

РАЗДЕЛ II. КОМПЛЕКСНОЕ ПОЗНАНИЕ СОВРЕМЕННОГО ЧЕЛОВЕКА И ОБЩЕСТВА

SECTION II. COMPLEX COGNITION OF THE MODERN PERSON AND SOCIETY

УДК: 37.013

DOI: 10.25629/НС.2022.07.10

СИСТЕМА МЕТОДИЧЕСКИХ ПРИЕМОВ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ УЧЕБНОГО РЕЖИССЁРСКОГО СЦЕНАРИЯ

Антонов А.М., Лутфуллин Р.М.

Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения

Аннотация. Одной из самых проблемных ситуаций в сфере педагогики режиссуры во всех киношколах мира является этап перехода обучающихся от теории к практике. Создание режиссёрского сценария и первого игрового фильма - это всегда сложный и стрессовый этап для студента. Независимо от возможностей технического обеспечения производства студенческого кино неизменным остаётся вопрос: «Как разработать режиссёрский сценарий, составляющий базу для создания качественного фильма?». При этом возникает задача педагогики – как наиболее содержательно, структурно и без личностного влияния со стороны преподавателя объяснить студенту процессуальную часть работы над этим важнейшим в киноиндустрии документом. В данной работе по результатам исследования систематизированы и раскрыты методические приёмы для создания качественного режиссёрского сценария. Представленная система приёмов позволит обучающимся сформировать комплексное представление о подходах к созданию кинопродукции, соответствующей современным стандартам, построить единую концепцию разработки режиссёрского сценария в соответствии с замыслом, гармонично объединяющего техническую и творческую разработку литературного сценария. Система представленных методических приёмов позволит педагогу точнее выстроить свои критерии оценки творческого документа обучающихся.

Ключевые слова: педагогика режиссуры, режиссёрский сценарий, методические приемы, мизансцена, объект, темпоритм.

Введение

Проблемы педагогики в сфере режиссуры кино такие же, как и в любой другой отрасли – выпустить специалиста, готового начинать собственную практику. Ведь переход от теории к самостоятельной деятельности непростой процесс в жизни любого человека. Поэтому грамотный подход со стороны преподавателя режиссуры игрового фильма поможет студенту преодолеть этот сложный переход.

Итак, важнейшим этапом начала подготовки производства является режиссёрский сценарий. На сегодняшний день многие режиссёры игнорируют его создание в качестве творческого документа. Это приводит к упрощённым и, зачастую, банальным решениям, придуманным «впопыхах», прямо на съёмочной площадке. И зачастую при таком подходе можно говорить лишь о более или менее качественной работе с актёром. При таком подходе снижается качество творческой студенческой работы и уровень его профессиональных компетенций. Студентов необходимо готовить не просто режиссёрами, но режиссёрами-постановщиками. Приоб-

рести этот навык можно только путём кропотливой работы с режиссёрским сценарием реализуя следующие базовые принципы: «Мы творим свою собственную реальность!»; «Где важен каждый кадр, каждая секунда»; «Всё, что мы видим и слышим».

Чтобы сформировать общую технологию работы над режиссёрским сценарием необходимо проанализировать все сцены сценария и ответить на ряд вопросов по каждой сцене отдельно. При этом очень важно в некотором роде «отрешиться» от литературной основы. Перед студентами стоит конкретная задача по решению сцены/эпизода. Сценарий при этом следует принять за некий «абсолют», за «кейс», который надо решить, «разгадать» заново. Следует вспомнить слова французского режиссёра Антонена Арто: “*Всякий режиссёр-постановщик, ставший своего рода демиургом и в глубине души принявший эту идею беспощадной чистоты и завершенности любой ценой, - если только он действительно хочет стать постановщиком, то есть человеком, имеющим дело с материей и предметами, - должен в физической области поддерживать поиски напряжённого движения ... и точного жеста, которые ... вызывают всё, что должны вызывать, попутно переламывая и выжигая*” [1, с.244].

С учетом изложенного, актуальным является систематизация и раскрытие методических приёмов для разработки учебного режиссёрского сценария, анализ и применение которых позволит обучающимся построить единую концепцию разработки сценария в соответствии со своим замыслом. Ниже рассматриваются методические приемы в порядке их последовательного применения в ходе разработки учебного режиссёрского сценария.

1. Какое значение несёт конкретная сцена в общей структуре фильма?

