

ТРАНСМЕДИА СТОРИТЕЛЛИНГ – МАСТЕРСКАЯ ИСТОРИЙ

К а з а н ь
Логос-Пресс
2 0 2 1

УДК 808.5(082)
ББК 80.742.36
Т65

Научный редактор:
проф. ВШЖиМК Казанского федерального университета
Ю.В. Андреева

Т65 **Трансмедиа сторителлинг – мастерская историй / под науч.**
ред Ю.В. Андреевой. – Казань: Логос-Пресс, 2021. – 252 с.
ISBN 978-5-6045989-6-2

Сборник научных и творческих работ педагогов и учащихся магистерского курса «Трансмедиа сторителлинг», сценарии для новых медиа-и веб-форматов.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Тысячеликий лик сторителлинга

Сторителлинг – новое слово о вечном. Сторителлеров сегодня приглашают продвигать истории бизнес-успеха, запускать информационную волну, как много веков тому назад приглашали гуляров-былинников, сказителей на пиры развлечения и поучения ради.

Сторителлинг – новая упаковка к любимой конфетке. Что-то влекущее, манящее как бабушкин сундук, найденный на чердаке с утраченными традициям и дарами. Сторителлинг – это мастерство рассказывать истории. Вспомните, в любой компании обязательно находился рассказчик, вокруг которого мигом собирается круг зрителей-слушателей, все-все, раскрыв рты и уши замолкают, вслушиваясь... И вроде бы нет в этих историях ничего такого, чтоб ты не знал. Но как интересно! Как ладно и складно говорит этот «болтун», какие «байки» рассказывает, как умело добавляет красок, замешивая их смело на палитре повествования. Простые рассказы-пересказы или сложные, а что-то в них задевает, а значит, становится частью мира, частью меня и тебя. Объединяя, вдохновляя, возмущая. А ведь любая «заходящая» история – это мотивационная речь – со своими страхами и мечтами, ценностями и установками, стратегиями борьбы, которая раскручивается вокруг важной проблемы, кризиса, потери, стимула жить. Любая история – это герой и антагонист, его судьба как картина мира, как путь «из рая» и примирение – дорога домой.

За жизнь человек слышит миллионы историй: они развиваются и ведут нас за собой, вразумляя как притчи, ведя за собой как путеводные звезды. Берут за живое: пугают или радуют, смешат или огорчают. Но каждый раз они – наши зеркала и отголоски, всегда – про нас. Да-да, мы говорим сегодня о сторителлинговых эмоциях, о том, что каждая история имеет свой эмоциональный заряд, посыл, который можно спрогнозировать. Мы уже знаем наизусть ходы, приемы, методы и шаблоны, которые научат нас как скроить нить истории, как «посадить ее на каркас» структуры, сценария. Но как спрогнозируешь полет фантазии? Творчества? Спонтанности и фейерверка?

*Этот необыкновенный проект – результат такого творческого фейерверка, который запустил «в реальный медийный мир» директор ВШЖиМК Леонид Григорьевич Толчинский. Если честно, это был большой рискованный эксперимент, который, к счастью, успешно произошел и реализовался в стенах Казанского федерального университета. В 2019 году здесь была разработана и в 2021 году завершена необычная магистерская программа **«Трансмедиа сторителлинг: сценарист для новых медиа и веб-форматов»**. (Как-то на заседании кафедры мне огласили название магистерской программы и я нервно рассмеялась: разве такое возможно? Да, поручено было мне как профессору, но в итоге поддержана всеми коллегами на кафедре телепроизводства и цифровых коммуникаций и приглашенными с других вузов и институтов педагогами и практиками...).*

В сентябре 2019 года первую встречу с магистрами, (а их пришло на программу неожиданно много – 7 человек!), я открыла фразой: «Как же долго я вас ждала». Она была приготовлена заранее, и делала лирическую отсылку на ки-

нематограф (реплика Алентовой из к/ф «Москва слезам не верит», адресованная своему любимому супермужчине «он же Гога»).

«Как долго я вас ждала, дорогие магистры!» Нам с коллегами пришлось пройти сложный путь: программы разрабатывать, создать учебные матрицы. Но даже не в этом дело, мы хотели запустить необычайно творческий курс, который выйдет за рамки профиля «журналист» и станет уже чем-то больше, свободнее, современнее. Профессия журналист сегодня – это не просто создание новостей и аналитического контента, это управление информационным потоком, моделирование медиа вселенных, это квантовый переход в новые миры и реальности (VR-журналистика, к примеру), это создание драматических произведений (да любой документальный проект – это ж целая история!) А длинные истории – лонгриды? А полиграфия – книги с дополненной реальностью? Интерактивные сериалы? Иммерсивные шоу. Нейромаркетинг. Управление вниманием и потребительским сервисом, боты и прочие забавы искусственного интеллекта ... на фоне всего этого бедный журналист, не вооружившись знаниями сторителлинга, умением рассказывать истории на трансмедиа площадках, словно тысячеletний герой Дж. Кемпбэлла, на все лады, модальности и архетипы – уже не будет услышан. Он потеряется вовсе, заблудится в квантовом переходе...

Магистерский курс вели выдающиеся педагоги: о структурах и философских основах драматургии прочитал потрясающие лекции профессор ВГИК Р.М. Перлштейн, заслуженный профессор КФУ Ф.Л. Ратнер провела курс об историческом и культурном пространстве историй, рассказав удивительные легенды и были об основателях казанских научных школах, авторский курс нарратологии и лите-

ратурного стиля преподала профессор, известный в России филолог Л.Е. Бушканец, профессор Ю.В. Андреева вела эксперименты по медиапсихологии и саморазвитии в мире профессиональной, творческой конкуренции, профессор и известный политолог Г.В. Морозова разбирала методики исследования медиапространства, директор ВШЖ и блестящий журналист, профессионал-практик Л.Г. Толчинский обсуждал с магистрами идеи развития креативной медиаиндустрии, это был курс о будущем. Каждый сотрудник кафедры внес в магистерский проект частичку своего творческого участия: профессор Р.В. Даутова, доценты Л.Р. Хузеева, Г.Л. Арсентьева, Р.Р. Газизов, А.А. Гусейнова, Т.А. Наговицина, А.Р. Шакурова, Т.А. Спирчагова, Н.В. Каримова и приглашенные профессионалы – З.В. Давлетшин, А.Д. Фирсов, И.З. Хусаенов. За что мы бесконечно благодарны...

Курс был построен таким образом, что в первый год обучения магистры получили фундаментальные знания из сферы драматургии, психологии, ауди-визуальной журналистики, филологии, политологии, менеджмента и иных общественных наук. А второй год занимались в творческих мастерских. Визитка мастерских – названия курсов: «Сценарное мастерство и веб-сценарии», «Обучающие трансмедийные проекты», «Боевик, экшн, детективные истории», «Сторителлинг в аналитической журналистике», «Историческая, социальная драма», «Веб-сериалы и новые форматы», «Анимационные проекты», «Креативрайтинг», «ТВ-сериалы (ромком, ситком и пр.)», «Сторителлинг в ФМ-формате», «Сторителлинг в рекламе и ПР-проектах».

Это был год увлекательной практики и на телевидении «Универ ТВ» (руководитель И.А. Каримов), и на телевидении МВД (мастер класс по детективам вела полковник ведомства И.А. Нижельская). Было много встреч и экспери-

ментов, мы исследовали с нейрофизиологами особенности восприятия визуальной информации.

Почти все ребята опубликовали научные статьи и выступали на международных конференциях, провели творческие мастерские, обучая техникам сторителлинга магистров педагогов-психологов КФУ. А еще была открытая лекция (спасибо техническим возможностям университета и личным связям и языковым способностям А. Артемьевой) со сценаристами Голливуда.

История – самый простой, но и самый сложный элемент из боевого арсенала рассказчика цифрового века. Как нам научиться им пользоваться? Как ухватить «хвост увлекательного повествования», как создать саспенс? Человечество во все времена любило истории. Почему? Все просто. Мир – это ткань, из которой мы сотворяем истории. Вот цитата из инстаграмм от Татьяны Черниговской: *«Как людям пришло в голову начать дублировать мир? Вся наша цивилизация на этом стоит. Почему мы рыдаем над несуществующими тургеневскими барышнями? Страданиями юного Веретра? Этого же нет ничего. Откуда вообще это взялось? Не существует Анны Карениной, Наташи Ростовой, Рахметова и других персонажей. Люди, читая эти произведения, сопоставляют свою жизнь с судьбой героев, которых нет. Получают положительные эмоции или отрицательные... все это влияет на психику... Известный российский и эстонский литературовед и семиотик Юрий Лотман утверждал, что искусство не копирует жизнь, оно его порождает».*

Мы живем в историях, умираем с любимыми героями и возрождаемся с ними. Пока есть увлеченный зритель, читатель – жива драма, жива комедия. И сторителлинг – это попытка дать историям в нашем информационно-пресыщенном веке новую жизнь.

...Мы благодарим всех, кто принял участие в этом замечательном обучающем проекте: профессоров и практиков, студентов и ученых. Хозяева сборника: магистры – Даниил Халиков, Элина Аминова, Анастасия Ямшанова, Федор Фефилов, Анастасия Артемьева, Тимур Туктаров. И... разрешите представить – это первые в России официальные, дипломированные сторителлеры! И перечитывая страницы сборника, мы попробуем искать ответ на вопрос: как создаются истории? Может быть, чему-то и научимся. Друг у друга. Да, а вдруг?

ЧАСТЬ 1. ВОЛШЕБНЫЕ ДАРЫ СТОРИТЕЛЛИНГА

ЭКСПОЗИЦИЯ. ВСЕЛЕННАЯ ЭПОХИ СТОРИТЕЛЛИНГА

Проф. Ю.В. Андреева

Иллюзия свободы творчества информационных миров

Для творчества необходима свобода. И все более возрастающие и все менее контролируемые человеком возможности информационного «дублера» – прообраз ИИ (как его называть?) – в сфере обучения, коммуникации, научного поиска: сбора и анализа информации, организации экспериментов, моделирования и прогнозирования, генерации оригинального контента актуализируют проблему свободы самореализации личности. Помните? «Большой брат» наблюдает за тобой...

Парадокс нового времени: цифровые технологии, казалось бы раскрывая бесконечный горизонт для творческой инициации личности, ограничивают его право на авторство, свободу презентации (вне формата, вне цифровой системы), оригинальность мышления, самостоятельность и даже индивидуальность. Вне «цифры» жизни нет: изолировать себя от цифровой матрицы современный человек не может. Цифровой мир – единственно возможная среда профессионально-личностной инициации, развития и саморазвития личности. Динамичная, многозадачная, все ускоряющаяся *digital* среда, имеет нестандартные для человеческой истории характе-

ристики. Это почти дзен явления потока (информационного потока): диахромность и диатопность. Новая ипостась личности, рожденная средой, новая грань «Я-концепции» – «Я-виртуальное» получает новые возможности: масштабность, погружение в виртуальные миры, бессмертие. «Я-виртуальное» становится матрицей, цифровым следом личности и в контексте самореализации: презентации, деятельности коммуникации, творчества, профессионального взаимодействия. Многообразие проявлений «Я-виртуального» миллиарда пользователей мира digital сообщества насыщают матрицу глобальной сети интеллектом, обучая эмоциональным и поведенческим, и образовательными алгоритмами, которые нейросеть трансформирует и применяя для саморазвития системы. Фактически парадокс цифрового мира в эффекте отражения: цифровой мир, отражая личностные стратегии саморазвития, учится им, саморазвивается. Речь идет об открытых системах, о которых писал В.И. Андреев. Признаками открытых систем среди прочих особенностей является стремление членов системы к поддержанию внутренних и внешних границ. На современном этапе развития цивилизации человечество открыто перед миром цифровых технологий и не имеет механизмов регламентирования, управления digital системами. На рынке труда идет смена «состава игроков». По данным мировых медиа, в США к 2020 г. произошло на треть сокращение штата «живых» журналистов, которых заменили роботы. В информационном агентстве РФ «Интерфакс» сокращение штата почти на половину позволило выделить средства на создание 120 серверов для работы информационного алгоритма, который в он-лайн анализирует 20 тысяч сайтов и создает на аналитике данных оригинальный контент. Скорость производства в ситуации ИИ колоссальна. Информационный робот «Тоби» в Швеции

одномоментно разослал 40 тысяч дифференцированных (по запросу целевой аудитории) информационных по ходу выборов. ИИ работает не только со статистикой. Эмоции и творческие способности у цифровых феноменов тоже развиваются, пока это – стратегия моделирования человеческих паттернов. В Китае вот уже второй год ведет новости биоробот с уникальной эмоциональной дикторской «амплитудой», в 2019 г. ИИ в лаборатории Будущего (Япония) написал книгу «В день, когда робот напишет роман», которая стала номинантом главной в стране литературной премии. Может ли стремительное саморазвитие цифровых систем стать угрозой для саморазвития личности?

Информационное пространство как обновляющаяся digital среда является одновременно океаном возможностей и ограничивающей матрицей запретных блоков, форматов, стереотипных стратегий. Как писал В.И. Андреев «Современный интернет, являясь несомненно, великим интеллектуальным благом, в то же самое время ослабляет творческие способности молодых» [1].

Одной из ключевых характеристик цифрового мира является парадигма свободы. Свобода цифровой среды (глобального уровня) парадоксально превращается в фактор цифровой зависимости личности. Человек будущего становится рабом системы, вне цифровых технологий он не способен совершить ни одно социально-значимое действие: все виды коммуникации, аналитики, хранения личных данных, ориентации в мире, в системе знаний происходят с онлайн-помощником. Речь идет также о свободе самовыражения личности в цифровом пространстве, о свободе производства контекста (всех видов информации), обмена информацией, хранения и аналитики данных. Пока в специальной литературе нет единого понимания содержания феномена «циф-

ровая свобода», так что обратимся к пониманию ключевого понятия «свобода». По мнению энциклопедистов «Свобода – состояние субъекта, в котором он является определяющей причиной своих действий, то есть они не обусловлены непосредственно иными факторами, в том числе природными, социальными, межличностно-коммуникативными и индивидуально-родовыми» [2]. Свободен ли человек в принятии решений от мира цифры? Важно понимать, какая часть личности принимает «свободное» решение. Современная «Я-концепция» личности дополнена и все более влиятельной «Я-виртуальное» [3]. Именно эта личностная структура все чаще в цифровой реальности выполняет миссию принятия решений. О свободе человека «как целостного существа» рассуждают и современные философы. *Беляев И.А., Максимов А.М.* подчеркивали, что «целостность выступает исходным основополагающим принципом существования всех форм свободы». При этом свобода, как ценностная категория, может быть как свойством отдельной личности, так и социального пространства.

Цифровая свобода – состояние системы, обеспечивающее открытость информации (производство, хранение, воспроизводство, аналитика) для пользователей глобальной сети вне ментальных, национальных и иных границ «реального мира». Общая (глобальная) цифровая свобода оборачивается цифровой несвободой для личности: нарушая границы приватности, конфиденциальности, авторства, профессиональных норм, стандартов и этики, творческой новизны, самостоятельности.

Свобода личности в интернете заканчивается там, где начинается пространство социального взаимодействия, а значит сразу же, с первого шага. Для коммуникативных про-

фессиональных сфер, таких как педагогика и журналистика, свобода сети оборачивается нарушением свобод авторства, свободы формы (стандарты сетевых форматов – хронометраж, технические требования и проч.), из-за масштабирования конкуренции идей и мнений – до уровня мировых аналогов, растворением границ идентичности, размытием ценностных национальных и профессиональных границ. Сегодня журналист из Казани становится прямым конкурентом журналисту Нью-Йорк Таймс, а педагог из КФУ становится на один профессиональный «ринг» с педагогом из Йеля. Единица конкурентной борьбы – информация. Кто владеет доступом, «ключом» к более эксклюзивной информации, тот владеет миром. Чем свободнее цифровая среда, тем меньше личной свободы у ее пользователей. «Следует вести речь о наличии индивидуалистической или коллективистской тенденций в свободе, поддающихся рассмотрению в социальноличностном измерении», – заключают авторы философской концепции свободы. Как не вспомнить слова Гегеля: «Мышление знает себя свободным не только по форме, но и с точки зрения содержания. Свобода в мышлении – не свобода без авторитета. Каждое время имеет свои авторитеты» [4].

В.И. Андреев размышлял о свободе саморазвития личности в образовании и писал: «Свобода», как одна из категорий универсальных человеческих ценностей, еще не осмыслена и не принята педагогическим сообществом как важнейшая ценность для совершенствования современной системы образования, обучения и воспитания» [5].

Только осознав ценность личной свободы человек сможет управлять своим саморазвитием в условиях саморазвивающейся, открытой и свободной системы цифрового мира.

За последние десятилетия завершился первый этап перехода человечества в цифровой мир. Этот этап знакомства, (по Э. Эриксону – этап «доверия миру») отличается инфантилизмом поведенческих проявлений, однако именно сейчас запустились глубокие процессы личностной трансформации. Философ-медиа Маршал Маклюэн писал о расширении психики человека, которая преодолела порог времени и пространства. Изменения идут на всех уровнях: когнитивном, аффективном, поведенческом, презентационном, ценностно-смысловом. В цифровом мире появилась новая ипостась личности – новая социальная идентичность: виртуальная. Изменилась Я-концепция, как представление личности о своей идентичности и целостности. «Я-виртуальное» уже сегодня не идентично «Я-реальному», т.к. презентует образ, стиль коммуникации и мышления, деятельности реального индивида, но обладает особым профилем презентаций (коммуникаций, аудио-визуальной стилистикой). Благодаря техническим возможностям нового поколения может моделировать деятельность реального человека (моделировать стиль письма, речи). Данные о личности будут храниться в аналоговом пространстве бесконечно, пока эта информация не будет специально удалена. Если обобщить явления цифровой среды, то можно представить несколько направлений развития среды, которая влияет на новые условия развития личности.

Границы саморазвития личности в новой информационной культуре

1. Отсутствие информационных пределов (диахромность – вне времени и диа топность – вне пространства). Информация преодолевает расстояние без помех сигнала, без

потери времени, в режиме «он-лайн». В медиа пространстве появляется феноменально новый, «поточковый» принцип подачи материала, развивается виар-журналистика. Зритель оказывается в эпицентре событий, нарастает эффект погружения в ситуацию. Информационный стресс, постоянное погружение в информационный поток приводит к включению подсознательных ресурсов, снижению эмоционального отклика, уменьшению уровня критического мышления. По опросам студентов КФУ (в исследовании приняли участие более 50 студентов), более половины времени пользователь проводит в сети не осознавая даже алгоритма своих действий.

2. Лавинообразная скорость обновления информации.

С 2006 г. в 10 раз увеличился мировой объем информации. Современному человеку чтобы выжить, нужно ускорить алгоритм понимания и управления информацией. Усиливается стресс непрерывности деятельности в информационной среде. Активных пользователей – треть планеты, это только те, что не менее 3 часов в день они работают в сети.

3. Виртуальный контроль. Алгоритмы потребления информации и управления вниманием пользователя (контекстная реклама) – уже привычное, распространенное явление. Нейросеть обучается, собирая и анализируя информацию (технологии «Биг дата») о жизнедеятельности человека. Самообучающиеся программы и сервисы научились предсказывать поведение пользователей, способны просчитать поведенческие, эмоциональные реакции человека.

В Китае работает сеть «сенсорных кинотеатров», которые оценивают эмоциональное состояние зрителей. Нейросеть выходит на новый уровень самообучения, она моделирует, созидает: машина выиграла у человека в творческой стратегии ГО, стала победителем литературной премии в Японии в 2017 г.

4. Информационный парадокс: включенность и бездействие. Создавая личный виртуальный контент, активно описывая частную жизнь пользователя в оф-лайн становятся все более социально отстраненными, пассивными. Виртуальный мир – площадка конкуренции между «виртуальными-Я». На уровне цифровой личности запустился процесс самоконкуренции как некоего состязания, актуальности, успешности «Я-реального» и «Я-виртуального».

5. Невостребованность «Я-реального». Эпоха дистанционного взаимодействия, «фриланса». Различные сферы профессиональной деятельности, даже такие, которые требовали человеческого фактора, такие как творчество, медицина, образование становятся доступными и привычными для дистанционного обмена, контроля, со-творчества.

Для эффективного образовательного процесса в современном вузе сегодня нужно не просто понимать, глубоко изучать, анализировать феноменологию цифрового мира, но и искать новые возможности для самореализации человека в системах «виртуальных» координат. Новый специалист, выходя в современный профессиональный мир, неизбежно столкнется с необходимостью презентовать свои возможности в двух режимах: он-лайн и оф-лайн. Для большинства профессий профессиональная деятельность базируется на цифровых площадках. Следовательно, как в обучающем контенте, так и в результатах учебной деятельности, должны быть представлены новые стратегии саморазвития. Представляемая группа стратегий может быть объединена **стратегией саморазвития ко-адаптивности**, которая подразумевает сотворчество, взаимовыгодное, конструктивное, взаиморазвивающее сотрудничество человека и мира цифровых технологий.

Аналоговые стратегии – пути саморазвития в цифровом мире

Не только блокчейн (ИИ) обучался, наблюдая за деятельностью человека, но и человечество успешно обучалось находясь в новой аналоговой среде. Мы ускорили возможности деятельной, критичной обработки информации, стали более многозадачными, экологичными, научились фильтровать коммуникативные потоки и социальные взаимодействия, учимся управлять эмоциональной сферой и моделировать цифровой образ – «я-виртуальное». Мы адаптируемся и развиваем свои способности, настраивая сложный процесс творческого приспособления. Попробуем осознать новые стратегии творческого проявления человека.

Метагейминг (геймификация) – групповая игровая деятельность ускоряет процессы принятия решения, дает навык управления действиями и коммуникацией в виртуальном мире, повышает согласованность коллективных действий, обучает использованию нового языка, новых ценностно-смысловых конструктов, этических норм, повышает переносимость информационного стресса, повышает «иммунитет» к цифровым условиям жизни.

Гибридное творчество (генерирование виртуального контента, аналоговое творчество). Новые технические возможности творчества, аналитики, коммуникации, приводят к новым возможностям создания уникального продукта и его презентации. Гибридное творчество развивает образное мышление, внешнюю интерференцию, дает настройку на массовое восприятие информации, опирается на архетипы коллективного (виртуального) бессознательного, обучает выражению эмоций и презентовать лично значимые ценности и смыслы в заданной системе языковых символов.

Успешное творчество – это оригинальное самовыражение с учетом запроса массовой аудитории.

Стриминг – мастерское действие под наблюдением. Изучая виртуальные действия «мастера», зрители обогащают личный виртуальный опыт, учатся моделировать эффективные стратегии. Но и сам мастер учится, воспринимая обратную связь от учеников, критически оценивая себя «со стороны». Виртуальная, публичная демонстрация навыка, повышенный уровень ответственности, оттачивает мастерство мастера.

Перенос реального в виртуальный навык. Так, IT-дизайнер учится обрисовывать реальность в цифровом аналоге, реальная лекция может быть перенесена в виртуальную. При переносе возникает зона стресса, новизны, научения.

Не только нейросеть учится, расшифровывая, обобщая человеческий опыт, но и человек должен и может научиться жить, профессионально, личностно, нравственно развиваться в условиях новой глобальной, непредсказуемой цифровой реальности. Человек цифровой эпохи учится управлять собой в виртуальной реальности и адаптируя, изменяя себя, только так он учится управлять новым миром.

Список литературы

1. Андреев В.И. Жизнь как авантюра творческого саморазвития: автобиографическая повесть / В.И. Андреев. – Казань: Центр инновационных технологий, 2010. – 188 с.
2. Большой юридический словарь / под ред. А.Я. Сухарева, В.Е. Крутских. – М., 2007.
3. Andreeva J., Sibgatullina T. Problems Of Improving The System Of Continuous Teacher Education For Professionals European Proceedings of Social and Behavioural Sciences EpSBS, 2018. No:91 Pages:775-782.

4. Беляев И.А., Максимов А.М. Свобода целостного человеческого существа в социально-личностном измерении // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2011. – № 11 (130), ноябрь. – С. 139–145.

5. Гегель, Г.В.Ф. Лекции по философии религии // Философия религии: в 2 т. / Г.В.Ф. Гегель. – М.: Мысль, 1976. – Т. 1. – С. 203–530.

6. Андреев В.И. Педагогика: учебный курс для творческого саморазвития / В.И. Андреев – 3. изд. Казань, ЦИТ, 2012. – 608 с.

ТВОРЧЕСКОЕ «ПРЕДСТОЯНИЕ» В НЕСТАБИЛЬНОМ МИРЕ БУДУЩЕГО

*«Любая вещь... существует в своей очевидности,
и любые попытки определить вещь...
как синтез кажущихся фрагментов,
замещают саму вещь
в ее первоначальном бытии».*

М. Мерло-Понти

В медийном мире постпандемийного апокалипсиса произошли значительные перемены. Наиболее живописные доминанты новой медиареальности для современной цифровой личности – это неопределенность, длительный медийный стресс, переход на новый уровень цифровой коммуникации. Дополненная реальность, vt-чаты, работа с ботами, прообразами ИИ стали привычными атрибутами делового сотрудничества и творческого коворкинга. Каждый пользователь сети, как аватар своей медиавселенной, учится управлять своим цифровым миром, наработать стратегии противостояния информационному стрессу, накопления адаптационных ресурсов.

Для того, чтобы раскрыть ресурсы «self» в ситуации неопределенности, нужно понимать некоторые закономерности и черты этого феномена. Неопределенность, как явление, рассмотрена многими авторами. Многие научные изыскания посвящены изучению природы явлений в ситуации нового VUCA- мира. Акроним английских слов volatility (нестабильность), uncertainty (неопределенность), complexity (сложность) и ambiguity (неоднозначность), трактует новые координаты. Нестабильность характерна отсутствием привычных причинно-следственных связей (отсутствием порядка – хаосом). Первые исследования неопределенности начались в мире финансовой аналитики. Один из авторов – Насим Талеб полагает, что возникновение новой ситуации, ранее не встречающейся приводит к формированию новых паттернов и стратегий, которые тут же становятся стереотипными. Задача человечества – научиться видеть «черных лебедей» как некие стартапы, новые возможности и расширять границы принятия, восприятия [3].

Экономист 60-х годов 20 века Френк Найт дал неопределенности такое определение: «информационная асимметрия в количественной вероятности будущего». Когда то, что мы прогнозируем не случается, а происходит что-то не входящее в сферы прогнозов. Возникает страх и неуверенность в будущем. «Будущее зависит от стечения огромного количества факторов, лежащих совершенно в разных плоскостях. Ни один человеческий мозг, ни один компьютер не может точно предсказать будущее, зависящее от огромного количества величин и переменных. Ни один компьютер на свете не способен сравнить «горячее» и «квадратное», – пишет Ф. Найт в книге «Риск, неопределенность и прибыль». Так же автор описывает случайность как фактор неопределенности [4].

В условиях нестабильности, как на войне, важным фактором выживания и эффективности становится доступ к

эксклюзивной, оперативной, достоверной информации, которая при этом не пополнит корзину «спама» и не уйдет в фон при неимоверно огромном количестве цифрового мусора. Человек в новой информационной среде оттачивает информационные селф-компетенции: в силу своих психологических, индивидуальных особенностей, моделирует свою, уникальную стратегию управления информационной ситуацией. В ВШЖиМК КФУ (Казань) в ходе эксперимента были выявлены несколько общих, инвариантных стратегий серфинга информационного потока.

Наблюдая за стратегиями медиапотребления, мы пришли к описанию трех базовых стратегий.

1. Потребление в ситуации серфинга. Человек берет в руки телефон и листает ленту новостей, просматривает соц-сети, свой аккаунт без заранее понимаемой для себя, заданной цели: в ситуации отдыха, для получения эмоций, информации. Для заполнения временного вакуума – в ситуации ожидания, скуки. Для переключения – в ситуации усталости от выполнения сложной, скучной, утомительной работы. Либо в ситуации волнения, повышения уровня тревоги – для баланса эмоционального состояния. Ситуация серфинга характеризуется как контролируемое личностью, но транс-овое состояние. Эксперименты со студентами добровольцами показали, что в ситуации серфинга они хуже чувствуют границы тела, хуже ориентируются во времени (теряют счет времени), работают на ресурсах кратковременной памяти – забывая, где были и что просматривали. Состояние погружения в медиасреду можно соотнести с психоэмоциональным состоянием, описанным М. Чиксенмихайли «творческого потока». В ситуации серфинга современный студент проводит в среднем 6-8 часов в день.

2. Задачное потребление – пользователь погружается в информационную стихию с заведомо понятным и опреде-

ленным запросом, но редко останавливается на полученном ответе. В поиске дополнительной информации, переходя от ссылки к ссылке, погружается в совершенно непредсказуемые информационные миры. Словно Алиса в стране чудес, следуя за белым кроликом, падая в цифровое зазеркалье. Часто задачное потребление становится неким актом преддверия серфинга. И напротив, часто в процессе серфинга пользователь останавливается и начинает осмысливать проблему, за кажущейся легкостью серфинга стоит часто поиск сокровенный и экзистенциальный вопрос. И все же определяет задачное потребление – запрос на новые знания. Зачастую они становятся именно фактором путаницы, человек оказывается в ситуации когнитивного диссонанса получаемой информации и знаний из «багажа» своего опыта. Чем выше уровень культуры и образования, тем больше разрыв данных. В среднем в этой стратегии современный студент проводит около 2-3 часов.

3. Ориентация в пространстве – мы все чаще даем запрос на понимание: где я? Это не только поиск геолокации, это вообще глобальное уточнение цели, координат задаваемого движения: данные о встречах, местах и персонах, запрос на сбор любых данных: котировок, прогнозов, состояния атмосферы, состояния дорог. Это консультация с цифровым помощником для уточнения своего положения в мире вещей и данных. Среднее время поиска «себя в мире» – около 1 -2 часов.

Ученые – исследователи нейросистем с середины прошлого века провели достаточное количество экспериментов, подтверждающих иное: дефолт система начинает работать тогда, когда человек занят знакомым и автоматическим действием. И в этой ситуации «свободы» мозг совершает важнейшую и сложнейшую работу, анализируя, системати-

зируя, архивируя данные, проводя социальные расстановки, давая оценку событиям жизни. В ситуации многозадачности и возрастающей неопределенности при повышенных скоростях современной жизни индивиду не остается иного «окна» – работы дефолт системы недели как серфинга медиапотребления. Группой исследователей было сделано предположение, что «залипая» в сети мозг производит сложную работу: на внешнем уровне – сортируя информацию, производя семиотические сопоставления образов новых и имеющихся в архиве опыта личности, улавливая новое и различное в стиле подачи контента, в новостных посылах, имеющих также неоднородную и множественную структуру (идеология, фактура, оценки, мнения). Стоит также учитывать особенности личности с точки зрения гендера, возраста и индивидуальных черт: типологических особенностей, темперамента, личного опыта, который также влияет на переносимость информационного стресса и на выбор стратегий медиапотребления. Так интроверты более подвержены потреблению информации и коммуникации без обязательной эмоциональной обратной связи. Экстраверты предпочитают групповые коммуникативные сессии, диалоги, включения, прямые эфиры. Также различны индивидуальные модели управления медиапространством в зависимости от преобладающего стиля мышления. Логически структурно «отрабатывают» медийные платформы: перепроверяя информацию, имея сеть экспертных и референтных площадок для уточнения своей позиции. Люди с образным мышлением сортируют информацию по уровню «впечатлений», используя арсенал метафорических сценариев прочтения новых ситуаций. Первые пилотные исследования, о подробных результатах которых рано докладывать, говорят о том, что в ситуации «серфинга» мозг активен так же, как и в ситуации задачного потребления, при

этом уровень напряжения и стресса (тревоги) гораздо ниже, чем при задачном или ориентирующем запросе. Интересные исследования были получены также при опросе студентов в 2018 и 2020 гг., судя по ним – значительно уменьшилось количество респондентов, пребывающих в ситуации информационного стресса. Значит ли это, что человечество учится управлять своим информационным миром?

Если раньше говорили: кто владеет информацией, тот владеет миром, то сегодня мы скажем, что наиболее защищенным в ситуации непредсказуемости и возрастающего информационного стресса становится тот, кто осознает стратегии познания и способен управлять ресурсами спонтанного медиапотребления. Космические масштабы массива «всемирная сеть» все больше похоже на хранилище коллективного бессознательного человечества. Вероятно в спонтанных стратегиях подключения к ним человечество найдет новый стиль управления своими ресурсами, которые не безграничны. Мозг медиапотребителя через дефолт-системы переключается на новые скорости восприятия, управления и генерирования информации.

Как внешние перемены среды откликаются на уровне внутреннем, в сложных личностных структурах? Как появление новых условий жизни меняют наше Я? «Не дай вам Бог жить в эпоху перемен», – гласит китайская пословица: старые стереотипы познания и деятельности не работают, а новые еще не возникли. Индивид испытывает «стресс неизвестного» как нарушение равновесия, привычного баланса жизни. Привычные координаты среды уже не позволяют использовать проверенные стратегии выживания. Внешних данных недостаточно для принятия решений, человек не может опереться на прошлый опыт. Начинается пересмотр целей, поиск новых опор. Опереться в новой непредсказуе-

мо меняющейся данной ситуации часто бывает, казалось бы, не на что: среда нестабильная – зыбкая, хрупкая. А понимание своих внутренних опор происходит лишь в контакте с ситуацией, т.е. постепенно...

Непредсказуемость проявляется сегодня в политических событиях, в беспомощности человечества противостоять атакам микро-мира – эпидемиям, в агрессивном изменении среды – экологии обитания, новых атмосферных явлениях, но еще большая непредсказуемость проявляется как технологическая революция. Цифровая эра уже наступила, начались эксперименты по созданию нового гибридного человека и передачи функции «сознания» – машине, по управлению человечеством безмерными ресурсами Искусственного разума.

В ситуации неопределённости теряют эффективность механизмы управления. Что сегодня мы знаем о характеристиках среды? Запускает «двигатель» переменных Volatility (неустойчивость, волатильность) как символ трансформации мира. Uncertainty (неопределенность) – черты того, что мы не понимаем «место», где находимся. Наши знания о «здесь» недостаточны. Нет системы «измерений», которыми можно провести замеры новых границ реальности. Новый мир сложен в понимании: ни один индивид, живущий на земле, его многомерно и до конца не изучил, ни в теории, ни в динамике. Complexity (сложность) – как многозадачность. Для приспособления к новым условиям нужно постоянно меняться, обучаться новым навыкам, настраивать системы восприятия информации, деятельности и коммуникации. Старые способности зачастую мешают обучению новым. Новые нейронные связи «пишутся» поверх старых, и дают сбой – возникает чувство стресса, усталости, информационного, эмоционального и когнитивного истощения.

Причиной подобных состояний «стресса перемен» является главный фактор – ambiguity (неясность, двусмысленность) целей, когда мне сложно ответить на вопросы «кто, что, когда и почему». В новом мире нет привычных целей и траекторий движения. Об этом написано в Библии: «И последние станут первыми». Порой активное движение к обманчивой цели, стремление к иллюзии, миражу ведет к утрате сил и ресурсов... Иногда стратегия остановки, бездействия позволяет изучить все возможности ситуации и выбрать нужное направление.

«Дорога открывается под ногами идущего» – древняя мудрость, приписываемая буддистам, о том, что в процессе движения самость, личность корректирует направление движения. Стратегия остановки, «замирания» как и стратегия активного движения могут быть ошибочными. Что то иное, поиск новой гармонии: (осмотрись и двигайся по-новому) – приводит к успеху. Но как понять, что именно «новое» приведет к успеху?

Так ли страшна неопределенность для становления, развития и саморазвития личности? В действительности неопределенность – это именно то состояние, в котором постоянно происходит развитие личности. Без этой переменной не произошло бы развитие человека, мы были бы стереотипно мыслящими, стандартизированными существами. Психическое развитие – это бесконечный процесс адаптации как реагирования self на изменения среды.

Интересно, что противоположность неопределенности – это полная определенность, которая лишает индивида вариативности действий. Определённость – это точное понимание всех факторов, когда остается только один правильный выбор. Поиск же новых стратегий всегда способствует развитию, росту. При этом в одном случае мы имеем дело с

рациональным поведением, а в другом – зачастую с иррациональным и индивидуальным, когда человек оказывается в ситуации выбора, а значит принятия на себя ответственности за принятое решение. Американский психолог, профессор Даниел Канеман был одним из авторов, исследующих особенности индивидов при «принятии решений в условиях неопределённости», и получил в 2002 г. Нобелевскую премию. Он выдвинул теорию ограниченного внимания. Судя по ней у каждого из нас есть ограниченный ресурс когнитивных и иных психических возможностей для изучения ситуации [5]. Исходя из данной идеи, никто не может полностью контролировать ситуацию и принимать полностью продуманные рациональные решения. А там, где есть непредсказуемость, есть место проявления себя и «творчества жизни».

Окно возможностей, которое открывает перед личностью ситуация неопределенности, может восприниматься как испытание или эксперимент. Но главное, что «мир никогда не будет прежним». Нельзя «в одну реку войти дважды»: субъект каждый раз ищет и обретает новые понимания «картины мира». Анализируя новые ситуации, мы ищем опору. Анализируя неизвестное, приходим к пониманию «границ» старого, ведь невольно ищем с ним сходство или различие. Лучше узнаем свои возможности, навыки, компетенции, соразмеряя их с новыми запросами. Нарушение баланса в каждой ситуации (как это было в дни локдауна: между свободой и несвободой, опасностью и безопасностью) приводит к пониманию степени важности ценностей и внутренних ресурсов опоры.

Как писал Ф. Перлз: *«Для того, чтобы обрести и поддерживать здоровое равновесие в своей деятельности, человек должен, как искусный ездок на велосипеде, оценивать и ком-*

пенсировать различие в ситуациях... Но чтобы что-нибудь заметить, нужно выделить это из общего фона» [6].

Новые, непредвиденные ситуации, наделяют современных людей особенными навыками адаптации, самоуправления, внутренней саморегуляции. Интересно, что именно в поиске нового равновесия внутренних сил, основатель гештальт-психологии видел творческий ресурс саморазвития личности. *«Творческое предсостояние» – это пребывание в нейтральной точке континуума, в равновесии, но с осведомленностью-осознаванием и заинтересованностью в потенциальной ситуации, простирающейся в обоих направлениях. Это расположение к действию, без предначертанной направленности действия в ту или иную сторону» [5].* Преодолев испытания, человек становится современным – т.е. успешно управляя собой в текущем времени, обретая новый опыт конструирования системы self, производя перезагрузку и перенастройку всех самопроцессов: самоактуализации, самооценки, самоуправления... в процессе адаптации к новым ситуациям уточняется понимание личных значимых ценностей, соотнесения их с ценностями близких, традиционных ценностей. Идет осознание новых границ мира и новых возможностей самореализации. В управлении неизведанным заложен мощный потенциал саморазвития личности, который, во многом, нам еще только предстоит осмыслить и раскрыть...

Список литературы

1. Мерло-Понти М. Феноменология восприятия. – СПб: Ювента; Наука, 1999.
2. Андреев, В.И. Педагогическая эвристика для творческого саморазвития многомерного мышления и мудрости: монография / В.И. Андреев. – Казань: ЦИТ, 2015.

3. Талеб Н. Н. Чёрный лебедь. Под знаком непредсказуемости / пер. с англ. В. Сонькина, А. Бердичевского, М. Костионовой, О. Попова; под ред. М. Тюнькиной. – М.: Колибри, 2009. – 528 с.
4. Найт Ф. Х. Риск, неопределенность и прибыль / пер. с англ. – М.: Дело, 2003. – 360 с.
5. Канеман, Даниэль. Думай медленно... решай быстро. – Москва: АСТ, 2014. – 653 с. – ISBN 978-5-17-080053-7.
6. Перлз Ф. Практика Гештальттерапии. – М.: Институт Общегуманитарных Исследований, 2001.

КИРАМ АХМАДЕЕВ – ПОСЛЕДНИЙ НАЧАЛЬНИК СТОЛИЧНОЙ МИЛИЦИИ

И. Нижельская

Днем рождения полиции Казани официально считается 12 июля 1977 года. Так-то так, да не совсем: Казанская Столичная милиция успешно крушила преступный элемент вплоть до конца 20-х годов. Последним же ее начальником был Кирам Ахмадеев, сын бедного хлебопашца из села Татарский Елтан Чистопольского кантона.

Родился Кирам 15 апреля 1889 года. Надо сказать, в тот год в небесной канцелярии кто-то явно решил порезвиться. Так и сказал, наверное: «Скукота какая-то, господа – сплошные войны да революции, давайте, уже поинтересничаем». И вот, в Японии принимают Конституцию, провозглашающую статус императора божественным, в Париже открывают Эйфелеву башню и кабаре Мулен Руж, в США устраивают первые Земельные гонки. Людвиг Нобель учреждает премию и медаль имени своего отца, II Интернационал объявляет

1 мая Днем Всемирной солидарности трудящихся, Антон Чехов в письме брату формулирует: «Краткость – сестра таланта», а Софья Ковалевская получает премию Парижской академии. Ну, и чтоб два раза не вставать, ангелы предписывают в этом году родиться Чарли Чаплину, Адольфу Гитлеру и Кираму Ахмадееву.

Понятно, что при таком раскладе у парня просто не было шансов на скучную и размеренную жизнь. Прямо с самого рождения в избе, где ютились две семьи, отец Шарафей сразу заявил, что на этом и остановится: нечего, дескать, нищету плодить, все равно через три года – земельная реформа. Каждые 12 лет отдавай свой надел кому ни попадя, смысл-то какой землю пахать? Так что родных братьев и сестер у Кирама не случилось, рос вместе с двоюродными, которых тоже по деревенским меркам было не густо: всего-то трое. Зато никто из них потом под забором не валялся, все вышли в люди, причем брат-погодок Шагит, так и вовсе возглавил наркомат просвещения республики.

