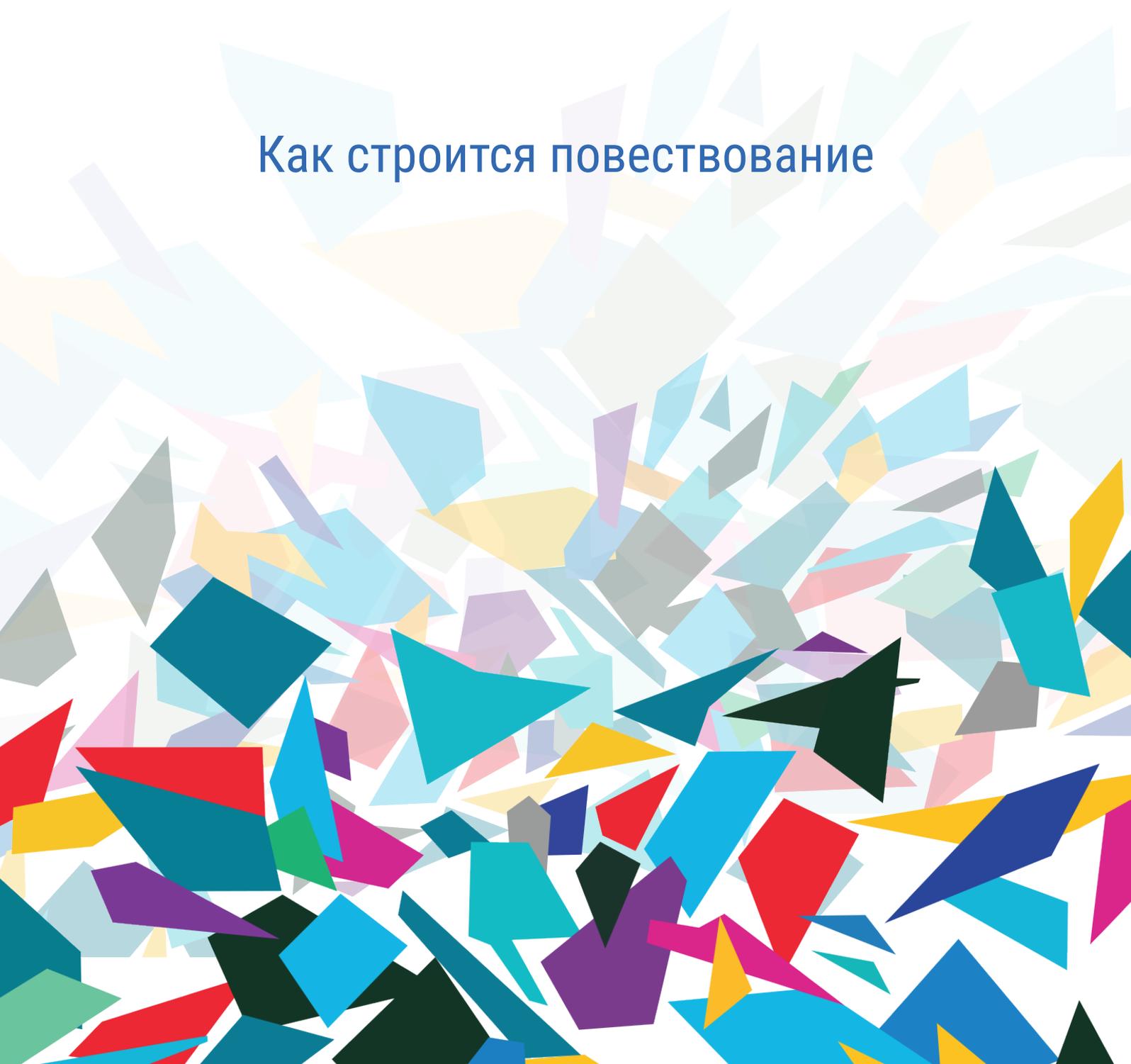


# ВВЕДЕНИЕ В КИНОИСКУССТВО

Как строится повествование





## Фильмы:

«Близкие контакты третьей степени» Спилберга  
«Индиана Джонс» Спилберга  
«Ливан» Самозля Моаза  
«Волшебник страны Оз» Флеминга  
«400 ударов» Трюффо  
«На Север на Северо-Запад» Хичкока