Вычленяем в сцене главное. Это может быть событие, представленное либо в виде какой-то важной вербальной информации, меняющей взаимоотношения и поведение персонажей, либо в виде деталей, либо непосредственно в происшествии, случившемся в сцене. Это может быть состояние персонажа, которое необходимо передать, выразить в сцене. И прочее. В любом случае нужно найти «нерв» сцены – то, без чего она не может существовать. Любая сцена должна стремиться к своему «нерву», своей главной смысловой насыщенности.

Проблема «КАК?» возникает только после того, как чётко сформулировано «ЧТО?».

2. Формулируем конфликт в данной (каждой) сцене. Если его нет – придумываем.

Абсолютно в каждой сцене Вами должен быть найден и сформулирован конфликт. Между кем и кем он происходит? Исключением могут являться только «соединяющие» сценки («проходов»), «проездов» и пр., служащие для отдыха зрителя. Если конфликт в данной сцене не придуман в литературном сценарии – придумайте его на этапе режиссёрского. Даже в самых простых, функциональных сценах придумывайте конфликты между персонажами. “Любой замысел автора будет неизбежно опираться на фундамент драматургической схемы истории, вырастать из него” [2, с.101] “Драму интересуется персонаж, который преодолевает барьеры препятствий, добиваясь своей цели” [3, с.11].

Пример. У Вас есть сцена, где Герой, приехав в незнакомый город, спрашивает у местного жителя адрес, который ищет. Сцена без конфликта: Герой спросил, местный житель ответил. Малоинтересно. Придумайте конфликт. Герой хочет узнать, а Местный житель занят своими делами и ему некогда отвечать. Например, местный житель бежит куда-то, занимается спортом. Чтобы узнать ответ на свой вопрос Герой вынужден бежать следом. Даже такой простейший конфликт обогатит сцену.

3. Формулируем, чего хочет (добиться) каждый из персонажей в рамках сцены.

Каждый из персонажей должен что-то хотеть. И каждое «я хочу» должно быть сформулировано режиссёром предельно конкретно. Из мотивировки вырастает ДЕЙСТВИЕ актёра, направленное на достижение определённой цели. Помните, “сценарий (пьеса) – это последовательность различного рода действий. Они, в свою очередь, вытекают из обстоятельств каждой сцены, то есть тех событий и опыта, который мотивирует актёра делать то, ради чего он

выходит на площадку (на сцену)” [4, с.108]. Часто актёры, будь то в кино или в театре, “подавая текст, совершенно не знают, что делать” [5, с.28]. Задача режиссёра - разрешить эту ситуацию.

Как именно персонажи сцены добиваются своих целей, своих «я хочу»? Впрямую или исподволь, пряча свои истинные цели? Обращайте внимание на окружающую действительность - уникальные игровые ситуации происходят в жизни на каждом шагу. Они тяготеют почти к фотографической документальности, это “жизненность, точная передача окружающего мира” [6, с.57]. Поэтому действия в рамках заданной сцены должны быть совершенно органичны. А чувство органики – чрезвычайно важный навык кинорежиссёра.

4. Каково эмоциональное состояние каждого персонажа сцены? Как его выразить в действиях и мизансцене?

В режиссёрском сценарии необходимо через действия персонажа также доносить и его состояние: уверен в себе, в весёлом расположении, подавлен и т.д.

Зритель должен *не видеть* внутреннее состояние персонажа, а *сделать вывод* о его внутреннем состоянии, исходя из его действий и взаимоотношений с другими персонажами. Это и есть «внутренняя техника актёра», подробно описанная ещё Таировым [7, с. 89].

Нельзя забывать – “какие бы яркие события не происходили в аудиовизуальном продукте – ...зритель следит не за историей, а за героем” [8, с.49]

5. Придумываем мизансцену исходя из мотивировок персонажей, их эмоционального состояния, и их способов достижения своих целей. С помощью каких конкретных действий персонажи стремятся достигнуть своих целей?

Придумывая мизансцену, нужно, по возможности, стараться максимально *неудобно располагать персонажей друг относительно друга*, чтобы у них было *препятствие в общении*, которое они будут преодолевать. Это обогатит мизансцену, сделает её интересней. На важность режиссёрского решения мизансцены постоянно обращал внимание Адольф Аппиа [9, с. 81].

6. Придуманную мизансцену пробуем расшатать поиском неожиданных, непредсказуемых ходов со стороны действий персонажей.

Есть два «рецепта» по которому можно искать эти ходы.