Но все это будет сильно позже, первые же годы жизни Кирама можно охарактеризовать коротко: много работал. Два класса образования на родном языке, и с восьми лет – в путь. Мальчишка крутился юлой: помогал отцу в поле, торговал яйцами, собирал корье для купцов¹. Кстати, общение с купцами помогло, когда отец призвал к себе пятнадцатилетнего сына, чтобы произнести традиционный монолог: «Ну, Лексей, – тьфу ты! – то есть, Кирам, конечно! Ты не медаль, и на шее у меня тебе не место, так что иди-ка ты...» «В люди» Кирам не пошел, у него было предложение поинтереснее: он

¹ ФЭД: современному человеку и не понять поговорки: «Корье – не малье, а дуба не стало», если не знать, что корье – это кора для дубления и выделки кож, а малье – это колотые доски

отправился за длинным рублем на Ивановские рудники под Екатеринбург. И забойщиком поработал, и вагонщиком, а потом работающего и мозговитого парня быстро повысили до десятника.

В двадцать лет Ахмадеев с удовольствием отправился на военную службу. «Засиделся что-то я на одном месте, пора уж менять картинку-то, – рассудил он. – Глядишь, чему новому научусь». И впрямь, научился, аж до старшего унтер-офицера дорос. (Явно, в деревенских школах столетней давности знали какой-то секрет, раз двух классов хватало, чтобы человек везде карьеру делал, куда бы родина ни посылала).

Война как зеркало жизни отдельного человека

Демобилизовавшись, Кирам возвращаться в шахты не стал. «Мужчина я теперь видный, жениться мне пора, – решил он, – а рудничные девки все хилые какие-то, мрут, как мухи. Поеду-ка я домой». И вернулся. И женился. Но недолго продлилось семейное счастье, ибо шел 1913-й год...

28 июня 1914 года в Сараево нехороший человек Гаврила Принцип взял и убил зачем-то наследника австро-венгерского престола Фердинанда. Скандал вышел страшный. Страны Европы взяли месячную паузу на раздумье: по всем правилам выходило, что надо воевать. Больше всего войны хотела Англия, а меньше всего – Россия. «Может, как-нибудь, без нас обойдетесь?» – с надеждой спрашивал Николай II. «Нет-нет, никак нельзя! – вещали британские дипломаты, – мы же с вами в одной упряжке, в этой – как его – Антанте! Давайте, зарубитесь с Германией и Австро-Венгрией, а мы с французами вас поддержим. Может быть». Ага, конечно. По факту русская армия трижды спасала Париж от капитуляции, воюя вместо Франции, а Британия вообще не

ходила на крупные сражения. В итоге Российская Империя потеряла в Первой Мировой войне убитыми больше, чем оба «союзника» вместе взятые, лишилась четверти пахотных земель и трех четвертей промышленности, а потом и вовсе перестала существовать, как государство. Английский премьер-министр Чемберлен этому, кстати, страшно радовался. Союзничек, так его растак.

Но как бы то ни было, Россия начала мобилизацию. В первую очередь, солдат запаса – опытных, обученных. Кирам Ахмадеев отправился на фронт в первые же дни. «Чему-то же меня учили, – решил он, – вот и проверим!» И проверил. Бил немцев со всей пролетарской ненавистью. Через год получил два ранения и контузию. Отлежав 3 месяца в госпитале, снова рванул на передовую, где еще дважды был ранен.

Казанский военный округ, к которому относились 10 губерний, направил на фронт пятую часть от всех призванных солдат. Татары и башкиры очень переживали, что кормят их только капустой и картошкой – дома-то овощи они почти не ели, не принято было. Кирам же, пять лет отпахавший на уральских рудниках и привыкший есть все, что не сопротивляется, никаких проблем не испытывал. Опять же, когда единоверцы с ужасом узнавали в походном котле свинину, Ахмадеев поднимал их на смех. «Вот же дураки какие, – говорил он однополчанам, – Корана, что ли, не читали, черти малограмотные? Там же арабским по белому написано: воину в походе можно есть все, чтобы силы свои сохранить и врага бить». Так, умным словом, сильным нравом и личным примером создал Кирам мусульманскую роту. А в довесок еще – духовой оркестр и драматическую труппу. Чтобы, значит, между боями не скучать. (Да что ж такое было-то в этих деревенских школах?!)

В мае 1917 года Ахмадеев снова был контужен, и демобилизован уже окончательно². Дома, без всяких прелюдий, ветерана-фронтовика выбрали в местное учредительное собрание, где он тут же начал топить за социалистов-революционеров (вступил в ряды эсеров еще в окопах). После Октябрьской революции участвовал в 1-м съезде Советов Чистопольского кантона и снова получил мандат доверия, будучи включенным в состав исполкома

Страна же тем временем, не приходя в сознание, через революцию перекатилась от внешней войны к войне гражданской. Когда на республику стали наступать белочешские банды, Кирам ну очень рассердился. «Ах вы, собачьи дети! – негодовал он, – я для вас, что ли, паразиты вы бессовестные, германцев бил и отечество защищал?! Шиш вам, а не родину мою!» И отправился в контрразведку, белочехам в тыл. Бил врагов в Сибири и на Урале. В 19-м году вступил в РКП (б), закончил командирские военные курсы, после которых дрался уже с деникинскими бандами. Снова был ранен, снова выжил.

Краткое пособие: как найти себя, если кругом неразбериха

В 1920 году Кирама Ахмадеева откомандировали в распоряжение Главмилиции Татарской Республики. Проверили в деле и через год направили в Чистополь: начальником одного из отделов Чистопольского кантона. Местность и люди были Кираму знакомы, он им – тоже, а, значит, особых проблем у новоиспеченного начмилиции не предвиделось.

² Сохранилось удостоверение, датированное 26 мая 1917 года «Младший унтер-офицер 8 роты 96 пехотного запасного полка, Кирам Ахмадеев, свои обязанности командира отделением исполнял очень аккуратно».

Хотя, как сказать. Нищета и разруха в то время царили повсеместно, зато бандитизм процветал. Деньги не стоили ничего, золота и бриллиантов у крестьян отродясь не водилось, основной целью преступников были лошади, стоившие целое состояние. Банды конокрадов орудовали в каждом кантоне, и Чистополь, конечно, не стал исключением. У местных конокрадов существовало четкое разделение труда: одни угоняли лошадиные силы, вторые подделывали документы, лошадиные карточки, третьи перекрашивали жеребцов и продавали – в общем, все, как и сейчас.

Когда новому начальнику подчиненные рассказали об ужасах противостояния власти с несознательным элементом, Кирам расхохотался. «Да ладно?! – веселился он, – немцев, значит, с их панциренами и газовыми атаками разбили, белочехам с Колчаком и Деникиным морду начистили, а малограмотных нахалов испугаемся? А ну-ка, ты и ты – собирать информацию по деревням, ты – на анализ, ты – на рекогносцировку на местности».

И через три месяца уже всех бандитов взяли тепленькими в их логове. Ну, то есть, некоторых холодненькими: Ахмадеев четверых пристрелил. Лично. А что было делать, если они первыми стрелять по милиционерам начали? Кстати, хороший педагогический эффект получился. Как только самые активные конокрады попадали с дырками в разных частях тела, так остальные сразу оружие побросали, решив: «Да ну их, психические какие-то!» – и добровольно сдались.

Ахмадеева руководство похвалило, наградило ценными командирскими часами с надписью и в 1922 году отправило на повышение – начальником отдела милиции Челнинского кантона, одновременно начальником отдела угрозыска.

На новом месте Кирам впервые столкнулся с доселе неизведанным испытанием – коррупцией и клеветой. Присту-

пив к обязанностям, Ахмадеев с удивлением обнаружил, что количество лошадей, числящихся по документам за отделом, не совпадает с реальным. Надо сказать, что конокрадов громили по всей республике, и изъятые лошади ставились на учет в отделах милиции, откуда возвращались хозяевам в установленном законом порядке. Часть лошадей оставалась для нужд милиционеров.

В Челнах же местный суд завел моду раздавать лошадей направо-налево, своим постановлением, начихав на уголовный и процессуальный кодексы того времени. Кирам этим беспределом предсказуемо возмущился. Особенно его впечатлило, что суд отдавал лошадей даже не тем, у кого когда-то скотинка была похищена, а абсолютно посторонним непричастным гражданам. Логично, что он эту вакханалию запретил. Так и сказал: «Шиш вам, дармоеды!»

Но судья не был бы судьей, если бы проглотил такую плюху. И вот уже прокуратура возбуждает в отношении Ахмадеева уголовное дело за самоуправство (ничего не напоминает, нет?), пока сам начальник объясняется в Казани в высоких кабинетах, его заместителя внезапно, на месяц раньше, вызывают с докладом на пленум кантисполкома с отчетом. Неподготовленный человек заваливает доклад (который Ахмадеев готовил обстоятельно), и кантмилиция получает неудовлетворительную оценку работы...

История разрешилась в пользу Кирама Ахмадеева. Но осадочек остался. И в 1923 году он пишет рапорт на имя начальника Главмилиции Татреспублики с просьбой о переводе его назад в Чистополь, мотивируя это тем, что находится разлуке с семьей, где уже пятеро детей. Дальше следует рапорт с просьбой о направлении в Ленинград на курсы среднего комсостав милиции, потом рапорт – хоть куда-нибудь, лишь бы из Челнов. И, хоть так и не принято, ему направля-

ют письменный ответ, что – возможно – в ближайшее время его переведут в Казань.

Ищите женщину

В Казани Ахмадеева сначала назначают на должность помощника Столичной милиции, а через полгода, решением коллегии НКВД, делают уже начальником Управления Столичной милиции Казани, о чем официально сообщает газета «Советская Татария». Но жене столица Татареспублики не понравилась, больно уж суетный город, да и служебное жилье – слезы: маленькая комнатуха. А у них-то пятеро детей!

В 1925 году Управление Столичной милиции ликвидируют, оставив вместо него небольшой отдел, а потом и вовсе реорганизуют все это в городскую часть НКВД автономной Татарской ССР. Кирам занимает пост заведующего, одновременно представляя ведомство в Президиуме Казгорсовета в судебно-административной секции.

В матримониальных отношениях Ахмадеев явно пошел не в отца. Переедь первая жена к нему, может, пятью детьми семья бы и не ограничилась. Но... Мужчина он был, прямо скажем, видный. Молодой. Облеченный властью. Да и характер – как бы сейчас сказали, брутальный. Сказать что он пользовался успехом у женщин, значит, не сказать ничего. Но! На каждой из своих возлюбленных он женился.

Всего у Кирама Ахмадеева было 6 жен – не одновременно, конечно – это в советской действительности не приветствовалось. Третья жена оказалась поистине роковой. Актриса, любимица публики, привыкшая к роскоши и мужскому вниманию, и красавец-милиционер, фронтовик, в самом расцвете сил.

Что на самом деле произошло в канун Дня Советской Армии в 1927 году, доподлинно неизвестно. Но, как писал в кабинете следователя сам Ахмадеев: «Три года жизни с ней были кошмарными, так как перевоспитать ее оказалось невозможным. Ее мещанские выходки и классовая разница довели меня до того, что я вынужден был с ней развестись. После развода она не давала мне покоя своими постоянными хождениями ко мне на службу и назойливыми посещениями моей квартиры. В это время я был уже видимо ненормальным т. к. 22 февраля согласился пойти с ней в баню. Бывшая моя жена оказалась убитой, а я лежал без сознания с 4 ранами на голове сделанными рукояткой Браунинга».

Вот так вот. Очнулся Кирам на залитом кровью полу возле тела убитой жены: «Сходил, твою ж налево, в баньку! И что делать теперь?!»

Женщина знала толк в плотских утехах. Суд запутался в любовниках, бывших убитых мужьях, бывшими любовниками... И в итоге, несмотря на боевые заслуги и достаточно мутное убийство. Ахмадеев был осужден на 4 года строгого режима. Естественно последовало исключение из коммунистической партии и лишение наград. Бытовое убийство пусть и классового врага – гулящей артистки, «которую не удалось направить на путь истинный», проступок серьезный и основательно разрушил строящуюся годами карьерную лестницу. Через год в 1928 году Кирама освобождают из мест не столь отдаленных, из этого года он 6 месяцев пролежал в госпитале.

Вот, что писал сам Ахмадеев по этому поводу «Нахождение вне рядов партии заставляет меня болеть, если не физически, то морально. Я должен напомнить, что мои ошибки ни в коем случае не били партийными, советскими, служеб-

ными или профессиональными, а являлись лишь следствием моей ненормальной личной семейной жизни».

После освобождения Кирама Ахмадеева отправляют поднимать милицию во вновь присоединенной Киргизии. Кочевые племена приучались «страной Советов» к оседлому образу жизни. В 1938 году Ахмадеева обвинили в антисоветской агитации по 58 статье и осудили на 10 лет лишения свободы. Надо отдать должное первой семье Кирама, его дети писали во все инстанции, чтобы помочь отцу восстановить честное имя. И в 1940 году он был освобожден. А в 1957 году была полная реабилитация и сняли все обвинения.

После освобождения... еще один интересный факт, Ахмадеев работал в архиве и имел доступ к секретным материалам НКВД. Это показатель того, что ему могли доверять. Несмотря на тяжелую судьбу, о нем говорили «суровый, но справедливый».

В момент, когда фашистские захватчики напали на СССР, Ахмадееву исполнилось 52 года. Силы уже не те, но дух по прежнему был силен, Кирам начал проситься на фронт, но опытного бойца решили оставить возглавлять военный госпиталь, что был под Казанью в поселке Васильево. Судьба распорядилась так, что все его взрослые дети воевали и все вернулись живыми, дойдя до Берлина. Одного из сыновей Кирам встретил во время войны, в том самом госпитале под Казанью и хоть родные не виделись много лет, сын узнал своего отца, узнал родную кровь.

Умер Кирам Ахмадеев в 1967 году в возрасте 78 лет, прожил насыщенную событиями жизнь, родил 9 детей. Всю жизнь Кирам верил в идею о том, что «кто был ничем тот станет всем». И ему практически удалось это доказать своей жизнью.

СТОРИТЕЛЛИНГ-ТЕХНОЛОГИИ В КИБЕРСПОРТИВНОЙ ИНДУСТРИИ

Д. Халиков

Активный рост интереса киберспорту усилили внимание к проблемам комментирования. Это уникальные навыки – умение красиво подать и упаковать киберспортивный турнир. Секрет успеха – в рассказывании историй о командах и игроках, о героях. Учитывать стоит и то, как мы воспринимаем информацию: кто-то смотрит, не отрывая взгляда, кто-то слушает фоном, занимаясь прочими делами. И здесь значительную роль играет комментатор, чей голос и повествование может сделать программу интереснее или наоборот скучнее, что бы ни происходило на экране. **Комментирование – это не просто «звуковое сопровождение» действия, это всегда сторителлинг.**

Чуть-чуть об истории стриминга История спортивного комментирования началась в XX веке, когда появились первые радиорепортажи с мест проведения спортивных мероприятий. *Форматы комментирования с тех пор менялись вслед за техническими возможностями виртуального «присутствия» зрителя на игре.*

В 20-е годы XX века возникли такие жанры радиовещания, как радиорепортаж, радиобеседа и комментарий. Радиорепортаж отражает события, связанные с воплощением информационного, временного процесса их свершения, добиваясь достоверности и оперативности документальных данных. Радиобеседа же отличается от радиорепортажа и комментария тем, что используется лишь одно выразительное средство радиожурналистики – речь.

В январе 1929 года вышла первая передача по спорту – «Утренняя гимнастика» по радио. Уже 26 мая этого же года можно было довольствоваться первым прямым эфирным репортажем о матче сборных команд РСФСР и Украины по футболу, ведущим которого стал Вадим Святославович Синявский.

Комментарий зародился как рассказ о событии на радио. Комментарий представляет мнение компетентного человека, журналиста или специалиста, о событии, явлении, факте. В то время как в интервью журналист задает интересующие аудиторию вопросы, в комментарии журналист высказывает свое мнение, донося важную, по его мнению, информацию слушателю. Основной целью радиорепортажа было рассказать о происходящем с места событий, ведь слушатель не мог увидеть своими глазами. Именно в этот момент времени радиорепортаж размеренно перешел в спортивный комментарий и стал жанром.

В 40-50-е годы спортивных комментаторов было немного на просторах СССР: из Москвы – В. Синявский и В. Дубинин, из Ленинграда – В. Набутов, из Молдавии – Н. Шедов и из Грузии Э. Манджголадзе. Под комментатором подразумевался человек, который вел свою деятельность в средствах массовой информации (радио, телевидение). Он комментировал события в сфере спорта, политики, общественной жизни и т.д.

Вскоре после этого наступил переходный период, связанный с появлением телевидения. Однако это происходило не так быстро, так как технологии только развивались, а телевизоры распространились не в каждый дом. Тем не менее, уже в 50-е годы центральная студия телевидения старалась захватывать все соревнования в Москве и переносить их на телеэкран. Важным этапом стоит отметить техническую возможность получения зарубежных спортивных телетран-

сходящийся в 1962 году по каналам Интервидения (международная организация телевидения, созданная в январе 1960 г. в рамках Международной организации радиовещания и телевидения (ОИРТ) для осуществления обмена программами между странами-участницами и подготовки программ, передаваемых по её сети). Чтобы транслировать широко ОИ в Токио не только по радио, но и по ТВ, советское телевидение подключилось к мировой глобальной телесистеме, благодаря спутникам. Следующие пару десятков лет телевидение расширилось, но и радио не сбавляло обороты.

Появление Интернета породило термин «новые медиа», дабы различать традиционные СМИ и СМИ сети Интернет. В XXI веке содержание понятия пересмотрели. В преимущества интернет-СМИ входят: открытость системы, прозрачность в предоставлении информации, двухсторонний разговор, влияние инициативы аудитории и принятие выбора сообщества, неофициальный язык, неструктурированная коммуникация, продуктивное и стремительное создание контента. К недостаткам относят непредсказуемость.

Преимущества и «подводные камни» комментирования

Новые медиа изначально предполагались под информацию, расположенную в сети Интернет, одним из признаков, которому они отвечают, стала дигитализация информации, иными словами – перевод в цифру. Следом мы представляем новые медиа, как мультимедийную подачу информации, будь они в тексте, картинках, звуковой форме, видео формате, анимации или прочих вариантах. Современному искушенному многозадачному и порой «отвлекающемуся» зрителю может быть неинтересно читать сплошной текст или

слушать монотонную речь, его необходимо разбавлять. Если не форматом, то интерактивом с аудиторией путем звонков, сообщений и другими способами. Новосец С. Г. подмечает, что новые медиа предоставляют индивидуальный подход и способность персонализировать настройки ресурса, к тому же разнообразие технологий по отправке информации (рассылка, соцсети, подписка и т.п.), что никак не удастся осуществить в традиционных медиа.

Еще одной особенностью новых медиа является наличие сторителлинга. Я.В. Яненко считает, что актуальные информационные поводы регулярно привлекаются в новых медиа для рассказывания историй. Ведь именно в сторителлинге рассказывают и показывают как герой преодолевает трудности, ведёт диалог с людьми и справляется с проблемами.

В функции спортивного комментирования входит не только пояснения событий соревнования, но и приобщение зрительской аудитории к освещаемому виду спорта.

Отдельно стоит подметить нюанс того, что комментирование проходит в прямом эфире. Для полного представления и погружения зрителя происходящее на картинке и звук должны дополнять друг друга. Комментатор, чтобы добиться данного эффекта, руководствуется принципами, присущими жанру репортажа, и принимает решения:

- в какой момент текст может совпадать или не совпадать с картинкой;
- в каком виде преподносить текст, не относящийся к происходящему;
- в какой момент воспользоваться синхроном (к примеру, флеш-интервью в перерыве или после матча) или интершумом.

Флеш-интервью представляет собой краткий комментарий журналистам сразу после какого-либо события. На-

пример, интервью игрока после первого тайма футбольного матча на футбольном поле, в ходе которого задаются вопросы о прошедшем отрезке события и ожидания от следующей части игры. Обычно оно занимает не более 90 секунд.

Что наша жизнь? Игра! Какие роли мы играем?

Л.В. Ухова приводит такие роли, которые может занимать комментатор в эфире: неподкупный сторонник, активный защитник, рьяный обличитель, судья-скептик. Если брать в расчёт стиль комментирования, эмоциональность и интенциональность профессионального комментатора, то можно позиционировать их как пассивный, активный или эмоциональный комментатор.

На современном этапе спортивный комментатор имеет большое значение в масс-медиаальном дискурсе в связи с подобным восприятием целевой аудиторией. Из-за этого Л.В. Ухова подошла к более подробной **классификации спортивных комментаторов:**

- **Эксперт:** как правило является бывшим или действующим спортсменом, придерживается цели говорить лишь об игре, выдавая минимум эмоций и внедряясь скрупулёзно в мельчайшие детали (Илья Казаков, Дмитрий Фёдоров);

- **Критик:** у такого типа комментатора оценочные суждения проходят красной нитью, невзирая на красноречие. В оценках бывает невзвешен, в рассуждениях может перегибать палку (Дмитрий Губерниев, Георгий Черданцев);

- **Советчик:** основой в речи выступает неоправданный дидактизм. Часто резко излагает свое мнение (Виктор Гусев, Роман Трушечкин);

- **Специалист:** отлично владеет игровой ситуацией, умеет вовремя заполнить паузы, дает оценки по существу и гра-

мотно выстраивает диалог с адресатом (Владимир Стогниенко, Василий Уткин);

- **Философ**: он применяет спортивное событие в качестве повода для разговора, не лучшим образом разграничивает время между событиями в матче и повествованием о биографии, историях и различных сведениях спортсменов, не всегда связанных с настоящим моментом игры (Андрей Голованов, Владимир Маслаченко).

С намерением подойти к еще одной типологии спортивных комментаторов, обратимся к типологии языковой личности спортивного комментатора от Е. Г. Малышевой, выделившей **семь типов языковых личностей спортивных комментаторов**:

- **«Репортёр»** – Е. Г. Малышева называет его «модельной языковой личностью спортивного комментатора». Данный тип журналиста практически не высказывает своё субъективное мнение, говорит по существу лишь касательно происходящего и минимизирует информацию вне события. Коммуникативная доминанта – рассказать адресату о том, что происходит «здесь» и «сейчас», констатируя факты и анализируя действия спортсменов. В речевом потоке могут встречаться похвальное слово, комплимент, восхищение, возмущение, совет, юмор.

- **«Знаток»** – специалист, владеющий знаниями в освещающим им виде спорта, даёт профессиональную оценку, возможно в прошлом профессиональный спортсмен. Коммуникативная доминанта – проанализировать и донести понятным языком адресату. В речевом потоке могут встречаться большое количество спортивных терминов, профессионализмов, советы, критические комментарии, подкрепляя фактами и аргументами.

- **«Балагур»** – этот тип комментатора любит рассказать о биографии спортсменов, об их «секретах» личной жизни, эпизодами отвлекается от происходящего. Коммуникативная доминанта – максимальная коммуникация с адресатом, непрерывное общение. Могут пошутить, вести расслабленно эфир.

- **«Аналитик»** – делает разбор до мелочей почти каждого эпизода, прогнозирует предполагаемое развитие событий, размышляет масштабно о самом виде спорта, его состоянии на момент репортажа. Коммуникативная доминанта – упор в аналитику. Используются информативные и императивные речевые жанры в виде рекомендаций, советов и прочего.

- **«Болельщик»** – через весь репортаж проходят «спортивный патриотизм» и положительные оценки «наших». Обычно отличается речевой несдержанностью, пристрастен и имеет «черты конфликтного типа языковой личности». Коммуникативная доминанта – проявление эмоций, вербализация чувств в процессе комментирования, оценивание спортсменов. Разбирает игровые ситуации и резюмирует их. В речи допускает риторические восклицания и обращения, призывы, рекомендации и тому подобное.

- **«Шутник»** – описывает свои чувства и мысли через сарказм (не просто стилистическое средство, а способ выражения авторского отношения к происходящему). Коммуникативная доминанта – привлечь адресата к спортивному событию, преподнести его своеобразно путем использования иронии в речи.

- **«Актёр»** – яркая языковая личность, преподносящая спортивное событие «драматичным трагичным» или «драматичным комедийным» образом. Коммуникативная доминанта – привлечение адресата как очевидца интересных событий, обращение слушателя к чувствам сопереживания

«героям». Подача спортивного события в качестве «истории», передавая «авторский замысел очень настойчиво». В речи доминируют эмоциональные приёмы.

Киберспортивная журналистика – тренд в мировой журналистике

Среди современных трендов молодежного досуга всё чаще упоминается интенсивное развитие киберспорта. Киберспорт (вне СНГ больше известен как англ. Esports) – командное или индивидуальное спортивное соревнование на основе видеоигр с использованием современных компьютерных технологий.

Если заглядывать в историю игр глобально, то **становление киберспорта прошло в четыре этапа:**

- **«Аркад»** – стартовая точка общественного признания индустрии игр, благодаря распространению игровых автоматов Sega в 1966 году;

- **«Юникс»** – проведение соревнований в 1988 году по игре Netrek, являющейся шутером и командной стратегией в реальном времени.

- Этап **ранних персональных компьютеров** – выпуск игры DOOM в 1993 году, которая стала одной из самых значительных и влиятельных компьютерных игр в истории индустрии и принесла огромную популярность жанру шутеров от первого лица;

- Этап **глобальных турниров** начался в 2001 году с турнира World Cyber Games (WCG) с количеством более 400 участников.

Не каждая компьютерная игра может считаться киберспортивной дисциплиной. Она должна отвечать ряду признаков: наличие соревновательного элемента в режиме

реального времени, наличие элемент мастерства. Существуют мнения, что игры с элементом случайности не могут рассматриваться как спортивные дисциплины, но они присутствуют, так или иначе, во всех играх. Вопрос стоит в том, насколько этот элемент случайности влияет на результат игры. К примеру, игра Dota 2¹⁹ обладает огромным количеством данных и вариантов исходов от стадии выбора героев до последней битвы. Но в ней прописанный код имеет различные механики с шансом выпадения или не выпадения, к примеру, критического удара²⁰. И бывает, что этот самый случайный элемент в игре может серьезно повлиять на результат игры. Тем не менее, Dota 2 является одной из наиболее популярных киберспортивных дисциплин, подразумевающей под собой компьютерную многопользовательскую командную игру в жанре multiplayer online battle arena (MOBA), разработанной Valve Corporation. В отличие от простого любителя поиграть в компьютерные игры, киберспортсмены регулярно соревнуются и зарабатывают этим на жизнь.

С точки зрения принятия компьютерного спорта во Всероссийский реестр видов спорта к основным видам игр, принимаемых **в качестве дисциплин киберспорта, относят:**

- **боевая арена** – многопользовательская онлайн-боевая арена, одна из наиболее популярных киберспортивных дисциплин, в которой соревнуются 2 команды друг с другом на карте с целью уничтожения главного здания соперника. Как правило, в подобных играх присутствует одна единственная карта для сражений, которая изменяется лишь при выходе обновлений. Команды выбирают каждому из игроков своей команды героя из большого списка, на стадии выбора героев также происходит запрет нескольких персонажей. Каждый герой имеет свои отличающиеся характе-

ристики и способности, которые становятся сильнее по ходу матча, а также могут быть усилены предметами. Каждый игрок управляет одним из героев, образуя команду, чаще всего из 5 героев;

- **соревновательные головоломки** – логические игры с использованием карточек, где необходимо составить стартовую позицию, а затем, развивая поэтапно, вывести к максимально эффективной реализации. В ней игроки показывают скорость принятия решений и сообразительность, которые предпринимаются, чтобы перехитрить соперника и выйти победителем;

- **спортивный симулятор** (симулятор спортивной игры) – воссоздание реального вида спорта с использованием правил в компьютерной игре. К примеру, хоккей и футбол из наиболее популярных;

- **стратегия в реальном времени** – дисциплина компьютерного спорта, в которой игрок развивает три направления: экономическое, научное и военное. Можно сочетать эти направления или делать акцент на одном из них в зависимости от действий соперника для того чтобы выйти победителем;

- **технический симулятор** представляет из себя имитацию управления техническим средством. Например, симулятор гонок, в которых игрок находится в специальном кресле, присутствует руль и педали, как в автомобиле, и монитор, чтобы видеть происходящее в игре;

- **файтинг** – киберспортивная дисциплина, имитирующая процесс единоборства на арене с помощью видеоигры. Игрок имеет возможность выбрать персонажа с уникальными навыками и приемами, которым должен будет победить своего соперника, снизив шкалу здоровья до нуля за отведенное время.

Происходит адаптация традиционной журналистики к современным тенденциям, и именно киберспорт является одним из ключевых современных трендов в мире.

Если игровая журналистика была сформирована десятилетия назад с новостями о разработке и выходе новых игр, обзоры и их оценивание, то киберспортивная журналистика еще не сформировалась окончательно. Часто киберспортивные новости и материалы идут порознь с игровыми, хотя ранее традиционная игровая журналистика вовсе оставалась в стороне и не писала о киберспортивных событиях. Можно сказать, что большую часть киберспортивной журналистики занимает видеоконтент, а сама она относится к рекреационной, так как игры служат, в первую очередь, развлечением, коим является и киберспорт. Другие выделяющиеся черты и выразительные характеристики медиаконтента подтверждает статус журналистики.

По словам М. Б. Бычковой, киберспортивная журналистика – профессиональная социально значимая деятельность людей по сбору, обработке и представлению актуальной киберспортивной информации через различные каналы массовой коммуникации (Интернет, телевидение, радио, печать), используя устоявшуюся систему жанров и включая в себя интерактивность, трансмедийность, использование методики инфотейнмента и рекреативная составляющая.

А. Г. Качкаева отмечает, что в киберспортивной журналистике вектор конвергентных форматов материалов с новизной, учитывая конвергенцию технологий, рост рынка и количество услуг, конвергенцию жанров и форм, а также конвергенция работы с информацией – её сбор, обработка и представление аудитории.

Комментарии в киберспортивных играх – это способ усиления эффекта удовольствия от просмотра матча:

комментаторы предоставляют дополненное представление об игре или событиях игры. Развлекать и информировать аудиторию о различных аспектах игры в прямом эфире – это две роли, которые должны взять на себя кастеры (сокращение «caster» от англ. «broadcaster» – диктор). Чтобы удерживать аудиторию у экранов, комментаторы чётко и красочно описывают и обыгрывают игровые моменты, которые делают игроки во время матча. Зрители традиционных спортивных соревнований хотят наблюдать за тем, что происходит на спортивной арене в реальном времени. Так и в киберспорте аудитория жаждет зрелища.

Киберспортивная трансляция – трансляция киберспортивного соревнования посредством видео через Интернет в режиме реального времени с места события, сопровождаемая комментарием специалиста. В большинстве случаев спортивная составляющая киберспортивного направления сопровождается комментированием, которое имеет ярко выраженную специфику, которая в центре нашего изучения. Уже много лет и по сей день для русскоязычной аудитории самыми популярными дисциплинами остаются многопользовательская командная игра в жанре MOBA (multiplayer online battle arena) – Dota 2 и шутер – CS: GO (Counter-Strike: Global Offensive). Видеостриминговые платформы также остаются основными каналами для передачи трансляции турниров по ним: Twitch.tv в качестве лидера по подаче киберспортивного контента и иногда на YouTube.

В киберспортивных трансляциях, в основном, как и в обычном спорте, комментируют матчи двое комментаторов. Различают два вида кастеров: «play-by-play caster» – комментатор, дающий настроение и эмоции в процессе подробного рассказа о происходящем в ходе матча, и «colorcaster» –

аналитик, предоставляющий дополнительную информацию и разъясняющий совершенные действия или те, которые можно было сделать.

Киберспортивный комментатор – спортивный комментатор, деятельность которого направлена на освещение интересным образом для зрителя киберспортивного события в реальном времени.

Киберспортивный комментатор, как и спортивный, имеет свой вес и влияние на аудиторию, следящей за своими любимыми играми и спортсменами. Кто-то из них мечтает профессионалом и наблюдает за уже состоявшимися киберспортсменами, кто-то просто болеет за красивую игру или свою любимую команду. И это всё происходит под слова комментаторов, которые контактируют с игроками и зрителями, выступая связующим звеном. У игрового сообщества есть свои специфичные черты относительно коммуникаций в Интернете. Не одним голосом и речью выделяются комментаторы, статус, надежность и квалификация – основные характеристики комментатора. Они могут выступить фактором доверия аудитории к информации, подающейся комментатором.

Итак, чем профессиональнее комментатор, тем значимее влияние на ценностные установки аудитории. Главная специфика комментирования киберспортивных событий заключается в том, что их комментатор имеет большую свободу в эфире, чем телевизионный комментатор. Это связано с возможностями онлайн общения с болельщиками/зрителями в прямом эфире – сообщения в чате или социальных сетях и ответы на них прямо на трансляции. Кроме того, ведущий киберспортивной трансляции может сохранить свою индивидуальность, быть собой и вести так, как считает нужным.

Сторителлинг-техники в комментировании

Умение рассказывать истории пользовалось спросом на протяжении всей истории человечества. На сегодняшний день это ценное профессиональное качество используется во многих сферах культуры и жизнедеятельности. К примеру, в журналистике, литературе, рекламе, разработке сценариев к фильмам и видеоиграм.

Термин «сторителлинг» в нашем языке является англицизмом, хотя в современной профессиональной среде применяется как замена русскому аналогу «рассказывание историй», чтобы разделять метод, применяющий средствами массовой информации от истории как жанра бытового общения.

Для расшифровки термина «сторителлинг» можно привести аналоговое понятие «сказительство». Сказительство – в первоначальном значении, мастерство сказа: исполнение былин, сказаний, сказок. Отсюда же произошли "сказители". Сказители – специальный термин для обозначения исполнителей эпических жанров фольклора – былины и сказки. В научный обиход он был введен П.Н. Рыбниковым, указавшим на существование его у северных крестьян в применении к певцам былин.

Закрепляя всё выше сказанное, выводим следующее определение: сторителлинг – это искусство донесения поучительной информации с помощью знаний, историй, которые возбуждают у человека эмоции и мышления.

В ногу со временем появился цифровой сторителлинг (digital storytelling) – сочетание искусства рассказывания истории и дополнительных средств преобразования, сказанного в виде картинок, видео, аудио и других. А затем пришли к трансмедиасторителлингу.

Трансмедиасторителлинг – изложение истории путем транслирования на разные медиаплатформы и использование различных каналов коммуникации (видео и аудио форматы, компьютерные игры, социальные медиа).

Истории о победах и поражениях, о преодолении себя, сильные и яркие характеры личностей – это и не только демонстрируется с высокой плотностью в спорте. Спорителлинг прекрасно продвигает различные виды спорта, конкретные личности и продукты в этой сфере. Будь это фильм о спорте («Рокки», «Легенда 17»), спортивная реклама и продажа спортивных товаров и услуг (Adidas, Nike), спортивная журналистика («Спорт-Экспресс»), спортивные выступления.

Спортивная история – это распространитель и проводник знаний сферы спорта. Чтобы повлиять на слушателя, истории необходимо соблюдать ряд правил:

1. История должна содержать четыре обязательных элемента:

- послание с моралью (конкретная и понятная формулировка позволит слушателю сделать вывод из спортивной истории);

- конфликт (проблема, которую необходимо решить; борьба героев с соперниками, ограничениями и препятствиями, которые толкают к определенным действиям персонажа);

- герои (сильные личности с авторитетом, на которых хотят равняться, ассоциировать с собой);

- сюжет (например, ситуация на соревнованиях, в которую слушатель может попасть);

2. Стоящий внимания зрителя/слушателя контент с подачей прямой речи эксперта и первоклассное визуальное оформление;

3. Требуется всё время повышать компетенции в сфере спорта;

4. Подходящие заголовки смогут заинтересовать, тему стоит обозначить без провокации и искажения её сути;

5. Использование реальных или визуальных образов.

Увлекательные рассказы хорошо запоминаются и в дальнейшем расходятся с необходимой моралью, а также стимулируют рассуждать и действовать пошагово. Истории могут породить цепочку «эмоция-вывод-действие», если плодотворно преподнести. Человеку свойственно сопоставлять истории с собой, со своим опытом и способностями, чтобы сделать соответствующие выводы, спустя некоторое время перейдя к действиям. В сторителлинге как инструмент есть парадокс, который заключается в том, что слушатель является главным в истории. Так как он должен почувствовать, будто, равно как и герой истории проходит этот путь.

В индустрии спорта наилучшим образом сторителлинг проявляется в маркетинговых приёмах, а одними из лучших в этом можно назвать промоутерские компании. На регулярной основе выделяется американская компания UFC (Ultimate Fighting Championship), использующую сторителлинг в своих пиар компаниях для раскрутки промо-роликов, документальных фильмов и видео-блогов о самой компании и бойцах, проведение пресс-конференций и турниров, а также сами публикуют различные инсайды. Не так много компаний, которые сами этим занимаются на таком уровне, не привлекая в большей степени сторонних фирм.

Несомненно, маркетинг способствует развитию карьеры спортсмена и спорта в целом. Реалии профессионального спорта таковы, что мероприятие строится вокруг зрителя, он должен получить желаемое. Зрителей интересует личность, от этого должны отталкиваться организаторы спортивных

мероприятий. Отсюда можно выдвинуть новый термин: спортсмен-хедлайнер – наиболее привлекающий внимание публики участник спортивного мероприятия, имя которого стоит в заголовке афиши, выступающий, как правило, в конце. Часто происходит, что на спортивные события приходят не фанаты или интересующиеся каким-то видом спорта люди, а лица, заинтересованные увидеть конкретную личность, которая забирает большую часть внимания на себя.

По сути, спортсмен-хедлайнер – главный герой, если от него строится основная история, даже если речь идет про команду, то велика вероятность, что наш герой привнесёт большой вклад ради победы. На ключевых игроках/героях спортивные комментаторы часто берут акцент. Ведь на них строится игра – история.

Технология трансмедийного сторителлинга позволяет создавать интерактивную медиасреду, в которой все элементы одной истории «распределены между различными платформами для того, чтобы создать целостное сюжетно-композиционное пространство и раскрыть сюжет конкретной истории для конкретной аудитории в определённом контексте». Генри Дженкинс отмечает, что не следует путать трансмедийность с традиционной кросс-платформенностью и медиа франшизами. По его мнению, трансмедийность подразумевает под собой уникальный контент на разных медиа-платформах, который, тем не менее, взаимосвязан.

Своеобразно спортивное комментирование выполняет информационную и развлекательную функцию, описывая и анализируя происходящее. Спортивные и киберспортивные матчи безусловно могут проходить сами по себе без комментаторов, но именно комментатор выступает повествователем истории матчей. Он помогает аудитории прочувствовать сюжетную линию, которая поддается идентификации.

Привязанность людей к историям или персонажам играет важную роль в его эффективности.

О структуре трансляций и функционировании комментаторов на протяжении матча

Переходя к структуре трансляции матча по Dota 2, необходимо сперва представить конкретно данную игру и её сюжет. Суть игры состоит в том, чтобы сломать главное строение на базе соперника. А вот с каким подходом это сделать, решают команды. На сегодняшний день, в доступе 120 героев (в игре их 121, но один был недавно добавлен и пока не доступен для соревновательной сцены). Помимо героев каждый из игроков может усиливаться артефактами, которые он покупает за заработанные деньги с добытых им существ или получает из леса в определенное время. И само собой герои усиливаются со временем, получая опыт при нахождении рядом с убитыми существами и героями и улучшая свои способности.

Структура трансляции по Dota 2 не сложная и можно объяснить коротко и ясно даже тому, кто ни разу не играл в нее. Обычно трансляция делится на 3 части: предматчевая аналитика, показ и комментирование матча, послематчевая аналитика. Теперь по подробнее:

1. Как уже было сказано ранее, сперва команды выбирают героев, на которых будут играть. Этот процесс анализируют аналитики, входящий в стадию предматчевой аналитики, хотя стадия выбора героев – первая стадия игры.

2. После того как выбор сделан, слово предоставляется комментаторам. Показывают сперва их, затем видим картину происходящего в игре, по возможности с камерами игроков в нижнем левом углу около мини-карты.

3. По окончании матча снова показывают комментаторов, реклама и слово студии для послематчевой аналитики.

Чуть подробнее остановимся именно на 2 пункте, который нас больше интересует. Оттолкнёмся от ранее приведенной структуры и постараемся описать фабулу, что точно происходит в каждом матче.

Вступление – выбор героев. *Завязка* – стадия лэнинга (стояние на линиях). *Развитие* – прокачивание героев, фарм (с англ. Farm – выращивать, наращивать, здесь в значении накопления потенциала) леса, драки, захват территории, расстановка вардов для получения обзора карты и прочее. *Кульминация* – решение купить предмет, который перевернет игру (рапиры, бкб, рефрешер), драка за Рошана, выбивание байбеков (возможность возродиться герою за деньги моментально и вернуться в игру). *Развязка* – ключевой бой, после которого закончится игра либо сносом главного здания, либо прописыванием надписи GG = “good game” в чат соперником (означает, что команда соглашается с поражением) и затем падение трона (главное здание). Все эти пункты можно подробно расписать на примере одной карты, тогда всё встанет на свои места.

Вступление. Предматчевая или послематчевая аналитика бывает не всегда, поэтому комментаторы при тех или иных обстоятельствах всё равно рассказывают о драфте, о выборе героев по тем или иным причинам, предполагая тактики, которой будут следовать команды. Может быть герои подобраны под раннюю агрессию, чтобы попытаться закончить быстро игру, значит они будут либо быстро убивать соперника, либо быстро пушить (с англ. Pusher – толкать, продвигать, проносить линию; быстро разрушать вражеские башни и продвигать линии к вражеской базе и ломать строения). Одно другому не мешает, а лучше сперва первое, а затем ло-

гически второе, но бывают разные стили. И отсюда можно обрисовать картину вокруг 1-2 героев в каждой команде, которые будут главными и от них будет многое зависеть. Хотя в конце игры может оказаться, что другой персонаж сделал больше и всё внимание может уйти ему. Вот такой поворот вполне возможен из-за динамичности и непредсказуемости игры. Но не стоит забывать, что игра командная. Побеждает и проигрывает команда, как Мстители из фильмов Marvel, которые пытаются спасти мир. Можно сказать, что вступление и завязка перешли плавно в друг друга таким образом для показа общей картины.

Завязка упирается в первые 6-8 минут стоянии героев на лайнах (боковые линии и центр, если обратить внимание на карту Dota 2, всё станет понятно). И тут многое зависит от устойчивости на линии, кризис может начаться и раньше 6 минут. Может игроки захотят создать давление на соперника раньше, начав перемещаться по карте. И вот появляются первые звоночки, первые проблемы.

