

Режисура оповіді

Професійний сторітелінг та
техніки розкадрування
для ігрового кіно та анімації

Френсіс Глебас

ArtHuss 

Київ — 2025

Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

Зміст

Передмова	ix
-----------------	----

Подяки	xi
--------------	----

ЧАСТИНА ПЕРША

1 Мета: Чому ми це дивимосся? 3

Чому ми дивимосся фільми?	3
1001 ніч розваг	3
На кону ніщо інше, як життя і смерть	5
Драматизація через питання	5
Повернення до 1001 ночі розваг	6
Критика: чи надто вже пізно повертати назад?	13
Пояснюємо суть розваг	14
Можливість, яку дає критика	14
Що робить глядач?	15
Підхід зворотної розробки	15
Чому ми дивимосся фільми і не тільки	15
Обіцянка читачеві: інтуїція підсвічена!	19
Секрет сторітелінгу у затримці історії	19
Ключові моменти	19
Посилання	19

2 Типові проблеми початківців 21

З чого почати?	21
Пастка-22 персонажно-орієнтованого інтуїтивного підходу	22
Що може піти не так?	22

Чим керують режисери?	28
Метафора мовлення	29
Показуй та розкажуй	29
Кожен кадр — крупний план	30
Що таке «історія»?	41
Що таке «персонаж»?	42
Критика: знайомство з Шагарадою	43
Ключові моменти	44
Посилання	45

3 Основи початку роботи 47

історія та функції розкадрування	47
Різні типи сторібордів	48
Процес створення	48
Бітборд	48
Огляд розкадрування	49
Сюжетні ролики	49
Процес доопрацювання	49
Пітчінг	49
Гонг-шоу	52
Як розповідати історії за допомогою зображень	52
Розбір сценарію: що таке сюжетні біти?	72
Як розкадрувати сцену	72
Постанова дії	73
Критика: сторітелінг Шагаради	73
Ключові моменти	73
Посилання	73

4 Як малювати для розкадрування: рух та емоції 75

Залишилося ще 99.999 малюнків	75
Від фігур з паличок до людей з повітряних кульок	76
Уроки малювання жестів від Волта Стенчфілда	78
Карикатура	86
Створення цікавих персонажів	86
Емоційний рушій історії	87
Малюємо чотири основні групи емоцій	88
Різні поради щодо малювання	90
Малювання задля досягнення ясності та використання чітких силуетів	91
Книга «Лексикон коміксів» Морта Вокера	92
Технічні аспекти розкадрування	93
Критика: 1001 малюнок	108
Ключові моменти	108
Посилання	108

ЧАСТИНА ДРУГА

5 Структурний підхід: тактика для досягнення мети - 111

Одного разу... ..	111
Критика: Вибудовуємо стосунки між персонажами	117
Ключові моменти	117
Посилання	117

6 Чим керують режисери? 119

Як привернути увагу	120
Мапа — це не територія	120
Вибіркова увага	121
Утримання уваги	121
Як зробити структуру невидимою: прийоми привернення уваги	121
Сила навіювання	124
Як мозок організовує інформацію: тештальт	130
Режисер як фокусник	150

Ієрархія наративних питань	152
Критика: Шагарада скеровує увагу	155
Ключові моменти	155
Посилання	155

7 Як керувати поглядом 157

Візуальна ясність	157
Чого я навчився у художників-акварелістів: частина дизайну, якої не вистачало	157
Куди дивитися?	158
Рівняння дизайну	164
Керувати поглядом за допомогою композиції	179
Матічний ефект: як зображення змушує нас відчувати	185
Світло і тіні	188
Ключові моменти	188
Посилання	189

8 Спрямовувати погляд глибше у просторі та часі ... 191

Що не так з цим зображенням?	191
Що використовувати: телеоб'єктив чи ширококутні об'єктиви?	199
Як використовувати кадрування, щоб розповісти історію	200
Мобільність камери	208
Альтернативні підходи	208
Хитрість у плануванні сцен	209
Близькість	209
Точка зору: «суб'єктивна камера»	210
Місто «Німого кохання» та SketchUp™	210
Стережіться вбивць глибини	210
Ключові моменти	210
Посилання	211

9 Як змусити зображення говорити: прихована сила зображень 213

Розумне слово замість простого слова «підказка»	213
Чому вас мають цікавити підказки?	213