Первый «рецепт»: *«ход от обратного»*. Попробуйте в рассматриваемой сцене пробормотать то, что полагается кричать. Пусть персонаж сядет, когда, казалось бы, надо встать и т.д. *Расшатайте сцену «ходами от обратного»* и посмотрите, где это уместно и что это привносит в Вашу сцену.

Часто таким методом пользуются в жанровых постановках. Вот, как об «обратном ходе» писал Г.А. Товстоногов в контексте пьесы Вампилова «20 минут с ангелом»: “Здесь обратный ход – и он опять приводит нас к жанру. Здесь более сложная логика, не прямолинейная. Вы сейчас пошли по прямой логике: если Угаров знает, что Анчугин взрывной, чего это он с ним шутит? Именно потому и шутит, чтобы предупредить взрыв” [10, с.223].

Второй «рецепт»: *«только не Б»*. Персонаж в сцене сделал «А». Все, естественно, ждут, что он сделает «Б». Задайтесь целью сделать на пути решения задачи всё что угодно, только не «Б». Попробуйте *прийти к необходимому действию нетривиально, неожиданно*.

Подобные ходы могут значительно обогатить вашу сцену, придать ей объём. Однако, постоянно нужно проверять ваши неожиданные ходы на предмет их понятности, вытнности, чтобы не увести зрителя в ненужную сторону. И не злоупотреблять ими, поскольку переизбыток «неожиданного» может запутать зрителя, перегрузить историю.

7. Придумываем конкретные действия, детали и передвижения всех персонажей в сцене, исходя из находок, сделанных с помощью неожиданных ходов.

Особенно внимательно относимся ко всем диалогам в сцене. Если диалог долгий и не сопровождается физическими действиями персонажей, придумаем их. *Сопровождаем диалог действием*. Стараемся избежать «говорящих голов».

Наименьшее, что можно придумать, если в сцене много информационного шума – это сделать сцену «на ходу», пока персонажи идут или едут куда-либо. Движение фона придаст динамику.

Но вообще лучше всегда “копать глубже, заглядывать в самые тёмные, извилистые, потаённые закоулки души” [11, с.91] персонажа. Тогда родятся и препятствия для героев, и действия по их преодолению.

8. Внимательно привносим в текст сценария весь необходимый игровой реквизит, с которым взаимодействуют персонажи в каждой сцене.

Чем внимательней и скрупулёзней это будет сделано, тем будет больше шансов, что он у вас будет наиболее качественный и интересный.

При этом надо помнить, что художественное оформление “начинается с желаемых планов и свободно подгоняет логику окружающего пространства под то, как оно должно смотреться в кадре” [12, с.79]. Кино, по мнению Анатолия Васильева, режиссёра и теоретика театра, находится на территории физической реальности [13, с.217]. Придётся тщательно, а то и - ювелирно работать с каждым предметом.

9. Внимательно оцениваем стыки всех сцен сценария. Представляем, как эти стыки будут выглядеть в визуальном ряде. При необходимости корректируем концовки и начала сцен.

Бывают проблемные ситуации:

- корректировка начала и концовки сцен невозможна, а визуальный стык сцен плохой;
- действие всего фильма или его значительной части пресыщено интерьерными сценами (сценами в помещениях).

Возможные решения:

- сменить темпоритм повествования, дать зрителю «передышку»;
- заявить новое место действия истории, которое в дальнейшем должно быть узнаваемым;
- обозначить начало новой части повествования (нового дня, нового эпизода и пр.).

Также можно вводить дополнительные сценки проходов, проездов, заявочных планов. Подобные сцены способны привнести «воздух», сменить темпоритм повествования, соединить плохо стыкующиеся сцены. Как говорил Дмитрий Долинин: “Кино снимается на натуре и в помещениях... – выгоднее начать с тех искусственных, ограниченных кусков пространства, которые построил человек” [14, с. 35].

Однако лучше, по возможности, избегать заявочных планов¹ экстерьеров зданий, просто обозначающих место действия следующей сцены. Стремитесь включать такие кадры в действие фильма, то есть оправдывать их появление в фильме либо заходом в такое здание вашего героя, либо каким-нибудь интересным действием рядом с этим зданием. Например, не просто *здание школы, а школьники идут в школу.*

10. Анализируем все съёмочные объекты сценария, все места действия сцен, и при необходимости вносим корректировки.

По поводу каждого места действия конкретно представлять - почему вам нужен именно этот объект? Какие пространственные, атмосферные, пластические задачи вы ставите перед собой и почему?

Можно ли перенести действие сцены в более выразительное, интересное место, в другой объект?