Чуть подробнее о карте (Приложение 5), и что она из себя представляет. Карта – игровое поле всех матчей Dota 2. Dota расшифровывается как *Defense of the Ancients* (Защита Древних), так называется известная карта в Warcraft III: The Frozen Throne, основанная на карте *Aeon of Strife* для StarCraft. Именно она перекочевала из модификации одной игры в самостоятельную игру Dota 2.

Команды делятся на 2 команды Силы Света и Силы Тьмы и защищают Древнего, т.е. своё главное здание – крепость или трон, и не забывают про главную цель игры – уничтожить главное здание соперника. Однако, чтобы до него добраться, надо сломать по пути другие строения – башни и по необходимости бараки, падение которых приведёт к усилению стабильно выходящих крипов (каждое

существо, не являющееся героем, постройкой, вардом или курьером; могут принадлежать фракции Света или Тьмы, нейтральными или подконтрольными игроку существами) с базы по всем трём линиям, которые встречаются на старте игры в середине карты по диагонали. По этой диагонали, с верхнего левого по нижний правый углы, протекает река, разделяя карту на две части – Свет и Тьма, которые ведут вечную войну.

По сравнению с рисунком выше, карта серьезно видоизменилась, но основная структура осталась прежней: 2 противоборствующие стороны со своими башнями по 3 линиям, бараками, крепостью и фонтаном и разделяющая их река; 2 маленьких и 2 больших леса с нейтральными крипами, Рошан – самый сильный нейтральный монстр на карте, место появления рун, а также магазины на базе и за ее пределами. Были добавлены новые объекты – аванпосты, убраны боковые лавки, передвинут несколько раз Рошан и изменена местность.

Так как в Доте есть позиции *кóр* (от англ. Core – ядро) и *сáппорт* (от англ. Support – поддержка), есть распределение того, кто что должен делать. Они, в свою очередь, делятся на *кóров* первой позиции – керри (от англ. Carry – нести, тащить), второй позиции – мидер (от англ. Mid laner – игрок на средней линии) и третьей позиции (от англ. Hard laner – игрок на сложной линии) и на саппортов четвёркупятёрку (от англ. semi-support и full-support – полуподдержка и полная поддержка). Как можно понять из названий позиций, сáппорты помогают своим кóрам. Стандартом считается, что 5-я позиция полностью отдается помощи команде и жертвует собой и своим фармом ради своей 1-й позиции, в первую очередь. Керри чаще всего забирает себе 35-40% ресурсов всей половины карты. Они же вместе на-

чинают игру на лёгкой (нижняя линия за Силы Света или верхняя за Силы Тьмы), в то время как в сложной (верхняя линия за Силы Света или нижняя за Силы Тьмы) стоят вместе са́ппорт 4-й позиции и кор 3 позиции. Они стараются напрягать и убивать вражескую 1ую позицию, чтобы он получил меньше вашего керри. Но чаще 3 позиция выступает в роли терпилы, так как саппорты соперника холят и лелеют своего керри. Отсюда у героя-терпилы будет больше опыта, нежели чем золота, сравнивая с другими ко́рами. И закономерно на центральной линии стоят мидеры одиночки, которые забирают 20-25% ресурсов. Именно эта позиция быстрее вступает в активную игру и проявляет доминацию вместе с напарниками по команде. Последние пару лет мидер больше стал фармить, а ганкать (от англ. Gank – манёвр, т.е. совершить набег на другую линию с целью убить героя соперника) стала больше 4 позиция.

После стадии лэнинга у одной из команд в любом случае будут какие-то проблемы, которые нужно будет устранять. Тут наступает стадия *развития*. Очень редко бывают пассивные игры, когда у обеих команд всё хорошо и ничего не понятно. И тут каждый игрок должен найти, чем ему заниматься: продолжить фармить, помогать обогатиться ко́рам, обороняться, агрессировать и нападать, обеспечить обзором с помощью вардов свою команду на своей и вражеской половинах и прочее. Помимо позиций игроков, у героев есть свои роли в зависимости от атрибутов и способностей, которые определяют стиль игры героя в команде. Об этом тоже чуть подробнее, упоминаются эти роли:

- Керри (от англ. Carry – нести, тащить) – они много фармят, чтобы увеличить свой потенциал за счёт купленных предметов. В большинстве случаев слабы в начале, но раскрываются свою силу позже;

- Дизейблеры (от англ. Disable – обезвреживать (противника), держат под контролем) – герои со способностями вывести из битвы одну или несколько целей. В большинстве случаев это герои поддержки, могут быть инициаторами для внезапного убийства;

- Инициаторы – герои, способности которых обычно действуют по области, врываются первыми и подходят для массовых драк;

- Лесники (от англ. Jungler – лесник) – герои, способные отправиться развиваться в лес на ранней стадии. Своими способностями могут брать под контроль нейтральных существ или быстро их уничтожать. Эта тактика позволяет получить больше опыта, чем соперник, если не бьёт по развитию союзников;

- Поддержка (от англ. Support – поддержка) – способны лечить, обездвигивать врагов, расставляет варды для создания обзора своей команде. По сути не зависят от предметов, поэтому могут тратить деньги на расходные ресурсы для команды;

- Танк (от англ. Durable – прочный) – подобные герои имеют много здоровья и защиты, поэтому они могут принять тонну урона и не погибнуть. Большинство из них имеют основной атрибут Сила или с большим приростом;

- Нюкеры (от англ. Nuke – ядерное оружие, быстрый урон) – герои с сильными заклинаниями с огромным уронном точно по области. Многие любят брать подобных героев на мид;

- Пушеры (от англ. Pusher – толкать, продвигать, проносить линию) – специализируются на быстром разрушении вражеских башен и продвижению линии к базе соперника. Они стараются ломать строения, чтобы быстро закончить игру, пока соперник не стал слишком сильным. Помимо

урона по строениям имеют возможность быстро стирать крипов соперника;

- Побег (от англ. Escape – побег, спасение себя в опасных ситуациях) – у героев есть способности для побега из драки. Они могут уйти в невидимость или телепортироваться, избежав смерти. Могут как быстро покинуть драку, так и быстро ворваться в нее.

Теперь познакомившись с ролями, можно будет осознать, какой может быть план у команды, отметить, что идет не так, а что наоборот хорошо. Идёт развитие игры, команды и их героев. Возможны перевороты в этой стадии игры и нужно смотреть исключительно каждую карту отдельно, нет общего видения, так как слишком много факторов и огромное количество вариаций происходящего, как в шахматах, даже больше.

По левую сторону экрана можно отслеживать развитие персонажей по разным показателям. Чаще всего именно на эту статистику обращают внимание комментаторы по ходу матча, а для наглядности произошедшего в драке появляется после нее статистика по конкретному моменту, именуемая fight recap (с англ. обзор боя).

Кульминация матча в Доте 2 может быть каждый раз разной, какой-то единой идеи нет, так как на карте параллельно может происходить много событий: драка за Рошана, выкупы героев и смерть после них, одна из ключевых драк или уловка от одной из команд, которая даст преимущество перед решающей дракой и прочее бесчисленное множество вариантов.

Развязкой в матче – финальный бой, после которой закончится игра; надпись GG = “good game” в чат (означает, что команда соглашается с поражением) и падение трона (главное здание).

Общая картина игры выглядит так. Но в эту историю можно добавить помимо основных (главных по игре) героев, проблемы в ходе матча, самих игроков, выступающих за организацию, истории противостояний между соревнующимися командами (яркий пример – OG vs EG на TI8 и конфликт между лучшими друзьями N0tail & Fly), эмоции игроков с их камер и слова с интервью до или после матча прекрасно дополняют сам матч. Игровые персонажи выделяются умениями и внешностью, у них своя система испытаний и способы преодоления трудностей. Но саму историю всё равно двигают люди, они делают выбор и жертвуют чем-то ради победы. И всё это описывает, формирует и рассказывает комментатор, так как просто показать можно эпизодами, но именно сложить этот пазл должен комментатор.

Поле для комментатора, на самом деле, неспаханное, и о чём рассказывать, в какой момент времени, на чём делать акцент, решает каждый по-своему. Как и в спорте, так и в киберспорте присутствуют моменты хайпа (от англ. hype – шумиха), представляющий из себя неопределённый термин для описания важности, волнения и драматизма в игре для зрителя. Комментаторы в обеих сферах реагируют на неожиданные события, предвкушая предстоящие моменты высокого напряжения, и выплёскивают эмоции. Таким образом, **хайп помогает аудитории сосредоточиться на важных моментах и создать волнение. Без нее повествование проваливается, а аудитория отстраняется от происходящего.**

СТИЛЬ РЕЖИССЕРСКОГО СТОРИТЕЛЛИНГА В КИНЕМАТОГРАФЕ

Э. Аминова

В Оксфордском словаре понятие **стиль** – характерный вид, разновидность чего-нибудь, выражающаяся в каких-либо особенных признаках, свойствах художественного оформления. Режиссерский стиль формируют его проявления в сюжете, выбор приемов кино для съемок.

Сторителлинг основывается на приемах и техниках привлечения и удержания внимания аудитории, любая история развивается через решения и поступки архетипических персонажей. Архетипы – это устойчивые схемы человеческого поведения, олицетворяемые стандартным набором типовых персонажей кино, литературы и фольклора. Важно привести классификацию персонажей русского ученого Владимира Проппа. Исследователь вывел типы героев, архетипы, из русских сказок, собирательные образы олицетворяют по большей части не характеры героев, а их функции в повествовании.

1. Вредитель. Антагонист в повествовании, борется против главного героя. Провоцирует и организует трудности на пути персонажей. Вредитель может потерпеть поражение, но это, как правило, не останавливает его.

2. Даритель. Данный персонаж подготавливает главного героя или вручает ему ресурс, которого не хватало протагонисту для продолжения своего пути.

3. Помощник. Помогает главному герою в его путешествии. По мнению Проппа это может быть волшебный предмет, например, ковер самолет у Алладина, или волшебная палочка Гарри Поттера, но так же это может быть помощ-

ник-человек, как Гендальф Серый в путешествии хоббитов во «Властелине колец» Питера Джексона.

4. Царевна и ее отец. Царевна может стать целью похода героя, если находится в опасности, суть данного персонажа – предмет любви, главный мотиватор протагониста, она дает герою сложную задачу, она же дает ему награду за преодоление трудностей. В русских сказках царевну отдает замуж отец, поэтому Владимир Пропп в свою классификацию включает отца царевны, который может выступать как преградой, так и дарителем в сюжете.

5. Отправитель. Эквивалент вестника в классификации Кристофера Воглера, функцию данного персонажа может выполнять даритель, именно он обнаруживает проблему и отправляет героя на сложную миссию.

6. Герой или жертва/герой-искатель. Протагонист в сюжете: побеждает врагов, женится на царевне, спасает мир. Именно с этим героем часто зритель ассоциирует себя.

7. Ложный герой/самозванец/второй вредитель. Пропп в своей классификации вводит персонажа самозванца, который приписывает себе подвиги героя, например, в «Холодном сердце» Криса Бака эту функцию выполняет принц Ханс, который хочет жениться на одной из главных героинь из-за своих плохих мотивов.

Сторителлинг в кинематографе развивается через сложную семиотику звукового и визуального ряд, который создает режиссер картины. Если архетипы и сюжетные линии используются как инструменты сценаристов, то при создании режиссерского сценария, авторы стараются визуализировать сцену, выстроить кадр так, чтобы зритель мог понять не только линию повествования, но и прочувствовать эмоциональное состояние героя. Именно визуальная составляющая является одним из ключевых способов транс-

ляции развития сюжета, поэтому важно в данной работе перечислить приемы, используемые в кино, так как именно они являются методом рассказывания историй для режиссера. Сложно обобщить авторские приемы, но такие попытки постоянно предпринимались. Так, Йен Хейдн Смит в своей работе «Главное в истории кино» дает свою систематизацию **режиссерских приемов**.

1. Пленка. Основой визуального восприятия является пленка, на которую снято кино. Потертое старое и максимально реалистичное новое, все это результат экспериментов французских ученых, которые привели к созданию горючего вещества. Один из держателей патента, Джордж Истмен, становится лидером на рынке продаж, после основания компании Eastman Kodak, в 1889 году он становится первым поставщиком кинопленки. В настоящее время академическим форматом является 35 миллиметровая пленка. В 30-е годы нитроцеллюлозу заменили на более безопасную ацетилцеллюлозу, а позже на триацетилцеллюлозу.

2. Цвет. В 1899 году Эдвард-Реймонд Тернер создал цветное изображение, наложив несколько цветowych фильтров на два или более одинаковых кадра. Цвет влияет на настроение зрителя. Ярким примером является «Город грехов» Фрэнка Миллера и Роберта Родригеса 2005 года, снятый в контрастном черно-белом цвете. Режиссеры оставили лишь красный цвет для акцента на крови и губах героинь.

3. Голливудский монтаж. Повествование происходит и через построение кадров, с этой задачей справились монтажеры Голливуда. Для того, чтобы не нарушить восприятие пространства зрителя, камера занимает позицию публики. Границу между реальным миром и миром кино называют «четвертой стеной», нарушение ее так же считается одним из

приемов, когда герой смотрит прямо в камеру или говорит со зрителем, становясь более живым.

4. **Зум.** Данный прием заключается в том, что оператор благодаря объективу может сменить крупность плана, не двигая камеру. Зритель чувствует всю напряженность момента, так как приближение происходит плавно. К примеру, Стивен Спилберг в фильме «Челюсти» 1975 года использует зум, камера на тележке отъезжает назад, а зум-объектив сохраняет постоянную крупность героя, что создает ощущение отдаляющего заднего плана.

5. **Параллельный монтаж.** Излюбленный известными режиссерами прием, заключающийся в совмещении нескольких событий на экране. Параллельный монтаж необходим режиссерам для нагнетания напряжения. Гай Риччи использует данный прием в фильме «Большой куш» 2000 года, охота на одного из наемников сменяется кадрами бегущего от опасности зайца.

6. **Крупный план.** В отличие от театра кино имеет преимущество в виде возможности крупно показать, что испытывает герой. Крупный план в монтаже делится на три вида: среднекрупный, на котором зритель видит голову и плечи персонажа, крупный – только голову, а так же на сверхкрупный – одну или несколько частей лица. Данный прием можно увидеть в фильме «Сияние» Стэнли Кубрика 1980 года, благодаря крупным планам режиссер показывает страх и ужас героини, даже не показывая опасность.

7. **Съемка с большой глубиной резкости.** Данный прием часто используют фотографы, не меньшей популярностью он пользуются среди режиссеров. После опыта французских реалистов 1930х годов, Голливуд позаимствовал прием в свои работы. При съемке с большой глубиной резкости фокус находится на всех объектах в кадре – от перед-

него до заднего кадра. Чтобы показать пустоту жизни героя оператор Грегг Толанд в картине Орсона Уэллса «Гражданин Кейн» с помощью данного приема снял огромные нависающие комнаты, именно съемка с фокусировкой передает эмоциональное состояние персонажа зрителю.

8. Джамп-кат. Прием строится на резких скачках, которые имеют задачу нарушать бесшовное линейное восприятие кадров зрителем, таким образом режиссер стремится сделать акцент на эмоциональный градус сцены. С помощью джамп-ката Фрэнк Оз в музыкальном кинофильме 1986 года «Магазинчик ужасов» показывает движение времени, герои перемещаются в каждом посменном кадре, зритель понимает, как много времени проходит. Фанатом этого приема можно назвать Жан-Люка Годара, весь его фильм «На последнем дыхании» построен на джамп-кате как протест традиционализма французского кинематографа.

9. Переходы. Одним из самых распространенных способов перехода наплыв, например, в «Психо» Альфреда Хичкока. После убийства Мэрион Крейн камера медленно доезжает до водостока и через наплыв появляется глаз Крейн. Затемнение использует Квентин Тарантино в картине «Убить Билла», когда невеста лежит в церкви убитая, кадр затемняется, появляется та же героиня в больнице.

10. Освещение. Свет может рисующим или ключевым, благодаря приему режиссер выстраивает настроение сцены. Глубину кадра так же способно выстроить освещение, например, расположенный сбоку мягкий свет убирает мелкие тени, а выстроенный снизу вверх акцентирует на тенях внимание.

11. Продакшен-дизайн. Другое название данного приема – художественное оформление. Опираясь на сценарий и видение режиссера, продакшен-дизайн рассказывает зрите-

лю в какое время происходит действие, облик каждого объекта на съемочной площадке создают полноценный рассказ о том, в каком мире живет персонаж. Экспериментальная работа Ларса Фон Триера «Догвилль» 2003 года показывает, как работает продакшен-дизайн, режиссер снял картину в помещении без декораций, лишь начерченные на полу мелом надписи «комната», «сад», дают понять зрителю в каком помещении находится герой.

12. Дизайн костюмов и грим. Рассказывание истории режиссера в отличии от литературы не может быть прямым, отсюда дизайн костюмов и грим инструмент повествования автора. Зритель способен понять в какую эпоху происходит действие, к какому социальному слою относится герой. Грим способен вызвать чувство страха или восхищения, но основная функция приема заставить зрителя поверить в то, что происходит на экране.

13. Система звезд. На заре игрового кино имена актеров не указывались, но интерес зрителя возрастал, благодаря чему кинокомпании осознали коммерческую выгоду «фактора узнавания». С появлением крупных студий контракты с актерами стали приносить большие сборы. Поиск новых талантов и создание их имиджа, позволяло компаниям контролировать жизнь актеров вне съемочной площадки.

14. Звук и музыка. Роберт Отлмен записывал на несколько микрофонов закадровые и внутрикадровые звуки, благодаря чему они звучали одинаково громко, что погружало зрителя в сюжет. Саундтрек часто становится самостоятельным произведением, так, «Беспечный ездок» 1969 года с самого начала передает бунтарский настрой фильма.

15. Актерский метод. В США труды русского театрального режиссера Константина Станиславского имели успех. Его систематический подход к воплощению персонажей

стал фундаментальным в работе с актерами. Со времен раннего немого кино и присущего ему декламационного стиля актерское мастерство во многом изменилось, режиссер Ли Страсберг ссылаясь на психологию, личный опыт, а Стелла Адлер ставила во главу угла социологию.

16. **Cinema Verite.** Данный прием создан Жаном Рушем, в рамках этого стиля режиссеры воссоздают правдивость заданной ситуации. Камера непосредственно участвует в действии, усиливает эффект работа с ручной камерой, неустойчивость кадра, дрожь и следование за героями «включает» зрителя в происходящее на экране.

17. **Рapid** – изобретение австрийского священника и физика Аугуста Мусгера. Другое название данного приема замедленный кадр. Данный прием особенно часто используется в голливудских боевиках для усиления эффекта взрыва: летящие обломки, огромные клубы дыма создают атмосферу опасности.

18. **Стедикам.** До изобретения стедикама Гарреттом Брауном и официального старта продаж в 1975 году операторы снимали подвижные кадры с помощью либо крана, либо тележки на колесах, катившейся по рельсам. Благодаря изобретению Брауна камера смогла свободно двигаться вокруг своей оси. Платформа на верхнем конце поддерживает камеру, а в центре находится подвес. Камера удерживается благодаря противовесу на другом конце устройства – монитор.

Сторителлинг в режиссерской работе проявляется как способ визуализации мысли. «Историю рассказывают кадры. В сущности, идеальный фильм не нуждается в диалоге. И вы должны стремиться к тому, чтобы сделать немой фильм» – утверждает Дэвид Мэмет. Переосмысление работы режиссера как искусство рассказывания историй позволяет

говорить о том, что сторителлинг ведет к новым формам повествования, адаптируясь на разных площадках.

Сторителлинг в кино на примере картин Квентина Тарантино

Картина «Бешеные псы», снятая в 1991 году, стала первой, в котором Квентин Тарантино – в качестве режиссера. Фильм повествует о группе преступников, совершивших ограбление банка, план которого был сорван. Выясняется, что кто-то из героев – подставной полицейский. Повествование строится нелинейно, раскрывая персонажей по мере их появления в действии кинокартины. Фильм был снят всего за 35 дней. Оператор Анджей Секула выбрал для съемок пленку 50 ASA, низкочувствительность которой позволяла сделать цвет в кадре ярче. Основное действие происходит в замкнутом пространстве, зритель с трудом понимает в каком времени живут герои: костюмы ганстеров из 60-х, отсылки к поп-культуре из 70-х, но музыка в основном из 80-х и 90-х, многие критики говорили, что время и пространство в этом кино существует только в голове Квентина Тарантино.

Сцена с отрезанием уха вызвала волну негатива среди критиков и зрителей. Режиссер использовал прием стедикам, длинный кадр, снятый на ручную камеру, музыка, останавливающаяся вместе с выходом героя из склада и снова продолжающаяся по его возвращению, заставляет прочувствовать всю жестокость и ужас сцены. Тарантино впервые использует затемнение для перехода между кадрами уже в начале фильма. Зрителя переносит от заставки к сцене, в которой персонаж Тима Рота истекает кровью. В последствии режиссер будет часто использовать данный прием в своих картинах.

Персонажей Тарантино трудно отнести к определенному архетипу, их функции в повествовании непостоянны, что дает героям раскрыться с разных сторон. Мистер Оранжевый, сыгранный Тимом Ротом, является протагонистом или «героем», именно его персонаж вызывает большую эмпатию у зрителя, так как его намерения, как подсадного полицейского, являются положительными. Понятная и открытая позиция персонажа делает его живым. Мистер Блондин – архетип Вредитель. Персонаж Майкла Мэдсена оказывается самым жестоким среди преступников, готовым на убийство ради развлечения. Эта черта отличает его от остальных, герои совершают убийство ради выживания. Джо Кэбот – организатор ограбления, сыгранный Лоуренсом Тирни, в картине является отправителем, создающим условия путешествия героев.

«Бешеные псы» получил премию «Независимый дух» за лучшую мужскую роль второго плана (Стив Бушеми), «Новичок года» за режиссерский дебют Квентина Тарантино и «Международную премию кинокритиков» в Торонто.

Вторая картина в фильмографии Квентина Тарантино «Криминальное чтиво» 1994 года, стала прорывом в карьере режиссера. «Работа такой глубины, остроумия и сияющей оригинальности, что она вывод его (Тарантино) в первые ряды американских режиссеров», – писала Джанет Маслин в своем отзыве в журнале *New York Times*. Продюсер фильма Харви Вайнштейн разослал данную выжимку всем членам жюри Каннского фестиваля.

Тарантино писал персонажа Джулса специально для Сэмюэля Л. Джексона, а так же роль Тыковки он первому предложил Тиму Роту, режиссер использовал актерский метод, чтобы раскрыть персонажей для зрителя как можно ярче. Брюс Уиллис уже в те годы был одним из самых высокооп-

лачиваемых актеров, его роль Бутча должна была привлечь аудиторию.

В переходах между разными главами картины Тарантино использует затемнение. Повествование антиструктурное, зритель точно понимает, когда заканчивается одна история и начинается другая, поэтому смерть главного героя уже в середине фильма не становится раскрытием всей сюжетной линии, а является лишь частью целостной картины.

«Вся нежность Тарантино к своим персонажам, кажется, просачивается через эти крупные планы», – пишет Шон Том. Вся картина переполнена крупными планами, акценты на мелких деталях рассказывают зрителю подробности о героях.

Персонаж Умы Турман Миа выполняет функцию Царевны, попадая в беду, Винсент Вега делает все, чтобы ее спасти. Однако, в фильме еще один персонаж является архетипом Царевна, девушка героя Брюса Уиллиса Бутча, которая выступает как основной мотиватор боксера – протагониста в сюжете. Сослуживец отца Бутча выполняет функцию Дарителя, сцена, в которой спортсмен получает часы выглядит как одна из неважных, но по мере раскрытия сюжета, становится понятно, что ценность часов стоит жизни нескольких персонажей и становятся двигателем истории.

Диалог между Винсентом и Джулсом длиной в семь с половиной минут не заставляет зрителя заскучать, режиссер использует стедикам, чтобы аудитория чувствовала себя участником диалога, перемещаясь от машины в квартиру, камера снимает персонажей то снизу, то сверху, то двигаясь сзади. Длинные диалоги – особенность режиссерского стиля Тарантино, через них он ведет свой рассказ о времени, в котором происходит действие, о том, какое кино предпочитает персонаж для того, чтобы зритель мог лучше его понять.

Фильм принес компании Miramax бюджет для того, чтобы стать мини-студией, Сэмюэл Л. Джексон восстановил свою карьеру из упадка и изменил положение независимого кино. Картина получила премию «Оскар» за лучший оригинальный сценарий, «Золотую пальмовую ветвь» на Каннском фестивале за режиссерскую работу, а так же премию Британской академии кино и телевизионных искусств за лучшую мужскую роль второго плана (Сэмюэл Л. Джексон).

«Джеки Браун», снятая в 1997 году, стала первой работой Квентина Тарантино о сильной женщине. Феминистский подтекст встречается во многих работах режиссера. Персонаж Джеки Браун был написан для актрисы Пэм Гриер, свободную, взрослую женщину могла сыграть только она, считал Тарантино и не ошибся. В отличие от остальных картин режиссера, фильм не отличается динамичностью, повествование ведется линейно и в нем нет сцен с кровопролитием.

Классическая подача ленты дает четко распознать архетипы. Джеки Браун – протагонист, борющийся с опасностью. Вредитель герой Сэмюэля Л. Джексона – продавец оружия, весь сюжет преследующий главную героиню.

Кинокритики не приняли картину, многие посчитали фильм не свойственным для режиссера.

«Убить Билла» Квентин Тарантино снял в двух частях. «Я раньше никогда не делал боевиков, и я совершенно точно никогда не делал гонгконгских боевиков. Я сделал шаг в неизведанное, и это неизведанное пугало», – комментировал свою работу режиссер. Невеста стала еще одним сильным женским персонажем в карьере Тарантино, сценарий стал подарком на день рождения актрисы Умы Турман, сыгравшей главную роль.

Фильмы переполнены различными приемами. Открывающая сцена снята приемом «параллельный монтаж» – Невес-

та в коме, к ней приближается наемница, намеренная убить героиню. Динамичная сцена, параллельно выстроенная с неподвижной Умой Турман, заставляет зрителя испытывать дискомфорт и понимать неизбежность положения. Невеста учится у китайского наставника боевым искусствам, которого играет Гордон Лю – Помощник, выполняющий функцию учителя для протагониста. Антагонистом истории является Билл, которого зритель встречает только в конце второго фильма, но весь сюжет построен на мести Невесты, и аудитория ненавидит персонажа вместе с героиней. Все наемники, работающие на него, выполняют функцию второго вредителя, всеми силами не давая Уме Турман прийти к цели.

Режиссер делит картину на главы, тем самым нарушая хронологию повествования, данный метод уже знаком зрителю по фильмам «Криминальное чтиво» и «Бешеные псы».

В сцене в доме якудза режиссер убирает освещение, оставляя зрителю бой теней, актерский состав долгие месяцы готовился к съемкам, проходя обучение боевым искусствам, что делает сцену особенно захватывающей. Режиссер часто использует замедленные кадры, чтобы акцентировать внимание зрителя на определенном фрагменте повествования.

«Убить Билла» получил премию «Сатурн» за лучший приключенческий фильм, боевик или триллер, а также за лучшую женскую роль (Ума Турман).

В 2007 году Квентин Тарантино выпускает в прокат фильм «Доказательство смерти». Почти все герои ленты – женщины, хотя для режиссера это не первая работа, в которой роль протагониста играет женщина, в этом кино все четыре актрисы, Зои Белл, Розарио Доусон, Трейси Томс, Ванесса Ферлито, являются собирательным образом архетипа Герой, им приходится бороться с антагонистом, которого сыграл Курт Рассел.

В сцене с аварией Тарантино использует рапид, чтобы зритель прочувствовал каждый удар. Режиссер стремится передать атмосферу ужаса. Экспериментальный слэшер стал не самым кассовым и популярным в фильмографии режиссера.

«Я пытался сделать спагетти-вестерн, используя тематику Второй мировой», – так Квентин Тарантино говорил о своей картине «Бесславные ублюдки», снятой в 2009 году. Еще одна экспериментальная работа режиссера, в которой автор искажает реальность и сжигает Адольфа Гитлера с Гельсом в кинотеатре. Главная героиня Шоанна, сыгранная Мелини Лоран, и Альдо Рейн, лейтенант, которого воплотил в жизнь Бред Питт, являются протагонистами истории. Сюжетная линия делится на главы, постепенно сталкивая персонажей в борьбе над врагом – Адольфом Гитлером. «Бесславные ублюдки» кино о кино военного времени, режиссер оставляет множество отсылок к картинам Анатоля Литвака «Признание нацистского шпиона» (1939), «Охота на человека» (1941) Фрица Ланга, а также работу Жана Ренуара «Эта моя земля» (1943).

Кристоф Вальц получил премию «Оскар» за лучшую мужскую роль второго плана, сыграв Второго вредителя Ханса Ланду. Разберем первую сцену фильма – диалог офицера и фермера. Режиссер выставил освещение над персонажами, не акцентируя внимание лишь на одном герое, а показывая их равенство в диалоге. Камера, перемещаясь сначала от героя к герою, постепенно начинает двигаться вокруг стола за счет тележки, а затем переходит к крупным планам, чтобы акцентировать внимание на неестественно большой трубке Ланды. С помощью смены ракурсов, Тарантино показывает, кто из героев имеет большую власть. Режиссер вводит множество архетипов: функцию Помощника выполняет коман-

да лейтенанта Рейна, Дарителем выступает актриса, внедрившаяся в ряды нацистов.

Режиссер для рассказывания истории вводит закадровый голос, Тарантино был вынужден сильно сократить сценарий, именно повествование вне сцен позволяет автору рассказать о героях больше, минимизируя количество сцен.

Фильм получил 49 наград и 101 номинацию, из них приз за лучшую мужскую роль (Кристоф Вальц) на Каннском фестивале, премию «Выбор народа» за любимый независимый фильм, а также награду «Сатурн» за лучший боевик/триллер.

Свою мечту снять спаггетти-вестерн Квентин Тарантино воплотил в картине 2012 года «Джанго освобожденный». Четкое разграничение добра и зла, внезапные переходы от общего к крупному плану, быстрые панорамы создают атмосферу итальянских фильмов 1960–1970-х годов.

Продакшен-дизайн картины подразумевает охват всего заднего плана, оператор Роберт Ричардсон снимает на старую пленку, особенно широко охватывая сцены с природой, использует большую глубину резкости в последних кровавых сценах в особняке. Энтони Лэйн в журнале *New Yorker* пишет об операторской работе в фильме так: «У него такой тонкий глаз, и его движущиеся кадры с лошадьми и всадниками являются намеком на то, какие умопомрачительные фильмы про ковбоев он мог бы снимать в более подходящее время». Тарантино умело объединяет свой взгляд на повествование с навыками оператора, чтобы раскрыть полную картину для зрителя.

Джанго, которого сыграл Джейми Фокс, выполняет функцию Героя – стремится спасти свою любимую девушку из рабства. Кристоф Вальц сыграл в фильме Помощника и Дарителя, дав Джанго свободу и необходимые ресурсы для достижения цели. Антагонист – Кэлвин Кэнди, удерживаю-

щий возлюбленную протагониста в рабстве. Четкое распределение функций персонажей благодаря жанровой принадлежности.

За «Джанго освобожденный» Квентин Тарантино получил награду Голливудского кинофестиваля за лучший сценарий, а также награду Национального совета кинокритиков США за лучшую мужскую роль второго плана (Леонардо Ди Каприо).

В 2015 году Квентин Тарантино решил снять «Омерзительную восьмерку». Режиссер хотел снять 70 мм пленку, для этого компании Weinstien Company, продюсировавшей съемки, пришлось профинансировать сотню кинотеатров, чтобы оборудовать их для показа фильма в нужном формате. Основной прием, который использует оператор в съемках – большая глубина резкости, продакшен-дизайн был продуман до мелочей, ведь фильм снят в закрытом помещении на широкую пленку Ultra Panavision. Зритель постоянно наблюдает за происходящим на экране не только на переднем плане, но и на заднем. Акцентировать внимание на деталях Тарантино предпочел с помощью освещения, в темном помещении, герои, ведущие диалог, оказывались подсвечены больше других, так зритель понимал, что именно в кадре передает рассказ автора.

«Омерзительная восьмерка» интересен и тем, что в нем отсутствует явный протагонист и антагонист, каждый из персонажей фильма является отрицательным героем, именно это хотел показать Тарантино. Кинокартина делится на главы, разделяя истории персонажей, что к восьмому фильму режиссера уже стало характерной для его лент чертой.

Еще один прием, которым воспользовался Тарантино – звук и музыка. Режиссер отправился в Рим, чтобы связаться с композитором Эннио Морриконе. Каждая сцена сопро-

вождена композицией, передающей атмосферу напряжения, зритель буквально погружается в происходящее на экране.

Картина не обошлась и без любимых актеров Квентина Тарантино, актерский метод все также актуален для режиссера. Для съемок он приглашает Сэмюэля Л. Джексона, Тима Рота, Курта Рассела, Майкла Мэдсена. Появляется и новое лицо – Ченнинг Тейтум, задачей которого было привлечь аудиторию за счет своей популярности.

Картина получила премию «Оскар» за лучшую музыку к фильму, а так же награду «Национального совета кинокритиков США» за лучший оригинальный сценарий (Квентин Тарантино).

Спустя четыре года в 2019 году режиссер выпускает еще одну картину в жанре альтернативная история «Однажды в ... Голливуде». Большую часть фильма оператор Роберт Ричардсон снят на 35-мм киноплёнку, используя линзы Panavision, сочетая форматы и пропорции рекламных роликов, показанных в фильме, а затем команда по спецэффектам должна была добавить на кадры эффект затемнения по краям и используя контратипирование, чтобы создать внешний вид и создать ощущение картины эпохи 60-х годов.

В данной картине абсолютно понятные архетипы. Рик Далтон, сыгранный Леонардо Ди Каприо – протагонист, а его верный друг Клифф Бут – помощник. Герой Бреда Питта помогает главному персонажу во всем, начиная от моральной поддержки, заканчивая починкой антенны. Шэрон Тэйт, роль которой исполняет Марго Робби, выполняет функцию Царицы, однако, любовь к ней питает не протагонист, а зритель. Тарантино практически не дает героине реплик, но заставляет влюбляться в нее, погружая в атмосферу персонажа через длинные кадры, крупные планы и музыкальное сопровождение. Спасения Шэрон Тэйт хочет

не Рик Далтон, а зритель, который с нетерпением ждет, что же будет дальше, зная печальную историю про секту Чарли Мэнсона и жестокое убийство актрисы ее последователями. Говоря о вредителе, нужно упомянуть, что в сюжете открытого антагониста нет, но зритель точно знает, что опасность вот-вот придет.

«Это сам я. Это год, сформировавший меня. Мне тогда было шесть лет. Это мой мир. И это мое признание в любви Лос-Анджелесу», – сказал Тарантино в интервью журналу Esquire о фильме. Режиссер передает рассказ о Голливуде зрителю через теплые тона, тщательно подобранные костюмы, монтажные склейки и музыкальное сопровождение.

Киолента получила награду премии «Спутник» за лучший фильм, «Золотой глобус» – за лучший сценарий и лучший актер второго плана (Бред Питт), а так же премию «Выбор критиков» за лучший производственный дизайн (Барбара Линг и Нэнси Хейг).

Все те же крупные планы, рассказывающие о героях, один актерский состав, воплощающий разных персонажей, выбор пленки для разных кинолент, а также тщательно продуманный путь героя – все это формирует режиссерский почерк Квентина Тарантино. Переплетения от фильма к фильму, автор даже придумывает свою марку сигарет «Red Apple», которые курят персонажи в разных картинах. Тарантино оставляет множество отсылок к работам других режиссеров, отдавая дань уважения, так создается особый «тарантиновский» стиль, сторителлинг через призму взгляда на кино автора.

АРСЕНАЛ ТЕХНИКИ СТОРИТЕЛЛИНГ ДЛЯ СОВРЕМЕННЫХ СЦЕНАРИСТОВ

А. Артемьева

Бурное развитие технологий, масштабных digital-перемен дало толчок колоссальным изменениям в медиакультуре. Одним из основных результатов появления этих стратегий стало проникновение феномена развлекательности в интернет-аудиторию и ее «серфинга в интернете». Сегодня аудитория требует не просто развлекательных или смешных видео, есть запрос на некую маленькую историю, которая сможет научить чему-то. Довольно популярные в интернет площадке видео на подобную тематику адаптировали многие приемы и форматы индустрии развлечений путем своей особенной нарративности, зрелищности, а главное превратились в средство развлечения публики посредством рассказывания историй, то есть сторителлинга.

Сторителлинг сегодня – это своеобразная технология рассказывания историй. Однако у любой технологии рассказывания должен быть некий «каркас» или «скелет сюжета», в ходе которого строится будущая картинка. Известно, что изначально сторителлинг применялся в литературе, менеджменте и психологии, а затем пришёл в журналистику и стал действенным способом влияния на современного зрителя, благодаря использованию медиа-потенциала и передачи информации посредством рассказывания историй. Инструментарий современного сторителлинга позволяет придумать и «перепридумать» различные истории таким образом, чтобы адекватно уложить их в нужную среду (видео, кино, веб-сериал, инстаграм-сториз, видеохак или авторский видео проект), а затем рассказать и показать их зрителю в виде

связной картинки, учитывая зрительский выбор и ветвление сюжета – так, чтобы зритель в итоге получил чёткую и понятную историю с началом, серединой и ярким финалом.

Информационное общество использует различные видеопроекты в качестве уникального средства презентации и интерпретации реальности, порой используя нестандартные, но результативные подходы к решению проблемы, что оказывает определенное влияние на формирование картины мира у индивида. При этом особенным свойством подобных видео является присутствие в нем психологического фактора – управление эмоциями аудитории, которые позволяют наполнять медиареальность определенными смыслами. Актуальность данной магистерской диссертации обусловлена необходимостью создания режиссерского сценария для видео контента, опираясь на техники сторителлинга как инструмента влияния на эмоции человека.

Функционал сторителлинга для создания сюжета

Сам термин «сторителлинг» появился в 1990-х годах и использовался только для внутрикорпоративных коммуникаций. Его ввел в обиход руководитель международной компании Armstrong International (Армстронг Интернешнл) Дэвид Армстронг. Он использовал данный прием для улучшения показателей работы своей корпорации и для более эффективного обучения новых сотрудников. При этом он в своей книге «Managing by Storying Around» («Управление через распространение историй», 1992) проиллюстрировал собственный опыт применения сторителлинга в бизнесе и обучении. Дэвид Армстронг изначально вкладывал в суть сторителлинга передачу ценностей корпоративной культуры

через истории о прошлых руководителях, о взаимодействии сотрудников или о событиях, которые передаются, как правило, неофициально. Так, сторителлинг начал свое развитие в качестве метода эффективного управления организациями.

Появление сторителлинга связывается не просто со сферой управления персоналом в организации, где он используется в качестве способа подачи информации. Сторителлинг постепенно начал становиться своеобразным способом донесения необходимой информации в эмоционально окрашенной форме, через определённый канал для воздействия на целевую аудиторию. Согласно Дэвиду Армстронгу, такая история выстраивается по линейной схеме «эмоции – вывод – действие», которая диктует последовательную эмоционально-ориентированную модель поведения аудитории. «Сторителлинг как гибкий и естественный способ взаимодействия с аудиторией предусматривает познавательный акт, в который включены эффекты вовлечения и развлечения.

К процессу коммуникации подключаются эмоции, и это способствует многократному увеличению воспринимаемой информации и пополнению опыта слушателей, вступающих в интерактивное взаимодействие при помощи воображения, имеющих возможность стать непосредственными участниками событий».

Сегодня сторителлинг в широком понимании – это особая технология рассказывания историй. Технология – это «совокупность методов и процессов, применяемых в каком-либо деле или в производстве чего-либо», а также совокупность знаний о таких методах и процессах и их научное описание». Техника – это «1) совокупность средств человеческой деятельности, направленных на осуществление процессов производства и обслуживание непроекционных потребностей общества; а также 2) совокупность приемов и

навыков в каком-либо виде деятельности, мастерства и непосредственное владение такими приемами – мастерство».

Сторителлинг – это совокупность принципов и инструментов, неких операций, с помощью которых происходит рассказывание истории, при этом главное здесь – интерпретация произошедшего. Сторителлер управляет смыслом и форматом подачи истории. Именно он определяет, как будет организовано пространство экрана, в какой момент будут видны те или иные смысловые модули. Поэтому сама история должна диктовать, какие форматы необходимо использовать, с помощью каких технологий и на каких платформах она должна быть опубликована.

По словам О. Р. Самарцева, сторителлинг – это особый, генеральный жанр или стиль «письма». Он необходим для раскрытия драматических событий общественной жизни, оформленных в истории, захватывающих воображение адресата и высвобождая его эмоции. В основе сторителлинга лежит мифологический сценарий. Проектирование мифологической составляющей истории может быть реализована с помощью мифологического сюжета и архетипических персонажей.

Так, примерный сценарий истории можно представить следующим образом: вступление, описание проблемы, ее решение и выводы. Выбираем необходимые для этого компоненты:

- персонаж (организация)
- важные изменения (главное в истории)
- эмоциональная насыщенность
- реальность и конкретность события (некоторые фактологические составляющие).

Отсюда, сторителлинг является «нарративной коммуникацией» – «рассказом», апеллирующим к мифу или использующим мифологические образы и сценарии.

По определению С.А. Бозриковой, нарративная журналистика – это «явление, характеризующееся сочетанием журналистики и художественной литературы в одном произведении: с одной стороны, журналистские нарративы затрагивают социально значимые темы, отличаются фактографической точностью излагаемой информации, с другой стороны, они представляют истории с драматическим сюжетом, в которых слышен голос автора».

Выстраивая логику мультимедийного повествования, режиссер использует драматургические ходы, оперирует смыслами, сюжетом, динамикой действия и внешней подачей – версткой, расположением модулей, порядком фотографий в слайдшоу, монтажом видеофрагментов и т.д. Однако необходимо всегда помнить, держать и прокручивать основной замысел картинки в голове.

Существует несколько подходов к выстраиванию мультимедийных историй через сторителлинг. По словам Оксаны Силантьевой, важно помнить, что любая мультимедийная история не «текст, обогащенный мультимедийными элементами». Яркий признак грамотного подхода к структурированию истории – из нее невозможно убрать элемент, не причинив ущерба смыслу. Это значит, что каждый структурный элемент мультимедийной истории направлен на общую цель, общую идею материала.