## Основные идеи:

1. Часть сюжета, которая раскрывает предысторию и исходную ситуацию, называется экспозиция. Обычно экспозиция проходит в начале фильма, но авторы сценария могут отложить куски экспозиции ради неизвестности.
2. По мере развития сюжета фильма причины и следствия создают закономерности развития. Очень часто персонаж узнает что-то в ходе действия и с наиболее важными знаниями приближается к конечной точке поворота сюжета.
3. Другой распространенный тип развития сценария – это целенаправленный сюжет, в котором персонаж предпринимает шаги для достижения цели или объекта.
4. Время также может выступать объектом развития сюжета. Ситуация в настоящем может инициировать серию воспоминаний, показывающих, как события привели к нынешней ситуации.
5. Развитие сценария может также создать сюрприз, обман ожидания. Модели развития поощряют зрителя формировать долгосрочные ожидания, которые можно отложить, обмануть или удовлетворить.
6. В кульминации действие завершается в узком диапазоне возможных разрешений.

Сегодня мы завершаем разговор о повествовании, сконцентрировав внимание на экспозиции и кульминации, то есть на том, чем начинается и чем заканчивается фильм.

Пространство. В повествовании фильма пространство обычно является важным фактором. События происходят, в частности, в Канзасе или стране Оз; на Манхэттене в фильме «На Север через Северо-Запад». Мы рассмотрим вопрос месторасположения более подробно, когда будем говорить о мизансцене, но мы должны кратко отметить, что сюжет и история могут манипулировать с пространством.

Помимо сюжетного пространства в кино используется пространство экрана: видимое пространство в кадре. Так же, как продолжительность экрана, – это действие, которое мы видим на экране, экранное пространство – это то, что мы видим в кадре. Мы рассмотрим пространство на экране и за кадром, когда будем анализировать кадрирование.

Начало и конец фильма, модели развития. Наш ранний эксперимент по созданию романтической комедии начался с начала и конца. Как ты начнешь свой фильм? Как ты это сделаешь? Полезно сравнить начало и конец. Повествование обычно представляет серию изменений от начальной ситуации к конечной, и, учитывая, как это в картине работает, мы можем лучше понять фильм.

Начало фильма. Фильм не просто открывается, он начинается. Начало дает основу для того, что должно произойти и посвятить нас в повествование. Это повышает наши ожидания, устанавливая до определенного диапазона понимание причин того, что мы видим. Действительно, первую четверть фильма или около того иногда называют установкой. Очень часто фильм начинается с рассказа о персонажах и их ситуациях до того, как начинаются какие-либо серьезные действия. В качестве альтернативы сюжет может пробудить любопытство, приведя нас к серии действий, которые уже начались. *In Medias Res* – это латинская фраза, означающая «в середине вещей». Зритель размышляет о возможных причинах представленных событий. Фильм «Близкие контакты третьей степени» (1977) Стивена Спилберга начинается с исследователей, прибывающих в пустыню для изучения пропавших самолетов II мировой войны.

Как мы помним, фильм состоит из разных необычных явлений – пропавшая во время войны эскадрилья, пропавший ребенок, индийское племя, которое говорит о визитах инопланетян, люди, видящие НЛО. Все это в конце концов, связывается между собой.

Мы как раз «в середине вещей», но, как отмечает Роберт Таун, рано или поздно режиссер должен объяснить, что привело нас к этим событиям. В любом случае некоторые из действий, которые имели место до начала, часто называют предысторией, где будет указана или предложена информация, которая поможет



нам понять то, что будет позже. Часть сюжета, которая раскрывает предысторию и исходную ситуацию, называется экспозицией. Обычно экспозиция проходит в начале фильма, но кинематографист может отложить куски экспозиции ради сохранения неизвестности. Джеймс Кэмерон и Гейл Энн Херд сделали это в своем сценарии «Терминатор». В течение почти 40 минут сюжета мы видим погони, перестрелку и проблески истерзанного войной будущего, прежде чем нам объяснят, что вызвало бедственное положение, в котором главный герой и Сара Коннор оказались.

Разделы развития. По мере развития сюжета фильма причины и следствия создают закономерности развития. Некоторые модели довольно распространенные. Изменения необходимы для повествования, и общий шаблон – это изменения в знаниях. Очень часто персонаж узнает что-то в ходе действия, и с наиболее важными знаниями приближается к конечной точке поворота сюжета. В фильме «Свидетель» Джон Бук прячется на ферме амишей и узнает, что его партнер был убит, а его босс предал его. Его ярость приводит к жесткой перестрелке.