Можно ли сократить количество съёмочных объектов, перенести действие некоторых сцен в уже используемые объекты?

¹ Заявочный план – кадр, заявляющий место действия следующей сцены.

11. Уточняем названия всех съёмочных объектов.

В литературном сценарии зачастую названия объектов приблизительны и условны. Например, все улицы могут быть названы просто «Улица города», хотя они должны решать абсолютно разные сюжетные и пространственные задачи. В режиссёрском сценарии в этом случае нужно чётко разделить все объекты, помня, что режиссёрский сценарий – это документ для кинопроизводства. Улицы могут быть либо пронумерованы «Улица#1», «Улица#2» и т.д., либо переименованы: «Широкая улица», «Переулок», «Бульвар» и пр.

Важно помнить, что два разных объекта не могут называться одним и тем же названием. И наоборот: один объект не может называться двумя разными названиями.

Также, в литературном сценарии могут быть не указаны подобъекты. Например, и кухня, и коридор, и ванная комната и гостиная одной и той же квартиры может быть опростетливо названа сценаристом как «Квартира Ивана». Для кинопроизводства это неудобно, поскольку нужно снять сначала всё в гостиной, потом в ванной, потом – на кухне и пр. Поэтому в режиссёрском сценарии необходимо в названиях съёмочных объектов чётко указать все подобъекты: «Квартира Ивана. Гостиная», «Квартира Ивана. Кухня» и пр.

Если в вашем сценарии некоторые объекты принципиально должны быть расположены рядом, то есть быть сдвоенными, то такие объекты нужно указывать через знак «дробь». Например, персонаж едет в автомобиле и видит из окна реку, вдоль которой идёт трасса. В этом случае объект будет называться: «ИНТ./НАТ. АВТОМОБИЛЬ ИВАНА/ТРАССА У РЕКИ». Или, например, вы предполагаете снимать одним кадром выход персонажа из кабинета в офисный коридор. Тогда объект надо обозначить: «ИНТ. КАБИНЕТ/КОРИДОР». Подобные обозначения будут определять те объекты, которые нужно искать вместе. То есть, *все принципиально сдвоенные съёмочные объекты должны быть соответствующим образом обозначены в режиссёрском сценарии.*

Однако, постоянно задавайте себе вопрос насколько необходимо сдваивать объекты, ведь это усложняет их поиск.

Думайте о том, как можно упростить себе жизнь во время кинопроизводства, не связывая один объект с другим.

12. Разбиваем действие на кадры, относясь внимательно к необходимым укрупнениям на важных деталях, фразах.

В каждой сцене есть что-то *главное* – *нерв действия*, то, что важно для понимания дальнейшего повествования. Это может быть какая-то важная информация, эмоция персонажа, деталь. Важно акцентировать на этом главном внимание зрителя с помощью крупности, звука, монтажной фразы.

Каждый новый кадр, каждый новый эпизод должен нести новую информацию для зрителя, ибо ни в коем случае нельзя отпускать его внимание и интерес.

При раскадровке также надо задавать себе вопросы:

От чьего имени ведётся повествование в каждой конкретной сцене? Эмоции, чувства, точка зрения какого персонажа являются главными в данной сцене? Чью точку зрения на события нужно учитывать при раскадровке?

Что необходимо показать в кадре, а что нужно оставить за кадром, давая место для зрительского воображения или памяти?

Как можно использовать неопределённость закадрового пространства для усиления эмоциональности повествования?

Зрелище не может существовать в одном ритме и в одной крупности. В связи с этим при написании режиссёрского сценария режиссёр должен чётко себе представлять, где и как будет меняться темпоритм рассказа истории. Если режиссёр замечает, что допустил ошибку в расчётах, на это надо незамедлительно реагировать и исправлять ситуацию уже во время съёмки. Темпоритм лучше всего трансформируется актёром, обратиться «за помощью» надо к нему. Как пишет греческий

режиссёр Т. Терзопулос: “Актёр становится носителем темпоритма, который несёт богатый спектр телесных и голосовых действий...” [15, с.48].

Также режиссёр должен понимать, каков «удельный вес» (значимость) каждой сцены и каждого кадра в его истории. В зависимости от их значимости и надо выбирать крупность (для кадра), степень детализации и ритм (для сцены).

В визуальной разработке истории *режиссёр должен стремиться к скупости и ограниченности художественных средств* – нужно уметь самому себе ставить «рамки», определять, что допустимо, а что нет в визуальном ряде каждой конкретной истории.