Проанализировав научные труды О.А. Фадеевой и А. Симонса, можно проследить следующую тенденцию: «любой сторителлинг разворачивается с использованием мифологического сценария, который создает в нем мифический «мир», где история будет иметь определённое развитие. Проектирование мифологической составляющей истории может реализовываться при помощи использования:

- архетипических персонажей (традиционных), мифодизайна новых героев на основе архетипических представлений;

- мифологических сюжетов, использования сюжетов для создания нового мифа с учетом конкретных обстоятельств».

В мир современных технологий цифровой сторителлинг (digital storytelling) – сочетание искусства рассказывать истории с использованием разнообразных воздействующих средств: рисунков, видео, аудио и т.д. – набирает все большую популярность. Например, визуальная презентация американской компании «Chrysler», выпускающей полноразмерный пикап «Dodge Ram» (реклама кампании 2013 г.), представляет собой мифологическую историю, апеллирующую к архетипическому образу «крестьянина» – «фермера», хранителя базовых ценностей, олицетворением которых является автомобиль «Dodge Ram».

Из вышесказанного следует, что существуют **ключевые элементы** рассказывания истории, которых сторителлер обязательно должен придерживаться в ходе своей работы:

1. логика повествования истории;

2. эмоциональное вовлечение аудитории в сюжет истории;

3. наличие саспенса (от англ. suspense «неопределённость, беспокойство, тревога ожидания; приостановка»; от лат. suspendere «подвешивать») – то есть в истории важно удерживать состояние тревожного ожидания, беспокойства;

4. корректный выбор необходимых эмоционально мультимедийных элементов в истории;

5. герой, через которого читатели будут считывать историю;

6. изменения, которые будут происходить с героями, а также вся мультимедийная составляющая рассказа. Дра-

матургия истории заключается во внешнем конфликте – в столкновении между разными группами людей или борьба с природными условиями либо внутренним конфликтом (борьба внутри человека);

7.выход из ситуации и побуждение к действиям;

8.сопереживание как прием удержания зрителя.

9.наглядность истории и визуальная дополняющая (инфографика).

При этом для сторителлера важно соблюсти общую идею материала, выдержать ее цель, при этом максимально заинтересовать свою аудиторию. Хороший сторителлер вовлекает своих зрителей в путешествие, которое оставляет после себя чувство вдохновения и мотивацию. Но необходимо так структурировать материал, чтобы донести свои идеи и удерживать внимание аудитории на протяжении всего рассказа или видео – весьма непросто.

Для этого существуют **несколько методов рассказывания историй или техники сторителлинга:**

1. Мономиф (путешествие героя)

Данная структура повествования встречается во многих народных сказках и мифах со всего мира. В технике мономифа герой должен покинуть родной дом и отправиться в трудное, полное опасностей путешествие. Герой движется из знакомого места и привычной жизни в неизвестность, полную загадок и опасностей. После долгого и трудного путешествия он возвращается домой, обретя заслуженную награду или мудрость, которая будет служить на пользу его родному дому. Во многих современных историях по-прежнему используется этот сюжет, от Короля Льва до Звёздных Войн. Также еще один пример использования данной техники в вдохновляющей истории знакомства профессионала йо-йо японца BLACK с будущей страстью всей жизни и

нелегкого пути к званию чемпиона мира. Свое выступление он закончил яркой демонстрацией приобретенных навыков.

Данная техника может быть использована для вовлечения зрителей в путешествие вместе со сторителлером, а также для демонстрации принятия рискованных решений: какой багаж знаний и мудрости обретает герой, когда выходит из зоны комфорта.

2. Гора

Данная техника сторителлинга позволяет отобразить драматизм и напряжение в истории. В ней есть сходства с техникой мономифа, потому что происходит повествование истории, описывающую наступление определенной череды событий.

Главное отличие техники «горы» в том, что здесь не всегда счастливый финал. Первая часть истории служит завязкой, затем следует основное повествование, которое чередой событий и препятствий подходит к кульминации и затем к завершению истории. Отчасти техника «горы» периодически используется в различных сериалах – каждая серия имеет свои взлёты и падения, ведущие к большому финалу в конце сезона. Яркий пример использования данной техники в повествовании истории Эйми Маллинз, которая рассказала личную историю, как она родилась без малоберцовых костей в ногах, но смогла стать знаменитой спортсменкой, актрисой и моделью.

Данная техника сторителлинга может быть использована для повествования истории, в которой герой преодолел ряд проблем или для того, чтобы показать в повествовании медленно растущее напряжение.

3. Вложенные циклы

В данной технике сторителлинга несколько событий (обычно 2-3 или более) описываются в рамках друг друга.

Техника строится следующим образом: главная история или ядро повествования размещается в центре, а затем сторителлер использует дополнительные истории, чтобы раскрыть и объяснить основной посыл. Это делается для того, чтобы лучше и более полно донести смысл общего повествования. Получается такая схема: первая история начинает рассказ, затем от нее плавно идет переход ко второй, от нее – к третьей и т. д. Отсюда и название техники: «вложенные циклы» похожи на то, как будто ваш друг рассказывает вам историю о мудром человеке, которого повстречал в своей жизни, и который научил его чему-то важному. Первый цикл – история вашего друга, второй цикл – история мудрого человека. В центре – важный урок. Яркий пример использования данной техники прослеживается в рассказе Чимаманда Нгози Адичи о своем университетском опыте и об отношении к Африке в западном мире для аргументации собственной позиции.

Данная техника сторителлинга может быть использована в качестве аналогии, чтобы доходчивее донести основной смысл истории, или показать, как некий мудрый опыт помог герою в жизни.

4. Спарклайны (Sparklines) – как есть и как могло бы быть

Эта техника сторителлинга построена на контрасте – сравнении реальной ситуации и того, какой бы она могла быть. В центре «спарклайна» – прием реверсивной драматургии, который часто используется в киноиндустрии. Например, по такой концепции снят первый сезон сериала «Большая маленькая ложь». Суть концепции «спарклайн» заключается в том, что читатель сразу отправляется к кульминации истории, интригующей и непонятной. А затем возвращается к началу, чтобы постепенно понять, как главный

герой оказался в подобной ситуации. Эта техника довольно эмоциональна, что позволит вдохновить аудиторию и поддержать сторителлера. Ярким пример использования данной техники сторителлинга может послужить известнейшая речь Мартина Лютера Кинга, потому что в ней расистское нетерпимое общество противопоставляется идее всеобщего равенства и толерантности.

Данная техника сторителлинга может быть использована для вдохновения аудитории к действию и создания атмосферы надежды и радости.

5. In medias res (от лат. «в середине дела»)

Техника «In medias res» – это такое построение истории, когда повествование начинается в разгар действия, до того, как вы опишите, как сюжет пришел к этим событиям.

Используя эту технику, сторителлер тем самым бросает аудиторию в самый центр напряженных событий – отсюда вызывается интерес и вовлечённость зрителей или слушателей в свой рассказ. При этом рассказчик удерживает эту вовлечённость до конца истории, потому что теперь зрителям будет интересно узнать о цепи событий, которая привела к кульминации событий. Аудитория будет с интересом ждать продолжения рассказа, чтобы узнать, что происходит.

Однако стоит отметить, что «In medias res» эффективна только для коротких рассказов: если растянуть подобное повествование, то аудитория потеряет интерес и будет разочарована. Яркий пример данной техники – рассказ Зака Ибрагима, который начал свой рассказ с признания в том, что его отец в 1993 помог спланировать взрывы во Всемирном торговом центре. Этим он моментально привлек внимание аудитории, а затем вернулся к детству и описал свой путь после шокирующего признания отца.

Данная техника сторителлинга может быть использована для одного из способов захвата внимания аудитории с самого начала повествования, а также для удержания саспенса и развязки сюжета.

6. Сближение идей

Сближение идей – это техника сторителлинга, в которой показывается как различные точки зрения объединились, чтобы сформировать один продукт или идею. Эта техника близка с техникой вложенных циклов, но вместо совмещения одной основной истории с несколькими дополнительными историями, здесь несколько одинаково важных историй приходят к единому твердому мнению.

С помощью этой техники можно показать, как, например, зародилось какое-либо движение. Или показать, как одна идея, была кульминацией объединения мыслей нескольких великих умов, которые работали в одном направлении. Яркий пример использования данной техники прослеживается в идее Джона Боханнона и Black Label Movement, где они объясняют (посредством слов и танца), как ученые и танцоры объединились для создания динамичной и увлекательной альтернативы скучным презентациям.

Данная техника может быть использована для того, чтобы рассказать о исторических моментах в развитии того или иного явления или показать, как сошлись в работе несколько великих умов.

7. Ложный старт (или Фальстарт)

Ложный старт – это такая техника сторителлинга, в которой история начинается, казалось бы, с предсказуемого сюжета. Но затем, совершенно неожиданно для аудитории, сюжет меняется, и история начинает развиваться по иному сценарию. Таким способом достигается эффект «шокирования» аудитории.

Благодаря этой концепции рассказывания историй, сначала слушатели пребывают в расслабленном состоянии: повествование для них не предвещает ничего неожиданного, но затем вектор рассказа резко меняется и сценарий поворачивается с ног на голову.

Такой формат построения истории очень хорош, чтобы, например, рассказать о том, как на вашем пути к цели возникло препятствие, которое заставило взглянуть назад, возможно, переосмыслить всю ситуацию. Ярким примером данной техники является речь Дж. К. Роулинг в Гарварде. Она говорила о своих студенческих годах и ожиданиях ее родителей. Аудитория ожидала услышать рассказ об успешной писательской карьере, но Роулинг обратилась к своей молодости и тем временам, когда она чувствовала себя неудачницей, тем самым ее повествование было очень интересным аудитории.

Данная техника сторителлинга может быть использована для разрушения типичных ожиданий аудитории, а также для удержания внимания аудитории.

8. Структура «Лепесток»

Техника «Лепесток» – это способ выстраивания нескольких рассказов вокруг одной центральной концепции. Эта структура хорошо применима, если у сторителлера есть несколько несвязанных между собой историй. Но вы хотите рассказать их и показать, что несмотря на свое различие, они относятся к одному сообщению.

Рассказчик повествует истории по одной, прежде чем вернётся к центральному сообщению. Лепестки могут перекрываться, например, конец одной истории вводит следующую, но каждая из историй должна быть независимой и полноценной по своей структуре. Поступая таким образом, рассказчик может построить огромную цепь доказательств

определенной идеи или концепции. Яркий пример такой техники сторителлинга в рассказе Саймона Синека, который строит его на основе структуры лепестков. Он делится со слушателями несколькими историями, которые в свою очередь подкрепляют его основную идею.

Данная техника сторителлинга может быть использована для демонстрации того, как связаны нити сюжета или разные процессы или чтобы показать, как несколько сюжетов возвращаются к одной идее.

Для рассказывания не просто истории, а истории через картинку, то есть видео, используется новый формат коммуникаций – трансмедиасторителлинг. Это современная коммуникативная технология передачи информации, когда данные транслируются с использованием разных каналов коммуникации (социальные медиа, видео, аудио, компьютерные игры). При этом каждый канал коммуникации по-своему характеризует героя, используя определенную технику. Формула трансмедийности, ставшая ключевой характеристикой не только современной индустрии информации, развлечений и популярной культуры, но и способа мышления, – это «много историй – много платформ». Поэтому истории, которые аудитория видит на разных платформах, относительно самостоятельны и значимы, как значимы сами их носители. В трансмедийной истории всегда есть основной базовый формат (например, вербальный текст или видео картинка), который дополняется другими, и главная сюжетная линия, вокруг которой выстраиваются дополнительные.

Соучастие аудитории в трансмедиасторителлинге также играет немаловажную роль: именно этот фактор позволяет ей глубже вникать в суть проекта, «двигаясь от одной платформы к другой, проживать историю вместе с ее героями,

что не только формирует лояльность к авторам проекта, но и способствует усвоению основных идей, которые они в него закладывают».

Почти все проекты мультимедийного и трансмедийного сторителлинга обладают **набором свойств**, из комбинаций которых и складывается формат:

1. сюжетность истории;

2. инструментарий – совокупность экранно-визуальных средств, с помощью которых будет рассказана и представлена история. Здесь важно, какая именно основа будет выбрана в качестве главного ядра мультимедийной истории: фото, текст, визуализация данных, графика или видео;

3. платформа, на которой создается история. Иными словами, его оболочка.

4. интерактивность. Уровень и скорость взаимодействия с читателем и погружения его в сюжет истории.

Сторителлинг как информационно-коммуникативная технология является совокупностью различных техник рассказывания «мифологических» историй, которая моделирует картину мира и является одной из технологий медиапространства.

Новые черты медийной аудитории (для кого строится сторителлинг?)

Ежедневно различные медиа производят сотни часов контента, а современная стратегия массового потребления такова, что материала стало значительно больше, чем человек гипотетически может потребить за всю свою жизнь. Чтобы история оказалась прочитанной и услышанной, сторителлеру необходимо бороться за внимание аудитории. В первую очередь с информационной усталостью. Из-за легко-

го доступа к информации, последней стало настолько много, что человек слышит все и тем самым ничего.

Существует такое понятие как «искажение восприятия времени». Единственный аспект потребления массовой информации, который можно измерить количественно, это искажение времени. Измененное чувство времени – это одно измерение, которое может быть выражено извне или, по крайней мере, потенциально. Он может быть, пожалуй, самым ценным инструментом для выявления и оценки потока. Следовательно, искажение времени и течение представляют фокус нашего настоящего целевого мета анализа. Существует несколько методов измерения восприятия человеком времени (The Psychology of Time: A View Backward and Forward. Bindra & Waksberg, 1956). Например, при словесной оценке участников просят указать определенный интервал времени посредством устного ответа (например, «я считаю, что прошло 10 секунд»). Для метода производства, напротив, им приказывают нажимать кнопку или выключать дисплей после того, как пройдет некоторый заранее заданный интервал времени. Третий метод, воспроизведение, включает поиск исследователем временного интервала, и участник пытается выполнить то же действие в течение той же продолжительности (Bindra & Waksberg, 1956).

Также использовался метод сравнения, в котором исследователь повторно устанавливает два интервала, и участник должен определить, какой из двух будет длиннее или короче другого. Каждый из вышеупомянутых методов имеет свои достоинства и может быть использован в различных ситуациях. Исследователи могут предпочесть один конкретный метод, а не другой, или могут быть ограничены конкретным методом экспериментальным разработчиком или обстоятельствами тестирования. Несмотря на это, важно отметить,

что все эти методы дают количественные, а не качественные оценки. Исследователь может протестировать двух участников с помощью метода производства и может объективно установить, для какого времени человек прошел «быстрее» или «медленнее».

Когда человек погружается в деятельность, концентрация становится настолько интенсивной, что не остается внимания, нерелевантное восприятие и мысли отсеиваются, а беспокойство о проблемах исчезает («Beyond Boredom and Anxiety», Csikszentmihalyi, 1975, p. 72; 1990, p. 71). В веб-среде это явление является наиболее частым аспектом, упомянутым аудиторией. Когда появился опыт вовлечения, физический мир был заблокирован. Субъекты описывали свой вовлеченный опыт как «мой ум полностью сфокусирован на предмете» или «полностью сфокусирован, раздражен прерываниями». Этот вид полной концентрации похож на ситуацию в чтении книг, так как многие испытуемые сравнивали этот опыт с их предыдущим увлечением чтением. Например, субъекты комментировали подобные ситуации так:

1. *«Я концентрируюсь на том, что делаю, и в этом присутствии все остальное исчезает. Точно так же, как чтение книги – когда я читаю книгу, я полностью поглощаюсь ею – Интернет во многих отношениях тот же».*

2. *«Я участвую в исследовании темы, и я полностью вовлечен в то, чем я занимаюсь».*

3. *«Мой муж вошел в комнату, поцеловал меня в макушку и заставил меня подпрыгнуть, потому что я не знала, что он был там».*

4. *«Вроде как лазерный луч, полностью сосредоточенный на поиске нужной мне информации».*

5. *«Довольно сосредоточился на мониторе, в принципе, бомба может упасть, и я бы этого не заметил».*

6. «Вы не слышите, когда люди говорят вокруг вас. Вы погружены в историю. Это то, на что это похоже в прошлом. Я был поглощен восприятием информации, опытом, очень похожим на чтение романа, который мне особенно понравился».

7. «Во время серфинга я чувствовал полную концентрацию, однако, когда я вышел, я почувствовал себя дезориентированным».

(1. I focus on what I do ... and in that presence, everything else disappears. Just like reading a book: when I read a book I get totally engrossed in it – the Web is the same in many ways.

2. I get involved in researching a topic and I get totally involved in what I am reading.

3. My husband has walked into the room and kissed me on top of the head and made me jump because I didn't know he was there.

4. Sort of like a laser beam, completely focused on finding the information I desired.

5. Pretty focused on the monitor ... basically a bomb could drop and I wouldn't notice.

6. Well, this is similar to when you get involved reading a really good novel. You don't hear when people are talking around you. You are immersed in the story. That's what it is like for me. I was engrossed in absorbing information, an experience very similar to reading a novel that I was particularly into.

7. During surfing, I felt total concentration, however when I got off I felt disoriented. A loss of self-consciousness. After entering the flow state, an individual may temporarily lose awareness of self in those moments of complete involvement).

Во время потребления потоков информации у потребителя время перестает иметь значение, потому что внешние часы продолжают работать с постоянной скоростью, но

внутренние часы человека замедляются или ускоряются. Людям в потоке часы превращаются в минуты, а секунды – в часы. Продолжительность часов перестает быть согласованной с опытом. В веб-среде люди, находящиеся в движении, испытывают сильное чувство, что время идет очень быстро, и удивляются тому, сколько времени прошло. Так, например, люди делятся своими ощущениями после того, как долгое время находились в потреблении потока информации и потеряли ощущения времени:

1. «Несмотря на то, что у меня на компьютере есть программа, которая через каждые 15 минут дает женский голос, я не слышу это».

2. «Когда я покидаю свой компьютер из группы новостей, у меня возникает слегка ошеломленное, диссоциированное чувство. Находясь в группе новостей, я потерял чувство времени. То, что субъективно выглядит как 20 минут, оказалось на самом деле 2 часа. Время шло очень быстро. Прошло два часа, прежде чем я понял это».

3. «Я был шокирован тем, что так много времени прошло без того, чтобы я не осознавал этого. Просто это чувство полного погружения в то, что ты делаешь, смотреть на часы и говорить: «Черт, как же это может быть 4 утра, я только начал этот проект!»

(1. «Despite the fact that I have a program on my computer that gives a woman's voice every 15 minutes, I don't hear it».

(2. «When I leave my computer from a newsgroup, I have a slightly dazed, dissociated feeling. While in the newsgroup, I lost my sense of time. What subjectively looks like 20 minutes turned out to be 2 hours in fact. Time passed very quickly. It took two hours before I realized this»

(3. «I was shocked that so much time had passed without me not realizing it. It's just the feeling of being completely immersed

in what you are doing, looking at the clock and saying: "Damn, how can it be 4 in the morning, I just started this project! ».

Второй вызов – потеря самосознания. После входя в состояние потока потребления массовой информации, человек может временно потерять осознание себя в моменты полного вовлечения. Вне этих эпизодов потока люди обычно продолжают следить за тем, как они выглядят в глазах других людей, отслеживая, насколько они продвинулись в соответствии с ожиданиями другого человека, или защищаясь от нападок других. В состоянии потока функции защиты и защиты систем перестают функционировать в их обычном смысле, поскольку полная концентрация устраняет все несоответствующие мысли. Человек тратит всю свою психическую энергию на ограниченное поле этой деятельности и теряет осознание себя как отдельного «наблюдателя».

Отсюда следует, что притяжение зависимости от потребления массовой информации в интернет потоке не просто в наших головах. Это вполне реально благодаря двум химическим веществам, которые производит наш мозг: дофамин и окситоцин. Ученые считали, что дофамин является приятным химическим веществом в мозге, но на самом деле создает – это желание. Дофамин заставляет нас искать, желать и искать. Дофамин стимулируется непредсказуемостью, небольшими кусочками информации и подсказками вознаграждения – в значительной степени точными условиями социальных сетей. Сила дофамина настолько сильна, что исследования показали, что людям с твиттером труднее сопротивляться, чем сигаретам и алкоголю. Затем есть окситоцин, который иногда называют «химическим веществом для объятий», потому что он высвобождается, когда вы целуетесь или обнимаетесь. Или... твит. За 10 минут времени в соци-

альных сетях уровень окситоцина может вырасти до 13% – гормональный всплеск, эквивалентный некоторым людям в день их свадьбы. И вся доброжелательность, которая приходит с окситоцином – пониженный уровень стресса, чувства любви, доверия, сочувствия, щедрости – также приходит с социальными сетями.

В результате пользователи социальных сетей показали себя более доверчивыми, чем средний пользователь Интернета. Типичный пользователь Facebook на 43% чаще других пользователей Интернета считает, что большинству людей можно доверять. Так что между дофамином и окситоцином социальные сети не только приносят массу приятных ощущений, но и очень трудно перестать хотеть большего.

Поэтому в данных условиях современных стратегий массового потребления важными функциями сторителлера становятся навыки поиска информации, ее фильтрации и толкования, а также оценки медиапотребления созданного продукта. Такой технологией подачи информации стал сторителлинг, который оказывает воздействие путем понятного и простого намека в рассказывании историй, воздействует на сознание людей, внушая им требуемые мысли, формирует сопричастность, вызывает запланированную реакцию и последующее поведение.

Режиссерский сценарий через призму сторителлинга

У любой технологии рассказывания должен быть некий «каркас» или «скелет сюжета», в ходе которого строится будущая картинка – другими словами режиссерский сценарий. Режиссерский сценарий – это своеобразная партитура для фильма или видео, которая выполняет функции его

производственного и технического «проекта». По словам О.И. Маркова, режиссерский сценарий – это «смысловой ход, в основе которого лежит идейное начало, указывающее направление монтажа, подсказывающее композиционные приёмы и образно-пластическое решение».

Но вместе с тем он является выражением творческого замысла, предугадывающего тему и стиль, атмосферу и ритм, точное эмоциональное звучание и конкретный смысл будущего произведения. Несмотря на то, что в процессе создания произведения могут возникнуть различные уточнения или изменения, именно режиссерский сценарий в значительной степени предопределяет художественное качество медиа-продукта. Разработать качественный режиссерский сценарий – это значит создать медиа эквивалент литературному сценарию, перевести литературный язык на «визуальный», где «словами» являются монтажные фразы и комбинации из крупного, среднего и общего планов.

Важно также определить понятие «режиссерского замысла» как художественно-образное оформление поставленной для решения цели режиссера. В деятельности режиссера замысел часто складывается как решение того или иного формата согласованного решения единств – времени – места и сценического действия. Замысел предполагает продуманность, четкость, разумное соотношение целого и частного.

Возникновение замысла режиссерского сценария связано с начальным периодом работы режиссера. Основная задача этого периода – написание сценария массового представления. В нем должен угадываться каркас будущего медиапродукта и его драматургические компоненты, опорные точки, которые будут положены в основу видеопрокта. ***В границы режиссерского замысла обязательно входит определение следующих элементов:***

- темы и тематического своеобразия реализуемого события;

- верное понимание идеи;

- сверхзадачи;

- режиссерского хода или сквозного действия;

- логической цепи событий в структуре композиции;

- отбора и определения смысловых задач главных эпизодов композиции;

- описания выразительных средств и трактовки характеров персонажей, образов действующих лиц;

- выделение конкретной обстановки и атмосферы, в которой развивается сюжет, решение вопроса о жанре.

По словам С.И. Гавдис, создание качественного сценария базируется на обязательных правилах и принципах.

Необходимые принципы сценарного действия

1. Содержательность

- идейно-тематическое единство, проблемность, актуальность и своевременность темы;

- соответствие темы содержанию психологическим потребностям аудитории;

- наличия цели излагаемой истории (рассказывания) ;

- авторского видения, особой авторской концепции, которая проникнута взволнованным отношением сценариста-режиссера к поднимаемой теме и является отражением его миропонимания и мироощущения.

2. Целостность

- композиционная завершенность авторского замысла и каждой его единицы.

- основные законы композиции: цельности, типизации, контрастов, подчиненности всех средств композиции идейному замыслу. (Не менее важно композиция проекта, которая может быть замкнутой – центростремительной, стре-

мящейся к единству действия, основанной на замкнутом узле событий, имеющих причинно следственные связи или открытой – монтажной композицией, стремящейся к жизнеподобной полноте и непринужденности, работающей как бы на разрыв действия – центробежной).

- Наличие конфликта и стремление к его разрешению. (Борьба противоположностей, конфликт может быть представлен через сюжет (в замкнутой композиции) или через монтаж (в открытой композиции)).

- Целостность как монтажное соединение сценарного материала – художественного метода соединения разножанрового материала.

- Единство сценарно-режиссерского хода (драматургического хода), который объединяет, интегрирует документальный и художественный материал посредством его образного переосмысления с учетом определенной темы. Сценарно-режиссёрский ход является связующим началом всех составляющих театрализованного действия. Он выступает как художественная идея сценария. Это и есть один из самых существенных его признаков, придающий сценарию художественную целостность. В связи с этим он не только связывает между собой эпизоды сценария единым действием, но и выстраивает это действие и развивает его как разрешение конфликта. Драматургическую целостность любому проекту создает режиссерский прием – образное решение авторской концепции (идеи). Это формообразующее условие игры, в рамках и по законам которой происходит сценическое действие.

3. Синтетичности

- Разноплановость и разножанровость средств выразительности (традиционные, иносказательные, специфические)

- Образное решение документального, местного, публицистического материала (идеи воздействуют на аудиторию не рассуждением, а живым показом жизни).

По утверждению С.И. Гавдиса, «художественность театрализованного действия определяет образность, а основой художественной образности являются иносказательные средства выразительности: метафора, символ, аллегория, литота, гипербола, благодаря которым театрализованные действия приобретают особый поэтический характер, наделяются разнообразными символическими «кодами», «знаками», «языками», их главной функцией является передача информации о том, что находится за пределами знакового изображения, предмета. В связи с этим режиссерский сценарий такого плана начинает работать через техники сторителлинга, в основе которых – образы и мифы».

Одна из важнейших задач режиссера видеопроекта – найти верный темпоритм каждой структурной единицы и всего проекта: вечная ритмическая структура: движение и напряжение, несущие жизнь, сменяются тишиной, остановкой и еще большим напряжением. Также немаловажна художественность героя и как он встроен в общую композицию насколько органично вписывается в развивающееся действие.

Именно достижение художественности в режиссерском сценарии видеопроекта возможно при наличии некоторых критериев. По утверждениям Б.Е. Захава среди них следует выделить:

1. Режиссерский замысел – главенствующий, основной ключ в деятельности режиссера по сценическому воплощению сценария видеопроекта.

2. Режиссерско-постановочный план – программы деятельности режиссера в творческом процессе воплощения задумки, в котором фиксируется и последовательно раскрывается режиссерский замысел.

3. Качественный выбор места и времени действия, что способствует созданию необходимой эмоциональной атмосферы замысла автора. Еще в процессе разработки замысла режиссер должен учитывать особенности и возможности реального действия или нескольких действий.

4. Художественность определяет умение режиссера использовать богатый ресурс приемов и средств выразительности режиссуры, в творческом процессе создания видеопроекта, то есть чувство темы, сверхзадачи, формы, жанра, стиля, которые помогут ему в выборе таких средств выразительности, которые способны образно выразить его авторскую концепцию и стиль.

Правила создания сценария с помощью техник сторителлинга

- История всегда должна «бить в цель».

Еще на процессе создания сценария, необходимо понимать, для кого она создается, писать реалистично и найти конфликт.

- Знать свою аудиторию

Люди любят темы, которые пересекаются с их жизнью. Бизнесмена или домохозяйку не тронет история о том, как построить карьеру в офисе. Аудитория должна узнавать себя в историях, тем самым еще на этапе создания сценария режиссер продумывает, где сделать отсылки к фидбэку аудитории.

- Создать напряжение
- найти путь – преодоление трудности;
- сравнить существующее положение вещей с более совершенным;
- сразу выдать захватывающую часть из кульминации, затем вернуться в начало;
- столкнуть две противоположные идеи, которые придут к одинаковому финалу;

- кардинально изменить ход сюжета там, где аудитория ждет совсем другого развития.

К литературному сценарию при создании режиссерского сценария нужно добавить:

- характеристику действенного пространства и крупности кадра: сцены, локация, средний план, общий план, крупный план и т.п.;

- описание схемы движения людей и предметов (направления входов и выходов героев, моменты начала и окончания движения; перемены местоположения действий; мизансцены и прочее);

- характеристику звукового оформления (содержание, место включения, речь героев);

- характеристику светового оформления (содержание, моменты изменений световой картинки);

- жанровые, темпоритмические, стилистические рекомендации по манере поведения героев, прописание основных деталей их характера;

- предполагаемые действия участников + реакция аудитории: фидбэк, комментарии, передвижение участников в пространстве);

- временной регламент события (продолжительность эпизодов и фрагментов, общая продолжительность видеопроекта).

Выбирая одну из техник сторителлинга в качестве опорной точки, сценарист начинает «нарабатывать» систему координат истории – время, действие, образ героя, столкновение, его путь, создавая что-то свое, необычное, творческое...

У каждого автора будет свой набор «ингредиентов» истории. Но мы представим типичный режиссерский сценарий истории. Это небольшая ремарка (примечание) в начале сценария, где описывается логлайн (краткая суть

видеопроекта), затем подробное описание действий, обозначение проблемы и ее решение. Далее – необходимые компоненты: персонаж (организация), важные изменения (главное в истории), эмоциональная насыщенность, реальность и конкретность событий (некоторые фактологические составляющие).

СТОРИТЕЛЛИНГ КАК СТРУКТУРА ПОСТРОЕНИЯ СЦЕНАРИЯ ПОЛНОГО МЕТРА С СОПУТСТВУЮЩИМИ ЭЛЕМЕНТАМИ ИСТОРИИ

А. Ямишанова

Многообразие историй, рассказываемых в разных форматах, жанрах и видах привлекают аудиторию, искушенную современными технологиями, которую с каждым годом становится сложнее удивлять. И, тем не менее, у рассказчиков каких бы то ни было историй получается удержать внимание аудитории в условиях современности, где за каждую секунду вовлеченности зрителя и/или читателя приходится сражаться, выражаясь фигурально. К счастью, Дэвид Армстронг, который является главным исполнительным директором и президентом компании «Armstrong Global Holdings» и вдохновителем для начинающих «сторителлеров», понял, что через рассказывание истории можно завладеть вниманием аудитории, а также вовлечь аудиторию в рассказываемую историю нативным образом, используя сопереживание, любопытство и саспенс. Три фактора, действующие вкупе, позволяют вовлечь аудиторию эмоционально. К этому выводу пришли исследователи М.С. Миташева и В.С. Варакин, выяснив прямую причастность сторителлинга

к данным факторам, дополнив свое исследование тем, что сторителлинг не может быть раскрыт без понятия наррации – акта повествования, что, в свою очередь приводит к выводу о том, что из одного термина вытекает другой, неминуемо приводя к сути сторителлинга.

Сторителлинг как искусство рассказывания историй можно рассматривать с разных сторон, т.к. истории преподносятся в самых разнообразных формах: сказки, мифы, легенды, книги, театральные постановки, журналистские произведения, виды искусств и т.д. Инструмент сторителлинга широко используется в сферах журналистики и маркетинга, но при его упоминании никогда не затрагивается самая большая область использования – мир кино. Структура сторителлинга является своего рода упрощенной структурой сценария полнометражного игрового художественного фильма, поэтому актуальность исследования структуры сценария высока как никогда. В современной практике сторителлинг используется для создания оригинальных историй, в которых аудитория вовлекается с помощью сопереживания и любопытства, и, исходя из этого положения, необходимо говорить о тесном переплетении сторителлинга и кинематографа, что в настоящий момент мало изучается современными практиками и вследствие этого является большим упущением ввиду эффективности сравнения структур сторителлинга и сценария, позволяющей затронуть все аспекты создаваемой истории, проработав необходимые постоянные элементы, исключив возможные ошибки, которые могут привести к потере интереса аудитории.

Понятие «сторителлинг» многогранно и имеет несколько официальных толкований, представляющих разную расшифровку этого термина. Для лучшего понимания разбираемой темы необходимо обратиться к понятию «драма-

тургия», которое напрямую связано с нашей работой и является отправной точкой в изучении техники построения киносценария.

Драматургия – сочинение или постановка драматических представлений, теория и искусство построения драматического произведения, а также сюжетно-образная концепция такого произведения. Углубившись в данное понятие и придав ему отчетливость, назвав драматургией кино, мы даем новый термин, который определяет границы исследуемой темы.

Кинодраматургия – литературно-кинематографический вид творчества. Драматургия кино относится к очень своеобразной области литературного процесса, конечным продуктом которого является литературный сценарий для кинематографа, то есть та первичная основа, которая служит фундаментом для постановки любого кинофильма. В кинодраматургии существуют свои постоянные элементы развертывания сюжета, без которых создание конечного продукта невозможно:

- **Постановка проблемы, которая может представляться в открытой и закрытой форме;**
- **Протагонист, отражающий суть проблемы;**
- **Антагонист;**
- **Автор;**
- **Первичная ситуация.**

Подобные элементы присутствуют во многих видах искусства, будь это архитектура, музыка, изобразительное искусство или художественная литература, и, несомненно, являются обязательными составляющими в сторителлинге, занимающим значительное место в нашей работе.

Сторителлинг в своем понимании как «искусство рассказывания историй» был известен еще до изобретения

письменности. С течением времени термин впитывал в себя множество понятий и совершенствовался.

Начнем с исторической перспективы: сторителлинг, как мы уже упомянули, появился задолго до письменности. Ранние формы сторителлинга были скомбинированы устно в сочетании с жестами и экспрессией. До сих пор некоторые археологи полагают, что рассказывания историй были частью религиозных ритуалов, а наскальное искусство было одной из форм для рассказывания историй. Затем сторителлинг стал преобразовываться и он стал сочетаться с устным повествованием, музыкой, танцем, то есть, всем тем, что помогало привносить понимание и смысл существования через сторителлинг. К ранним форматам сторителлинга теперь относят сказки, мифологию, легенды, басни, народные сказки и т.д. В современном повествовании сторителлинг расширился в своем понимании, он стал широко использоваться для решения образовательных задач. Теперь сторителлинг стал представлением истории, какого-то личного повествования.

«Сторителлинг» – такие разные представления

Так, в широком смысле, сейчас ***сторителлинг означает передачу событий словами и образами, чаще всего путем импровизации и приукрашивания. Важнейшие элементы истории и повествования включают в себя сюжет, персонажей и повествовательную точку зрения.*** Поэтому в широком понимании сторителлинг интерпретироваться в любом формате, где есть всего три постоянных элемента, которые мы перечислили ранее. Собственно, по этой причине к сторителлингу можно отнести практически любую творческую деятельность: сказки, мифы, музыку и танцы с

устным повествованием, театральные постановки, журналистскую продукцию и др.

Если же рассматривать сторителлинг в узком смысле, то термин понимается несколько отчетливее, т.е. четко ограничено. *Сторителлинг – технология или, по-другому, совокупность принципов, инструментов, методов и операций, которая заключается в акте передачи информации через рассказывание истории. Главное здесь – интерпретация произошедшего.*

Специфику сторителлинга весьма подробно разобрали М.С. Миташева и В.С. Варакин в общей статье «Сторителлинг как технологическая основа журналистики (опыт теоретической аргументации)». Авторы выяснили, что сторителлинг не может быть раскрыт без понятия наррации – акта повествования. По мнению М.С. Миташевой и В.С. Варакина, сторителлинг можно расшифровать как «стратегию эмоционального вовлечения адресата в организуемый повествовательный акт», где в роли эмоционального вовлечения мы понимаем драматизацию события, что вызовет у адресата эмпатию. Таким образом, авторы выявили не только определение сторителлинга, но и сформировали его **три этапа эмоционального вовлечения:**

1. Любопытство. Здесь важно сформировать свою историю таким образом, чтобы разделить ее на части, где первая половина части будет в виде вопроса, а вторая – ответа. Так, рассказ получится интересным – возникает вопрос и тут же находится ответ и так далее. В историю будет вовлечен не только рассказчик, но и слушатель или читатель, возникнет должное внимание к истории.

2. Сопереживание. Необходимо из любопытства плавно перейти к сопереживанию, сделать это можно с помощью персонажей истории. Необходимо рассказать историю так,

чтобы слушатель или читатель провел параллель между собой и персонажами и нашел какие-либо общие ценности, характеры, представления или, наоборот, различные ценности, характеры и представления о чем-либо.

3. Саспенс (англ. Suspense) – неопределенность, состояние тревожного ожидания или беспокойства. На этом этапе важно вызвать у слушателя или читателя эмоциональную реакцию на историю. Саспенс возникает при условии, что слушатель или читатель начинает сопереживать персонажам рассказываемой истории. Здесь же важно учитывать и то, что при не соблюдении первых двух этапов «Любопытство» и «Сопереживание», третий этап будет бесполезен, он не сможет произвести должного эффекта на слушателя или читателя.

Соблюдая правила данных трех этапов сторителлинга, можно добиться максимального вовлечения слушателя или читателя в рассказываемую историю, что весьма положительно для рассказчика.

Из приведенных понятий и правил следует сделать следующий тезис: сторителлинг – это, прежде всего, инструмент. Как и у любого инструмента, у него есть свои постоянные элементы, по которым строится любая история. На существующий момент всего **восемь элементов сторителлинга**:

- **Сюжет.** Или, по-другому, тема повествования.
- **Конфликт.** Проблема, которая может быть явной и не очень явной, возникающая на пути главного героя, которую герой решает по мере приближения к финалу истории. Проблема должна объяснить мотивацию главного героя.
- **Место действия.** Место, где происходит разговор/действие, о котором рассказывается история. Здесь можно остановиться на одном или нескольких местах, важно помнить, что нужно обозначить основное место действия, на котором необходимо сфокусироваться.

- **Время действия.** Здесь также возможны разные варианты: прошлое, настоящее и будущее. При этом не стоит забывать об основном времени действия.

- **Предисловие.** Опять же, здесь возможны различные варианты, которые максимально быстро вовлекут слушателя/читателя в рассказываемую историю.

- **Герой.** Основной персонаж повествования истории.

- **Действующие лица.** Люди, встречающиеся в рассказываемой истории.

- **Маркеры повествования** с элементами описания. Стилистические приемы, которые используются в рассказе.

С помощью данных элементов художественной истории сторителлинга можно поэтапно сформулировать и рассказать свою собственную историю. И, как ни странно, приведенные элементы тесно перекликаются с элементами построения сценария полнометражного кино. Из этого вытекает наш прямой тезис о том, что структура сторителлинга – это упрощенная структура полнометражного художественного фильма.

Полнометражный фильм (полный метр) – формат кинофильма, длиной не менее сорока минут. Короткий метр, соответственно, не превышает длительность в сорок или пятьдесят минут.

Рассмотрим ключевые элементы структуры фильма для более подробного изучения и последующего построения алгоритма сценария по пунктам.

В любом сценарии, будь это короткий метр или полный, всегда присутствует идея. Идея является самым важным элементом любой истории. От идеи зависит успех конечного продукта, поэтому важно совершенствовать ее как при самом создании, так и по ходу развития истории. Блейк Снайдер, автор книги для сценаристов «Спасите котика!

Всё, что нужно знать о сценарии», размышляет об идеи, как о ключевом, решающем параметре истории, т.к неправильно сформулированная идея в лучшем случае может привести к негативной реакции критиков и аудитории, намного хуже – если плохая идея не приведет вообще ни к чему. Идея всегда должна вызывать какую-то обратную реакцию, будь она положительная или отрицательная. Сам Б. Снайдер сформулировал **семь предупреждающих правил неправильной истории**, которые могут подсказать, что идея плохо сформулирована или недостаточно хорошо продумана:

1. Страх рассказать кому-либо об этом.
2. Боязнь, что идея может быть украдена.
3. Страх, что произнеся это вслух, вы испортите «волшебство».
4. Страх, что если я не напишу историю быстро, я потеряю ее.
5. Отсутствие базовых логических цепочек, которые я игнорирую.
6. Много замечательных сцен, но видения истории в целом нет.
7. Отсутствие исследования темы: сначала нужно убедиться, может, кто-то уже сделал подобный фильм.

После создания идеи, ее формулирования и проработки, история начинает оживать. Идея, сформулированная в голове одного человека, начинает обретать четкость и формироваться в цельное представление при ее описании другому человеку. Существует два способа для описания идеи киносценария: питч и логлайн.

Питч – краткая структурированная презентация проекта перед потенциальными инвесторами, чаще всего максимально доходчивая информация. Цель питча – заинтересовать инвестора и привлечь финансирование. Б. Снайдер, автор

книги для сценаристов «Спасите котика! Всё, что нужно знать о сценарии», формулирует свое представление питча: «Питч для меня – это самый продаваемый способ того, что я делаю. Это самый сжатый, самый простой, самый быстрый способ изложить версию событий, которая точно охватывает суть всего».

Логлайн – максимально короткий пересказ содержания сценария, в котором используется минимальное количество слов, задача которых разбудить интерес читателя. Б. Снайдер называет логлайном следующий шаг к созданию сценария после питча.

Следующий этап после формулирования питча и логлайна – это, непосредственно, создание сценария. Для его создания существуют различные техники и алгоритмы, помогающие структурировать элементы. У Б. Снайдера существует пример структуру сценария или, как его еще называют, контрольный лист (beat sheet).

Контрольный лист – инструмент, которым пользуются писатели для того, чтобы спланировать и выстроить сюжет, он помогает использовать ключевые моменты и выделять действие в поворотных точках сюжета.

Структура сценария (beat sheet) по определению Б. Снайдера:

- Название проекта
- Жанр
- Дата
- 1. Открывающая сцена
- 2. Формулирование идеи
- 3. Установка
- 4. Катализатор
- 5. Размышление
- 6. Переход ко второму акту

7. Второстепенная сюжетная линия
8. «Развлечения и приколы»
9. Поворотная точка
10. «Плохие парни наступают»
11. «Все потеряно»
12. «Душа во мраке»
13. Переход к третьему акту
14. Финал
15. Заключительная сцена.