Другой распространенный тип развития сценария – это целенаправленный сюжет, в котором персонаж предпринимает шаги для достижения цели или объекта. В фильме «Индиана Джонс: в поисках утраченного ковчега» (1981) Спилберга главные герои пытаются найти Ковчег Завета. Целеориентированный сюжет часто принимает форму исследования, сам по себе является поиском. Здесь целью главного героя выступает не объект, а информация, обычно о загадочных вещах.

Время также может выступать объектом развития сюжета. Ситуация в настоящем может инициировать серию воспоминаний, показывающих, как события привели к нынешней ситуации. История «Обручи мечты» (Hoop Dreams) организована вокруг двух главных героев, их карьеры в старших классах школы, каждая часть фильма посвящена году их жизни. Сюжет может также создать определенную ограниченность для действия – дедлайн. В фильме «Назад в будущее» Земекиса герой должен синхронизировать свою машину времени с молнией в определенный момент, чтобы вернуться в 1985 год. Это создает цель, к которой он должен прийти. Пространство тоже может структурировать развитие сюжета. Режиссер может ограничить действие одним местом, например домом, как это бывает в фильмах о паранормальных явлениях. В фильме «Ливан» (2009) Самоэля Моаза действие ограничено внутри военного танка, и сюжет развивается только таким образом, что танк движется к разным местам.

Иногда удивляет, какие необычные арт-хаусные картины приводят в пример авторы учебника. Фильм «Ливан» Самоэля Моаза рассказывает об экипаже израильского танка во время ливанской войны 1982 года. Танк с экипажем из четырех человек и отряд пехоты продвигаются вглубь ливанской территории, они участвуют в «зачистке» территории от сирийских войск и палестинских боевиков. При этом из-за действий экипажа танка гибнут мирные жители и израильские солдаты (поскольку неопытный канонир-новобранец, шокированный ужасами войны, то проявляет нерешительность, то стреляет в ненужных ситуациях). Согласно режиссёру Самуэлю Маозу, фильм имеет антивоенную направленность и показывает ужасы войны.

Кинопроизводитель может объединить любой из этих шаблонов сюжета. Многие фильмы построены вокруг путешествия, такие как «Волшебник из страны Оз» или «На Север через Северо-Запад», и также включают дедлайны. Жак Тати в «Каникулах Юло» часто использует как пространственные, так и временные шаблоны для структурирования своего комического сюжета. Сюжет ограничивается пляжным курортом и прилегающими районами, охватывает одну неделю летних каникул. Ежедневно повторяются определенные процедуры: утренняя зарядка, обед, полдень, экскурсии, ужин, вечерняя программа. Многие юмористические сцены фильма основаны на том, как мистер Юло разрушает распорядок дня гостей и горожан. Хотя причина и следствие по-прежнему работают, а время и пространство являются центральными в сюжете.

Любая модель развития сценария будет поощрять зрителя создавать конкретные ожидания. Каждый фильм как бы тренирует зрителя к ожиданиям. Путешествие Дороти через Оз – не случайная обзорная экскурсия. Как только мы понимаем ее желание попасть домой, каждый этап ее путешествия (в Изумрудный город, в замок ведьм, снова в Изумрудный город) рассматривается как задержка в продвижении к ее цели.

В любом фильме средняя часть отодвигает нас от ожидаемого результата. Когда Дороти, наконец, достигает Волшебника, возникает новое препятствие – нужно достать метлу для ведьмы.

Развитие сценария может также создать сюрприз, обман ожидания. Модели развития поощряют зрителя формировать долгосрочные ожидания, которые можно отложить, обмануть или удовлетворить.

Кульминация и финал. Фильм не просто закрывается, он заканчивается. Сюжет, как правило, разрешает причинно-следственные связи, доведя развитие до высшей точки или кульминации.



В кульминации действие завершается в узком диапазоне возможных разрешений. В кульминационный момент фильма «На Север через Северо-Запад» Роджер и Ева свисают с горы Рашмор, и есть только две возможности: они или упадут, или будут спасены.