Все мысли должны быть переданы зрителю через персонажей и их взаимоотношения, а не, например, через иллюстрацию среды. *Среда должна быть плотно, неразрывно связана с персонажами и их действиями на экране – так, чтобы её нельзя было вырезать в ходе монтажа.* То есть атмосфера не должна строиться на «вставных», иллюстративных кадрах.

Любые визуальные формальные приёмы (стиль съёмки, спецприёмы и т.д.) должны быть лишь «приправой» к содержанию и работать на усиление эмоциональности повествования, более внятное понимание рассказываемой истории, а не на умозрительно-информационное донесение идеи.

Режиссёр должен себе чётко представлять, как будет сниматься та или иная сцена, сколько средств и сил уйдёт на её воплощение и соотносить это со своими возможностями: «Насколько стоит овчинка выделки?».

Операторское (изобразительное), звуковое решения могут существовать только на базе *режиссёрского замысла*. Замысел – это то, для чего, почему, что надо создать. Решение – это как, какими конкретными средствами можно добиться воплощения того или иного замысла, мысли.

13. Считаем хронометраж кадров, сцен и указываем его.

Хронометраж подсчитывается проигрыванием каждого кадра про себя. Диалоги персонажей обязательно читаются вслух (не про себя!), сообразно той скорости и паузам, с которыми они должны быть произнесены.

Уметь определять заранее длину кадра и сцены – одна из важнейших сторон режиссёрской профессии. Ведь, когда перед вами работает актёр, привнося в исполнение роли свои индивидуальные черты, быть может, очень интересно, но по-своему трактуя данный кусочек, вы, невольно увлекшись его игрой, можете начисто забыть о целом, забыть о ритме картины, забыть о том, какое место вы отвели этому кадру в общей архитектуре фильма. И потом, когда картина начнет склеиваться, какие-то кадры окажутся незаконномерно длинными, тягучими, а другие, наоборот, слишком торопливыми. Картина потеряет стройность.

14. Нумеруем сцены.

Нумерация сцен – последняя часть работы над режиссёрским сценарием. Она осуществляется тогда, когда есть уверенность, что новые сцены не будут добавляться в сценарий, а старые - исключаться.

Нумерация необходима для производства, поскольку именно на неё в первую очередь будут ориентироваться и при составлении календарно-постановочного плана и при работе со сценарием остальные члены съёмочной группы.

В короткометражном и полнометражном фильме сцены нумеруются просто порядковыми номерами от начала. В телесериале – сначала идёт номер серии и через тире порядковый номер сцены.

15. Отход от плана.

Вспоминаем кодекс из «Пиратов Карибского моря»². Кодекс – это просто свод указаний, а не жёстких законов. Примерно также нужно думать о режиссёрском сценарии, когда мы выходим на площадку. Не замыкайтесь на замысле готовой разработки, не торопитесь реализовать её «на скорость», умеете быстро реагировать на ситуацию.

У молодых режиссёров частой проблемой является бездушное выполнение плана домашней заготовки в виде режиссёрского сценария. На бумаге она выглядела замечательно, а на площадке, следуя сухой собственной букве, она теряет душу и человечность. Вот воспоминания А. Эфроса относительно съёмки: “Я гнал и гнал вместо того, чтобы думать, чувствовать и давать думать и чувствовать другим” [16, с.182].

Итогом работы над режиссёрским сценарием должно стать режиссёрское решение фильма:

- степень условности истории (интонация),
- стиль съёмки,
- манера визуального рассказа,
- способ раскрытия характеров персонажей.

Студенту очень важно быстро и на максимально высоком уровне овладеть мастерством режиссёрского сценария. Без этого документа не обойтись в режиссуре, будь то игровое кино, сериал или всевозможные виды коммерческой видеосъёмки. Педагогам необходимо помнить, что “студент должен как можно скорее входить в профессиональную среду” [17, с.33]. Именно пул вопросов, связанных с режиссёрским решением картины, впоследствии сформирует индивидуальный стиль студента. А воспитать творческие индивидуальности – это главная и сложная задача педагога творческого ВУЗа. Ведь мы должны выпустить профессионалов, но каждый из них должен по-своему “видеть кофейную чашку и слышать пение птиц” [18, с.235].