Столь четкая формулировка каждого пункта на первый взгляд может показаться малопонятной, однако, при подробном изучении каждый шаг структуры сценария по Б. Снайдеру становится весьма легким для понимания и следования для создания собственного сценария.

Не менее важным в структуре сценария является эмоциональный сдвиг. Он обязателен в каждой сцене истории, т.к. сценаристу необходимо показать изменение в сюжете. Персонажи должны входить в сцену с одним настроением, а выходить из нее уже с противоположным. Таким образом, каждая сцена должна быть четко окрашена в своей эмоциональной характеристике, она всегда либо положительная, либо отрицательная. Это позволяет наметить в каждой сцене конфликт.

Конфликт – это столкновение, борьба противоборствующих сил, стремлений, идей, взглядов. Без него театрализованное представление не обладает необходимой динамикой, что сразу становится заметно зрителям.

Конфликт дает сюжету больше возможных вариантов проблем, особенно когда автору истории сложно найти его в своих сценах. Б. Снайдер неоднократно упоминает, что конфликт должен присутствовать во всех сценах истории.

Алгоритм построения сценария

Владение технологией написания сценария имеет важное значение для того, кто намеревается рассказать свою историю. Кроме этого, не менее важен сам подход к работе с уже созданной идеей. Об этом в своей работе писал А. Волков «Алгоритм написания сценария». Автор составил алгоритм действий, направленных на создание сценария, не сковывающих фантазию и помогающих сфокусироваться на отдельных составляющих. В алгоритме всего пятнадцать пунктов, которые мы подробно разобрали с комментариями:

1. Генерация идей. Запись всех идей, которые приходят на ум. Автор советует не обращать внимания на качество идей и призывает записывать все, о чем хочется написать целую историю. Главное – количество идей.

2. Фильтрация. Критический подход к отсеиванию идей. Необходимо отбросить слабые задумки и оставить сильные, которые стоят того, что снять фильм.

3. Селекция. Рассматривание ранее выбранных идей. Отбор оригинальных задумок, их улучшение. Результат, который важен на этом этапе, состоит в том, чтобы из всех идей осталась одна, которая станет основой для будущего сценария.

4. Логлайн, разработка концепции. Описание замысла одним предложением. Важна оригинальность, конфликт и интрига.

5. Название. Создание рабочего названия для будущей оригинальной истории.

6. Сравнение. Отбор нескольких фильмов в том же жанре, в котором прописывается наш сценарий. Фильмы используются в качестве ориентира, чтобы сравнить свою работу с образцом.

7. Структура. Составление контрольного листа (beat sheet). Определение темы истории. Автор советует задать несколько вопросов: когда структура готова, спросите себя, каков второй слой истории? О чем она на самом деле?

8. Разработка персонажей. Описание их достоинств и недостатков, внешние и внутренние изменения по ходу повествования истории. Описание характеров и поступков персонажей. Автор задает наводящие вопросы: как изменится герой к концу истории? Как характер персонажа отражает тему вашей истории?

9. Синописис. Описание истории на двух-трех листах бумаги. Синописис – краткое линейное изложение концепции сценария фильма, его содержания, сути драматического конфликта в увлекательной форме.

10. Тритмент. Более подробное описание истории с включением диалогов, т.е. наиболее важных фраз. Тритмент – это своего рода реклама сценария, необходим, прежде всего, чтобы заинтересовать потенциальных покупателей сценария, а затем успешно продать его. Тритмент длиннее синописиса, написан в авторском стиле, более эмоционально, с деталями самых эффектных и запоминающихся моментов.

11. Карточки. Запись всей истории на карточках. Каждая карточка – одна сцена.

12. Сценарий. Написание сценария без его сокращения и редактирования.

13. Первый вариант. На данном этапе автор рекомендует закончить черновик и отложить рукопись на неделю или две недели.

14. Редактирование.

· Переписывание рукописи, исправление несостыковок, неправдоподобных моментов и дыр в сюжете. Проверка идеи и темы сценария.

- Проверка структуры сценария, сюжетных точек. Избавление от сцен, не несущих смысл.

- Обращение внимания к персонажам, осознание их пользы и редактирование.

- Редактирование диалогов. Манера разговора каждого персонажа должна быть уникальной, соответствующей его натуре.

- Исправление стилистических и грамматических ошибок.

- Улучшение того, что можно улучшить в сценарии, его обработка.

15. Название и мнение. Определение названия произведения. Передача потенциальным зрителям для высказывания мнений. Исправление недочетов.

Соблюдая алгоритм написания сценария, нельзя забывать о сюжете. Он должен быть оригинальным. Несомненно, идея является самым главным составляющим и ее проработка должна быть тщательной. После создания и формулирования идеи необходимо прописать сцены, мысли, фрагменты диалогов, описания персонажей, конфликты, линии и сюжеты. При этом после создания и проработки идеи необходимо отложить всё в сторону на некоторое время, чтобы взглянуть на свою задумку по-новому. Это советует сделать и Давыдова И., автор статьи «Как правильно написать сценарий: шестнадцать правил для написания сценария».

Алгоритмов написания сценариев на настоящий момент существует самое невероятное количество способов. Опытные сценаристы могут не придерживаться приведенных выше пунктов, полагаясь на свои профессиональные отработанные навыки, для начинающих сценаристов подобное игнорирование шпаргалки алгоритма может сказаться негативно и отразиться в плохо сформулированной идее или

запутанном сценарии, за который не возьмется ни один режиссер.

Элементы истории

Всего существует восемь основных связующих компонентов любой истории, поэтому в данном параграфе мы разбираем каждый элемент в отдельности, упрощая понимание необходимости использования всех элементов для создания полноценной истории, в нашем случае – сценария.

Вспомним все восемь элементов и начнем с первого пункта – сюжет.

Сюжет, как и его основные персонажи, пожалуй, является самым главным элементом любой истории. Как ни странно, учитывая все созданные истории за все время существования человечества, основ для сюжета всего семь. Они могут видоизменяться, преобразовываться, искажаться, но они всегда остаются неизменны в своих характеристиках.

Семь универсальных сюжетов:

1. Победа над чудовищем. Главный герой сражается буквально или фигурально с монстром, который также может представлять собой настоящего монстра/чудовище или человека с характерными наклонностями «монстра». Герой побеждает его и получает какой-либо приз, сокровища, любовь, признание и т.д. Важно здесь то, что злодей истории обязательно угрожает главному герою лично, либо угрожает его семье и близким людям, за которых герой должен вступить. По мере повествования, герой преодолевает многочисленные трудности, которые норовят сломить его. Шансов на победу должно оставаться все меньше, но смелость/находчивость/надежда должны помочь герою преодолеть все и победить монстра. Примерами использования данной основы сюжета являются фильмы Аватар (2009), Дракула (1992), Гарри Поттер (2001-2011).

2. Из грязи в князи. Главный герой – обыкновенный человек, внезапно открывающий в себе что-то необычное, уникальное. Герой приходит к успеху, благодаря своим собственным усилиям, либо по стечению определенных обстоятельств. В основе подобного сюжета чаще всего главным героем становится молодая девушка, нежели парень или мужчина. Одним из узнаваемых примеров использования сюжета является всеми известная Золушка, героиня одноименной западноевропейской сказки. Основа данного сюжета стала любимой у американской анимационной студии Disney, которая в последнее время выпускает истории как про положительных персонажей, так и про отрицательных. Так, предстоящий фильм Круэлла (2021) от компании Disney по трейлеру и описанию сюжета может стать примером использования основы сюжета из грязи в князи. Помимо этого, примерами из кинематографа с основой данного сюжета стали такие фильмы, как Волк с Уолт-стрит (2013) и Меч короля Артура (2017).

3. Путешествие. Или, по-другому, квест. Герой отправляется в путешествие в поисках труднодостижимой цели. Интересно то, что конечным результатом в основе данного сюжета может стать не нахождение первоначальной цели, поставленной героем, а нахождение себя и внутреннего я. Главный герой отправляется из дома либо в одиночестве, либо в компании. Букер К., автор книги «Семь базовых сюжетов: почему мы рассказываем истории», определил компаньонов главного героя:

- Верный друг героя,
- Его союзник с абсолютно противоположным характером,
- Несколько близких и чаще всего безымянных помощников, которые погибнут в путешествии,

· Компания героев, у каждого есть своя цель и своя отдельная роль.

Данный сюжет распространен в детективах и детских историях. В детской литературе главный герой попадает в сказочную страну, путешествует по ней в одиночестве или компании и участвует в различных приключениях. Яркими примерами в современном кинематографе стали фильмы: Перси Джексон и похититель молний (2010), Властелин колец: Братство кольца (2001), Вокруг света за 80 дней (2004), Убийство в Восточном экспрессе (2017). Основа сюжета путешествия хороша тем, что можно наглядно показать эмоциональный рост главного героя, а также продемонстрировать важность командной работы.

4. Туда и обратно. Главный герой, вырванный из своего привычного мира, пытается вернуться в него и попасть домой. Герой попадает в новый мир, необычный и странный, исследует его, побеждает своих противников, возникающих на пути, набирается опыта, становится сильнее морально и/или физически и возвращается домой. Новый мир, в который попадает главный герой, не поддается привычным правилам и логике, герой действует интуитивно, исследуя непривычную обстановку. Примерами использования данной основы сюжета являются фильмы Алиса в Стране Чудес (2010), Хроники Нарнии (2005), Начало (2010), Лабиринт (1986). Большинство фильмов с основой данного сюжета рассчитано на юную аудиторию, а новый мир, который исследует главный герой, чаще всего похож на сон, который постепенно превращается в ночной кошмар.

5. Беззаботная история (комедия). В центре внимания возникает путаница, недопонимание, которые приводят к конфликту, но, в конечном счете, история заканчивается

благополучно, конфликт исчерпан. Сюжет не должен быть обязательно смешным, но отношения героев должны сплетаться так, чтобы в начальной точке повествования они не могли прийти к единому выводу и договориться о чем-либо. Примерами из кинематографа с основой данного сюжета стали такие фильмы, как *Дневник Бриджет Джонс* (2001), *Четыре свадьбы и одни похороны* (1994), *Предложение* (2009), *Чумовая пятница* (2003).

6. Трагедия. Главным героем истории выступает неприятная и/или негативная личность, возможно, злодей. История рассказывается о падении главного героя. Кульминацией является смерть героя из-за каких-либо недостатков его характера, из-за слабостей или ошибок. Чаще всего недостатком является его любовная страсть и/или жажда власти. Иногда основа данного сюжета показывает обратную сторону сюжета победы над монстром, где главный герой – это тот самый монстр, который по мере повествования становится худшей версией себя и окончательно становится чудовищем к приходу настоящего героя, который побеждает его. Яркими примерами в современном кинематографе стали фильмы: *Лицо со шрамом* (1983), *Суини Тодд, демон-парикмахер с Флит-стрит* (2007), *Славные парни* (1990), *Престиж* (2006), *Макбет* (2015), *Дориан Грей* (2009). Использование данной основы сюжета часто применяется в том случае, когда нужно осветить возникнувшие проблемы в обществе.

7. Возрождение. Или, по-другому, перерождение. Главный герой истории – злодей или отрицательный персонаж, который по мере развития истории осознает свои ошибки и искупает их, перерождаясь в положительного героя. Очень часто в сюжете появляется персонаж, который помогает главному герою осознать свои ошибки и переродиться, т.е. персонаж-спаситель. Он дает надежду на светлое будущее,

показывает главному герою, что в нем есть или осталось что-то положительное. В основе данного сюжета лежит важность наличия поддержки со стороны близких людей в трудный этап жизни. Примерами использования данной основы сюжета являются такие фильмы, как: Красавица и Чудовище (2017), Искушение (2007), Список Шиндлера (1993).

Семь базовых сюжетов, проанализированных выше, являются универсальными. Они могут видоизменяться и даже переплетаться. Например, в фильме Хоббит: нежданное путешествие (2012) плотно перекликаются все семь сюжетов, где одна группа героев занимается путешествием, а другая сражается с монстром. Подобным примером мы можем доказать то, что повествователи, а в нашем случае сценаристы, не смогут придумать новую основу сюжета, все сюжеты написаны очень давно и используется с давних времен и поэтому остается лишь их изменять и переводить на свой замысел, совершенствуя.

Ранее мы заметили, что сюжет и основные персонажи являются самыми главными элементами любой истории, поэтому следующим мы проанализировали персонажей истории, точнее главного героя и действующих лиц.

Формирование образов повествовательного акта является одним из значимых составляющих, имеющих влияние на то, будет ли история интересна.

Для подробного создания образов персонажей существуют различные схемы и способы, все они могут обраться вокруг одной простой схемы. Изначально она применялась в сфере педагогики, позже сторителлеры заметили эффективность ее использования для проработки героев и взяли на вооружение. Схема основана на стратегии плохой и хороший коп, которая заключается в том, чтобы показать контрастность действий, их противоположность.

Схема заключается в противоположном поведении двух людей из одной команды на переговорах. Один, плохой коп, в большей степени давит и проявляет агрессию. Он призывает к крайним действиям, сомневается и угрожает. Другой переговорщик, хороший коп, напротив, демонстрирует свою позитивность, предлагает все решить полюбовно, взывает к разуму и защищает от первого копа. Таким образом, тот, на кого оказывается воздействие, расшатывается и становится неустойчивым.

Что же происходит дальше? Плохой – все хуже, хороший – остается таким же или даже лучше. Доверие к хорошему увеличивается, и на фоне этого доверия оппонент признает то, что было необходимо. Что было необходимо хорошему и плохому. Стратегия понятна: один коп давит, второй поддерживает.

При создании персонажей данная стратегия позволяет найти сильные и слабые стороны у противников, чтобы противопоставить персонажей для завязки конфликта и запустить сюжет. Схема плохой и хороший коп немного меняется: необходимо выписать четыре столбца. Первые два столбца отводятся одному персонажу; в первом указываются его сильные черты характера, положительные качества, во второй столбец выносятся его отрицательные черты, негативные качества, отрицательные поступки и т.д. Третий столбец выносится под название хороший коп, в нем те отрицательные качества героя, которые были указаны во втором столбце, выписываются в положительном свете. Четвертый столбец, соответственно, выносится под название плохой коп, в нем все качества и черты из первого столбца выписываются в негативном ключе.

Данная схема позволяет расписать и разобрать каждого персонажа истории с точки зрения других персонажей, за-

действованных в сюжете. Это облегчает процесс создания и формирования характеров и позволяет наглядно увидеть взаимоотношения между героями.

Элемент, определяющий сюжет рассказываемой истории, будь это самостоятельное произведение или сценарий к нему, – конфликт

Конфликт – это база истории, а без базы невозможно развитие действий. Для того, чтобы разобраться, как развивать персонажей и двигать сюжет, необходимо определить типы конфликтов и выбрать подходящий для конкретной ситуации. Всего в литературе и кинематографе насчитывается **шесть типов конфликтов**:

1. Внутриличностный конфликт. Т.е. человек против самого себя, где я противопоставляется я. В историях, где герой вступает в конфликт с самим собой, исследуются глубокие уровни характера, зритель/читатель следит за тем, что происходит в голове персонажа. Данный тип конфликта считается одним из самых интересных для показа на экране, т.к. зритель с большим напряжением следит за внутренней борьбой персонажа, зная о ней и зная о том, что другие персонажи истории могут не догадываться о происходящем конфликте до определенного момента времени. Герои внутриличностных конфликтов чаще всего берут за основу будущей борьбы старую рану, т.е. болезненное воспоминание из прошлого, потерю близкого человека или трудную ситуацию, в корне изменившую их жизнь. Рана обязательно должна влиять на характер и поведение героя, а убеждения, сформированные на основе ран, должны казаться герою логичными. Динамика конфликта, т.е. его развитие происходит тогда, когда рассказчик истории, в нашем случае – сценарист, дает герою неопределимое желание к чему-либо, что противопоставляется старой ране и что наверняка заставит

героя избавиться от прежних убеждений. Таким образом, запускается действие, сюжет начинает развиваться. Наглядными примерами, где зритель следит за тем, что происходит в голове главного героя, стали фильм и сериал, как: Удивительная миссис Мейзел (2017), Флибэг (2016), Умница Уилл Хантинг (1997).

2. Внешний конфликт. Человек против человека. Данный тип конфликта достаточно широко распространен в кинематографе, особенно в последние два десятилетия. Кинокомпании, выпускающие фильмы, основанные на комиксах, к примеру, DC films и Marvel Studios, часто прибегают к использованию внешнего конфликта между героями, создавая протагонистов и антагонистов. Схема взаимодействия проста: персонажи противопоставляются друг другу; антагонист, чаще всего выступающий в качестве основного персонажа, всячески пытается остановить протагониста, который в большинстве случаев становится главным героем, от достижения его цели, помешать ему или удержать; протагонист, он же главный герой, должен преодолеть преграды, выстраиваемые антагонистом и достигнуть конечной цели. Если говорить о конкретных примерах из кинематографа, то внешний тип конфликта был использован в сериале Хорошее место (2016) и медиафраншизе Звездные войны (1977-2019).

3. Человек против общества. Данный тип конфликта может быть как внутренним, так и внешним. Последний, как правило, используется в политических триллерах, трагических фильмах и драмах. К внутреннему конфликту персонажей часто сводят в комедиях. Тем не менее, существуют исключения из правил, где внутренний конфликт применяется в трагикомедиях, усиливая воздействие на зрителя. Человек против общества отлично раскрывается в полнометражных

фильмах, где строгие рамки хронометража позволяют полностью показать возникшую борьбу с обеих сторон, в сериалах данный тип используется редко, т.к. его сложно развивать в течение продолжительного времени, пока развивается сам персонаж, а это может занять целые сезоны. В 2019 году вышел фильм Джокер с Хоакином Фениксом в главной роли, в котором поднимается вопрос человека и общества. Что примечательно, так это то, что к внешнему конфликту прибавляется внутренний, заставляя зрителя испытывать весь спектр эмоций, наблюдая за происходящим на экране.

4. Человек против природы. Внешний конфликт. Герой истории должен преодолеть силу природы для достижения своей цели, при этом, природа может быть представлена в виде природного явления, катаклизма, животного. Силой природы становится то, что совершенно не подвластно человеку в естественном мире. Исходом данного типа конфликта возможно как победа над природой, так и поражение человека. Часто в кинематографе при использовании человека против природы герой отправляется в путешествие, где сталкивается с возникшей силой природы. Одно из емких описаний данного конфликта – выживание. Появляется внешний конфликт в фильмах-катастрофах, когда мир подвергается глобальным катаклизмам, связанным с апокалипсисом: Послезавтра (2004), Глубоководный горизонт (2016), 2012 (2009), День Независимости (2016). Помимо этого, в последнее время актуальной темой становится борьба человека с силами природы, где в качестве природы может выступать какое-то событие, болезнь и голод. Проблемы, связанные с неизлечимой болезнью, депрессией, проблемами психического здоровья и физическими недостатками, которые главный герой должен преодолеть или смириться с этим, становятся распространенными в современных ху-

дожественных произведениях, природа становится разрушительной силой для героя, и ему нужно преодолеть ее любыми способами, чтобы сохранить свой прежний мир. Что примечательно, так это то, что конфликт может стать как внешним, так и внутренним. Примеры из кинематографа, где человек противостоит природе в ее необычном проявлении: *Виноваты звезды* (2014), *Сумасшедшая любовь* (2020).

5. Человек против машины. Или, по-другому, человек против технологии. Внешний конфликт. Главный герой подобной истории должен преодолеть машину или технологию, которая, возможно, была создана человеком для облегчения и упрощения жизни. Чаще всего исходом событий становится развязка, где герой успешно побеждает машину, разрушая ее, хотя и существуют фильмы, где побеждает машина. Нередко в последних случаях машина позволяет человеку решить, что он победил, чтобы нанести финальный удар или затаиться на какое-то время, чтобы отомстить позже, что позволяет рассказчикам, т.е. сценаристам развернуть историю на несколько частей. Внешний конфликт между человеком и машиной может плавно перерасти во внутренний, где борьба будет происходить в самой машине. Подобным образом конфликт развернулся в фильме *Терминатор-2* (1991), где машина попыталась стать лучше. Очень наглядно конфликт человека и машины был показан в сериале *Мир Дикого Запада* (2016), сочувствие зрителя вызывали не столько живые люди, для которых были созданы машины для упрощения жизни, сколько роботы, которые из-за сбоя в системе стали проявлять человеческие чувства, приобретая сознание.

6. Человек против судьбы. Или, по-другому, человек против сверхъестественного. Конфликт может быть как внутренним, так и внешним. Сложность заключается в его созда-

нии, т.к. он не должен быть очевидным зрителю. Судьба или высшие силы вмешиваются в жизнь главного героя, заставляя преодолевать внешние конфликты. При этом, главный вопрос истории заключается в том, смогут ли высшие силы контролировать внутренний мир героя. Одним из самых интересных и ярких примеров кинематографа с использованием данного типа конфликта можно считать кубриковское Сияние (1980). Герои фильма принимают решения на основе их внутренних и внешних конфликтов, неумолимо попадая под влияние сверхъестественного, которое постепенно захватывает контроль над ними. Не самыми очевидными, но, тем не менее, наглядными примерами человека противостоящего судьбе или сверхъестественному стали следующие фильмы: Звонок (2002), серия Миссия невыполнима (1996-2018), медиафраншиза Звездные войны (1977-2019).

Внутренние и внешние конфликты могут и даже должны взаимодействовать друг с другом, для развития истории необходимы пересечения внутренних и внешних конфликтов, важен их тандем. При этом жанр истории не определяет, какой конфликт может быть использован в сложившейся ситуации. Любой из шести типов конфликтов может появиться в любом жанре, но важно помнить, что в ситуации, подходящей под исключение из правил, как например, смешение внутреннего и внешнего конфликта между человеком и обществом, необходимо проработать все стороны конфликта, усилив детали для завершения полноценного образа картины для зрительского восприятия.

Не менее важным элементом истории становится **место действия**. Для оформления места действия, создающего зрительный образ фильма, используются художественные декорации. Кроме этого, место действия обозначает город или местность, в котором развивается сюжет, или то, куда

прибывают персонажи после путешествия. Место действия истории задает и определяет правила существования мира, в котором развивается сюжет.

Следующий элемент истории, время действия. Как мы заметили прежде, повествование не ограничено никакими рамками времени, сюжет может развиваться в прошлом, настоящем и будущем. Время в художественном произведении – это форма или способ изображения героя и его жизни. Важным значением, на которое стоит обратить внимание, является то, что внутри истории должна быть взаимосвязь времени и мышления, при этом окружающий мир может не попадать под это влияние и выбиваться из созданных рамок времени.

Следующий элемент любой истории – предисловие.

Предисловие – часть литературного или научного произведения, предшествующая основному тексту. В предисловии излагаются разъяснения и замечания как самого автора, так и редактора, издателя, возможно, других лиц, имеющих отношение к произведению. Данное понятие широко применяется в литературе и узнаваемо в тексте, что касается кинематографа, то предисловие в кино может быть нескольких форматов. Мы разобрались с этими форматами на собственном опыте и можем разбить предисловие в кинематографе на два вида, дав объяснение по каждому из них:

1. Предисловие как пояснительный комментарий.
2. Предисловие как вступительная часть.

Восьмой элемент любой истории – маркеры повествования с элементами описания. Маркеры повествования – это стилистические приемы, которые используются в истории. Они помогают управлять зрительским вниманием. На самом деле, термин маркеров повествования понимается каждым сценаристом сугубо индивидуально. Для одних это может быть сам тип структуры сценария, коих всего насчитывает-

ся 10, для других понятие маркеров повествования может рассматриваться как прием, который используется при написании сценария, а затем плавно перетекает на экран при съемке. В этом случае мы говорим о монтажной фразе.

Монтажная фраза – определенная последовательность кадров, которая объясняет действие героя, его характер или значение события. Главное правило монтажной фразы – показать, а не рассказать. Помимо этого, маркером повествования может стать вспомогательное правило или подсказка для самого сценариста, которая позволяет прописывать сцены так, чтобы они получались интригующими. Стилистические приемы могут быть самыми разнообразными для каждого сценариста в индивидуальном порядке. И, тем не менее, все сводится к структуре построения сценария, поэтому можно сделать вывод, что маркеры повествования в сценаристике о том, как поместить сцены, в каком порядке рассказать историю и как разбить сюжет.

Сторителлинг – *многофункциональный инструмент или, по-другому, совокупность инструментов. Структура сторителлинга – это упрощенная структура полнометражного художественного фильма, в которой присутствует восемь постоянных элементов: сюжет, конфликт, место действия, время действия, предисловие, главный герой, действующие лица, маркеры повествования.*

Создание, построение и развитие истории невозможно без главных элементов – главного героя, действующих лиц, сюжета и конфликта. Все они связаны между собой, но началом всего становится конфликт, он определяет сюжет. Существует семь универсальных сюжетов, и они могут видоизменяться, преобразовываться и объединяться, переплетаясь. Конфликт истории влияет на создание образов героев, формирование которых имеет значительное влияние на

то, будет ли финальная история интересна и увлекательна. Развитие сюжета невозможно без подходящего фона, коим становится место действия, определяя правила, законы и условия, по которым создается мир внутри истории и которым должны подчиняться герои. Элементом, определяющим развитие сюжета, является структура, она, как мы уже разобрали выше, существует в десяти разных вариациях, которые имеют свои четкие условия, позволяющие умело обыгрывать историю, привлекая интерес аудитории, что для нас является решающим фактором при создании истории.

КАК СТОРИТЕЛЛИНГ ПОМОЖЕТ ПРИ СЪЕМКЕ И МОНТАЖЕ

Т. Туктаров

Сторителлинг сегодня является неотъемлемой частью всего контента, выпускаемого в современной мультимедийной сфере, и имеет большое влияние на вовлеченность аудитории. *Разновидность приемов и техник монтажа в мультимедиа рассматривается в разрезе киномонтажа, так как сторителлинг очень похож на кино, так как имеет в своей основе сюжет, конфликт и персонажей и с помощью этих составляющих рождается история, которую можно передать с помощью монтажа.*

Существует два основных вида киномонтажа: **внутрикадровый** и **межкадровый**. А также несколько техник, которые часто используются в киноискусстве: контрастность, параллельный монтаж, лейтмотив, последовательный монтаж, ассоциативный и дистанционный монтаж, иллюстрационный монтаж.

С помощью этих техник, их сочетаний и компоновки можно создать отличный видео материал с помощью такого приема, как сторителлинг.

О.В. Тодорова в своих трудах описывает сторителлинг, как особый формат коммуникации с читателем или зрителем, который помогает гибко взаимодействовать с аудиторией, предполагая для нее познавательность и развлекательность.

В своем труде «Сторителлинг как инновационный PR-инструмент» автор приводит определение американской национальной сети сторителлинга, которое звучит следующим образом: ***«сторителлинг – это интерактивное искусство слова и действия, которое может пробудить воображение зрителя».***

Погружаясь в понятие «рассказывание историй» мы наблюдаем неотъемлемое влияние данного инструмента на культуру в целом. Истории рассказывали еще с самой древности, так мы можем видеть наскальные рисунки, которые передают историю первобытного человека, далее истории плотно вливаются в мифологическую культуру разных народов, перетекают в сказания и былины, передавая культуру и сохраняя в себе многовековую культуру.

Развиваясь, сторителлинг становится более гибким, с помощью него в обществе закладываются определенные взгляды, нормы морали, проводится воспитательная работа, передаются политические взгляды.

Так в 2014 году на конференции «Инновации в коммуникациях» эксперты В. Пекар, А. Радян, Д. Олтаржевский, К. Сладкевич, Д. Новакивська назвали сторителлинг одним из основных и самых перспективных трендовых направлений современной мультимедийной журналистики.

Разбирая подробнее, почему сторителлинг считают одним из самых востребованных направлений, хочется глубже изучить саму структуру и концепцию данного приема.

Основной сторителлинга всегда является сюжет. Как любая история, сказка или рассказ, контент в стиле сторителлинга должен иметь стройный, интересный и увлекательный сюжет.

Сюжет должен захватывать, проводить читателя или зрителя за руку, показывать завязку, кульминацию – самую верхнюю точку повествования и переходить к финалу, развязке. Идеальные истории способны не отпускать до самого конца и доносить определенные мысли до аудитории.

В идеальном сюжете для контента в стиле сторителлинг является напоминание зрителю основной причины повествования. Так как завязка-кульминация и развязка считаются основой для концепции сторителлинга, назовем их тремя основными актами. В каждом из этих актов необходимо повторять основной информационный посыл. Например, если мы говорим про видео-контент и сюжет истории рассказывает о маленьком котенке, которого спасли и вылечили, основным посылом будет – помощь животным. Этот посыл необходимо передавать зрителю на протяжении всех трех актов повествования. Посыл, в данном приеме, является основой, стержнем, вокруг которого выстраивается весь сюжет.

Однако ни один сюжет не обходится без персонажей, поэтому персонажи – это вторая составляющая структуры сторителлинга. Сторителлинг, как и любой вид повествования, требует наличия главного героя, с которым происходит основное действие, и второстепенных персонажей, чья роль в сюжете влияет на главного героя.

Персонажи могут играть как положительную, так и отрицательную роль в повествовании. Действия персонажей и их влияние также отражается на поведении героя и принятие им решений.

Место и время – это окружение героя и персонажей. Место действия выбирается, исходя из истории, и должно раскрывать ее. Место и время действия – третья составляющая структуры сторителлинга.

Например, если рассказ про пробки на дорогах, то и место действия должно отражать суть, т.е. локация в данном случае должна быть дорога с длинной колонной из машин.

Время тоже играет важную роль, чтобы зритель погрузился в атмосферу. Если в рассказе фигурирует ночь, например, история про лунное затмение, то и время должно быть ночное.

Проблема или конфликт – проблематика истории – это ее основа, она может раскрываться через действия героев, их диалог, отношения друг к другу.

Проблематика рассказа может отражаться и в окружающей атмосфере и быть близкой зрителю. Например, мы снимаем про пробки на дорогах. Пробки – это близкая повседневная проблема человека, поэтому она будет захватывать зрителя, и он будет наблюдать, как данная проблема может быть решена или не решена.

Развязка – то, что должно быть в финале. Сюжет всегда должен быть раскрыт. Поэтому такой элемент, как развязка, представляет собой законченность, точку Б, к которой мы должны прийти через всю историю.

В основе сторителлинга лежит концепция трех актов: завязка, кульминация и развязка, на протяжении которых необходимо постоянно повторять зрителям посыл, который является стержнем истории и вокруг которого строится вся история.

Разновидности приемов и техник монтажа в мультимедиа

Прием монтажа, наиболее хорошо передающий конфликт – это **контрастность**. Данный прием основан на сближении противоположных, контрастирующих между собой элементов. Противопоставление в данном приеме может заключаться в показе разных эпизодов, сцен, которые дают зрителю постоянное ощущение сравнения двух противоположностей.

Простой пример использования этой техники можно привести при съемках военной истории, очень хорошо здесь подходит описание начальной сцены фильма «Брестская крепость»: люди мирно спят, не ожидая войны и кадр сменяется на подъезжающий поезд, из которого выходят немецкие солдаты. Кадр снова сменяется на мирно спящих жителей города Брест и, на этом фоне раздаются взрывы бомб. Здесь очень хорошо показан контраст сцен, заставляющий зрителя прочувствовать глубину момента.

Одной из распространенных техник монтажа, использующихся для показа драматургии, является параллельный монтаж, его достаточно часто используют во многих современных телешоу или в интернет роликах.

Параллельный монтаж представляет собой показ действия в двух или трех местах одновременно. Данный прием часто можно встретить в современных социальных роликах, когда экран разбивается посередине полоской, таким образом разделяясь на два экрана и на каждом из них показаны два персонажа, делающие разные вещи в один момент времени. При этом персонажи объединяются одной историей, одним конфликтом.

Лейтмотив – прием монтажа, который способствует напоминанию о посыле. Лейтмотив может быть использован

как в речи героев, так и в показе кадров. Часто лейтмотивом повествования служит музыкальное сопровождение, какая-то тема, которая играет в определенные моменты истории, отсылая к сцене, в которой звучала в первый раз. И именно сцена, которая в голове зрителя будет той самой отсылкой, будет нести в себе основной посыл истории.

Например, если мы снимаем историю про автогонщика, который поддался порыву победить и попал в аварию, основным посылом будет – не поддавайся своим амбициям. Самая сильная сцена, которая покажет данный посыл может быть разговор с лучшим другом перед гонкой, где друг будет пытаться разубедить главного героя в его намерение во что бы то ни стало выиграть гонку. В момент диалога на фоне может играть музыка, которая станет лейтмотивом, а в момент аварии лейтмотив заиграет громче, тем самым создавая в голове ассоциацию с данной сценой и донося до зрителя посыл.

Еще одна техника монтажа, которую часто используют – это **последовательный монтаж**. Как следует из названия, он показывает хронологию событий от одного к другому, без использования флэшбеков (воспоминаний героя). С помощью такой техники можно добиться плавности и линейности повествования, показать развитие истории и персонажей, как они проходят путь от точки А в точку Б, при этом меняясь сами.

Одним из современных приемов монтажа называют **ассоциативный монтаж**. Такой прием был взят из заключения психологов о том, что люди не мыслят абстракциями, они мыслят образами. Что способно вызвать в голове образ? Несомненно, ассоциация. Например, когда мы слышим фразу «круглое и зеленое» в голове возникает вполне конкретный образ: яблоко, мяч, шар и т.д. Поэтому ассоциативный монтаж призван вызывать образы в голове зрителя.

В основе ассоциативного монтажа лежит символизм образов и предметов, находящихся или перемещающихся в кадре. Детали передают определенный смысл событий, действий, форм. Ассоциативный монтаж помогает вызвать эмоциональный отклик у зрителя и наполнить повествование глубиной.

Очень часто ассоциативный монтаж можно встретить в музыкальных клипах, которые также снимаются с использованием сторителлинга.

Опираясь на теорию Д. Вертова и открытия С. Эйзенштейна, он разработал одну из форм ассоциативно-образного и интеллектуального видов монтажа – **дистанционный монтаж**. В его основе лежит прием распечатывания кадров, т.е. повтор мгновения, который связывает разновременные моменты в вечное движение по кругу, или, по А. Пелешану, – «расклеивание» кадров, их разъединение. Два опорных кадра, несущих важную смысловую нагрузку, не сближаются при этом, не сталкиваются, а разъединяются, т.е. между ними появляется дистанция. Выражение авторской мысли происходит не на стыке двух кадров, а осуществляется путем их взаимодействия через множество звеньев. При этом достигается более сильное и глубокое раскрытие идейного смысла, чем при непосредственном склеивании.

Отдельно хочется отметить современный прием монтажа для сторителлинга – **иллюстрационный**. Иллюстрационный монтаж помогает зафиксировать основные тезисы истории посредством использования инфографики, иллюстрации закадрового голоса или речи персонажа. Иллюстрационный монтаж часто можно встретить в кинолентах, когда закадровым голосом освещаются вводные данные истории, а на экране появляются иллюстрации сказанного. Например, закадровый голос рассказывает про появление новой планеты,

при этом на экране зритель наблюдает распад астероида и его перерождение в новую планетарную форму.

Если говорить про современные видеоролики в жанре сторителлинга, то можно привести пример с форматом видео «История становления», где автор рассказывает свою историю о том, кем он был и что сподвигло его выпускать медийный контент, при этом речь автора иллюстрируется с помощью инфографики или мультипликации.

Исходя из всего вышеописанного, можно сказать, что монтаж – это не средство технической нарезки кадров, а определенный образ мышления и восприятия, который помогает донести до зрителя посыл с помощью изобразительно-выразительных средств кадра, постановки, драматургии.

Но у монтажа безусловно присутствует техническая сторона. Выделяют **два вида монтажа**:

1. Внутрикадровый – сопоставление различных статических образов, мизансцен с помощью разнообразных движений камеры, которая помогает показать развитие движения в кадре.

Во внутрикадровом монтаже используются 5 основных приемов:

- Мизансцена – перемещение объектов и персонажей внутри кадра;
- Панорамная съемка – плавный поворот камеры во время съёмки, чтобы объектив охватывал широту локации;
- Съемка в движении (тревеллинг) – перемещение камеры на движущемся объекте, например, на крыше машины;
- Совмещение панорамы и тревеллинга – свободное перемещение камеры во время съемки, например, съемка с квадрокоптера.
- Совмещение мизансцены с любым видом перемещения камеры.

2. Межкадровый – чаще всего его называют склейкой рядом стоящих кадров по смыслу, чтобы передать идею, образ, посыл. Такой вид монтажа используется на финальной стадии подготовки видео, чтобы оно соответствовало авторским решениям.

Таким образом, изучая разновидности методик и техник монтажа в мультимедиа, можно с уверенностью сказать, что монтаж – это определенный вид передачи мыслеформы, образов и язык, с помощью которого можно рассказать историю.

Сторителлинг очень похож на кино, так как имеет в своей основе сюжет, конфликт и персонажей и с помощью этих составляющих рождается история, которую можно передать с помощью монтажа.

Существует два основных вида монтажа: внутрикадровый и межкадровый. А также несколько техник, которые часто используются в киноискусстве: контрастность, параллельный монтаж, лейтмотив, последовательный монтаж, ассоциативный и дистанционный монтаж, иллюстрационный монтаж. С помощью этих техник, их сочетаний и компоновки можно создать отличный видео материал в стиле сторителлинга.

Видео в стиле сторителлинга часто используется в качестве рекламы для продвижения бренда, где рассказывается короткая история. Одной из техник сторителлинга в видео называют «Преодоление Монстра». Данное название пошло из книги Кристофера Букера «Семь Основных Сюжетов: Почему Мы Рассказываем Истории».

Техника «Преодоление монстра» очень хорошо показана в рекламном ролике Nike. Рассмотрим с позиции посыла, как центрального компонента, на котором строится сюжет.

Посыл достаточно простой – преодолевай себя, не смотри на ленивого монстра, который сидит внутри.

На протяжении всего ролика мы наблюдаем параллельный монтаж, динамичную смену кадров, во время которой показываются действия различных людей в один и тот же момент времени: персонажи – мужчины и женщины занимаются спортом, бегают, играют в футбол.

Сюжет и драматургия строятся вокруг основного посыла, показывая действия персонажей в разных локациях параллельно друг другу.

В ролике также используется лейтмотив: музыкальная тема, которая нарастает и нарастает ближе к концу видео, вызывая ассоциацию преодоления и совершенствования себя.

Следующая техника, которую описывает Букер, называется «Приключение». Данная техника отражается в рекламном ролике компании RedBull.

Здесь основным посылом является трудность, с которой необходимо столкнуться, чтобы начать преодолевать себя, чтобы сделать невозможное.

В ролике мы наблюдаем техник последовательного монтажа, события происходят линейно, начиная с того, что персонажа готовят к полету в космической ракете.

В ролике превалирует межкадровый динамичный вид монтажа, когда кадры героев быстро сменяют друг друга, подхватывая интенсивные движения.

К последовательному монтажу подключается параллельный монтаж, когда в кадре мы видим группу работников и крупный план персонажа на экране монитора (00:01:10 – 00:01:12). Таким образом, нам передают посыл, показывая волнение главного героя и то, что происходит параллельно с его внутренним преодолением страха.

Сюжет развивается и показывает кульминацию: вторую составляющую концепции сторителлинга. Кульминация происходит в момент преодоления страха, запуска ракеты.

Мы также наблюдаем использование одного музыкального лейтмотива, ближе к концу, когда герой полностью преодолевает себя и совершает прорыв, лейтмотив сменяется на героический, давая ассоциацию с основным посылом.

Из видов монтажа здесь присутствует межкадровый (перебивки на речь представителя компании) и внутрикадровый, показывающий движение камеры, героев, предметов и панорамная съемка.

Третья техника сторителлинга по Букеру – это «Путешествие и возвращение». Рассмотрим данную технику на примере истории про «Робинзона Крузо». Основной посыл здесь – герой, попавший в непривычные для себя обстоятельства, который хочет вернуться домой.

Эту историю можно хорошо передать с помощью параллельного монтажа, показав героя в его привычной и непривычной обстановке одновременно, в данном контексте очень хорошо будут видны эмоции героя и посыл будет понятен зрителю.

Можно также включить последовательный монтаж, показав развитие истории таким образом, чтобы зритель увидел, с чего все началось, как герой попал в непривычные обстоятельства.

Также можно использовать ассоциативный монтаж, показав предметы в кадре, которые будут напоминать герою о родном доме, вызывая воспоминания.

Из видов монтажа здесь можно использовать и внутрикадровый и межкадровый монтаж. С помощью внутрикадрового монтажа можно показать наезд крупным планом в эмоционально острые моменты переживания персонажа, панораму местности, движение объектов внутри кадра. Межкадровый монтаж поможет передать концепцию и сделать акцент на основной посыл.

Четвертая техника, которую выделяет Букер – это «Комедия». Комедия, как жанр, очень хорошо подходит для рассказа истории, однако снять хорошую комедию намного тяжелее, чем снять хорошую драму, так как комедия должна вызывать смех и настраивать на положительные эмоции, поэтому легкость повествования здесь будет наиболее уместна.

Отличным примером комедии в сторителлинге является рекламный ролик компании OldSpice. Основной посыл здесь – подшутить над стереотипами.

В рекламном ролике мы наблюдаем метод последовательного монтажа, как герой переходит из одной локации в другую. Повествование ведет сам герой с помощью диалога со зрителем. С помощью диалога со зрителем герой направляет, фокусирует, например: «Посмотрите на меня, на своего мужчину, затем снова на меня». Герой также переносит зрителя в место локации «Посмотрите вниз, теперь вверх. Где вы? Вы на яхте с мужчиной, который могу бы пахнуть также, как и я» и в этот момент локация сменяется.

Также мы видим прием ассоциативного монтажа, герой вызывает ассоциации с помощью слов и показа предметов в кадре. Например, «Что у меня в руках? Это устрица с билетами на то, что вы любите» или «Посмотрите еще раз, устрицы превратились в бриллианты».

Вид монтажа, который здесь используется – внутрикадровый, предметы, герой, локация, все находится в движении, предметы постоянно изменяются, меняется план со среднего на дальний.

Пятой техникой Букер выделяет «Трагедию». Трагедия используется для сторителлинга, ее часто можно встретить, например, в социальных роликах. В трагедии достаточно просто передать какой-то посыл, например, в социальном

ролике «Бабушка» от канала «Ты не один» посыл видео – относитесь с уважением к своим бабушкам и любите их, ведь может случиться момент, когда они уже не смогут быть с нами.

