

УДК 7  
ББК 85  
В41

**Редакционная коллегия:**

**А. В. Шунков**, ректор КемГИК, доктор филологических наук, доцент (председатель); **В. Д. Пономарев**, доктор педагогических наук, доцент КемГИК; **Л. Ю. Егле**, кандидат культурологии, доцент КемГИК; **Н. С. Попова**, кандидат искусствоведения, доцент КемГИК (раздел 1); **Г. С. Елисеенков**, профессор КемГИК (раздел 2); **Т. Ю. Казарина**, доцент КемГИК (раздел 3); **А. А. Гук**, доктор философских наук, профессор КемГИК; **Е. Ю. Светлакова**, кандидат философских наук, доцент КемГИК (раздел 4); **О. В. Ртищева**, кандидат философских наук, доцент КемГИК.

**Ответственные редакторы:**

**Т. Ю. Казарина**, декан факультета визуальных искусств КемГИК, доцент;  
**Н. С. Попова**, кандидат искусствоведения, доцент кафедры культурологии КемГИК.

**Рецензенты:**

**В. И. Марков**, доктор культурологии, профессор КемГИК;  
**Л. И. Нехвядович**, доктор искусствоведения, декан факультета искусств и дизайна Алтайского государственного университета (г. Барнаул)

В41      Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве [Текст]: сб. науч. ст. / под общ. ред. А. В. Шункова; ред.: Н. С. Попова, Г. С. Елисеенков, А. А. Гук, Е. Ю. Светлакова, Т. Ю. Казарина; предисл. Т. Ю. Казариной, Н. С. Поповой; пер. О. В. Ртищевой. – Кемерово: Кемеров. гос. ин-т культуры, 2018. – Вып. 3. – 285 с.: ил.

ISBN 978-5-8154-0327-7

ISBN 978-5-8154-0462-5

*Сборник включает научные статьи, в которых рассматриваются историко-культурные, социокультурные, теоретические, практические и профессионально-педагогические аспекты изучения изобразительного искусства, дизайна, декоративно-прикладного искусства, экранных искусств, фотографии, дизайн-образования и художественного образования.*

**УДК 7  
ББК 85**

ISBN 978-5-8154-0327-7

ISBN 978-5-8154-0462-5

© Авторы статей, 2018

© ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры», 2018

С чего начать писать сценарий? У вас есть замысел, идея, и она формируется в вашей фантазии в очертаниях героев, в происходящей с ними череде событий, и кажется, что сценарий уже практически готов, осталось только сесть и написать.

Методология написания сценария у каждого своя. Можно пойти по пути вдохновения. Придумать ярких, оригинальных героев и наблюдать за их жизнью, их взаимоотношениями.

К примеру, по воспоминаниям современников Л. Н. Толстого, на вопрос: «Как у Вас обстоят дела с Вашим новым романом (“Война и Мир”)?» – Лев Николаевич ответил: «Представляете, Наташа Ростова вдруг вышла замуж за Пьера..». Получается, что автор не вмешивается в поступки героев, а сначала настолько продуманно и ярко рисует их образы и особенности характера, что ему просто остается в дальнейшем наблюдать за их поступками. Но в данной методике есть определенные минусы. Не так уж много у нас писателей, подобных Льву Николаевичу, а значит, не факт, что герои, придуманные вами, действительно станут интересными и яркими персонажами не только для вас, но и для зрителей. И наконец, не факт, что взаимоотношения ваших персонажей будут чрезвычайно интригующими и каждый их поступок или действие будут удивлять и очаровывать зрителя.

И тут приходит на помощь иная технология написания сценария. Отталкиваемся от замысла и пробуем написать логлайн к будущему фильму, то есть описать его идею в одном-двух предложениях.

Для того чтобы идея выглядела интригующей, необходимы хотя бы следующие минимальные составляющие: герой, цель героя, человек – антагонист, или иные препятствия, мешающие герою достигнуть цели. Эти составляющие помогут создать то самое бриллиантовое зерно, которое важно в любом произведении. Этим зерном является конфликт – основная движущая сила произведения, в основе которого всегда лежит борьба, столкновение интересов героев фильма. Основное отличие драматургического конфликта от конфликта в реальности состоит в том, что противоречия всегда обострены до крайности.

Как устроен сценарий?

Помните героя Евгения Леонова в комедии «Полосатый рейс», который рассказывал о строении тигра и делил его на следующие части: надбедрок, ливер, голые, грудинка и т. д. Сценарий, как и любое драматическое произведение, начиная со времен Софокла и по наши дни, базируется на трехчастной структуре, состоящей из завязки, кульминации и развязки.