Як фільми промовляють до нас	215
Розум створює асоціації	217
Підказки та знаки кримінальних історій	220
Значущі об'єкти	220
Як зображення ставлять запитання	222
Говорити непрямо	230
Все може говорити, якщо ви знаєте код	237
Семіотичний квадрат	238
Семіотичний аналіз історії про Шагразу та її «Німого кохання»	238
Ключові моменти	239
Посилання	239

10 Як передати та донести смисл 241

Безперервність і причинно-наслідковий зв'язок: як ми поєднуємо зіставлені зображення	241
Кілька типів причинно-наслідкових зв'язків	245
Географія екрану: даємо глядачам зрозуміти, де вони знаходяться	246
Відповідність лінії погляду	247
Безперервність у часі	247
Історія кіномонтажу	251
Чому ми повинні розповідати історії?	260
Фільм як машина часу	261
Чому монтажні переходи працюють	263
Чому ми оповідаємо історії собі?	264
Ключові моменти	265
Посилання	265

11 Драматична іронія 267

Хто має знати що, коли, де, як і чому (включно з глядачами)	267
Чи вмієте ви зберігати таємниці?	274
Маятник саспенсу	275
Місця для використання драматичної іронії	277
Критика: що знає султан?	277
Ключові моменти	278
Посилання	278

12 Велика картина: структури історії 281

Примітивні кінематографічні структури та функції історії Проппа	282
Подорож героя або дорожня мандрівка невротика	283
Три рівні аналізу історії	285
Наставники	285
Парадигми перетворення неможливого на можливе	287
Кінцеві, початкові та поворотні моменти	293
Типи сцен	293
Що станеться, якщо рухати структуру?	295
Ключові моменти	296

13 Цілимося в серце 299

Чи справді ми ототожнюємо себе з героєм?	299
Страхи, недоліки, бажання та потреби	300
Історії кохання: Що заважає закоханим бути разом?	300
Що такого страшного в горорах?	301
Теорія канцелярської гумки в комедії: цілимося у зворотній бік серця	302
Так багато кримінальних серіалів	303
Емоційна правда	314
Музика та колір: не значення, але значущість	315
Про що це все?	319
Довго і щасливо	319
Велика компіляція Поросятки	319
Чому ми дивимося фільми. Повернення	320
Сюжетний вузол і формула фантазії	320
Емоційна залученість в історію	321
Ключові моменти	321
Посилання	321

14 Підсумок: резюме всіх концепцій 323

Ставити запитання та отримувати відповіді	327
Посилання	327

15 Аналіз та еволюція проекту «Шагразада» 329

Еволюція історії: як зробити її зрозумілішою та драматичнішою	329
Тематичний аналіз і драматичні структури	329
Сюжетні паралелі та повтори	330
Ієрархія наративних питань історії про Шагразаду	330
Вирізання задля скорочення об'єму або пришвидшення розповіді	332
Зміни, які мають зробити історію більш драматичною чи резонансною	334

16 Висновок: а тепер ми маємо попрощатися 337

Про що вам не говорять	337
Поради, які допоможуть вам втілити мрії в життя	337
Не все так, як здається на перший погляд	338

Бібліографія 339**Показчик 343**

Частина перша



Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>



Мета: Чому ми це дивимосся?

Чому ми дивимосся фільми?

Перше питання, яке я ставлю своїм студентам-кінематографістам: «Чому ми дивимосся кіно?». Більшість із них ніколи про це не думали. Тож вони міркують, піднімають руки і починають пропонувати відповіді.

Існує багато причин, чому ми усі дивимосся фільми, і поки студенти висловлюють припущення, я записую їхні відповіді на дошці. Ми хочемо розділити досвід з героями та нашими друзями. Ми дивимосся, аби дізнатися щось нове. Ми дивимосся, щоб насолодитися видовищами.

Ми прагнемо побачити інші світи, в які ніколи не потрапимо.

Ми хочемо почути гарну історію. Хтось каже, що ми дивимосся, щоб утекти. Але від чого? «Від нудьги!» — лунає відповідь, і студенти сміються. Але чому вони сміються? Можливо, тут є підказка.

Найцікавіша відповідь на це питання, яку я неодмінно отримую: «Ми дивимосся, щоб розважитися».