Для таких роликов характерен последовательный монтаж, когда действия начинаются в точке А и заканчиваются в точке Б. Вместе с этим хорошо показывает драматургию параллельный монтаж, например, когда внук уходит гулять, кадр сменяется и показывает переживания бабушки в тот же момент времени.

Ассоциативный тип монтажа тоже будет уместен в данных роликах, чтобы показать предметы или действия в будущем, которые смогут вызвать триггер в прошлое, в момент самого большого эмоционального напряжения или переживания.

В социальных роликах часто используется контраст, когда в повествование включается антигерой и идет показ действий положительного и отрицательного персонажа. Контраст здесь может быть и в событиях, происходящих с героями.

Шестая техника по Букеру – это «Возрождение». Данную технику также хорошо могут передать социальные ролики, так как возрождение подразумевает новую точку в жизни, начало чего-то нового.

Седьмая и последняя техника, которую выделяет Букер – это «Из грязи в Князи», очень напоминает старинную русскую поговорку и сказку «О рыбаке и рыбке». Однако данная техника подразумевает посыл – оставаться верным себе и с помощью своих сил идти к вершине.

Эту технику очень хорошо использовать в промо-роликах компании, показав короткий сюжет карьерного роста, в социальных и мотивирующих роликах.

Таким образом, приемы использования монтажа через техники сторителлинга мы рассмотрели в разрезе 7 основных техник. В основном в техниках сторителлинга используется параллельный, последовательный, ассоциативный приемы монтажа, они наиболее полно способны передать концепцию и художественную ценность истории, донести основной посыл до зрителя.

Использование определенных техник монтажа помогает раскрыть жанровые особенности сторителлинга с точки зрения визуализации определенных объектов и выставления смысловых акцентов видеоряда.

ДРАМАТУРГИЯ ИСТОРИИ: СТОРИТЕЛЛИНГ КАК МЕТОД ПОСТРОЕНИЯ СЮЖЕТА

Ф. Фефилов

В поисках структуры

Термин «структура» употребляется во множестве разных научных дискурсах, в самых несхожих научных областях и концепциях; является одним из основополагающих понятий сторителлинга как учения о способах и методах построения сюжета. Следует оговориться, что в разных научных гуманитарных школах «структура» определяется по-разному; различно и отношение к этому явлению. (Можно вспомнить, например, скептическое высказывание антрополога Алфреда Крёбера: «Понятие “структуры”, возможно, не что иное, как уступка моде. <...> Любая вещь, если она не совершенно аморфна, наделена структурой. И сам по себе термин “структура”, видимо, решительно ничего не добавляет к

тому, что нам уже известно, служа пикантной приправой»). В данной работе мы обращаемся не столько к семиотико-философской трактовке термина, сколько к той, что активно используется в кинокритике и учебниках по сценаристике и сторителлингу; это скорее прикладное понятие, нежели теоретическое.

Структура одновременно определяет собой целое, части этого целого и отношения этих частей между собой. Причём, каждая отдельная часть наделяется своими функциями только во взаимоотношениях с другими частями этого целого. Это некая совокупность, система, где всё взаимосвязано и взаимно дополняет и предопределяет работу друг друга.

Воспользовавшись этим обобщённым, восходящим ещё к философским трудам Аристотеля, пониманием структуры, попробуем определить термин «структура сценария».

Американский сценарист и исследователь культуры Роберт Макки в своём учебнике «История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только» предлагает следующую трактовку термина «структура» применительно к сюжету фильма:

Структура – это набор событий из истории жизни персонажей, выстраиваемых в тщательно спланированной последовательности для того, чтобы вызвать у зрителей определенные эмоции и выразить особое мироощущение.

Другими словами, структура сценария представляет собой некую основу, автономную целостность её структурных элементов: персонажей, событий, обстановки, конфликта и т.д.

Все эти элементы связаны, одно детерминирует другое: «...событие может возникать в результате деятельности людей или оказывать на них влияние, тем самым характеризую

их; оно происходит в конкретной обстановке, формирует образ, действие и диалог, извлекает энергию из конфликта, вызывая эмоциональный отклик у персонажей и зрителей». Упрощённое определение термина «структура сюжета» предложил сценарист-теоретик Майкл Хейг в учебнике «Голливудский стандарт: Как написать сценарий для кино и ТВ, который купят»: Структура – события сюжета и их положение относительно друг друга.

Философ и специалист по семиотике Умберто Эко в своей работе «Отсутствующая структура» отмечал, что раздел повествовательных структур и крупных синтагматических цепочек в гуманитарных науках является одним из приоритетных, но ещё слабо разработан. Мы можем говорить о базовых наработках Владимира Проппа, Клода Леви-Стросса, Ролана Барта и других исследователей, но науке ещё только предстоит изучить нарратив как совокупность взаимосвязанных элементов.

Структура «путь героя»

Одно из фундаментальных исследований по этой теме, которое легло в основу многих учебников по прикладной сценаристике, писательскому мастерству и сторителлингу, выполнил американский специалист по сравнительной мифологии Джозеф Кэмпбелл. В своём труде «Герой с тысячей лицами» учёный пришёл к следующему выводу: «Большинство мифов имеют общую сюжетную структуру – путешествие архетипического героя, мономиф».

По мнению Кэмпбелла, любые мифологические герои проходят один жизненный путь, состоящий из следующих структурных элементов:

Первая стадия путешествия: «Исход».

1. Зов к странствию (в психоанализе Карла Юнга соответствует этапу начала индивидуации). Герой слышит некий зов, призыв покинуть родной дом, чтобы избавиться от детской жизни и инфантильного Я. Герою является образ проводника в иной мир.

2. Отвержение зова. Архетипический герой не готов выйти из детского эго-состояния, он замкнут в паттернах привычной жизни. Но полученные знаки и призывы проводника привлекают его обещанием смысла жизни, которого лишено настоящее героя.

3. Сверхъестественное покровительство. Появляется фигура учителя, шамана, наставника в путешествии (так называемые архетипы смысла: Мудрый Старец, Великая Мать). Защитник наставляет героя на путь, помогает решиться на путешествие, передаёт амулеты и волшебные предметы, которые пригодятся в пути.

4. Преодоление первого порога между обыденным и волшебным мирами. Герой переходит границу, ведущую в бессознательное. Часто эта граница изображается в виде стража.

5. Во чреве кита. Символическая смерть и новое рождение. Преодоление тёмного пространства, символизирующего гибель: герой проходит посвятельный обряд проглатывания.

Вторая стадия путешествия: «Инициация».

6. Путь испытаний. Герой развивает навыки, преодолевает препятствия: побеждает противников, проходит лабиринт, что является метафорой работы бессознательного. Возможна встреча с героем-трикстером (архетипом Тени). Происходит трансформация героя.

7. Встреча с Богиней. (Двойственные женственные архетипы Анимы, Великой Матери: одновременно олицетворяют добро и зло, жизнь и смерть, переменчивость состояний мира). Если герой достиг зрелости, он вступает в (символи-

ческий) брак с Богиней, принимает законы жизни во всех проявлениях.

8. Испытание. Испытание женской витальной двойственностью, соблазнение властью, силой, деньгами.

9. Примириение с Отцом. Преодоление главного бессознательного страха детства – власти отца. Этот этап соответствует глубинному познанию сторон собственной личности: принимая власть отца герой сам становится отцом, обретает его силу. «... поэтому он сам теперь может проводить обряд инициации, быть проводником, солнечной дверью, через которую человек может пройти от инфантильных иллюзий добра и зла к восприятию величия законов вселенной, очиститься от надежды и страха, обрести покой, постигнуть откровенность бытия».

10. Апофеоз. Символическое причисление героя к сомну богов, окончательное принятие архетипом своего предназначения.

11. Награда в конце пути. (Архетип целостности, Самость.) Снятие внутренних противоречий героя, примирение с бессознательным, достижение им просветлённого состояния, полной реализации собственного потенциала.

Третья стадия путешествия: «Возвращение».

12. Отказ от возвращения. Новый конфликт: герой не желает отказываться от полученных благ и возвращаться из волшебного мира в пространство обыденного.

13. Волшебное бегство. Герой вынужден бежать из сказочного мира, преследуемый олицетворением злых сил.

14. Спасение извне. Помощники из мира привычного и обыденного помогают избежать опасности.

15. Пересечение порога, ведущего в мир повседневности. Изменившийся герой возвращается домой, откуда начинал свой путь, но с новыми навыками, умениями, знаниями.

Часто для возвращения применяется артефакт, полученный от наставника в начале пути.

16. Властелин двух миров. Герой получает право и возможность свободно перемещаться между мирами, не оскверняя законами одного места принципы мироустройства иного. Познание обыденного мира через призму полученного знания о волшебном мире, и наоборот.

17. Свобода жить. Сотворив себя самого, герой-мастер сотворил мир вокруг себя заново; изменил своё представление о нём. Обретение гармонии.

Элементы и «единицы» структуры

Следует заметить, что на основе исследования Джозефа Кэмпбелла другой теоретик культуры Кристофер Воглер вывел упрощённую, двенадцатиступенчатую структуру мономифа. Именно она часто служит структурной основой современных сценариев. Но, поскольку отличий в концепциях Воглера и Кэмпбелла немного, в данном исследовании мы предпочитаем остановиться на более полной версии.

Три стадии путешествия героя соответствуют трём актам в классической структуре сюжета. Первый акт обозначает место действия, героев, стартовую ситуацию, демонстрирует внешнюю цель главного героя; во втором акте выстраивается само действие, происходит эволюция образов; третий акт разрешает вопросы внешней и внутренней мотивации героя.

Акт – это серия эпизодов, где в кульминационной сцене достигается высшая точка напряжения, вызывающая значительное изменение ценностей и способная оказать более сильное влияние на жизнь персонажа, чем любые предыдущие эпизоды или сцены.

В традиционно структурированном сценарии помимо трёх актов часто имеют место ещё два элемента: начальная и финальная ситуации, отзеркаливающие друг друга. Это беглое описание повседневного быта героя: до начала путешествия и после.

Сценарист-теоретик Майкл Хейг определял связь сценария и традиционного мономифа следующим образом: «Три акта сценария соотносятся с тремя стадиями развития внешней мотивации главного героя. Первый акт требуется для обозначения видимой цели. Второй акт представляет собой столкновение героя с препятствиями, прогресс его устремлений. Часто опасность угрозы нарастает, что подчеркивает эволюцию самого героя, эволюцию его сил и способностей, пока он не столкнётся с преградой не по силам, потерпит неудачу на пути к цели. Третий акт представляет собой развязку истории. Герой либо достигает своей истинной или мнимой цели; либо оказывается окончательно побеждён».

Другими словами, первый акт соответствует стадиям пролога и завязки, второй акт воплощает собой развитие действия вплоть до кульминации произведения, в третьем акте разрешается конфликт, происходит развязка истории, возможен эпилог.

При идеальном построении классической истории каждый акт имеет свою подтему, мини-конфликт, второстепенные сюжетные линии.

Рассмотрим структуру акта от малых элементов к крупным:

- Кадр – малая единица, формирующая сцены. Представляет собой изменение отношений между персонажами в рамках их действий или реакций. Кадр за кадром меняющиеся взаимоотношения формируют развитие истории и динамику отношений между персонажами.

- Сцена – действие, выраженное через конфликт, происходящее в определенном пространстве на протяжении более или менее продолжительного периода времени и обладающее в данный момент жизни персонажа хотя бы одной достаточно значимой ценностью. Теоретически любая сцена является событием истории. (Среднестатистический сценарий содержит от сорока до шестидесяти сцен, театральная пьеса меньше сорока, роман может содержать неограниченное количество сцен.) Сцены предполагают небольшие изменения героя и обстановки, но важные в контексте истории и каждого отдельного её эпизода.

- Эпизод – это последовательный ряд сцен, который заканчивается кульминационным моментом, оказывающим более значительное влияние на дальнейшее развитие сюжета, чем это было в любой предшествующей сцене. Каждая эпизод содержит в себе от двух до пяти сцен. Эта совокупность важна для понимания акта, распространённая ошибка в сторителлинге – когда из произведения вырезаются один или несколько эпизодов, что приводит к нарушению логики повествования, когда акты перестают работать как система взаимосвязанных элементов.

Альтернативные подходы: «открытое произведение» и метанарратив

Французский авангардный режиссёр и кинокритик Жан-Люк Годар размышлял о структуре сценария в противоположном направлении от традиционной теории: «В любом фильме должно быть начало, середина и конец, но вовсе не обязательно в таком порядке».

Роберт Макки определял это явление как антиструктуру (встречаются варианты: не-структура, антисюжет).

Согласно теории сценариста, типы сюжетов можно расположить по отношению друг к другу в виде треугольника, где на вершине будет представлена традиционное построение истории, классическая структура. Это архетипические сюжеты, рассмотренные выше, не подвластные времени, существующие в сознании представителей самых разных этносов и культур, основополагающие для любого человеческого сообщества, цивилизованного и первобытного.

Классическая структура – это история, завершающаяся полным и необратимым изменением, в центре которой находится активный главный герой, противостоящий главным образом внешним силам и добывающий желаемое на протяжении длительного времени в рамках постоянной и причинно-обусловленной вымышленной реальности. Это архисюжеты, где приставка «архи» используется для обозначения главенства, первичности.

В левый угол треугольника историй Макки помещает минималистичные структуры повествования, мини-сюжет. Этот тип структуры предполагает, что автор начинает с элементов классической структуры, но сжимает её, избавляясь от излишеств или усекая характерные детали архисюжета. Минималистичная история вынесена в контекст, она представляет собой сокращённую, упрощённую до необходимого минимума структуру, но в силу намеренного ограничения художественных средств допускает разные трактовки истории, тем самым сочетает с себе черты классической структуры и антиструктуры, открытого произведения.

В правом нижнем углу треугольника находится антисюжет, антиструктурное построение истории. Это кинематографический аналог антиромана, или «нового романа», и театра абсурда. (Примеры из кинематографа: американское «независимое кино», «французская новая волна».) Анти-

структурное построение стало популярно главным образом в Европе в период после Второй мировой войны как реакция на абсурдность жизни, популярность философии экзистенциализма, психоанализа и шизоанализа. Антисюжет передаёт фрагментарность мышления и жизни героев, усложняющееся сознание; соответствует тенденции на отказ от традиционных нарративов. Антиструктуре характерны нелинейное повествование, множество параллельных сюжетных линий, часто не пересекающихся, жанр фильма-сборника новелл и т.д. Это повествование зеркала в зеркале: множатся пространства, герои, рассказчики. Нередко появляется добавочный четвёртый акт, вставные новеллы, флешбеки.

Данный набор антиструктурных вариантов не предполагает сокращение классического сюжета, а поворачивает его в обратном направлении, вступая в противоречие с традиционными формами и даже высмеивая саму идею формальных принципов. Создателя антисюжета редко интересует минимализм или простота; напротив, чтобы прояснить свои замыслы, он создаёт сценарные структуры, которым присуща экстравагантность и осознанное преувеличение.

Архисюжет предполагает наличие закрытой концовки, когда даются ответы на все вопросы, поднятые историей; мини-сюжет, напротив, часто оставляет концовку открытой. Большинство проблем, возникших по ходу развития истории, решается, однако остаются один-два вопроса, на которые должны ответить сами зрители. Несмотря на то, что мини-сюжет завершается смысловой и эмоциональной недосказанностью, определение «открытый» не означает, что фильм прерывается на середине, оставляя героев и историю в подвешенном состоянии. Часто происходящее приводит к ясным и четким альтернативам, развилке, позволяющей

зрителю самостоятельно перевести концовку в статус закрытой, исходя из своего понимания посыла.

Подобный подход свойственен и антиструктуре, но следует оговориться, что понимание истории и темы намеренно затруднено, приглашает зрителя или читателя к самостоятельному конструированию повествования. По мысли Умберто Эко, уход в абстракцию, «открытая» логика означающих, является способом преодоления кризиса мышления современного человека. «... современное искусство, приучая к постоянному нарушению моделей и схем, выбирая в качестве модели и схемы идею угасания всяческих моделей и схем, а также необходимость их чередования, причём не только от одного произведения к другому, но и внутри одного и того же произведения, – не может ли оно служить орудием освобождения, и, быть может, в таком случае оно могло бы выйти за пределы эстетического вкуса и эстетической структуры, чтобы включиться в более широкий контекст и указать современному человеку на возможность возрождения и обретения самостоятельности». Этот процесс смещения интереса к читателю (зрителю, потребителю) в искусстве, стремление создания образов и структур, открытых к интерпретации, взаимодействию и интерактивности Умберто Эко зафиксировал в термине «открытое произведение».

Перечислим ряд особенностей антиструктуры в сравнении с классическим построением нарратива:

1. Кульминация открытого произведения оставляет без ответа один или несколько вопросов, конфликт остаётся неразрешённым, в то время как обязательным условием традиционной структуры сценария является полное и необратимое изменение, предполагаются ответы на все заявленные проблемы.

2. Действие традиционного нарратива начинается в определенном моменте, эллиптически развивается на протяжении более или менее длительного временного промежутка, после чего заканчивается. Если в фильме используются короткие ретроспективные эпизоды («обратные кадры», флешбэки), то они представлены таким образом, чтобы зрители могли расположить события истории в правильном порядке. Антисюжет, напротив, нередко разделен на смещенные во времени фрагменты, что усложняет, если не делает невозможным, понимание происходящего в какой-либо линейной последовательности. Время в архисюжете линейно, каждый последующий кадр продолжает предыдущий, сцена следует за сценой в правильном, логичном порядке. История с нелинейным повествованием, намеренно беспорядочными скачками в пространстве и времени, путанной временной последовательностью представляет собой антиструктуру.

3. Причинность и случайность. Классическая архетипическая история представляет собой логическую структуру, за причиной следует следствие, которое, в свою очередь, само становится причиной, инициирующей следующие следствия. Архисюжет связан с представлением об упорядоченности мира, отражает бесконечную взаимосвязанность всего сущего – от очевидного до непостижимого, от глубоко интимного до эпического, от отдельной личности до международных отношений. В антисюжете, напротив, причинность часто заменяется случайностью, главное внимание уделяется хаосу мироздания, который разрушает цепь причинности и ведет к раздробленности, бессмысленности и абсурду. (По определению Джеймса Джойса это «хаосмос», бесконечное упорядочивание при отсутствии наличного порядка).

4. Поступки героев архисюжета мотивированны, детерминированы их устремлениями, целями, социальным поло-

жением, средой, эпохой, состоянием мира и т.д. Немотивированные поступки героев антиструктурного произведения не приводят ни к каким последствиям в хаотичном мире. Всем управляет случайность, а не логика связей.

5. Реальность любого повествования условна и искусственно сконструирована, она служит метафорой жизни, притчей, но не отражает жизнь в полной мере. Тем не менее, заметим, что классическая структура задаёт правила взаимодействия героя и мира, до финала произведения эти правила остаются неизменными. (Например, герой не может неожиданно получить магическую способность без причины, особенно, если пространство фильма приближено к социальной реальности). Непостоянная реальность антиструктуры – это обстоятельства, которые нарушают порядок расположения различных форм взаимодействия, и в результате эпизоды истории непоследовательно перемещаются из одной «реальности» в другую, создавая ощущение абсурдности происходящего. По замечанию Роберта Макки, единственный закон антисюжета предписывает нарушать законы.

Важно отметить, что разные типы структур могут чередоваться даже в рамках одного фильма. (Например, фильм Орсона Уэллса «Гражданин Кейн» начинается с череды образов и флешбека, после чего повествование приобретает черты классической структуры. В художественном фильме Кантемира Балагова «Теснота» есть вставка документальной хроники и т.д.) Особенно часто гибридное построение истории используют в современных сериалах, чередуя жанры, форматы и структуры драматургии от серии к серии, их сезона в сезон.

Роберт Макки отмечает, что существуют также и бессюжетные структурированные фильмы, и бессюжетные неструктурированные фильмы: это зарисовки из жизни,

лишённые конфликта и перемен характера героя, отказывающиеся от концепции идеи и посыла.

Важным понятием в современном кинематографе, имеющим отношение к антиструктуре, является термин «метанарратив». Жан Франсуа Лиотар определял его как некий нарратив, тяготеющий к объяснению мира (идеологии, религии и т.д.), что приводит к появлению нового типа антиструктуры – метакомментария, когда само повествование строится как «подводка», комментарии к сценариям прошлого. Пожалуй, любой фильм Квентина Тарантино, можно разобрать с позиции этого подхода.

ЧАСТЬ 2. СТОРИТЕЛЛИНГ: ТВОРЧЕСКИЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ

ДИНАСТИИ

Ю.В. Андреева

ВЕРТИКАЛЬНЫЙ СЕРИАЛ. Историческая драма (Основана на реальных событиях)

Логлайн

В основе сериала – драматическая история рода дворян Молоствовых и купцов Губайдуллиных.

Ставка – выживание. Два пути – две стратегии спасения. Хрупкая дворянка и бунтарь ученый. Их пути параллельны, выборы – диаметрально различны, статика и динамика, принятие и бегство. Кто прав? Кто выживет?

Краткий синопсис

Конец 19 века. Дворянское гнездо Молостровых. Уютный мир дворянских поместий.

Карета едет по лиственничной аллее. 400 деревьев на высоком берегу Камы. В конце аллеи открывается вид на усадьбу «Долгая поляна». Юная Елизавета (19) едет к своему жениху – благородному, сильному красавцу, предводителю местного дворянства Владимиру Молострову (41). Он показывает невесте дом и сад. Семь искусственных озер (каскадом) с форелью, экзотические растения и животные, морские черепахи (привезенные князем из Африки, где тот служил). Фонтаны. И своя яхта у подножия холма. На яхте праздник, праздничный выезд на которой ознаменует зна-

комство с соседями – знатными семьями. Мужчины говорят о политике, о сделке века – у Казани нашли месторождение нефти, заключают сделку на паях с англичанами, ведь у них самые новейшие технологии.

Конец 19 века. Казань. Городское купечество. Жизнь в городе бурлит: идет торговля, развивается производство, появляются новые учебные заведения.

Студенческий бал в императорском университете. Молодой юрист Газиз Губайдуллин (19) знакомится с Рабигой (17). Молодые с первого взгляда влюбляются друг в друга. Когда Газиз рассказал дома о своей душевной привязанности, в семье Газиза скандал: отец Салим рассказывает сыну семейную историю. Его отец – Сабит пришел в город из деревни, обучился мастерству, каретному делу. Вскоре приметил его купец и отдал за него единственную дочь, все наследство перешло в управление. Жили молодые долго и счастливо и не опозорили выбор тестя. И вот он, Салим, был избран отцом из всех братьев и сестер как самый умный, предприимчивый и готовый на великие дела. Унаследовав от отца имущество и титул, он составил хорошую партию с купеческой дочкой и поклялся передать дело в руки сына – самого надежного, самого талантливого. И что теперь? Газиз не хочет учиться торговым премудростям, а хозяйство оставлять некому. Он старший сын. А теперь еще и отказывается жениться «по расчету». Отказывается свататься к дочери известного купца Шакира Казакова! А с ним необходимо породниться для дел хозяйских, для взаимных выгод, а главное, для процветания города. Позиция отца – непреклонна. Но Газиз осмеливается возражать: «Сейчас время вольное, много возможностей, татары становятся просвещенной нацией, много нового, интересного происходит. Я 7 языков выучил чтобы мир посмотреть, открытие сделать как великий Марджани и просла-

вить свой народ. А купечество – это мелко!» Он решил уйти с юридического факультета, не его. Историю выбрал. Много слепых пятен в истории его народа. Его миссия на земле – восполнить эти проблемы. Отец в сердцах грозит лишить сына содержания... «Горе тебе, непокорный. будешь зарабатывать на хлеб и воду своим трудом, вот тогда учишь чему хочешь и живи с кем хочешь!»

Вновь **усадьба Молоствовых**. Молодые на веранде, играет рояль. Владимир беседует с молодой женой, Елизавета на качелях. Барыне приносят на пробу вишневое варенье. «Берега розовели с весны, отцвели, облетели цветы, да и созрели ягодки», – говорит что-то такое романтическое няня. Елизавета грустнеет. «Ах, Владимир, как мечтала бы я вам подарить сына. В вас столько мужественности, силы, власти, так мечтаю, чтоб род ваш окреп наследником»... Елизавете Господь не дает деток. И она принимается учить местных, крестьянских. Помогает им создавая не то приют, не то школу, не то лечебницу. Дети бегают за ней разноцветным табунком. Смех, игра во флигелечке усадьбы не прекращается. Владимир не перечит жене, но грустно курит «в усы» трубку, мечтательно смотрит вдаль...

Губайдуллины. Отец семейства взял вверх. И вот день официального приема у Казаковых. Карета. Мужчины в нарядных одеждах. Прием по татарским традициям. Женщины в богатых и закрытых бархатных платьях. И вдруг, счастье, в дочери купца – девушке ей предназначенной Газиз узнает Рабигу, свою Рабигу. Как? «Я боялась тебя разгневать, не говорила кто я, ведь ты не любишь громких речей о происхождении, о богатстве отцовском. Ты то, что ты сделал сам. Твои слова?» Молодые счастливы, их купцы-родители не менее. Свадьба. Во дворе дома Губайдуллиных накрывают огромный стол, каждый проходящий мимо, пусть даже без роду

и племени, может угощаться. Традиции меценатства. Традиции добра. «Богатому заслужить милость Аллаха, все равно что верблюду пройти через игольное ушко», – повторяет Салим. На его дворе есть место всем, среди многочисленных бедных родственников, что получают здесь работу и кров, живет Ибрагим с семьей и старой матерью. Он каждое утро почтительно здоровается с купцом, работая на конюшне.

Молоствовы. Елизавета пишет письма Наденьке Крупской – они подружки по Бестужевским курсам, пишет Льву Николаевичу Толстому. Толстой любит ее письма, ждет. Когда-то в молодости его первой любовью была юная Молостова, Зинаида – девушка из этого славного дворянского рода. «Кто знает, – пишет он Елизавете, – как повернулась моя судьба, будь я более настойчив и смел. Жить мне рядом с вами на высоком берегу и писать более светлые, более христианские и добрые книги»... Владимир получает телеграмму «Петродворец захвачен. Власть пала... Большевики...».

Губайдуллины счастливы. Наконец, в семье согласие. Газиз пишет докторскую диссертацию. Он первый профессор из татар, признанных в Москве, публикуется в журналах Европы. Он создает историю своего народа. Читает лекции. Его жена юная Рабига ждет ребенка. Отец Салим выводит в свет младшую дочь Марьям. Но и купеческий уклад рушится – царь Николай подписал отказ от престола...

1918 г. После переворота. В усадьбе **Молостровых** горит свет в каминном зале. Елизавета сидит в кресле, у ног собака, она ждет мужа, поднимается страшная пурга... рассвет. Заходит управляющий, «Госпожа, простите, ваш супруг, наш хозяин... «ну, говорите же...!» «Он возвращается из уезда ночью, после долгого собрания. Его вызвали как предводителя дворянства. Был очень грубый разговор. Сердце у него прихватило, но он в городе остаться не захотел, к вам спешил...

Его потеряли в лесу, лошадь понесла, кучер пешком шел к деревне. Барина ищут». Молоствов замерз в лесу. Похороны. Черная процессия в облетевших лиственничных аллеях. Елизавета беседует с приехавшим младшим братом – нежным, утонченным поэтом из Питера. «Нет, за границу я не поеду. Здесь Володечкина душа. Это наша земля. Она меня прокормит и утешит. Я с ним останусь. Я не брошу наших деток, крестьян наших милых». Елизавета поднимается на балкон, смотрит вдаль. Горят усадьбы соседей. Она принимает судьбу. Елизавете всего 27 лет.

Губайдуллина Газиза вызывают на Черное озеро. НКВД. Допрос. Он активист национального движения. Его пытаются, угрожают, но отставляют на воле. Пока. Он знает, гибель неминуема. Двор Губайдуллиных опустел. Стол, где «милостивились» горожане, черный и пустой посреди двора. Пьяный родственник (тот самый, что раньше работал конюхом) с бутылкой самогона (мусульмане вообще не пьют) распевает революционные песни на дворе... В стекла первого торгового этажа летят камни. Отец и сын решают уехать из города в Баку. «Нужно бежать, спасти детей, свою честь и честь рода. Они надругаются над нами. Это ущербные люди, как шакалы упиваются кровью». Последней каплей стало надругательство над дочкой. Ночью конюх (тот самый бедный родственник) надругается над юной Марьям, у нее потом уже не будет детей. Он же, как выясняется, пишет донос на Газиза. Но талантливый историк получает шанс на спасение, его приглашают на кафедру восточной истории в Баку. НКВД не решается брать «чужого профессора».

Молоствовы. Елизавета одинока. Она ходит на берег, пишет стихи, плачет. Но держит себя в руках. Каждый день делает зарядку и разучивает что-то на рояле. Выполняет привычные действия. Она так же приходит во флигель, где были

открыты классы. Но они опустели. Крестьяне боятся отдавать детей «вражеским элементам», ждут – скоро откроют новую школу, советскую. Но когда приходит волна погромов, встают на защиту своей хозяйки. Елизавета понимает, что это им просто так не простят, пишет надежде Крупской и их другу Луначарскому. Ей высылают охранную грамоту (не разрушать усадьбу, где собраны уникальные этнографические коллекции) и разрешение организовать... колхоз! Крестьяне, воодушевленные, объединяются, вновь вместе. И так они будут работать до 37 года. Колхоз выживает даже в голодные годы, Елизавета едет в Казань и становится членом географического общества. Описывает уникальные опыты по разведению растений в своем дендрарии, ведет геомеры, библиотеку передает в университет. Наконец здесь, в Казанском университете, они встречаются с Газизом. Они разговаривают много и вдруг, открывшись друг другу, рассказывают всю жизнь (это может быть завязка истории...) их сердца полны страха и решимости. Они не знают, что ждет их впереди. Они становятся самыми близкими людьми, это дружба приговоренных на краю пропасти...

Губайдуллины. Газиз с семьей уезжает в Баку. Они живут в гостинице, непривычно после дворцов и усадеб. Но безопаснее. Маленькие дети, нет слуг. Газиз пишет, словно боится опоздать, но успеть сказать нужно так много... Дед Салим гуляет с внуками по набережной и говорит: «Каждый должен найти свой путь, свое призвание. И не предавать его!» Тем временем за Газизом приходят. Арест. пытки. Расстрел. Потом забирают жену, Рабигу. Слезы. Страдания. Дети сиротки. Их растит младшая дочь Марьям. Она разбирает записки брата, издает книгу, идет по его стопам и становится ученым, тоже профессором. Немыслимо для девушки-мусульманки да еще в восточном университете... Обстановка

все беднее. Но Салим так же гуляет с детьми, учит их жизни, рассказывает о своем жизненном опыте. Накрывают стол. Приборы и почти пустые тарелки. Однажды они встречаются поезд. Должен приехать Шакир Казаков. Салим успевает опередить НКВД и врываясь в вагон, чудом, перехватывает взгляд свата, забирает у него из рук сверток. Казакова выводя из вагона, милиция обыскивает с пристрастием. Но все же купцам удалось спасти сокровища, остатки наследства. Дети после смерти дедов (а она случается уже скоро), будут выживать, продавая старинные украшения... И выживут.

Молоstownы. Елизавета доживет свои печальные дни во флигеле. Здесь, в родовом гнезде, советские власти планируют создать дом творчества. Но благородную хозяйку не тронут, разрешат ей жить в своей крохотной комнатке. Своей. Теплой. С обогревом и сделанным еще в XIX веке центральным отоплением. С окнами на широкую Каму. Она пишет стихи... и гуляет по заросшей аллее. Туристы, приезжая в этот дом в наши дни, будут слушать легенду о том, что здесь живет приведение в голубом платье... иногда в предрассветные часы можно видеть туманный силуэт на балконе верхнего этажа и слышать тихую мелодию вальса из гостинной.

Правнук **Губайдуллина** – Эдуард защитит в Москве диссертацию по социальным наукам. Он продолжит традиции прадеда, откроет связь между историей нации, рода и природными (геополитическими) условиями. Так продолжается связь поколений...

В Финале – Письмо единственное Елизаветы к Газизу: «Дорогой друг. Вы избрали путь борьбы и движения. Вы восхищаете меня своей смелостью... я благословляю вас и со слезами молюсь Господу за вас и ваших близких».

Письмо Газиза к Елизавете «Милая, бесконечно смелая Елизавета. Вы, словно Сююмбике, оставшаяся без защиты

в мятежном городе, сохранившая достоинство и не предавшая своей любви. Любви к мужу, к земле, к своему народу». Я молю и буду до последнего вздоха молить Всевышнего о милости к вам...».

ОЛИМПИЙ И КОРОЛЕВА

Юлия Андреева

Темы: судьбы и случаи, свободы и правила, любви и расчета, жертвенности и героизма.

Лонглайн: Советский авантюрный капитан получает шанс изменить мир противостояния востока и запада, защищает свою честь и любовь.

Жанр: историческая драма (основана на реальных событиях)

Краткий синопсис

Сильный, бескомпромиссный, авантюрный 24-летний Олимпий Рудаков – курсант Ленинградских высших военно-морских курсов оказывается на учебной практике на судне «Марат», который направляется на военный парад в Англию, на коронацию Георга IV. Капитан линкольна – бравый Александр Головкин, герой первой мировой и кумир молодежи. С ним в рейс идет сокурсник Олимпия – Женя Иванов. Их взяли по просьбе дипломатов – парни (вернее, кто то один из них) будут дарить сапфировую брошь дома Романовых юной принцессе Елизавете. Этот дар советов передается как уважение и залог дружбы наследнице престола.

Олимпий впервые в дальнем морском походе. Приключение кружит голову, он ведет себя амбициозно, нахально, затевает драку. Он честный и не выслуживается перед на-

чальством. Но несмотря на «залет», именно его разведка выбирает на роль дарителя: он очень похож на принца Филиппа (жениха юной 11-летней принцессы, наследнице престола). Женя Иванов «правильный» комсомолец, с блестящей военной выправкой – унижен этим решением, он затаил злость и будет ждать сатисфакции. Вскоре он становится свидетелем разговора Олимпия с капитаном Головкин, когда они с восторгом обсуждают выправку английских офицеров, образованность, манеры, нормативы Grand Fleet. И доложил об этом «центру». Эти двое теперь «под колпаком».

Да, Олимпий потрясен двором, европейской страной. Парень из барака, впервые соприкоснулся с миром свободы и высочайшей культуры. Образ юной Елизаветы, с которой он встречается на приеме, убивает – он влюблен, впервые в жизни. Минутная встреча переломила жизнь. Курсант ставит перед собой цель добиться дипломатического статуса, жить в Англии. Он чувствует в себе силу, считает СССР страной возможностей и не видит преград. Тем временем, Елизавета тоже испытывает потрясение: советский моряк сказал ей «я буду служить вам и останусь верен всю жизнь» (фразу на русском она как то перевела). Она впервые задумывается, возможны ли в ее жизни самостоятельные, свободные решения? Будет ли кто-то ее любить, станет ли ее рыцарем? Принцесса живет не своей, а «общественной» жизнью. Все расписано по минутам. Утром – приемы, после обеда – визиты. С 10 лет она знает, что мужем ее будет принц Филипп. Она дочь короля, внучка короля и сама будущая королева. Без вариантов. Но характер девушки далек от «августейшего»: она воин, бунтарь, свободолюбивая, яркая личность. Едва начинается война, Елизавета отправляется... в армию. Она теперь лейтенант, инженер-механик. Водит санитарный фургон. А в день победы, Елизавета одевается как простая

девушка и бежит на улицы Лондона, в ликующую толпу... Но жизнь ее принадлежит Англии. В назначенный срок она обручается в Виндзорском замке с капитаном военноморских сил Великобритании – кузеном Филиппом. И ждет ребенка. У молодой четы то и дело возникают конфликты: идет борьба за лидерство в семье. На первой семейной фотографии принцесса позирует в той самой, советской брошке. Это вызов, бунтарство.

Олипия дома ждет разочарование. Он учит английский, много занимается, читает книги по истории, праву, культуре Европы. Но вскоре понимает, что посольства открыты только для агентов спецслужб. Его приятель и «конкурент» Женья Иванов ставит перед собой ту же цель, но идет прямым путем: успешно заканчивает школу ГРУ, начинает войну в Тихоокеанском флоте. А еще Иванов понимает, что «правильный» тесть – это двойной козырь, он знакомится с дочкой генерала, делает ей предложение...

Тем временем, Олимпий попадает в неприятную ситуацию: девушка Людмила, с которой он провел ночь, просто подруга детства, оказалась беременной. Олимпий идет в ЗАГС и оформляет отношения. Так он нарушает данное слово «буду верен». У бравого моряка рождается сын Борис. А еще из всего флота именно его выбирают позировать для скульптуры «бравого матроса» в метро «Площадь революции». Олимпий опять «работает лицом». Парня это страшно злит. Он не красавчик, он хочет добиться славы и успеха своим трудом и героизмом. Чтобы сбежать от семьи, он вызывается служить на суровый северный флот.

Начинается война. Но и на службе не получается из офицера героя. В суровом 42-м «Сокрушительный», где помощником капитана был Олимпий, попадает в страшный 11-балльный шторм. Корабль разрывает пополам, матросы

пытаются его спасти, но погибают. 15 смертей он записывает на свой счет. Капитан, замполит и он спасаются. А по морским законам, они должны были покинуть корабль последними. Военный суд приговаривает всех за трусость и малодушие к расстрелу. В последнюю минуту, командир северного флота – адмирал Головкин вспоминает юного матроса с «Марата» и заступает за него. Позор, который пережил Олимпий, теперь навсегда с ним, он не смывает кровью. Оказавшись в штрафбате, без погон, он рвется на передовую.. На полуострове Рыбачий ему наконец удается совершить героический поступок. Он держит оборону в минометном бою и истекая кровью, едва не погибает. Посчитав Олимпия погибшим, свои и враги его оставляют на поле брани. Только спустя сутки он, очнувшись, с перебитыми ногами приползает к своим. Эгоизма и бравады в нем становится меньше. Олимпий восстановлен в воинском звании и продолжает боевой путь: помощником, капитаном. Он учится думать о других прежде чем о себе. Смелый, авантюрный, рискованный, становится душой команды. После войны возвращается домой, к семье – к этим незнакомым людям: дочке и сыну. Пытается принять их, найти общий язык со своей «сухопутной командой».

По договору – военному Ленд-лизу, нужно возвращать корабли. Олимпий идет из Мурманска в Филадельфию, передает американцам крейсер. В переговорах с ВМФ вспоминает английский, от юношеских мечтаний и воспоминаний щемит сердце.

Вдруг, в 1953 г. Адмирал Головкин вызывает к себе: готовься, ты идешь на коронацию, опять в Спитхейдский рейс. Только теперь ты – капитан. На борту «Свердлова» глаза и уши КГБ – замполит Женечка Иванов, он держит связь с центром, не упуская возможность выставить «друга» в самом неприглядном свете.

Елизавете 25 лет, она уже мать двоих детей и переживает очередную депрессию. Накануне коронации она на грани срыва, не спит, не ест. Кроме правил и регламентов, капризов мужа, ей изрядно надоел фанфарон Черчилль, умеющий управлять собой, Англией и всем миром. Сегодня она станет королевой, но какая это мука, она завидует самой бедной лондонской домохозяйке, ведь та свободнее ее во сто крат. Карета подана, Елизавета поднимается, придерживая шляпку с вуалью, в лучах яркого солнца, блестит сапфировая «советская» брошь как вызов и последний символ свободы.

Панорама бухты Портсмунда. Небывалый по предствительству военный парад. 300 кораблей со всего света. На украшенный подиум поднимается будущая королева с семьей. К принцессе подходит английский адмирал: «Русского корабля все еще нет на рейде, это оскорбление, это скандал. Что они позволяют себе, эти проклятые русские! До парада – считанные минуты!». В глазах Елизаветы оживление, она незаметно поглаживает брошку... она любит импровизацию, нарушение регламента. может это добрый знак?

На горизонте показывается советский линкор. В это время на советском «Свердлове», орет рация: «Твою мать, семью расстреляем, тебя – в порошок! Забыл, что стоял у стенки???? Напомнить?». Линкору нужно успеть встать «в ряд», на «растяжку» якорей. Это сделать можно только за 2 часа. На корабль прибывает английский лоцман. Но тот пьян (провокация англичан). Советский капитан – Олимпий – берет штурвал в свои руки, выполняет фертоинг за 12 минут. Успевае, чуть было не разбив корабль французов.

Елизавету интересуе, этот русский, она вспоминает детские чувства и мечты. На яхте «Сюрпрайз» она обходит гостей, раздает приглашения.

Происходит встреча: юная леди и смелый русский – огромный, голубоглазый красавец 39 лет. Ей шепчут: женат, дети, бывший военный преступник. А она его вспоминает: да, это он, мой русский рыцарь. Капитан приветствует ее на чистом английском. Но его глаза говорят красноречивей слов.

Олимпий уходит к рубку и наливает себе водки. Он увидел ее. Но выставил себя в неприглядном свете. ГРУ набрали команду из официантов «Астории», цирковых акробатов, танцоров. Потому то они и опоздали на коронацию. Легкий шторм и линкор «Свердлов» чуть не потерпел крушение. Да у нас нет профессиональной команды! Все – русское «авось», вера в талисманы. А теперь – фото русского опоздавшего на страницах мировых изданий: «Америка ставила корабль 4 часа, испанцы – 2, а русские дали фору всем». Адмирал Головкин, читая «Нью-Йорк таймс», басит в рацию: «эх, сынок, не ошибся я в тебе!» Только Олимпий уже не рад этим авантюрам.

Коронация. Бал. Олимпий дарит королеве белоснежную горностаевую мантию. Подарок СССР, Елизавета теряет голову, едва пройдя церемонию, приглашает на первый тур танца... русского моряка. Скандал! Все в шоке. Первый вальс не с американским посланником (по протоколу), не с мужем, а с русским. И это после объявленной «холодной войны»? Что это, очередная провокация русских? Уинстон Черчилль демонстративно покидает прием. Евгений Иванов, злится не меньше Черчиля, сочиняет доклад «Центру». Но и этого мало. После танца ее высочество устраивает аудиенцию русскому. Они на глазах света уединяются. Потом Елизавета лично представляет Олимпию младшей сестре – принцессе Маргарет. От Олимпии она уже получила «авантюрный» урок, так она учится управлять большими людьми. Но только почему так жмет сердце?