## ЗАВЯЗКА

Итак, вам вроде бы уже понятно, о чем будет ваша история, и надо бы просто начать писать, но именно это самое сложное. Вы только представьте, что в кинозале потушен свет, люди уселись в удобные кресла и их надо настолько аккуратно, незаметно ввести в вашу историю, чтобы по прошествии 5 минут они забыли бы про попкорн и стали не только внимательными свидетелями, но и участниками разворачивающихся на экране событий.

Представили? А вот теперь вам предстоит написать именно такую завязку. Многие сценаристы утверждают, что с завязкой часто возникают проблемы. И вроде бы герои прописаны ярко и зримо, и вроде бы капканы все расставлены, но никак герой не идет в этот самый капкан. Начинаешь его насильно толкать – получается неорганично. Даешь ему свободу действий, ожидая, что он как-то сам оступится и вляпается в историю, но он живет себе, живет, а время идет.

Смысл и суть завязки в том, чтобы ваша история сдвинулась со своего места, а для этого необходимо сначала выдать «на гора» всю информацию о месте и времени действия, об условиях, о героях и, в конце концов, неплохо было бы намекнуть на жанр в самом начале фильма. Первые минуты фильма являются самыми важными и лучше посвятить их действию. Кстати, именно действие поможет автору фильма перейти к провоцирующему событию, или к первой поворотной точке.

## КУЛЬМИНАЦИЯ

«Рубикон перейден, мосты сожжены!» – это как раз о развитии действия, ведущего к кульминации. Сюжет двигается от одной поворотной точки к другой, количество их может быть сколько угодно, но главное условие – они должны быть непредсказуемыми и интригующими. Они должны приковывать внимание зрителя и не отпускать его от экрана, ведя к кульминации. В центре кульминации находится главное событие. Это смысловой и кульминационный центр всего действия.

## РАЗВЯЗКА

Наступает момент, когда становится понятно, выиграл герой или проиграл, победило добро или нет. Развязка завершает событийную, сюжетную линию сценария. Если в кульминации наступает последняя, решающая схватка, то в развязке герой стоит в окровавленном рубище над бездыханным телом главного злодея.

## ФИНАЛ

Это еще не титры, но вам становится понятно – игра закончена, и титры скоро пойдут. Эта часть включает в себе либо мораль, либо про-

граммирование дальнейшего светлого будущего. Финал служит средством подведения итогов всего драматургического действия.

Теперь, в качестве примера предлагаю в очередной раз вернуться к гоголевской «Шинели» и рассмотреть ее в рамках данной трехчастной сценарной структуры.

#### **ЗАВЯЗКА**

Живет Акакий Акакиевич. Забитый, скромный, тишайший человек.

#### **ПРОВОЦИРУЮЩЕЕ СОБЫТИЕ**

Старая шинель Башмачникова превратилась в труху. Необходима новая шинель.

#### **РАЗВИТИЕ ДЕЙСТВИЯ**

Героя мучает холод и безнадега. Шинель для Акакия Акакиевича кажется недостижимой мечтой. Возникает страх перед простудой и болезнями.

#### **ПЕРВАЯ ПОВОРОТНАЯ ТОЧКА**

Рождается мечта о новой шинели. Герой воодушевляется. Дух героя крепнет. Он обретает цель.

#### **ВТОРАЯ ПОВОРОТНАЯ ТОЧКА**

Рождение новой шинели. Акакий Акакиевич счастлив. Он в тепле и комфорте. Сослуживцы выражают свое восхищение.

#### **ТРЕТЬЯ ПОВОРОТНАЯ ТОЧКА**

Атмосфера меняется. Наступает тревога, страх. Крадут шинель. Герой страдает от холода и горя. Пытается вернуть шинель. Сослуживцы унижают Башмачникова. Генерал устраивает Акакию Акакиевичу разнос.

#### **КУЛЬМИНАЦИЯ**

Акакий Акакиевич умирает в горячке.

#### **ФИНАЛ**

Возникает легенда. Дух Башмачкина возрождается. Акакий Акакиевич получает отмщение.

Вот так выглядит структура киносценария на примере известного классического литературного материала.

### **Литература**

1. Гоголь Н. В. Шинель [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ilibrary.ru/text/980/p.1/index.html> (дата обращения: 11.05.2018).
2. Петрушевская Л. Сценарные заметки к мультфильму «Шинель» / Собр. соч. – Т. 9: сборник. – М., 2003. – 336 с.