Поскольку в кульминации возможные разрешения конфликтов представлены узко, решаются только проблемы, которые прошли через весь фильм. В документальном фильме «Праймери» кульминация происходит в ночь выборов; и Кеннеди, и Хамфри ждут вердикта избирателей, и, наконец, узнают победителя. В «Челюстях» в сражении с акулой кульминация происходит с разрушением лодки, смертью капитана Квинта и победой в финале Броди. В таких фильмах финал разрешает или закрывает цепочки причин и следствий.

Эмоционально кульминация стремится поднять зрителя до высокой степени напряжения. Поскольку зритель знает, что действие относительно решено, он может надеяться на довольно конкретный результат. Когда Броди убивает акулу и обнаруживает, что Хупер выжил, его облегчение перекликается с нашим. В кульминации формальное разрешение многих фильмов совпадает с эмоциональным удовлетворением.

Однако некоторые повествования являются намеренно антикатарсисными. Общеизвестный пример – последний кадр в фильме «400 ударов». В «Затмении» Микеланджело Антониони любовники должны встретиться для окончательного примирения, но в фильме это не показывается. Когда режиссер решил оставить финал открытым, сюжет остается неоконченным, так как мы не узнаем о конечных последствиях рассказанной истории. Отсутствие четкого климакса (катарсиса, разрешения) может побудить нас самостоятельно представить, что может произойти дальше.

Повествование: поток истории информации. Глядя на то, как режиссер рассказывает историю, мы акцентировали внимание на структуре сюжета: как части, от начала до конца, соединены вместе, чтобы сформировать зрительский опыт. Кинематографическое повествование включает в себя решения и другого вида организации сюжета.

Когда мы рисовали альтернативы романтической комедии, мы также столкнулись с вопросом, стоит ли строить сцены вокруг одного из членов пары или пары и других персонажей вокруг них. Мы могли бы рассказать одну и ту же историю с точки зрения разных персонажей. История Красной Шапочки будет сильно отличаться в зависимости от того, присоединяемся ли мы к девушке или волку. Это говорит о решении, какую информацию предоставить зрителю и когда поставь его в известность. Думая, как режиссер, должны ли вы ограничить зрителя только тем, что знает персонаж? Или вы должны дать зрителю больше информации, чем имеет персонаж? В сцене преследования вы должны показать только преследуемого человека, смотреть и слушать угрозу, которую мы никогда не видим? Или вы должны показать обоих: как жертва сжимается, и преследователь преследует? На самом деле нет правильного или неправильного ответа. Выбор зависит от того, какого эффекта вы хотите достичь. Что ясно, так это то, что создатель фильма не может избежать выбора того, сколько информации раскрывать и когда ее подавать.

Точно так же вы можете спросить, насколько объективной или субъективной должна быть ваша сцена. Должны ли вы показать только то, как ведут себя персонажи, без каких-либо попыток проникнуть внутрь их сознания? Или вы должны добавить голос за кадром, монолог, который показывает, о чем они размышляют? Или показать в кадрах то, что они видят? Попытайтесь ли вы драматизировать их мечты, фантазии или галлюцинации? Опять же, это вынужденный выбор, и вы можете представить ту же историю в сюжете, который очень субъективен или в сюжете, который является более объективным. Эти решения включают в себя повествование, способ рассказа сюжета, распространение информации о сюжете для достижения конкретных эффектов.

Повествование – это процесс, который мгновение за мгновением направляет зрителей в построении сюжета из истории. Многие факторы входят в повествование, но самые важные для наших целей включают в себя факторы, которые мы только что набросали: диапазон и глубина сюжетной информации, которую представляет сюжет.

Диапазон информации в истории: ограниченный или неограниченный? «Рождение нации» Д. У. Гриффида начинается с рассказа о том, как рабы были привезли в Америку и как люди обсуждали необходимость их освобождения. Сюжет показывает две семьи, северная семья Стоунмен и южная Камерон. Сюжет также затрагивает политические вопросы, в том числе надежду Линкольна на предотвращение гражданской войны.

Итак, с самого начала наш спектр знаний очень широк. Сюжет переносит нас через исторические периоды, регионы страны и различные группы персонажей. Это широта сюжетной информации продолжается на протяжении всего фильма. Когда Бен Камерон основывает Ку-клукс-клан, мы узнаем



об этом в тот момент, когда идея приходит ему в голову, задолго до того, как другие персонажи узнают об этом. В кульминации мы знаем, что Клан едет, чтобы спасти нескольких персонажей, осажденных в кабине, но осажденные люди не знают этого.