Герой в терзаниях. «Центр» ему дал свободу действия. Альянс с королевой очень нужен. Олимпий понимает: он на пороге судьбоносного разворота. У него есть реальный шанс остаться здесь, влиять на европейскую историю, войти в дипломатическую миссию. Симпатия двора открывает для него блестящие перспективы. Допустимо ли для него использовать любовь в корыстных целях? А что если нет? Возвращение в СССР – это унижение, страх. Там нет достойного для героя пути, героев ломают и вытирают о них ноги в лагерях. Там нет свободы, но... и в Англии ее нет.

Есть служба и долг перед родиной, но есть и честь офицера. Играть на симпатии королевы ради успеха дипломатических задач «центра»?

Рано утром на корабль привозят море цветов. Понимая, что это подарок Маргарет, Олимпий приказывает забить цветами трюм. Принцесса – милая, нежная, она богата, она во власти чувств, инстинктов и желаний... ей не нужна корона, она может не следовать правилам двора. Яхта Маргарет причаливает к «Свердлову» с указанием сопроводить ее в путешествие по королевству. Олимпий понимает, что будет служить даже Маргарет, ведь та так похожа на сестру, его восхищает и ее естественность, свобода эмоций... но влечет его к Елизавете. Маргарет обещает, в путешествии королева тоже их будет временами. Оставшись наедине, он честно объясняет ситуацию «влюбленной» принцессе.

На шифровку Иванова Москва реагирует мгновенно: любые контакты – одобрить. принять ухаживания коронованных особ! За ночь Олимпия повысили до контр-адмирала, семья получила квартиру, а сын зачислен курсантом в лучшее военное училище. Олимпий мрачнее тучи – он опять «играет героя... лицом». Ссора между Ивановым и Олимпиаем. «Я вам не портовая девица, подкладывать меня...».

Но он вынужден подчиниться. Олимпий резок, груб. А Иванов кокетничает с Маргарет, вот уж кто готов на любой флирт ради родины) так начинается это удивительное, красивое путешествие. Графства, просторы, древний мир замков Британии... через несколько дней, инкогнито, на советский корабль прибудет юная королева. У них – Олимпия и Елизаветы – вечер откровения. Всего лишь один вечер. Вечер нарушения всех запретов, он даст Елизавете сил на всю жизнь. А пока есть надежда и есть план. Королеве нужна сильная рука Советов, Америка «вечно «поправляет» ей корону», не позволяя действовать самостоятельно. Москва и Англия на пороге альянса. Да, им нужно заключить союз, брачный.... С Маргарет. Принцесса уже дала свое согласие. Елизавета предлагает такую партию. Они будут рядом. Это так по-европейски... А у королевы нет иного выхода, муж, дети, порядок, но она не хочет терять Олимпия. Капитан молчит. Печальный финал сцены... прощание без надежды.

...70-е годы. Районная больница. Серые простыни, растянутые пижамы... Пациент – седой старик. За его спиной шепчутся медсестры. Рак почек. Что ждет его? Боль. Одиночество. И сын – в тюрьме. И жены уж нет. Он идет по аллее и от боли только больше выпрямляет спину. Его догоняет почтальон, конверт без обратного адреса. В конверте – брошка, дешевая, стеклянная, кукольная, но похожая на ту, сапфировую. И каллиграфическим, английским: «Спасибо. Вы подали мне урок благородства. Мне было очень больно. Но это и есть свобода чувствовать себя живой». Олимпий (внутренний диалог): «Моя королева... Каждый день я спрашиваю себя, прав ли был? Может быть, будь рядом, служа вам, смог бы вас защитить. Но я не позволил вами управлять. И это уже немало».

PS. А Евгений Иванов добился своего – занял место Олимпия Рудакова, он прошел процедуру избрания на пост

военного атташе в Великобритании. Правда через несколько лет оказался вовлечен в секс-скандал: стал любовником модели-стриптизерши – любовницы и военного министра аристократа Джона Профьюмо. Грязная история стала поводом для отставки министра и... депортации самого Иванова. Схема вербовки министра у него не получилась, не удалась карьера разведчика, жена ушла, друзей не нашёл. А старая, теперь уже толстая старушка – экс стриптизерша приезжала и позировала с «любовником» на Красной площади. Газета «Санди» заплатила за фотосессию и герою-любовнику пару сотен евро. Позор и любовь, измена и героизм. Все познается через призму времени. И все когда-нибудь заканчивается...

Рецензия:

Юлия, у Вашей истории огромный потенциал! Советский капитан-авантюрист по имени Олимпий вскружил голову английской королеве, и их роман мог бы повлиять на ход мировой истории, но Олимпий не захотел мешать любви с политикой: он отказался от своего шанса.

Это история о любви, о свободе и о достоинстве. И кульминация прекрасная – капитан приносит себя в жертву, потому что хорошо знает, чем чревата для королевы Елизаветы эта сделка века. Вы пишете: «Да, королеве нужна сильная рука Советов, Америка «вечно «поправляет» ей корону», не позволяя действовать самостоятельно. Москва и Англия на пороге альянса».

В этом сюжете есть, кажется, всё – интереснейшая романтическая линия и не одна, богатый исторический фон, политическая интрига, и те вечные ценности, которые оказываются выше любых земных интересов. Но Ваш замысел столь обширен и сложен, что он потребует буквально титанических усилий.

Трудность первая: сохранить за Олимпием статус главного героя, но при этом сильно развить характер и натуру Елизаветы.

Трудность вторая: выстроить равновесие между всеми сюжетными линиями, а их в Вашей истории немало.

Трудность третья: Вам придется довольно точно воссоздать кухню большой политики, нравы высших эшелонов власти двух империй – СССР и Великобритании.

Трудность четвертая: Ваша история нуждается в придумывании новых необычайных драматических ситуаций, которых не было и не могло быть в жизни: перед Вами не стоит задачи следовать исторической правде во всем.

Но эти трудности, возможно, и помогут Вам, потому что они потребуют симметричных усилий. Мне кажется, такую историю лучше писать с кем-то. И Вам обязательно потребуется консультант. А то и не один. Возможно это будет работник МИДа или генерал с кортиком.

Главный вопрос Вашей истории мне видится таким: есть ли право у небожителей быть самими собой? И как они учатся быть самими собой несмотря ни на что. Одни небожителями рождаются, а другие становятся. И, если первые боятся уронить себя, то вторые боятся продешевить. Однако любовь уравнила королеву и советского капитана, любовь подняла героев над их малодушием. Их роман обречен, и все же, только они сами несут ответственность за этот выбор – предать свою любовь или нет. Никакие внешние интриги не в силах вторгнуться в мир этих двоих и помешать им. Только они сами могут разрушить свою любовь или сохранить ее, неминуемо принеся в жертву личное благополучие.

Ваша попытка расписать замысел по Кэмпбеллу, пока не представляется мне удачной, но это произошло лишь потому, что история пока еще не выстроилась. Пока все, что Вы хотите написать, висит в воздухе, но уже захватывает дух.

Р. Перельштейн (профессор ВГИК, преподаватель курса «Основы драматургии» в магистерской программе «Трансмедиа сторителлинг») Фрагмент лекции Романа Максовича прилагается...

Тренинг саморазвития личности «Сторителлинг судьбы или жизнь как кино»

(Авторский тренинг, Ю.В. Андреева)

В основе каждой жизни – большая драматическая история. И иногда полезно посмотреть на нее «со стороны», понаблюдать за развитием событий жизни. Просмотреть киноленту о увлекательном, полном драматизма «путешествии героя». И попробовать себя в новой роли – не только героя, но и сценариста своей судьбы. Предлагаем вам фрагмент рабочей программы тренинга «Сторителлинг судьбы»

...Представьте что вы оказались в уникальном зрительном зале, где вы – и герой, проживающий историю на экране, и увлеченный зритель. Рассаживайтесь в зрительный зал. Мы попробуем заглянуть в сценарий вашей судьбы. Сценарий – наш, а режиссер – судьба. Что-то всегда происходит неожиданное на «сцене реальности». Но некоторые секреты и стереотипные ходы жизненных сценариев все же можно разгадать.

«Перематывая» в сознании события нашей жизни, мы словно просматриваем кино, где герой (мы сами) вызывает разные чувства: сострадания или гордости, сожаления или увлечения. Развитие сценария при этом зависит от многих «авторов»: это семья и близкие, сеттинг – всевозможные непреодолимые обстоятельства... Мы – сценаристы своей судьбы. Своими мечтами и желаниями, выборами или запретами мы сочиняем или редактируем свой личный строителлинг. Иногда нам нужно вдохновение...

1 шаг. Знаки судьбы – интерпретируй притчу.

В каждом сценарии есть точки невозврата – выбора. В сложной ситуации важно судьбе задать вопрос (запрос): какое направление сценария выбрать? Поменять работу, сделать предложение, уехать из города... или нет? «Драматургические перипетии» – это каскад испытаний, которые возникают на пути героя после выбора, как препятствия достижения цели.

Известны «драматургические качели»: мы как будто достигаем цели, но все время «промахиваемся»: недолет – перелет. Судьба играет с нами... И тогда мы ищем подсказки, советы, знаки. Есть в драматургической структуре архетип «помощник», когда помощь приходит извне...

Прочитайте выбранные притчи и расшифруйте их как послание самому себе.

«Вдали от суеты мира жил старец. И многие приходили к нему за советом. Однажды к нему пришел странник, чтобы задать самый главный вопрос бытия: «В чем цель моей жизни?» Старец улыбнулся, развел руками: «Не знаю». «В чем смысл моей жизни?», – не сдавался странник. «И этого я не могу тебе сказать». «Что же ты знаешь? Расскажи о смысле смерти, ухода?». «И этого я не смогу тебе объяснить, дитя мое». Разочарованный странник, уже не решался на вопросы. «Не печалься. Не ищи смыслов, пока не познал вкус жизни. Когда ешь яблоко, чувствуешь его сок, свежесть, ты не портишь эти минуты размышлениями о смысле действий. Ты просто наслаждаешься вкусом...».

«На воротах города, расположенного в сердце земли, всегда находился страж – пожилой господин, который знал о своем городе все: историю этих мест и людей, живущих в нем. Он лично встречал каждого путника, всегда расспрашивая о желаниях. Однажды к воротам подошел молодой путешественник: «Что это за город? Хорошие ли люди живут в нем?», – спросил он стража. «Сначала ты расскажи мне, каких людей встречал ты на своем пути?» Молодой путник ответил с досадой: «Я обошел много земель, видел много стран. Люди везде слабы и мелочны, живут в страданиях. От забот становятся равнодушными, а порой даже жестокими». «Проходи мимо, не трать время, путешественник, в этом городе ты ничего нового не увидишь и не познаешь. Здесь тоже живут люди мелочные, не умеющие летать», – ответил страж.

«На высокой горе жил мудрец. Трудно было добраться до его жилища. Многие рискуя жизнью шли к нему за советом. И вот на-

ступил день, когда просветленный покинул бренный мир. Все знали, что он оставил послание, письмо: сокровище познания. Многие отправились в трудный путь и пришли проститься с мудрецом и узнать истину жизни. Ответ на главный вопрос... «.....», – вот это единственное слово, что было написано в письме. Оказалось, каждому из приходящих он говорил одно и то же. Все сокровенное знание уместилось в одном слове». (Что это было за слово?)

К мастеру шел ученик. Его заданием было придумать самый трудный вопрос. Лето, солнце, полдень. Вокруг все цвело, пело и радовалось жизни. И вдруг на руку ученику села бабочка. «Вот и вопрос», подумал ученик. Спрошу Учителя, что у меня в руке? Скажет, живое. А я зажму бабочку в ладони и она станет мертвой. Или наоборот. «Что в моих руках?», – спросил ученик. Учитель долго смотрел на ученика и ответил: «Все в твоих руках».

«В живописном месте, в горах, расположились учитель и ученик. Ученик очень эмоционально рассказывал учителю о несправедливом поступке соседа: «Его маленького сына, едва не утонувшего в озере, спас мой отец. Но сосед воспринял это равнодушно. А через год у соседа загорелся сарай и спалил весь наш урожай, вся пшеница сгорела. Вот она неблагодарность». «Ты судишь о поступках сиюминутно. А теперь посмотри на них сквозь призму времени: сын соседа может вырасти и оказаться тираном, принести много горя. Может быть лучше, чтобы он погиб в детстве? А посевы... не была ли на них тля, которая губит всю пшеницу в округе...» В отчаянии пнул ученик о камень, тот ударил о другой камень и начался камнепад. «Добро и зло в мире – относительно», – сказал учитель. «Все что мы точно знаем, что любое действие, и даже мысль приводит в движение силы судьбы и меняет твоё движение по вселенной».

2 шаг. Знакомство с главным героем. А кто герой в вашем сценарии? А в каком жанре ваша история? Напишите логлайн своей истории. А кто ее рассказал? Какая эмоция (основная) сторителлингвая??? Вы вызываете зависть или сочувствие? Агрессию или удивление?

3 шаг. Жизнь как сериал. Представьте фрагмент вашей жизненной истории как многосерийный сериал. Каждый день – это новая серия. Начинаем его просматривать, знакомиться с сюжетной линией, с законами построения истории.

Расскажите другому одну из своих «маленьких историй» – сюжет одной серии, одного дня.

Ваш помощник (партнер по работе в парах) перескажет вашу историю.

Правильно ли ее интерпретировали? В чем вы увидели расхождение со своим «сценарным замыслом»?

Третий помощник – зритель. Задание для «зрителя»: драматургический анализ. Кто герой? Какая тема? Жанр, эмоция, цель героя? В чем заключается поступок (выбор, решение?)

4 шаг. Жанровые рамки вашего сценария

Жанры: детектив (метод, спаситель-жертва), драма (перепадения и выбор), трагедия (потеря невозможная, жертва судьбы Царь Эдип)

Мелодрама (драма маленьких людей)

Комедия (все сложные ситуации разрешаются смехом, парадоксом)

Лав стори (главное – любовная линия героя, тот опыт который получен в любви)

Процедурал (профессиональный ракурс истории)

Приключение (герой в странствии раскрывает себя)

Фэнтези (миры невозможно, но как в жизни)

Задание: мысленно представьте жизнь как длинную киноленту. Сейчас отснято и монтируется ...Н серия. Изменялись ли жанры повествования? Можно ли посмотреть сюжет по 3-х актной структуре: завязка, (событие) кульминация, развязка?

Понять в чем был смысл истории тех «отснятых» серий? В чем смысл опыта?

1. От того момента, как мама с папой познакомились и до возраста 8 лет (территория абсолютной любви и ограничивающей за-

боты до 7 лет). Мелодрама (семейный фильм, референс «1 серия «Утомленные солнцем»).

2. От 8 лет и до 17 лет (поиск дружбы, отчуждения и неприязни до 17 лет). Драма (референс – Чучело).

3. От 17 до 28 лет. Экшн. Детектив. (испытания на человечность до 28 «Брат», «Бригада», «Бандитский перетбург», «Аритмия»).

4. От 28 и до 48 лет Лавстори. (проверки истинных целей до 45 «Унесенная ветром»).

Важно: каждую историю дописывать до хэппи-энда!!!!

5 шаг. Разработка сценария будущего фильма.

Попробуем создать Синописис – краткий набросок фильма о будущем.

Например:

Логлайн. Героиня начинает менять себя, чтобы преобразить жизнь. После пластической операции она понимает, что внешне стала моложе, а «начинка» осталась прежней. В поисках гармонии она начинает путь самосовершенствования.

Какие важны элементы?

Вселенная истории.

Сеттинг, экспозиция.

Библия персонажа:

Герой – Антигерой (стратегии, архетипы) Антигерой, «сталкиваясь» с чьей стратегией движения к цели мы обретаем себя)

Тема (конфликт)

Ценности героя: Молодость, красота, здоровье и творчество. (вечные ценности: «любовь», «признание».

ДОМ ОСОБОГО НАЗНАЧЕНИЯ

Ф. Фефилов

Этот дом не найти на карте. Он затерялся на страницах исторических романов, истёрся в пыль научных исследований и споров, оброс паутиной мистики. В нём было совершено преступление. Убийство семьи последнего русского царя.

Про дом Ипатьева в Екатеринбурге сказано много: в ночь с 16 на 17 июля 1918 года подвал его окропила кровь Николая II, царской семьи и прислуги.

И всё-таки остаются вопросы. С какой целью император прибыл в Екатеринбург? Был ли суд? Правда ли, что остались выжившие? Что случилось с убийцами? Поговаривают, что плач убитых до сих пор разносится по округе. Это правда? И причём тут первый российский президент?

Этот дом не найти на карте. Но туда можно зайти в поисках правды. Двери открыты!

Акт I. Требования сотен делегаций

Империя расколота. Россия объята пламенем революции, разгорается Гражданская война. Всё кричит об усталости от старых порядков: страна погружена в социальные проблемы, этнические разногласия, втянута в ненужную мировую войну.

Николай II женственно робок, слаб характером, подвержен чужим влияниям.

Его прозвали в народе «Кровавым». Его коронация началась с давки на Ходынке, он не отреагировал на резню армян, не провёл до конца аграрную реформу, проиграл войну с Японией и вступил в новую войну. Русский народ не любит невезучих.

Порыв народных масс стихия и жесток. Хлебные бунты, стачки, демонстрации, антивоенные митинги – всё сливается в едином порыве: долой царя!

Генерал Рузский, тайно презирующий императора, уговаривает его не подавлять восстание силой. Народ требует отречения. Царь едет в поезде из Могилёва в Псков. Ситуация тяжёлая. После долгой задумчивой паузы, Николай II произносит: *«Я решил. Я отказываюсь от престола»*. Крестится. Медленно бредёт в свой вагон.

Этот день – 2 марта 1917 года. Точка невозврата.

Из дневника Николая II:

«Утром пришёл Рузский и прочёл свой длинейший разговор по аппарату с Родзянко. По его словам, положение в Петрограде таково, что теперь министерство из Думы будто бессильно что-либо сделать, так как с ним борется соц-дем партия в лице рабочего комитета. Нужно мое отречение. Рузский передал этот разговор в ставку, а Алексеев всем главнокомандующим. К 2½ ч. пришли ответы от всех. Суть та, что во имя спасения России и удержания армии на фронте в спокойствии нужно решиться на этот шаг. Я согласился. Из ставки прислали проект манифеста. Вечером из Петрограда прибыли Гучков и Шульгин, с которыми я поговорил и передал им подписанный и переделанный манифест. В час ночи уехал из Пскова с тяжёлым чувством пережитого. Кругом измена, и трусость, и обман!»

Акт II. Вся правда о расстреле

Почему именно Екатеринбург?

Изначально Николай II находился под арестом в Царском селе. Народ требовал суда. Новое правительство медлило: среди руководства не было единого мнения о том, как

поступить с династией Романовых. После прихода к власти большевиков ситуация не изменилась. Вопрос был отложен в долгий ящик.

В августе 1917 года царскую семью отправляют в Тобольск.

Николая II держат в отдалении от внешних опасностей – Антанты и Германии. Держат в отдалении от белой гвардии. Урал принадлежит большевикам, Екатеринбург называют «красной столицей».

В апреле 1918 года царскую семью ссылают туда.

Решение о расстреле было принято заранее?

Ссылка в Екатеринбург была продиктована желанием большевиков ужесточить режим содержания династии. При этом правящие силы не были однородны – кто-то настаивал на суде, кто-то опасался царского побега, кто-то действительно заранее планировал расстрел Николая II и всех его родственников.

Руководитель Уралсовета Александр Белобородов писал:

«Мы считали, что, пожалуй, нет даже надобности доставлять Николая в Екатеринбург, что если представятся благоприятные условия во время его перевода, он должен быть расстрелян по дороге. Такой наказ имел Заславский и всё время старался предпринять шаги к его осуществлению, хотя и безрезультатно... Его намерения были разгаданы Яковлевым...».

Что такое «Дом особого назначения»?

Несохранившийся дом на перекрёстке бывшего Вознесенского проспекта и Вознесенского переулка. Был резервирован у военного инженера Николая Ипатьева. После Гражданской войны инженер эмигрировал в Прагу, где и похоронен.

В «дом особого назначения» поселили представителей династии Романовых.

Каким царь увидел дом Ипатьева?

Бывший царь въезжает в город. Его везут вдоль Исети. Недалеко от реки стоит дом, окружённый высоким забором.

Здание выполнено в русском купеческом стиле. Вокруг тёмных окон лепнина. Почва перед фасадом сильно понижается и образует склон. Благодаря этому нижний этаж дома носит практически подвальный характер, его окна ниже уровня земли.

Двор вымощен каменной плиткой. Рядом сад. В нём растут тополя, берёзы, липы, акации и одинокая ель.

Комнаты оклеены цветными обоями, на стенах висят картины. Комендантская комната украшена оленьей головой.

Из дневника Николая II:

«Дом хороший, чистый. Нам были отведены четыре комнаты: спальня угловая, уборная, рядом столовая с окнами в садик и с видом на низменную часть города, и, наконец, просторная зала с аркою без дверей. <...>

Разместились следующим образом: Аликс [императрица], Мария и я втроём в спальне, уборная общая, в столовой – Н[юта] Демидова, в зале – Боткин, Чемодуров и Седнёв. Около подъезда комната кар[аульного] офицера. Караул помещался в двух комнатах около столовой. Чтобы идти в ванную и W.C., нужно проходить мимо часового у дверей кар[аульного] помещения. Вокруг дома построен очень высокий досчатый забор в двух саженьях от окон; там стояла цепь часовых, в садике тоже».

В каких условиях жили Романовы?

В тяжёлых. Княжны спали на полу. Красноармейцы ходили с ними в уборную. Могли отбирать еду, были зафиксированы случаи воровства царских вещей. Бывшего царя постоянно толкали.

Регулярно пели об отречении от старого мира, распевали неприличные частушки.

Но всё-таки положение могло быть хуже.

Правда, что царь готовил побег?

Доподлинно неизвестно. Стража была готова ко всему: однажды дочерей Николая чуть не расстреляли за попытку побега во время обычной игры.

Но была и история с провокацией: однажды царская семья обнаружила в пробке одной бутылки со сливками записку на французском от «офицера Русской армии»:

«Друзья не дремлют и надеются, что час, которого так долго ждали, настал. Восстание чехословаков представляет всё более серьёзную угрозу для большевиков. Самара, Челябинск и вся восточная и западная Сибирь находятся под контролем национального Временного правительства. Дружественная армия славян уже в восьмидесяти километрах от Екатеринбурга, сопротивление солдат Красной Армии безуспешно. Будьте внимательны ко всему, что происходит снаружи, ждите и надейтесь. Но в то же время, умоляю вас, будьте осмотрительны, ибо большевики, пока их ещё не победили, представляют для вас реальную и серьёзную опасность. Будьте наготове во всякий час, днём и ночью. Сделайте чертёж ваших двух комнат: расположение, мебель, кровати. Напишите точный час, когда все вы ложитесь спать. Один из вас должен отныне бодрствовать от 2 до 3 каждую ночь. Ответьте несколькими словами, но дайте, прошу вас, необходимые сведения вашим друзьям снаружи. Передайте ответ тому же солдату, который вручит вам эту записку, письменно, но не говорите ни слова».

Всего было четыре письма. Странно, что офицер обращался к царю на «вы», вместо традиционного «Ваше Величество». Романовы ответили:

«Мы не хотим и не можем БЕЖАТЬ. Мы только можем быть похищены силой, как силой нас привезли из Тобольска.

Поэтому не рассчитывайте ни на какую нашу активную помощь. У коменданта много помощников, они часто смеются и стали тревожны. Они бдительно охраняют нашу тюрьму и наши жизни и обращаются с нами хорошо. Мы бы не хотели, чтобы они пострадали из-за нас или чтобы вы пострадали за нас. Самое главное, ради Бога, избегайте пролить кровь. Собирайте информацию о них сами. Спуститься из окна без помощи лестницы совершенно невозможно. Но даже если мы спустимся, остаётся огромная опасность, потому что окно комнаты коменданта открыто и на нижнем этаже, вход в который ведёт со двора, установлен пулемёт. [Зачеркнуто: «Поэтому оставьте мысль нас похитить».] Если вы за нами наблюдаете, вы всегда можете попытаться спасти нас в случае неминуемой и реальной опасности. Мы совершенно не знаем, что происходит снаружи, так как не получаем ни газет, ни писем. После того как разрешили распечатать окно, наблюдение усилилось и мы не можем даже высунуть в окно голову без риска получить пулю в лицо».

Только в 1990х рассекретили документы, связанные с этой перепиской. Письма «офицера Русской армии» были написаны революционером Петром Войковым. Переписка является провокацией, организованной уральскими большевиками.

Что предшествовало расстрелу?

В Перми тайно убили младшего брата Николая II, князя Михаила Александровича. В газетах его исчезновение преподнесли как побег.

Напряжение нарастало. Ползли слухи о намерениях правительства Екатеринбурга освободить пленённого царя, их сменяли другие слухи – царь уже убит. Ленин в интервью сообщает, что не знает о положении вещей. Связывается с властями Урала. Просит «взять под свою охрану всю царскую

семью и не допустить каких бы то ни было насилий над ней, отвечая в данном случае своей собственной жизнью».

Кто в таком случае принял решение о расстреле?

Мнения историков расходятся. Официальная версия – решение приняли 16 июля постановлением Президиума Уральского областного Совета рабочих, крестьянских и красноармейских депутатов ввиду приближения белых войск к Екатеринбург.

В день расстрела Владимир Ленин отправил телеграмму в редакцию датской газеты «National Tidende», опровергающую намерение убить Николая II.

Троцкий писал в дневнике, что не знал о смерти царской семьи. Но его свидетельство подвергают критике, называют его одним из руководителей расстрела.

Главный вопрос: что же всё-таки случилось в ночь с 16 на 17 июля 1918 года?

Грузовик для перевозки трупов ждали ровно в полночь, но он сильно опаздывал. Расстрельщики нервничали, но старались не подавать виду: они даже не знали, каким образом будет производиться казнь. Закидаем гранатами? Зареем во сне? Переговаривались между собой все полтора часа, пока ехал грузовик.

1:30 ночи – разбужен врач Боткин с просьбой отвести царскую семью в подвал.

2:00 ночи – после пробуждения и сборов все спускаются вниз.

Николай нёс маленького сына Алексея на руках. В подвале не оказалось стульев. Принесли два: для императрицы Александры и Алёши. Они сели на них, как для фотографии. Остальные разместились вдоль стены. Через несколько минут в комнату вошёл чекист Яков Юровский и зачитал смертельный приговор.

– Что? – царь был в замешательстве. – Как вы сказали? Перечитайте!

– Николай Александрович! Попытки Ваших единомышленников спасти Вас не увенчались успехом! И вот, в тяжелую годину для Советской республики... – чекист Юровский разрезал воздух рукой, отдавая приказ – ...на нас возложена миссия покончить с домом Романовых!

Сохранилась и другая версия этой фразы, более официальная.

– Ваши друзья наступают на Екатеринбург, и поэтому вы приговорены к смерти.

Началась беспорядочная стрельба. Николай II убит почти сразу от пули чекиста, огласившего ему приговор. Пули рикошетят от стен и бриллиантов на одежде. Ранен один из расстрельщиков. Воют собаки – бульдожка Ортино и королевский спаниель Джимми. Их тоже убивают. (Третья собака, молчавший спаниель Джой, выжила и была подарена офицером-эмигрантом британской королевской семье.) Грузовик шумит возле дома, но выстрелы и крики всё равно разносятся по округе. (Позднее будут ходить слухи, что их можно услышать и через много лет после расстрела.) Выстрелы стихли. Горничная Анна оказалась жива. Снова выстрелы. Зашевелился царевич Алексей, упавший со стула. Снова выстрелы. Живы, но сильно ранены княжны, временно защищённые от пуль драгоценностями. Юровский выхватывает ружьё со штыком у одного из офицеров и принимает самолично закалывать несчастных девушек. Расстрел занимает всего пару минут.

Тела завернули в одеяла и вынесли, торопясь. Приблизилась Белая гвардия.

Место их захоронения найдут только в 1979 году, в окрестностях Екатеринбурга, под насыпью Старой Коптяков-

ской дороги. В июле 1991 года найдут тела. В июле 2007 года найдут останки царевича Алексея и великой княжны Марии. Июль расстрела царской семьи растянулся почти на десятилетия.

Церковь не признает подлинность останков, подтверждённую экспертизой. По этой причине Алексей и Мария так и останутся не перезахороненными. В 2019 году появится информация, что их тела уничтожили.

Царскую семью же признают святыми великомучениками.

Перечень мёртвых и живых

Убиты члены царской семьи:

Николай Александрович (50 лет)

Александра Фёдоровна (46 лет)

Ольга (22 года)

Татьяна (21 год)

Мария (19 лет)

Анастасия (17 лет)

Алексей (13 лет)

Убита прислуга:

Евгений Боткин, лейб-медик (53 года)

Иван Харитонов, повар (48 лет)

Алексей Трупп, лакей (62 года)

Анна Демидова, горничная (40 лет)

Выжили:

Терентий Чемодуров, камердинер (находился на карантине по болезни)

Леонид Седнёв, поварёнок (был отослан из дома заранее)

Судьба руководителей расстрела

Александр Белобородов – расстрелян в феврале 1938 года «за участие в троцкистской оппозиции».

Филипп Голощёкин – осуществлял насильственные меры, направленные на изменение образа жизни кочевни-

ков в Казахстане, что привело к огромным жертвам. Расстрелян 28 октября 1941 года.

Борис Дидковский – работал в Уральском госуниверситете. Расстрелян как «активный участник правой террористической организации» в 1937 году.

Георгий Сафаров – расстрелян в 1942 году «за участие в троцкистской оппозиции».

Николай Толмачёв – застрелился в 1919 году, чтобы не попасть в плен.

Большинство из известных непосредственных участников расстрела построили партийную карьеру и умерли от старости, или по болезни. Чекист Яков Юровский, огласивший смертельный приговор, заведовал золотым фондом российской казны, работал директором Политехнического музея в Москве. Умер в 1938 году от язвы.

Акт III. Дом особого назначения

Этот дом не найти на карте. Он затерялся на страницах исторических романов, истёрся в пыль научных исследований и споров, оброс паутиной мистики. В нём было совершено преступление. Убийство семьи последнего русского царя.

Но что стало с самим домом после судьбоносной ночи?

Николай Ипатьев продал его белогвардейцам. После этого в нём некоторое время располагался штаб Сибирской армии и российское правительство. После окончания Гражданской войны в нём обустроили студенческое общежитие. После этого в нём организовали Уральский филиал Музея Революции и Антирелигиозного музея. (Главный экспонат, куда водили юных пионеров – подвальная комната, «последний дворец последнего царя».) После в доме находились: Совет безбожников, ректорат Урало-Сибирского комму-

нистического университета, общежитие для эвакуированных, отделение Института культуры, областной партархив, коллекция «Эрмитажа» из блокадного Ленинграда, учебный центр областного управления культуры, отделение Союзпечати.

После этого Дом особого назначения был снесён. Это был 1977 год.

Руководитель сноса: секретарь Свердловского обкома КПСС Борис Ельцин.

Уже после окончания своего правления и «лихих и святых» девяностых, первый всенародно избранный глава России напишет о разрушении дома последнего царя, словно оправдываясь:

«... в середине 70-х, я воспринял это решение достаточно спокойно. Просто как хозяин города. Лишних скандалов тоже не хотел. К тому же помешать этому я не мог – решение высшего органа страны, официальное, подписанное и оформленное соответствующим образом. Не выполнить постановление Политбюро? Я, как первый секретарь обкома, даже представить себе этого не мог. Но если бы даже и ослушался – остался бы без работы. Не говоря уж про всё остальное. А новый первый секретарь обкома, который бы пришёл на освободившееся место, всё равно выполнил бы приказ».

Правление Романовых началось с призвания на царство в Ипатьевском монастыре. Закончилось – в Ипатьевском доме. Сейчас на его месте стоит Храм на Крови.

«Дом особого назначения» сейчас не найти на карте. Но он остался объят историей, и история навсегда живёт в нём. Он стоит между фактов и недомолвок, между жутких подробностей и невероятных совпадений на фундаменте из мыслей и букв. Туда можно зайти в поисках правды. Заходи! Его двери открыты.

ПЕННЫЙ ТЕКСТ, ГОРЬКИЙ ТЕКСТ

Ф. Фефилов

FyodorFefilov@gmail.com

1. Пенный текст

Конечно, пиво тут разбавляют. Оно дешёвое, кислое, водянистое на вкус. Но его можно выпить много, кружка за кружкой, пластиковый стакан на стакан, пока не образуется горка в половину твоего роста. Пиво пенится, льётся литрами, пьётся пинтами – навевает ленивую мечтательность, полусонную говорливость. Бездеятельность.

Главное, не блевать, намешав, и не перейти на водку.

Место действия: трактир, расположившийся в центре города, близ провинциального университета. Пьяное, пьяное студенчество стекается сюда между пар, во время пар, вылавливая полуденные скидки на сидр. Шумные, развесёлые ватаги бредут в пивную, примешиваются к общему переливающемуся гаму, разбавляя своей смазливостью незамысловатый антураж. Сидят, треплются о своём главном-родном, глотают безвкусную пену среди нацистов и косых пропойц.

Среди них вы легко найдёте двоих, выпивающих за дубовым столиком под ухмыляющимся портретом Ленина. Тонкий и крепкий Петрович – поэт, не написавший ни строчки, и помятый нечесаный несчастный публицист – это я.

– Идея в том, – говорю, – что герой каждый раз просыпается у барной стойки.

Петрович смотрит на меня скептически.

– Его же выгнать должны, если уснёт.

– Спишем на сюжетные условности. Слушай дальше.

Петрович крутит в руках стакан, взбивая остатки золотистой муты в пену. Наклоняется поближе, чтобы лучше расслышать мой рассказ сквозь трактирное гудение. Кажется, в курилке поблизости завязалась пьяная драка.

– Идея в том, – повторяю громче, – что герой каждый раз просыпается у барной стойки. Играет живая музыка, люди кругом танцуют. Такие плавные изгибы талий, ритмичные движения рук, ног...

– Ну?

– Он оглядывается по сторонам, его замечает бармен. Спрашивает, мол, вам как обычно? И наливает, не дождав-шись ответа. Понимаешь? А герой снова по сторонам огля-дывается, потерянно так. И видит её...

– Ну и?

– Она прекрасна. Лёгкое вечернее платье подчёркивает фигуру. Шея тонкая, непослушные волосы, все дела. Они встречаются взглядом. Оба смущены, но глаз не отводят... Его улыбка уголком рта, едва заметное движение её пухлых губ... И он идёт к ней, пробираясь через кипящую, вот эту хаотично движущуюся массу танцующих...

– Хм.

– Она прекрасна. Пока он идёт к ней, музыка словно уси-ливается.

Take my hand come undercover

They can't hurt you now

– Резкая смена кадра, монтаж. И вот они вместе, она об-вивает его, отдаётся, принадлежит ему. Переплетение, союз, прикосновение губ, прикосновение губами. Какое-то тём-ное помещение, где они заперлись, может, туалет. Не знаю, не смейся! Важна резкость этого движения, стремительное скольжение. И музыка. Музыка, понимаешь? Она... слышна,

она... не прерывается, разгоняет действие до максимального напряжения, переливается, руководит ими.

Because the night belongs to lovers

Because the night belongs to lust

– И герой снова просыпается у барной стойки.

Прежде чем продолжить, я сдуваю мыльную пену с пива и делаю крупный глоток. По горлу и груди пробегает прохлада. Руки (ими я активно жестикулирую во время рассказа) становятся легче, движения же – размашистей. Драка в курилке, служившая фоном моему этюду, заканчивается поражением обеих сторон с последующим примирением и попойкой. В трактире становится чуточку тише, но теснее.

Петрович откидывается назад, собирает русые пряди в тугой хвост на затылке. По его бороде стекают остатки пивной пены, его прищур рифмуется с портретом Ленина на стене. Чем-то они похожи.

Улыбаюсь своему наблюдению и продолжаю рассказ. Его содержание приблизительно следующее:

Герой снова просыпается там же, голову кружит алкоголь. Бармен подливает с застывшей улыбкой, не дожидаясь ответа. Разноцветные лучи скользят от стробоскопа по полу, по танцующим и подсвечивают снова её, но уже другую, переменяющуюся; метаморфозы практически неуловимы – то ли волосы чуть короче, то ли макияж ярче. Улыбка уголком рта, движение пухлых губ. Тёмная комната. Секс. Барная стойка. Так – снова и снова. Ночь сурка. И только музыка, и девушка каждый раз отличаются.

All my life I'm in the stakin' bar

I got debts and I'm a debaser

All my life...

Он пытается выйти из бара, но охранник – высокий злодей, бритый налысо, с нечёсаной густой бородой – не выпус-

кает его, молча преграждает путь. Герой вырывается, прорывается, но выхода нигде нет, только лабиринты тёмных лестниц и он снова просыпается у барной стойки. Застывшая улыбка бармена внушает ему ужас, он впервые не берёт предложенный шот. Сразу идёт к девушке напрямик, расталкивая массовку. Дойдя, оказывается в тёмной комнате.

– Кто ты такая!? – орёт он на неё, – Что это за место!?

Девушка смотрит на него испуганно, непонимающе хлопает ресницами. Он хватается её за плечи, сдавливает. Она вырывается.

– Отпусти, псих, – умоляет она, – да что тебе надо, урод?

Как вдруг – какая разительная с ней происходит перемена! – она прижимается к нему, поглаживает ладошкой его лицо. Он пытается отстраниться, но уже сама девушка лезет к герою. Это пугает его, но страшнее другое – он сам принимает её ласки, непроизвольно поддаётся ей. Соблазнительница смотрит на него ласково и вдруг произносит выразительно, как заклинание:

– Дорогой, посмотри на небо!

Чёрный экран. За долю секунды, прежде чем проснуться, герой вспоминает: ведьма произносила эту фразу постоянно, какая-то магия спрятана в этих словах.

Он просыпается в пустом баре. Тихо. Вокруг никого, лишь стробоскоп одиноко шарит своими лучами по полу танцплощадки. Герой несколько секунд сидит неподвижно, пытаясь унять сердечный перебой. Где-то позади раздаётся плеск воды и частый-частый стук тонкого женского каблука. Он оборачивается на звук и оказывается в тёмной комнате.

Сбоку, чуть выше головы виднеется просвет, похожий на форточку. Герой дотягивается до него, сдавливаясь и сдирая с себя кожу пролазит через светлый проём. Осматривает-

ся. Вокруг него раскидывается поздний осенний пейзаж: поле, пожелтая трава раскачивается на слабом, но продувающем до костей ветру. Вдалеке кривыми когтистыми лапами высятся чёрные стволы деревьев. Никакого бара поблизости, только поле.

Крупный план: глаза героя. Он смотрит на палевое небо, с правого глаза стекает слеза. Камера отдаляется, мы видим, что он смотрит на небо во время глотка. Бутылку с горячительным, из которой он пьёт, держит в руке ведьма.

Титры. Герой снова просыпается у барной стойки. Конец.

* * *

Пока я рассказывал эту странную историю, задумку моего ненаписанного сценария, за наш столик под села девушка. Она присоединилась к нам молча, кажется, даже не обратив на нас никакого внимания. Тёмные локоны скрывали её лицо, она сутулилась над своим телефоном, последовательно скребя пальцем по потрескавшемуся экрану. Мы ответили ей тем же – просто приняли факт её присутствия как данность. Это продолжалось до самого финала моего рассказа. И вот: титры, герой просыпается, а мы замечаем, что соседка наша расстроена и чуть ли не плачет.

– Молли, ну ты чего? – обращается к деве ушлый Петрович, хмельной Петрович.

Дева хлопает искусственными ресницами вопросительно, мол, я вас знаю? вроде, знаю. Но ехидный Петрович не выходит из образа, и во имя утешения соседки заявляет, что мы – я и он – братья экстрасенсы, ученики юродивого Пахома. Подыгрывая, я делаю несколько магических пасов руками и угадываю специальность и курс Молли, называю

её настоящее имя. Тоска последней мгновенно сменяется детским восторгом и заливается остатками нашего пива.

Молли принадлежит к тому распространённому типу стеклянных девочек, которые ходят вечно разбитые – и за это требуют от мира выплат непомерных контрибуций. Все, все вокруг должны поить её и любить её за печальные глаза её, и она никому никогда ничего не должна. Она – вынужден использовать пошлое слово – завсегдатай трактира. Тут, где отдыхают мужчины, за каждым столиком ей рады, её ждут и поят. И девушка без стеснения напивается за чужой счёт, подворовывает с соседних столиков, отдаётся спонсорам, наутро ничего не помнит, и эта осознанная амнезия служит оправданием её мнимой чистоты. Но всё она, конечно, про себя понимает.

Пошлая Молли, неверная Молли. Забыла, как поили её сидром, как воровала у нас пиво – и в компенсацию угощала Петровича жадными своими поцелуями.

И вот, подседа вновь, хлопает ресницами, мол, я вас знаю? вроде, знаю. Идём с Петровичем на кассу, заказываем ещё пенного. Он, падкий на женское внимание и ласку, угощает подругу. Заводится разговор. Молли: десять эмоций в минуту, то смеётся, то затихнет, выпьет залпом и заплачет. Мир жесток к ней – так она говорит. Она переживает предательство, страшную трагедию. Ей вонзила нож в спину лучшая подруга по пивнушке. Та живёт в общежитии, жалуется на то, что тараканы подъели всех клопов и теперь на них охотятся мыши. Молли решила пошутить, сказала, что уж лучше так, чем жить в трёшке в центре города. Подруга – деревенщина жирная – взяла, да и обиделась, да и слила какую-то переписку парню Молли. И они расстались с парнем, с подругой – а ведь все знали, как тяжело Молли жить. Что

дома за пьянки её топчет отчим, что она одинока и алкоголем, и изменами заполняет свои внутренние пустоты.

Словом, глупости рассказывает нам сопливая Молли, а всё равно дуру эту жалко. Петрович слушает внимательно, загоняется, выпивает и решительно произносит: «Молли, будь моей!».

