправной точкой для саспенса, его причиной. Это может быть как «вероятные секретные планы правительства» в фильме «На север через северо-запад» (1959), так и «схема» г-на Мэмори в «39 ступеней» (1935). Или же что-то простое, как собака, которая мешает пройти в «Незнакомцах в поезде» (1951). Всем плевать на собаку. Она там с одной целью — создать саспенс. С тем же успехом это мог быть человек, сигнализация, говорящий попугай или МакГаффин. Во многих фильмах Хичкока были МакГаффины. Вот самые необычные из них:



«Шантаж» (1929) — женская перчатка, найденная на месте преступления.



«39 ступеней» (1935) — г-н Мэмори запоминает схему двигателя летательного аппарата.



«Психо» (1960) — 1. Сумма в размере \$40,000, найденная в конверте 2. Звонок из телефонной будки.



«Птицы» (1963) — Причина нападения птиц.

Дополнительные источники по теме лекции:

1. 13 шагов к идеальному триллеру по Хичкоку. http://www.cinemotionlab.com/stati/13_shagov_k_idealnomu_trillery_po_Hichkokey/
2. Акرويد П. Альфред Хичкок. – М.: КоЛибри, Азбука-Аттикус, 2016. – 256 с.
3. Дмитрий Комм. Формулы страха. Введение в историю и теорию фильма ужасов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2012.
4. Трюффо Ф. Хичкок / Перевод, фильмография, примечания М. Ямпольского и Н. Цыркун. — М.: Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры, 1996. — 224 с.
5. Жежеленко М. Рогинский Б. Мир Альфреда Хичкока, -М.: НЛЮ, 2006.