В целом, в фильме «Рождении нации» повествование не ограничено. Мы знаем, видим и слышим больше, чем любой персонаж фильма. Такое повествование часто называют всеведущим («всезнающим») повествованием.

«Рождение нации» стремится представить панорамное видение периода в американской истории (основанное на расистской идеологии). Таким образом, всезнающее повествование необходимо для создания чувства многих судеб, переплетенных с судьбой страны. Если бы Гриффит ограничил повествование, как это было сделано в фильме «Большой сон», мы бы узнали информацию об истории только через один персонаж, скажем, Бена Камерона. Мы не могли увидеть сцену пролога или сцены в офисе Линкольна, или большинство эпизодов битвы, так как Бен не присутствовал ни на одном из этих событий. Сюжет бы сосредоточился на опыте гражданской войны и реконструкции ее через одного человека.

Точно так же «Большой сон» извлекает выгоду из своего ограниченного повествования. Оно важно для мистических фильмов, так как такие фильмы привлекают наш интерес, скрывая важные причины. В обоих фильмах – «Рождение нации» и «Большой сон» – свой спектр функций познания, рассчитанный на определенные реакции от зрителя.

Диапазон знаний: вопрос степени. Неограниченное повествование и ограниченное повествование – не водонепроницаемые категории, а два конца континуума.

Например, ранние сцены в фильме «На Севере через Северо-Запад» ограничивают нас тем, что Роджер Торнхилл видит и знает. После того, как он бежит из здания Организации Объединенных Наций, сюжет переносит нас в Вашингтон, где члены ЦРУ обсуждают ситуацию. Здесь зритель узнает нечто, о чем Роджер пока не знает: что человека, которого он ищет, Джорджа Каплана, не существует. Таким образом у нас больше знаний, чем у Роджера. А также мы знаем немного больше, чем сотрудники Агентства: мы точно знаем, как произошла путаница, но мы все еще не знаем много других вещей, которые могло бы прояснить повествование. Например, сотрудники Агентства не идентифицируют секретного агента, который работает у них под носом.

Это колебание между ограниченным и неограниченным повествованием распространено в фильмах. Обычно сюжет меняется от персонажа к персонажу, давая нам немного больше, чем знает какой-либо один персонаж, все еще скрывая от нас некоторые важные вещи. Даже если сюжет ориентирован на одного главного героя, повествование обычно включает в себя несколько сцен, в которых персонаж не присутствует.

Фильм «Ливан» описывает события во время израильско-ливанской войны в июне 1982 года, он очень близок к чисто ограниченному повествованию. Помимо начала и конца, весь фильм проходит внутри танка, где мы ограничены тем, что знают четыре члена команды. Обычно фильмы с такой сильной привязкой к персонажам немного обманывают, переходя к действиям, происходящим снаружи. Здесь нет нарушения заданной условности. Необходимая информация снаружи приходит по радиосвязи.

Режиссер Самуэль Маоз сказал, что его цель – заставить зрителей испытать чувства молодых солдат в ужасе войны и их гнетущее заключение в танке. «Вы видите только то, что они видят. Вы знаете только то, что они знают». И все же бывают моменты, когда реакции одного солдата не замечают другие, поэтому мы получаем немного более широкий спектр знаний, чем любой другой персонаж.

Рассказчик. Таким образом, повествование – это процесс, с помощью которого сюжет представляет информацию об истории зрителю. Режиссер может переключаться между ограниченным и неограниченным диапазоном знания и различными степенями объективности и субъективности. Режиссер может также использовать рассказчика, какого-то конкретного агента, который намеревается сообщить нам историю. Рассказчик может быть персонажем истории. Мы знакомы с этой условностью из литературы.

### Дополнительные источники по теме лекции:

1. Макки Р. История на миллион долларов. – М., Альпина нон фикшн, 2019. – 456 с.
2. Митта А. Кино между адом и раем. – М., 2012. – 496 с.
3. Червинский А. Как хорошо продать сценарий. – М.: Киносценарии, 1993. – 120 с.
4. Пропп В. Фольклор и действительность. – М.: Наука, 1976. – 327 с.