На це я завжди кажу: «Так, це правда». Гаразд, тепер ми знаємо, що дивимосся фільми, аби розважитися. Тоді я питаю далі: «Чи може розуміння того, що ми дивимосся кіно заради розваги, допомогти нам стати кращими режисерами?». Вони одноставно погоджуються, що ні. Це і справді не дає нам нічого корисного, лише вказує напрям руху. Проте у нас немає мапи. Тож мусимо

копнути глибше і самостійно окреслити територію — що і робитимемо в цій книзі. Ми копатимемо глибше, доки не здобудемо відповіді, які запропонують конкретні засоби та прийоми, що допоможуть «розважити» аудиторію. Тож звідси питання: а що ж таке розвага? Пригадую одну історію...

1001 ніч розваг

Ми вирушаємо у подорож до нашої уяви. Прочитайте цей абзац, а потім повільно і глибоко вдихніть й заплющте очі. Уявіть, що вас запросили до райського місця. Десь високо в Альпах, якщо ви охоче катаєтеся на лижах. Відчуваєте холодний, рвучкий вітер, що несе вам в обличчя свіжий пухнастий сніг? Якщо вам до вподоби пляжі, уявіть ваш приватний пляж з ідеальними хвилями для серфінгу, шумом океану і криками чайок над головою. Можливо, ви полюбляєте джунглі, сповнені ароматів екзотичних квітів та цікавих тварин, що повзають довкола. Зупиніться на мить і уявіть свої враження. Що ви бачите? Які звуки чуєте? Як це місце відчувається? Яка тут температура? Дайте волю своїй фантазії, а по тому натисніть уявну кнопку «пауза» і повертайтеся.

Приймне відчуття, правда? Але чи є тут історія? Ні, поки що маємо лише захопливу фантазію. Як довго ви хотіли б дивитися на це на екрані? Хвилину? П'ять хвилин? Гадаю, невдовзі вам захочеться дізнатися, чи відбудуватиметься щось.

Повернімося до фантазії, і я дам вам більше інформації. Вас — саме вас — поклікала могутня правителька до цього раю і розкішного палацу. Знову натискаємо «паузу». Чи це вже історія? Що ж, тепер

постають деякі питання. Чому вона викликала вас? Чого вона хоче? Історії досі немає, але ми наближаємося.

Натисніть «відтворити» і поверніться до своєї уяви. Я забув дещо сказати. Це досить важливо, тож я подумав, що вам варто знати: правителька, яка вас викликала, божевільна. Так, ви все правильно зрозуміли, вона планує вбити вас вранці. Скоріше, натисніть «паузу» ще раз.

Чи маємо ми тепер історію? Майже — точно є деяка напруга і конфлікт. Це початок історії.

Натисніть «відтворити». Що ви робитимете? Ваш розум шалено шукає рішення. Втекти неможливо — скрізь охорона. Може, спробувати пояснити правительці, що вбивати — це погано? Вона божевільна, пам'ятаєте? Поясненнями божевільного не змінити. На жаль, логіка і факти не переконують навіть нормальних людей. Якщо ви бодай колись намагалися змінити чийсь релігійні або політичні переконання, ви розумієте марність логіки. Які варіанти? Можливо, спробувати спокусити правительку, закохати її в себе. Але, на жаль, ви дізнаєтеся, що її колись зрадили і саме тому вона збожеволіла. Є ще ідеї?

Ви зіткнулися з божевільною правителькою, яка планує вбити вас вранці. Що ви зробите? Натиснете кнопку «пауза» у своїй уяві? Молитиметеся, щоб завтрашній день ніколи не настав? Ні, просто глибоко вдихніть і почніть з чарівних слів: «Одного разу, колись давно...». Так, ви розповісте історію. Саме так зробила Шагразада в «Тисячі і одній ночі».

Історія звучить приблизно так: «У міфічній країні колись жив могутній цар-султан, якого зрадила дружина. Це розбило йому серце, тож, щоб ніколи більше не відчувати біль зради, він щоночі брав нову наречену, а на світанку її вбивав. Він був могутнім правителем, але не найкращим вирішувачем проблем».

Божевілья царя руйнувало його королівство, тож Шагразада вирішила покласти цьому край. Вона мала стати наступною нареченою султана. Її батько був дуже засмучений, почувши це, але довіряв дочці і пристав на пропозицію.