Заключение

По результатам исследования систематизированы и раскрыты методические приемы для создания учебного режиссёрского сценария. Представленная система приемов позволит обучающимся сформировать комплексное представление о подходах к созданию кинопродукции, соответствующей современным стандартам, построить единую концепцию разработки режиссёрского сценария в соответствии с замыслом, гармонично объединяющего техническую и творческую разработку литературного сценария. Обоснованная единая концепция создает чувство уверенности у обучающегося в реализации творческого документа. Хорошо проработанный режиссёрский сценарий способствует уменьшению числа правок документа и соответственно уменьшению трудозатрат и времени на создание кинопродукции.

Библиография

1. Арто А. Театр и его двойник. (пер. с англ.) / Антонен Арто. - Москва: ABCdesign, 2019. – 408 с.
2. Сафонов М. Книга вопросов. / Миша Сафонов. – СПб.: Сеанс, 2019. – 272 с.
3. Митта А.Н. Кино между адом и раем / Александр Митта. - М.: Зебра Е, 2005. – 480 с.
4. Страсберг Л. Страстная мечта, или сочинённые чувства. (пер. с англ.) / Ли Страсберг. Москва.: АСТ, 2020. - 256 с.
5. Богданова П. Режиссёры-шестидесятники / Полина Богданова. – М.: Новое литературное обозрение, 2010. – 176 с.
6. Ландо С. Фотокомпозиция для киношколы / Сергей Ландо. – СПб.: Политехника-Сервис, 2009. – 320 с.
7. Таиров А.Я. О театре / Александр Таиров. - М.: Академический проект, 2018. – 501 с.

² «Пираты Карибского моря» (Pirates of the Caribbean) – серия приключенческих фильмов. Фильм 3 - «Пираты Карибского моря: на краю света». Режиссёр Гор Вербински. / Walt Disney Pictures, США, 2007.

8. Лутфуллин Р.М. Научно-методические аспекты создания актуального киносюжета студентами киновузов / Образовательные ресурсы и технологии. – 2022. – №1 (38) – с. 49.
9. Ульянова А. Адольф Аппиа: театр пространства и света / Анна Ульянова. - СПб.: Издательство Санкт-Петербургской академии театрального искусства, 2011. – 272 с.
10. Товстоногов Г. Беседы с коллегами. / Г. Товстоногов. - М.: СТД РСФСР, 1988. – 527 с.
11. Чаббак И. Мастерство актёра. (пер. с англ.) / Ивана Чаббак. - М.: Эксмо, 2013. – 416 с.
12. Коппола Ф.Ф. Живое кино: секреты, техники, приёмы. (пер. с англ.) / Ф. Коппола. - М.: Альпина, 2018. – 250 с.
13. Васильев А, Абдуллаева З. Parautopia / Анатолий Васильев, Зара Абдуллаева. – М.: ABCdesign, 2016. – 368 с.
14. Долинин Д. Киноизображение для «чайников» / Дмитрий Долинин. – СПб.: Типография «superwave», 2013. – 38 с.
15. Терзопулос Т. Возвращение Диониса. / Теодорос Терзопулос. - М.: Spaudos konturai, 2014. – 168 с.
16. Эфрос А. В. Репетиция – любовь моя. / А.В. Эфрос. – М.: «Панас», 1993. – 318 с.
17. Лутфуллин Р.М. Об основах кинорежиссуры, необходимых к изучению на I курсе обучения / Образовательные ресурсы и технологии. – 2021. - №4 (37). – с. 32.
18. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих отношений. (Пер. с англ.) / Эрик Берн. – М.: Издательство «Э», 2017. – 256 с.

WORKING ON DIRECTORS' SCRIPT

Antonov A.M., Lutfullin R.M.

Saint Petersburg State Institute of Cinema and Television

Abstract. One of the problematic situations in the field of directing pedagogy in all film schools of the world is the stage of transition of students from theory to practice. Creating a director's script and the first feature film is a difficult and stressful stage for a student. Regardless of the possibilities of technical support for the production of student films, the question remains: "How to develop a director's script that forms the basis for creating a quality film?" In this case, the task of pedagogy arises - how to explain to the student the procedural part of the work on this most important document in the film industry in the most meaningful, structural and without personal influence from the teacher. In this work, based on the results of the study, methodological techniques for creating a director's script are systematized and disclosed. The presented system of techniques will allow students to form a comprehensive understanding of the approaches to creating film production that meets modern standards, to build a single concept for developing a director's script in accordance with the plan, harmoniously combining the technical and creative development of a literary script. The system of methodological techniques will allow the teacher to more accurately build his own criteria for evaluating the creative document of students.

Keywords: Pedagogy of film directing, director's script, mis en scene, systematics, location, tempo.