Тієї ночі зустрічі з царем Шагразада потайки змовилася зі своєю сестрою Дуньязадою. Шлюбна ніч затягувалася, і, згідно з їхнім попереднім планом, Дуньязада мала попросити царя про послугу. Оскільки в цю ніч вона змогла б побачити свою сестру востаннє, Дуньязада попросила султана, щоб він дозволив їй почути одну з дивовижних історій Шагразади. Не вбачаючи нічого поганого в цьому невинному проханні, султан погодився. Шагразада заходилася плести свої чари словами, що описували великі пригоди. Коли вона розповідала казку

Дуньязаді, султан теж слухав і, сам того не помітивши, потрапив у полон чар Шагразади.

Але на цьому історія Шагразади не закінчилася, адже дівчина мусила дожити до світанку. Що тут вдіяти? Вона залишила своїх уявних героїв висіти на краю скелі і промовила, що вже дуже пізно. Як бачите, вона знала магичні таємниці оповіді — питання, що саме рухають історію. Секрет Шагразади у тому, що... стривайте, я поки не можу цього розповісти. Тож продовжмо з'ясовувати, що відбулося далі.

Шагразада знала, що цар-султан жадав дізнатися, що сталося з героєм і героїнею, які залишилися висіти на скелі. Тому замість того, щоб убити її наступного ранку, султан дочекався ночі, аби почути продовження казки. Він хотів дізнатися, що буде далі. Її таємний план спрацював. Оповідь Шагразади тривала тисячу і одну ніч, протягом якої султан змінювався. Відтоді вони з Шагразадою жили довго і щасливо, а королівство було врятоване.

То як саме змінився цар-султан? Шагразада знала, що оповідач подібний до черевомовця, чия лялька живе власним життям — так само, як і історія. Лялька може говорити обурливі речі, і, оскільки скидається на те, що це говорить саме вона, їй це може зійти з рук. Так само функціонує історія: вона нібито розгортається сама собою, але насправді розвивається завдяки мистецтву оповідача. Шагразада точно знала, що хоче сказати султанові, і знала, як це сказати. Вона використовувала розповідь як форму і, як вправна ткаля, вплітала у свої захопливі пригодницькі історії ідеї моралі, поняття добра і зла та довіри до людей. Вона не говорила султанові, що вбивати погано; завдяки її казкам султан бачив це на власні очі. Якби вона просто сказала султанові, що вбивати — це погано, її убили б. Якби вона сказала «довірся мені», її убили б ще раніше. Натомість під виглядом казки про велику пригоду, що її вона розповідала сестрі, Шагразада змогла передати своє справжнє послання. Султан переживав цю історію протягом тисячі і однієї ночі, і вона змінювала його. Шагразада була майстерною черевомовницею. Її історії неначе розповідали самі себе, і султан губився в них, проте в них він себе і знаходив.

Коли я хвилююся перед підсумком історії, то завжди згадую Шагразаду. Вона неймовірно надихає. Ось чому я вирішив використати її історію, щоб продемонструвати принципи та техніки, що їх ми вивчатимемо тут. На щастя, якщо ми не розповімо гарну історію, нас не вб'ють, хай навіть іноді здається, що так може статися. Але саме це стоїть на кону в сторителінгу — ніщо інше, як життя і смерть.



Натовп зустрічає дві постаті...



які йдуть у протилежному напрямку.



Дівчина наближається до них.



Вона дивиться...



і пильно стежить за ними.



Шагразада зустрічає її погляд.



Вона посміхається до дівчини.



ДІВЧИНА: «Мамо, це була Шагразада».



МАТИ: «Може, все ж таки є надія».



Шагразада і Дуньязада, її сестра, продовжують рух до палацу.



Дуньязада намагається переконати сестру припинити свою божівільну подорож.



ДУНЬЯЗАДА: «Чому ти думаєш, що султан тебе послухає?»



ДУНЬЯЗАДА: «Кажуть, він з'їхав з глузду!»



ШАГРАЗАДА: «А якщо султан вибере ту дівчину своєю наступною нареченою? Або навіть тебе?»



ШАХРАЗАДА: «Просто дотримуйся нашого плану».



Дуньязада кидається навздогін.



Палац вабить їх.