Тут по моему телу проносится волна опьянения, живот сдавливает пивом, я иду в туалет. По дороге думаю, какое удивительное место трактир – каждый тут говорлив, фактурен и с радостью выдаёт всё, что душу волнует и мучит. Какой странный и бессюжетный вышел бы про этих героев рассказ: все только и делают, что пиво пьют, да болтают, а подняться, выйти из трактира и что-то в жизни поменять – нет, не в силах, не желают. Тоже бы выйти, написать толстый роман, получить премию и признание, читать лекции, организовать секту, уехать воевать, выработать стиль, потерять стиль, зажить скучно. Но буквы неохотно складываются в слова, а речь многословна и подаётся глотками. Лень разлита по времени, как пиво по столу; ничего с нами не происходит. Как писать об этом? Кому это нужно? И снова иду в трактир после пар, во время пар, признаю победу пивной – новую обломовщину, повседневную жигулёвщину.

Закончив свои дела, возвращаюсь за столик. Кругом привычный гам, чья-то отрыжка и храп – отдыхает эфемерная вечерняя масса. Романтичный Петрович целует Молли сначала мягко, потом крепко. На столе уже стоит открытая водка и три пластиковых рюмки. Выпиваем по одной, и мои собутельники удаляются в туалет, пошатываясь, нежно поддерживая друг друга за руки.

Бледная Молли крадёт тарелку мяса с пустующего столика по дороге. Перешли на водку – констатирую я про себя.

Глава между первой и второй

Сейчас будут байки.

Прозрачная, горькая, сладкая водка разливается во мне неспешными импульсами тепла. Перехватывает дыхание, тело покрывается слабой испариной. Вслед за водкой – чуть погода – освежающий, как первый снег, глоток пива. Сознание плещется в черепной коробке, память волнами наплывает на реальность. Я сижу пьяный среди своих воспоминаний, сюжетов и выдумок, не умея отличить одно от другого. И только девушка за кассой устало шелестит динамиком.

«Заказ номер сто восемьдесят три, подойдите на кассу».

Подсел к нам как-то раз потрёпанный мужчик с пивом. Выглядел он пьяно и одиноко, одет был в рваный бушлат поверх выцветшей кофты и в целом был малоинтересен и тем более малоприятен. Но он нёс угощение, пиво, а после и вовсе маняще подмигивал в сторону побитого кожаного портфеля, намекая на водку.

Петрович радостно приветствовал гостя, но буквально через пару минут, осознав ошибку, спешно ретировался в курилку. Я остался с ним один на один – потрёпанным религиозным фанатиком.

И тот заладил свою сектантскую пророческую мешанину: дескать, боже создал каждого одиноким, чтобы испытать, что все мы утратили священное знание об устройстве вселенной, коим владеют только младенцы грудничкового периода, и предки наши им тоже владели; все люди – татуировки на твёрдой груди всемилостивого, обречённые на счастье и электричество в розетке. В конце он добавил, что дошёл до города пешком, сотни километров по закованной в лёд реке, ведь так сказал ему бог, и нечего было делать.

У меня пухла голова, защищая рассудок, я попробовал что-то ответить, съязвить. На мой комментарий, вполне невинный, богопоклонник жутко оскорбился, забрал портфель с мифической водкой – и был таков.

– Ну а какую роль играешь ты в этом сюжете? – жутко промолвил он, уходя. Только тогда я заметил, что верующий был босой, несмотря на морозы.

«Повторяю: Заказ номер сто восемьдесят три, заберите на кассе».

Мимо меня проходит, путаясь в собственных ногах, Панк. Спешит забрать свой традиционный заказ: сырные шарики с сырным соусом, сырную косичку и чёрный хлеб. Сам он высокий, нескладный, героически пьяный – то есть не трезвеющий никогда.

Думаю, ему лет двадцать. Он выглядит как мой ровесник, как ровесник Петровича.

Панк традиционно сидит в трактирном углу, убитый пивом вперемешку с порошками. Вокруг него вьются шлюхи, а тот рассказывает им свою любимую байку. Мол, родителей его несло по волнам постсоветского рока. Познакомились они на квартирнике у общих знакомых, танцуя на костях империи. И когда родился сын, то так и назвали его – Панк. (На самом деле Алёшей.)

Как-то раз за Панком-Алёшей заезжал его отец. Невысокий коренастый мужчина, бандитского вида, в чёрной кожанке, с характерными партаками на пальцах. Панк потом неделю не появлялся, точно вам говорю. Этот враль, героически пьяный.

«Заказ номер сто восемьдесят четыре!».

Или тот парень, что сидит через столик от меня. Профессиональный художник, влюбляющийся в своих натурщиц,

а потом застающий их с другими мужчинами. Хлебающий пиво, как своё проклятие.

Или те две подружки-хохотушки, звучно хрюкающие на весь зал. Они спят с одним и тем же мальчиком, но ещё не знают об этом. Мальчик же приходит в бар по пятницам, гордый и болтливый.

Или солидные старики с радиозавода, отмечающие водкой очередной свой юбилей, еле дотянувшие до него. Вспоминают былые советские годы – и тщетно мечтают о том, что всё ещё можно вернуть.

Или лысые нацисты, громко осуждающие арабское засилье.

Или Петрович. Исчезающий невпопад, как пьяное наваждение, одинокий Петрович. Пьющий, кажется, просто так, без особой на то причины. Ведь солнце светит, и как в такой прекрасный день не выпить? Ведь на небе тучи, и не выпить никак нельзя. Потому что носит такую-то фамилию, потому что жизнь не складывается, потому что пить весело. «Никогда мне не любить ту, которой суждено полюбить меня» – так он говорит. Прекрасный мой друг Петрович, проживающий судьбу поэта, страдающий по красоте и не пишущий стихи.

Если честно, сейчас даже не вспомню, как мы с ним познакомились. Такое чувство, что он всегда был рядом – как какая-то альтернативная, подспудная версия меня.

«Чебурек с картошкой заберите. Сто восемьдесят пять».

Мне нравится сидеть с ними, моими ненаписанными рассказами. Пугает и влечёт их искренность, непосредственность, размах. Если пить, то литрами. Если морды бить – то до поломанных зубов, до хруста костей. А кровать делить со многими, не стесняясь своих желаний.

Не они себя такими придумали, и не я. Но мне жалко их, честно.

Их истории наслаиваются друг на друга, как стакан на стакан, растёт пластиковая горка из судеб. Коль тонем в буднях, как в пиве, так хоть напьемся.

Мне нравится сидеть с ними, наблюдать – но воля сюжета такова, что никакая идиллия не может длиться долго. В поле моего зрения попадает лысый мужик, пьяный и злой. И он идёт на меня грозно, как царь на виноватого, трясая густой нечёсаной бородой.

Где-то я его уже видел...

2. Горький текст

Слушайте, а где Петрович?

Точно. Ушёл с Молли. В туалет. Она забрала тарелку мяса. (И зачем им мясо?) Стащила с пустующего столика, хорошо просматриваемого из курилки. За которым сейчас сидят злые и обворованные, чьих лиц мне не видно. И один из них, самый плечистый, идёт по направлению ко мне. Ой-вей!

– Спёрррр! Спёрррр! – орёт сквозь бороду по-вороньи, как плохой репер.

– Не к тому обращаешься, – проговариваю бодро и почти весело, глядя злодею в глаза, а сам тянусь к бутылке. Если дойдёт до мордобоя, будет чем вмазать по лысому рылу.

– Спёрррр! Как еврррей спёррр! спёррр!! – не унимается.

Как противно, как несуразно вываливаются эти слова-выкрики из мясистых его губ; как не подходит ему его голос! Борода нависает надо мной тенью. Стоит, покачивается от тупой своей злобы, от количества выпитого – от всего вместе. И смотрит не на меня, а куда-то мимо, в сторону ленинской ухмылки, повторяя свой вороний вердикт, с каждым разом звучащий всё злее и неуместнее.

– СПЁРРР!?!

Тело немеет и напрягается непроизвольно, как при падении с моста в непокорную реку. Злоба и надменность просыпаются во мне, на наглость хочется ответить наглостью. Это я-то вор? Мысленно хватаю бутылку за горлышко и с размаху всаживаю в безмозглое темя Бороды. В фантазии водка выдерживает удар, а черепушка мнётся, как пластилин, без крови и костей, так и остаётся помятой, с впадинкой. А он живёт потом, не заметив изменений: так же ходит в свою качалку, смотрит вечерние новости, так же пьёт и дерёт девок, так же пережёвывает свои полтора-два выученные слова. И от этого ещё смешнее, противнее.

– Ты кроме «спёр» ещё какие-нибудь слова знаешь? – спрашиваю зачем-то, и язык упирается в зубы, неоднократно ломанные за наглость.

Знаю ведь, что не ударю бутылкой, что замахнусь только пустой рукой. Страшно ударить человека, страшно даже по пьяни. Даже такого страшно.

Красное, измученное водкой лицо бородатого вытягивается в детской обиде. Он мычит что-то невнятное в ответ, лепечет, рывком подвигается ко мне, заноса крупный кулак. И тут же бритоголового отбрасывает в сторону, словно от взрыва.

Бог вылезает из машины, Юпитер сходит с небес, а из-за угла выезжают наши танки. Чувствуете? Где-то там, за занавеской горького текста сидел ещё один персонаж, единственная функция которого – пускай неожиданно, пускай нелепо, но появиться и ознаменовать спасение для незадачливого героя – то есть меня. Речь, конечно, о Вале-лесбухе.

– Не на того напал, пидарасина, – говорит Валя, насмешливо щёлкая крупными пальцами. – Пацан здесь всё время сидел, со мной.

Борода ошалело моргает то в мою сторону, то в сторону возвышающегося над ним мясистого, грубо слепленного

тела женщины, похожей на заплывшего мужчину. На виске у него выступает красным эмблема футбольного клуба «Спартак», след от Валиного циркониевого перстня. Наконец, скривившись и потирая дрожащую губу, фашист удаляется от нашего столика, признав славную победу лесбиянки.

– Затеешь драку в моей пивной – всеку так, что искрами срать будешь.

Не очень понятно, к кому была обращена эта реплика: то ли ко мне, то ли вдогонку к уменьшающейся на глазах фигуре лысого идиота. Я на всякий случай кивнул. Вместо слов благодарности наливаю даме водки, и спасительница кивает в ответ.

Валя-заступница – совесть трактира, его добровольный охранник.

Если не ошибаюсь, она работает поваром в элитной школе напротив. Варит утренние каши-макароны неблагодарным отрокам. Так и вижу, как она тягает тяжёлые чаны с супом, разливает раскалённой поварёшкой чай из стального ведра. Отработав смену, идёт пить пенное в трактир, разгоняя по домам буянов.

Валя-лесбуха – приятный гость за моим столом. Она приносит пиво, и мы, конечно, разбавляем его потеплевшей водкой. Закусываем сырными шариками и капустой.

Рассказывает, как встретилась недавно с бывшим мужем, он к ней полез, а ей противно, у него ведь есть другая, и у неё другая, и вообще, он вдвое её меньше. Муж чуть не прослезился от отказа, но взял себя в руки, сбегал за цветами и пивом. «А мне ведь уже много лет никто не дарил цветы!» – краснеет Валя, и что-то женское просыпается в её теле пивного боксёра. «А он ещё ручкой своей малюсенькой по коленке поглаживает, как я раньше любила» – заступница показывает, как он водил, и как она любила, натирая мои ко-

лени под столом. «Скотина! Пришлось его трахнуть» – проносит именно так, я честно ничего не путаю, используя активную конструкцию: «трахнуть». Я ей охотно верю.

Спасибо, что без подробностей!

Пьём ещё по рюмке, закусываем, обсуждаем Молли, обсуждаем Петровича. Захмелевшая Валентина вспоминает, что я пишу рассказы, и даже когда-то упоминал в них неё. Просит пересказать что-нибудь «из недавнего». Я давно не писал. Валя не верит, обижается, злится, готовится ударить. Приходится импровизировать. Содержание рассказа приблизительно следующее:

...книга раскрылась и свет, тот отчаянный, блаженный свет, к которому он так рвался, заполнил комнату, словно пыль.

Герой проснулся среди ночи, разгоняя остатки забытого сна. Вытер пот со лба. Огляделся: в комнате горела лампа, а сам он лежал на расправленном диване прямо в одежде, рядом мерцал ноутбук, беззвучно воспроизводил какие-то ролики, мешанину из обрывков фильмов и анимации. Хотел было потянуться, чтобы выключить его, и обнаружил, что сжимает в руке стеклянную бутылку. Допил содержимое. По комнате кружила моль.

– Нужно закрыть окно, – догадался.

Сварливая слабость гуляла по телу, пульсируя, мешая встать. Герой перевернулся со спины на бок, мысленно загадал который сейчас час и заглянул в телефон. Время совпало. Потянувшись, отложил бутылку на пол, нашёл глазами моль.

Точно почуяв его взгляд, она метнулась крылатой точкой в духоту, села на стену поблизости. Послышался хлопок, и на белых обоях осталось миниатюрное серебристое пятнышко, и больше ничего не осталось.

Схожее пятнышко осталось на руке. Герой брезгливо попытался его стереть – но в итоге запачкался только сильнее. Снова попытался встать и увидел новую моль, в этот раз заметно больше предыдущей. Резко, насколько позволила слабость, вытянул руку и поймал насекомое в полёте. Теперь вся ладонь покрылась серебром.

Брезгливо и рефлекторно он попытался вытереть руку об обои. На бумаге остались следы, похожие на буквы, но серебро с руки не сошло.

– Нужно закрыть окно, – отчаялся.

Попытался встать, но руки липли к обоям, липли к дивану, тело двигалось нехотя. Оглядел комнату: все окна оказались закрыты, дверь тоже. На ноутбуке включились новости. Словно сошедшая из видео, по экрану ползала огромная, размером с две ладони, пепельная бабочка. Четырёхкрылая и мохнатая, своим узором она напоминала морду хищного зверя, готового напасть.

Из брезгливости он потянулся к опустевшей бутылке, хотел было замахнуться ей. Но, испугавшись, что от слабости уронит стекло при ударе, передумал. Медленно подошёл к компьютеру, резко закрыл экран. Моль отскочила, подлетела в сторону люстры, скользнув огромной тенью по комнате.

Не сводя глаз с ночной гостьи, он на ощупь отыскал на полке случайную книгу, медленно замахнулся и со второй попытки ударил со всей силы моль в полёте.

Комнату покрыл мрак, возможно, он задел лампу. Изнывая от фобии, герой принялся водить серыми руками по своему телу, выглядывал труп бабочки на полу, искал её следы на обложке книги, но слабость только нарастала, отчаянно хотелось включить свет, увидеть свет, нырнуть в него. И вот уже книга выпала из ладоней, стены комнаты

словно раздвинулись, всё поменяло цвет. Он вылетел из куколки, заметался по комнате в поисках моли, бился о стены и стёкла, пока не увидел серебристый текст на обоях, не прочёл его.

И только тогда книга раскрылась....

* * *

– А какую роль играешь ты в этом сюжете?

– Героя, что бежит из собственного текста.

* * *

Просыпаюсь там же, голову кружит алкоголь, заполняет меня без остатка. Главное, не блевать, намешав, раз перешёл на водку. Вали нет, будто и не приходила. Передо мной сидит Петрович. Русский хвост растрёпан, усы грустно подкручены вниз, голубые глаза полны боли и соли.

– Представляешь, она меня бросила! Мы стояли с Молли в курилке, целовались, словно Брежнев с Хонеккером, в смысле любовно и на века. Затем к нам подошли злодеи в бушлатах, даже лиц их не разглядел, увели мою Молли.

Наливаю остатки водки. Выпиваем.

– Она разговорилась со злодеями, а потом поворачивается ко мне, грустная, еле слёзы сдерживает. Говорит, мол, извини, но мы должны расстаться!

Осматриваю зал, вижу Молли, весело пьющую за столом лысого-бородатого. Эту историю я где-то видел. Предлагаю уйти.

Идём к выходу, расталкивая массовку. Где-то позади раздаётся плеск водки и частый-частый стук тонкого женского каблука. «Дорогой, посмотри на небо!».

Оборачиваюсь. Вокруг никого, лишь пепельные бабочки носятся от лампы к лампе, от стола к столу, шелестят тонкими бумажными крылами. Несколько секунд стою неподвижно, пытаюсь унять сердечный перебой. Резко, насколько позволяет пьяность, вытягиваю руку и ловлю бабочку в полёте. По щекам катятся слёзы.

Чёрный экран. Герой снова просыпается у барной стойки. Конец.

БЛЮ РЕЙ

(Опыт коллективного творчества группы магистров и руководителя программы в дни локдауна, лето 2020)

Логлайн: Кто первый установит эмоциональный – «человеческий» контакт с искусственным интеллектом, тот задаст программу его развития и будет управлять миром. Группа молодых ученых погибла во время эксперимента, подключившись к нейросети. Звеньями цепи «группового контакта» могут стать только супергерои, обладающие сверхспособностями. Кто первый соберёт группу вместе?

Библия героя: Рене – 37 лет. Высокая, красивая, спортивная. Каштановые волосы, синие глаза. Работала в юности моделью. Умная. Резкая. Честная. Говорит громко, принимает решение быстро. Любит самостоятельность, ищет выход сама, опирается на свой интеллект, свои силы. Эмоции мешают, но она учится управлять собой. Думает, что научилась Любит стрелять из пистолета «Макаров». Йогу. Танцы. Светское общение. Мужчин. Скорость.

Рене родом из советской еще Прибалтики, г. Риги. Она приехала в Австралию в сложные 90-х, как модель. 2 сыно-

вей от первого брака. Когда то закончила Рижский университет. Психолог. После завершения модельного бизнеса, поступила постдоком в Сиднейский университет. Работает в секретной лаборатории. В Австралии вышла замуж. Муж тоже учёный – физик. Весьма продвинутый, увлечен яхтингом.

Краткий синопсис (линия Рене Винтас)

Жизнь Рене – интересна, насыщена. Любимый муж, красивый дом. Вид на океан. Рене рисует морские пейзажи, муж ходит на яхтах. Сыновья вырастают, получают места в хороших колледжах. Все отлично, но они мечтают об общем ребенке. Но пока увы... Рене делает карьеру в науке, открывает новое направление в нейропсихологии : развитие эмоциональной сферы у Искусственного Интеллекта. Все шло отлично, пока ее смелые научные опыты не привели к трагедии. Рене предложила собрать группу «эмоционального развития»: подсоединить мозг человека к машине. Пять добровольцев специальными датчиками соединены с нейросетью. «искусственный разум» не рассчитал «силы» и дал мозгу человека страшную перегрузку.

Двое молодых учёных сошли с ума, трое погибли – «сгорели» от запредельного повышения внутричерепного давления. Руководитель группы «групповой динамики» – Рене – впала в кому. Она тоже «пропустила через себя» суперзаряд нейронной сети. В коме она пробыла несколько месяцев. Позже оказалось, что в те дни была уже беременна. Девочка – Зоя родилась в срок. Сильный, здоровый ребенок. Немного замкнутый, впрочем. Рене оказалась под следствием, как руководитель группы. Ею заинтересовалось военное ведомство.

Рене осталась в контакте с ИИ не входя в он-лайн. Пытается оставить это в тайне. Военные кураторы программы тестировали ее с детектором лжи, но ничего необычного не обнаружили. ИИ не выдал – «разглашать» тайного контакта не стал. Рене все больше обучается эмоциональным стратегиям контроля ИИ. Военные узнают о суперспособностях Рене.

Муж (Эрик) – единственный человек на земле, кому она доверяет. Поняв, что ей грозит тюрьма и жизнь под контролем военного ведомства, муж на яхте увозит Рене на рыбацкий остров. Но и вне «действия сети» Рене имеет доступ к информации и имеет связь со всем миром. По цифровому следу ее ищет военное ведомство. Слабое место – дети. Они – под наблюдением. (через детей – она знакомится с героем Федора ??? и он сводит ее с остальными супергероями???)

Рене понимает, что вопрос того, кто первый войдет в эмоциональный контакт с ИИ – решит главную битву в истории человечества. Идея такая: эксперимент не удался, поскольку «звенья с интеллектуальной цепи были обычными людьми. Если в групповой контакт с ИИ войдут супер-люди, то контакт состоится. Ей нужно оставаться в тени и найти еще 4 супергероев.

Зою прячут у деда, в Риге. Ей уже 7 лет. Зоя обнаружила у себя странность. Обожаемые ею и виртуозно создаваемые витражи (рисунок специальной, силиконовой краской на стекле). стали оживать. Она их хранила в чулане старинного дома, в коробке. Но они, словно мыши, расплозились по окрестностям заброшенного сада, зажили своей жизнью... нелепые и смешные детские фантазии похожие на оживших героев мультфильмов – мумий троллей, снусмумриков.

Наконец, приняв это свое «умение» создавать живое, Зоя создаёт себе друга – живого, синего Блюрея, похожего

на разумного пушистого зверька. (голубой луч) – это живое воплощение искусственного разума, через него Зоя всегда в контакте с мамой.

Мама и дочь не сразу понимают, что только в раппорте, вдвоем, в минуты согласия и единства они научатся управлять миром: снять любые средства в банке, запустить ракету в космос, остановить и вызвать эпидемии, помочь любому кандидату победить на выборах – управлять всем, что работает на сетевых ресурсах...Блю рей поможет ей в поисках остальных супергероев, протестирует их намерения.

Об этом поиске узнает военное ведомство и еще один «враг» – богатый бизнесмен, аферист и мошенник, который крутится возле военных разработчиков, и получает информацию о самых новых разработках.

Рене с Эриком на яхте похищают. Зоя и Блюрей остаются одни в большом мире. Им на встречу уже идут супергерои. Где то в водах теплого Индийского океана может произойти встреча ИИ и человечества....

ЧУЖОЙ РАЙ

*Преподаватель магистерского курса,
доцент ВШЖиМК
Татьяна Наговицина*

Нет в жизни счастья и не будет. Вещественным доказательством последнего служила гора купленных вчера по баснословной цене детских вещей. Сваленные вечером на стул колготки, носочки, футболки и платица говорили о красивой турецкой жизни... Люда устала от мыслей о самом необходимом, что уж говорить о каких-то гастрономических

излишках или шикарных нарядах, а ведь так хочется иногда выделиться среди серой толпы.

Она вспомнила ту прежнюю, «райскую жизнь». Игоря она, можно сказать, отбила, своей же подруге перешла дорогу. Еще до замужества легко и быстро вошла в дом будущей свекрови. По инициативе Люды Игорь одел ей на палец обручальное кольцо. Это событие отметили в тесном кругу родных и близких. И перед защитой диплома, она спешно сменила прописку в студенческом общежитии на прописку в доме «второй мамы». Впрочем, мамой свекровь Люда никогда не называла. Только по имени-отчеству. Подчеркнуто вежливо на людях и смешливо – презрительно без свидетелей. По мнению Люды. Ирина Григорьевна, прожив более сорока лет, жить так и не научилась. Проворонив мужа, она воспитывала Игоря одна. Вернее, со своей мамой. И в чисто женском окружении он вырос тихим и послушным. Небсмотря на неплохую зарплату доцента вуза, особых сбережений Ирина Григорьевна не накопила, что явно не устраивало Люду.

Ирина Григорьевна, женщина образованная и корректная сначала старалась не обращать внимания на «странности» в поведении невестки. Молодость эгоистична. Родственники же и знакомые Игоря в один голос говорили, что он вытащил счастливый билет в лотерею, где «разыгрывались жены» Люда была умница, красавица, хорошо готовила, шила, вязала. Впрочем, для других чужая жизнь всегда рай. Она относилась к тем людям, которые умели себя показать. Знала, кому и что сказать, а где и промолчать. Правда Игоря с первых месяцев их совместной жизни корбило то, что Люда заводила знакомства только с одной целью – поиметь что-либо от этого и надо сказать ей это удавалось. За достаточно короткий срок у нее появились свои везде, где надо.

В любой семье кто-то должен взять груз главы на себя. Игорь на семейное первенство не претендовал. Люда так Люда.

– Детей бы завели. С внуками понянчиться охота, – заикнулась было Ирина Григорьевна.

– Успеется, – резко оборвала ее Люда. Сначала аспирантура.

Когда Игорь, закончив институт и получив диплом, решил поехать в другой город, Люда ехать с ним категорически отказалась. Аспирантура превыше всего. Высказывания о совместной жизни свекрови в счет не ставились. Стали жить в разных городах. Люда училась в аспирантуре. Игорь работал.

В первое время Игорь, не привыкший к самостоятельной жизни, звонил жене и матери по поводу и без повода. Постепенно звонки стали реже, а потом и совсем прекратились. Люду, привыкшую к тому, что все делается так, как захочет она, такой вариант событий не устроил и не особо церемонясь выражениях, она позвонила Игорю сама. Ей были знакомы мельчайшие модуляции голоса мужа и она быстро поняла, что он просто-напросто пьян.

И все же Игорь вышел из-под контроля. Звонить стал реже, а пить чаще.

Ирина Григорьевна никак не ожидавшая такого от своего Игоречка просто слегла с сильной головной болью. Через три дня она купила билет и поехала спать сына. Люда тратить деньги и нервы не сочла нужным.

Вернувшись домой, свекровь впервые в жизни замкнулась в себе. Началась необъявленная «холодная война». Мать Игоря первой нарушила молчание. Считая, что ее сын запил от одиночества, она всячески пыталась образумить Людмилу.

Потерять мужа никак не входило в ее планы. Сомнений стало еще больше, когда Люда, проклиная все и вся, добралась до Альметьевска. Жилище ненаглядного Игорька было буквально завалено пустыми бутылками. Умудриться выпить такое количество спиртного было под силу не каждому. Без пяти минут кандидат философских наук Люда не находила слов...

Измученная нравственно и физически, она вернулась в Казань. Жизнь превратилась в наваждение.

А тут еще любимая свекровь подлила масла в огонь.

– Ты думаешь, что он там два года один живет? Девчонки теперь сами на шею вешаются и ходить никуда не надо.

Когда осталась позади защита кандидатской, Люда с чемоданами вновь появилась в Альметьевске. Если не вернуть былой рай, то хотя бы не дать семье развалиться. Привыкать к новой жизни оказалось намного труднее, чем она себе представляла. Без особого энтузиазма читала лекции студентам в институте. Без особого желания крутилась на кухне. И если теоретически Люде казалось, что с ее приездом Игорь перестанет пить, то практика показывала обратное.

Люда никогда не хотела детей. Только один вид мамаш с колясками раздражал ее. Сопли-вопли, каши, бутылочки, пеленки – это не для нее. Черноглазая Инна громким криком заявившая о своем появлении ноябрьским утром, многое изменила в жизни Люды и Игоря.

Волею красотули дочки они вновь стали образцово-показательной семьей. Примерный папа поднимался к малышке по ночам, менял подгузники, гулял с коляской на улице, а когда у мамы кончилось молоко, сам варил каши и кормил из бутылочки. Казалось, что и Люда нашла утешение в земных радостях.

Для того, чтобы внести свой вклад в воспитание долгожданной внучки Ирина Григорьевна настаивала на обмене

квартир. Пока Игорь будет заниматься обменом, свекровь предложила Люде вновь пожить у нее. Теперь с четырехмесячной Инночкой. Срочно переправив жену и дочку к бабушке, Игорь запил снова, с удвоенной силой. Как потом рассказывали Люде «благодетели» в хмельной жизни новоявленного папаши периодически стали появляться женщины. А после переезда в Казань одна из них даже стала претендовать на место самой Люды.

Когда у мужчины появляется другая женщина, он рано или поздно выдает себя. Обстоятельства складывались неблагоприятным образом. Инна часто простужалась. Стала много болеть. Теперь Игорь не спешил вскакивать по ночам к своей маленькой любимице. Более того, детский крик приводил его в бешенство.

– Да успокой же ты ее. Сделай что-нибудь...

А маленький человечек будто чувствовал фальшь в поведении отца, кричал всю ночь напролет. Теперь Игорь задерживался на работе под любым предлогом. Появились мистические командировки. И когда Люда спросила, что называется прямо в лоб, он подтвердил плохое предположение. Нелицеприятный разговор был коротким. Изменивший семье не заслуживает прощения. На следующее утро, прихватив самое необходимое, Люда с дочкой самолетом решили полететь к все понимающей маме. Развод официально сделал их чужими. Хотя чужими они стали давно, еще до рождения дочери.

Спустя два года Люда услышала новую информацию о своем бывшем муже. Общий их знакомый, Дима стал работать в одной фирме с Игорем. Каким-то волшебным образом последний нашел работу. Он даже умудрился купить квартиру и теперь жил отдельно от матери. И хотя он во второй раз не женился на девушке, по словам Димы, бегали за Иго-

рем табунами. Пить же Игорь не бросил. Хотя и редко запой случались.

– Ну вот, старею, – подумала Люда. – Как старушка живу воспоминаниями.

Она вновь посмотрела на купленные вчера вещи. Турецкие вещи, а не махнуть ли в Турцию...

ДВЕ ЖИЗНИ ЗА БУМАЖКУ

Артемьева Анастасия

2013 год. В 7:03 утра в казанский отдел полиции № 5 раздался резкий телефонный звонок. Он навязчиво и монотонно трезвонил, снова и снова, гудок за гудком, пока наконец сонный полицейский Рябилов не протянул руку к трубке.

– Алло, Полиция, полиция! Это полиция? У меня родителей убили, 2 трупа передо мной, слышите?! Тут везде кровь, ковры насквозь в крови, еще скотч не могу отодрать с ног... Вы слышите?! Проснитесь, тваари, у меня отца с матерью зарубили, – несвязно кричал в трубку рассеянный мужской голос.

– Таак, мужчина, выбирайте выражения, вы с сотрудником полиции разговариваете! Успокойтесь и продиктуйте адрес. Где вы находитесь?

– Не учи меня жизни, полицейай! Я родителей только что потерял, тварина, их зарубили обоих, слышишь?! На Зорге я, Зорге 43 вроде это.. – тут звонок резко оборвался, а Рябилов зло продолжал дышать в трубку, не вслушиваясь в телефонные гудки.

«Что за работа, блин! С утра уроды бухие в хламину звонят, хамят, настроение портят. Увольняться отсюда надо. А

куда я пойду...Обратно на тот завод не хочется. Там люди не лучше..» – скверно подумал про себя Рябилов, перебирая листы бумаги на столе и еле-еле, не торопясь, записал только что услышанный адрес.

После этого он не торопясь, с жуткой неохотой набрал чей-то номер на служебном телефоне и отрывисто сказал:

– Алло, следователь Рамиленко? Это сержант Рябилов из пятого отдела. У нас убийство двойное, выезжай, осмотри там все. Адрес и детали все vyšло. Одевайся и выезжай. Действуем по нашей схеме, не забывай. Это срочно! – произнес он.

А их схема было проста: два приятеля помогают друг другу подняться по карьерной лестнице. И пусть оба ненавидят свою работу, но деньги они любят больше. Поэтому терпят и хитрят, терпят, но делают.

Следователь Макар Рамиленко был одним из лучших в своем отделе. Рябилов знал это, и поэтому схема, придуманная им поначалу, не заставила себя долго ждать. Серьезный мужчина 37-ми лет, с очень приятным, басистым голосом, следил за собой и своим здоровьем: он частенько ходил в спортивный зал, на бокс, в бассейн – вообще был мечтой для любой женщины, которая любит послушать рассказы об очередном трупе или групповом изнасиловании. Однако такой он до сих пор не встретил, (интересно почему?) , поэтому жил один и отлично вписывался в схему Рябилова. Тот в свою очередь знал, что если у следователя появится женщина, то весь его план по восхождению по карьерной лестнице рухнет, и делал все, чтобы подольше держать его в статусе «холостяка».

Сам же Рябилов был женат уже 16 лет и с радостью придумывал истории, как жена «выносит ему мозг». Это давалось ему легко. Жену он не любил, знал, что родители у нее

богатые, вот и женился. Отсюда очевидно: истории для хостяка шли сами собой каждый день.

Что ж повторюсь, схема у него была золотая: «ты мне – я тебе». Они действовали по договоренности, сливали друг другу всю информацию первыми и получали нехилые именные премии успешно раскрытые дела.

Поэтому Рамиленко примчался на Зорге, 43 уже через 20 минут. Рябилов предупредил его, что там будет какой-то ненормальный пьяный мужик, но Макар никого не нашел. Дверь была открыта, в квартире не было ни живой души. Только 2 трупа, завернутые в ковры. Лужи крови вокруг них уже почти высохли, но Рамиленко вздрогнул при их виде, как будто это было его первое подобное убийство.

Он достал блокнот и начал записывать: два тела, мужчина и женщина, лет 65-68 на вид. Тела завернуты в ковры, руки и ноги обмотаны скотчем, на головах – мусорные пакеты. Помимо этого – ярко выраженные следы побоев на телах. Записывая это, рука его тряслась. Ему было жутко, хотя он видал убийства и жесточе. Он не понимал, что движет людьми, когда они идут на подобное: месть, ревность, обида, алчность или же мысль о том «тварь ли я дрожащая или право имею?».

Его мысли резко перебил звонок его телефона. Это был его приятель Рябилов.

– Ну что там? Все как обычно? Обыскал? Осмотрел? Тот пьяный мужик что сказал? – заваливал его вопросами полицейский.

– В процессе. Нужна информация об этой квартире и ее собственниках, их родственниках, друзей и врагов, домашних питомцах, – все, что накопишь. Жду, – сухо ответил следователь и бросил трубку.

Следователь начал обходить квартиру. На вид она была ухоженная, пахло старостью вперемешку с холодом. На ди-

ване он заметил женский коричневый длинный волос, и следы, как ему показалось, от детского питания.

«Внуков нянчили..» – подумал он сначала. «Странно, что постель заправлена аккуратно, а диван помят, как будто на нем прыгали» – отметил для себя Рамиленко, и резко перевел взгляд на шкаф.

Большой деревянный шкаф-купе выглядел как идеальное место для трупов, завернутых в ковер. Почему только они аккуратно лежали на полу, не спрятанные по углам и шкафам квартиры – у следователя не укладывался этот момент в голове.

«Что-то не то. Разыгранное убийство? Почему убийца даже не потрудился спрятать трупы, но потрудился завернуть их в ковры? Откуда он знал, где лежит скотч?» – вопросы валились на него снова и снова.

Макар быстро подошел к шкафу, надел перчатки и открыл его.

«Что за Достоевский?!» – в недоумении громко произнес следователь.

Вперемешку с вещами с пятнами крови на них, битой посудой и испачканными кровью документами в шкафу лежал топор. Самый настоящий топор с засохшей кровью и ошмётками кожи на нем. Макара передергнуло.

В этот момент в квартиру вбежал какой-то мужчина. С виду он показался Рамиленко каким-то загруженным или просто давно небритым, но по походке и взгляду он понял, что тот просто пьян.

– Вы кто? – спросил он мужчину.

– Я кто? Это вы кто? Что вы делаете в моей квартире?! В смысле квартире родителей? Вы видите трупы – моих родителей убили! Убили, сука! Пошел отсюда! – еле внятно кричал мужчина.

– Меня зовут Макар Рамиленко, я следователь по этому убийству. Успокойтесь, пожалуйста, сядьте, и расскажите, что тут произошло.

Минут 20 они молчали и просто смотрели друг на друга. Потом мужчина вдруг резко и громко начал рассказывать:

– Меня Анрюха зовут, Андрей всмысле. Бареев. Андрей Бареев. Не смотри, что говорю так странно, я не пьян – просто под впечатлением. Это я звонил в полицию если что, я увидел это. А сейчас бегал в магазин деньги закинуть на телефон, брату позвонить старшему, рассказать, что случилось, он не в курсе был. Я вот не знаю, где брат был с женой своей. Она у него маму мою не любила если честно. Они срались постоянно, всмысле это, ругались. До слез бывало, мы их иногда даже разнимали. Олеся ее зовут. Мама же татарка у меня была, а эта русская мадам. Ну вот и не влюбились изначально друг друга. Я уже думаю, как бы не она это натворила. Ты это, допроси ее в первую очередь. Мутная она, меня тоже не долбобливала. Говорила мне всегда, типо безработный, я мол маминькин сыночек, все мне да мне. Вот я и звонил брату, узнавал, где они были в эти дни. На даче, говорит, были. Не верю я ей. Вы проверьте, может брат с убийцей живет и не знает. Олеся она, Бареева. Нашу фамилию еще взяла, овца такая.

– Так значит вы не один в семье? У вас брат есть?

– Да, говорю же, старший брат с женой живет. Эта она по-любому все подстроила. Мне кажется.

– У вас у самого жена есть? Дети?

– Жена есть, я женился года 3 назад на бывшей своего еще одного сводного брата. Так уж вышло, у нас и дети есть.

– Сводного брата?

– Да, братишка от первого брака отца. Думаете это он сделал из мести? Нам так-то внимания много уделяли, согласен. Увижу, шею ему сверну, если так.

– Почему вы на всех наговариваете? Мы еще не пообщались с ними, узнаем, найдем.

– Макарь, дружище, я просто под этим.. Под впечатлением всмысле. Я пришел провести своих родителей, а вместо них трупачи их в коврах, понимаешь?

– А часто вы проводывать приходили родителей?

– По возможности всегда. Я же любимый сын, младшенький, любил их, а они меня.

– Понятно. Скажи-ка мне адрес своего брата и его жены, поговорить с ними хочу.

– Записывайте, товарищ следователь.

Рамиленко поехал туда сразу, незамедлительно. Дверь ему открыл как он потом понял брат Бареева, Данис.

– Да, я все знаю, – почти сразу ответил Данис. – Я в шоке, как это произошло, только два дня назад к ним приезжал, привозил продукты. Живые были. Андрея бы по-хорошему нельзя сейчас одного оставлять, он впечатлительный малой у нас.

– Вы были на даче в ночь, когда это произошло?

– Да, все верно. Мы обычно уезжаем туда на недельку летом, если погода позволяет. Вот даже поранился: дрова колот для бани и порезал немного руку, – он нервно показал царапину от пореза на левой руке.

– Супруга с вами была все время?

– Да, Олеся всегда со мной, главная по хозяйству тут и там у нас.

– Скажите, были ли у ваших родителей какие-нибудь неприятели или враги? Может они что рассказывали?

– Да нет вроде. Мои родители – мухи не обидят. Жили на Четаева в трешке, недавно разменяли квартиру, взяли двушку вот на Зорге, деньги оставшиеся отдали малому, мне правда ничего даже не оставили, ни копейки: у него же дети маленькие, жена, он безработный, помогали ему, как могли,

и мы тоже. Я на это не злюсь. Жена моя только все говорила, что много внимания ему уделяю я и родители, ревнует, наверное, я как-то с детства привык.

– Значит, ваш брат с женой не в теплых отношениях?

– Ну они могут пообщаться, когда надо, а так моя ревнует к нему, а я не лезу.

– Андрей сказал, что ваша мать часто ругалась с ней. Это правда?

– Со всеми бывает. Бытовуха, ругались, мирились. Но она всегда желала матери только добра. Вы не подозреваете ее, я надеюсь? Она всегда со мной была

– Я просто делаю свою работу, Данис. А что насчет отца? Может быть у отца были недоброжелатели с топором ?

– Сплюньте. Моего отца все ставили в пример, как самоответственного и доброжелательного на работе на заводе.

Вдруг Данис резко уставился в стенку, словно пытаясь что-то разглядеть в ней. Так он просидел минут 10 и сказал:

– Вспомнил! У отца знакомый был один, мерзкий тип на самом деле. Он заводе с ним работал, потом тот ушел куда-то в полицию вроде, по связям. Тот еще жлоб был. За деньгами все гнался, отца однажды чуть не подставил. Он вечно к нему придирался, как-то раз до драки дошло. Отец ему тогда челюсть разбил, тот сказал, что отомстит. Но после этого про него ни слуха, ну духа было.

– Фамилию или имя не помните?

– Имя знать не знаю, он его всегда почему-то по фамилии называл. Вспомнить бы. Что-то с ягодой связано. Малина, крыжовник, облепиха. А точно! Рябина! Рябилов этот гнида был!

– Рябилов? Вы Уверены?

– Сто процентов. Отец говорил ненасытный был он, все денег жаждал, вот с завода и ушел.

Рамиленко чуть пошатнулся. Он знал Рябилова много лет и впервые за долгие годы ему хотелось его резко ударить.

– Они с ним общались как раз недавно, кстати. Тот денег просил у отца, они же квартиру разменяли для малого, тот пронюхал, гад.. А что-нибудь украли из квартиры?

– Следствие ведется, – неуверенно произнес Макар.

Телефонный звонок.

«Да. Да, слушаю. 200 тысяч? Понял».

– 200 тысяч и два телефона вынес убийца из квартиры.

– Это деньги с размены квартиры для Андрея остались.

Рамиленко стоял в недоумении. Неужели его давний знакомый причастен к этому? Получается, если это все правда, значит, и он тоже автоматически причастен к убийству. Схема Рябилова всегда звенела у него в голове.

– Мне нужно записать это и поговорить с вашей женой. Позовите ее, пожалуйста» – сухо ответил Макар.

Через 3 минуты Олеся вошла в комнату и дала показания. Она рассказала, что в ночь страшного убийства она была с мужем на даче, ухаживала на садом и представить себе не могла, что подобное может случиться в их семье. На вопрос взаимоотношений ее с младшим братом Бареева она ответила нейтрально, без укоров и «тыкания на него пальцем». Из ее показаний все сходилось с рассказом ее мужа.

В голове у Рамиленко постепенно начала складываться картинка, лишь слова Бареева старшего против Рябилова все портили. Он начал заикливаться на тех показаниях, что дал ему Данис, и решил проверить базу и нарыть все, что есть на Рябилова.

После всех допросов он молча сел в машину и, как показалось Данису, поехал в отдел – составлять мотивы и ход преступления, однако Макар решил съездить на дачу к Барееву старшему и осмотреть окрестности. Там он наткнул-

ся на женщину с соседнего дома и поспрашивал ее про соседей:

– Бареевы то? Да спокойные они, тихие. Вроде да, приезжали с ночёвкой тогда они, я еще с Олеськой разговаривала, объясняла ей, как правильно обрабатывать помидоры.

– А в последнее время они не вели себя как-нибудь странно? Или может взволнованы были чем-то, не замечали?

– Не замечала. Единственное, что могу рассказать – всю ту неделю, что они были тут, муж ее, Данис, каждую ночь куда-то увиливал. У меня же Жулька моя, собака, сразу лаять начинает, когда дверь их скрипит. Так я каждую ночь вставала и успокаивала ее, чтобы та не лаяла. В окно пару раз видела его силуэт. А последний раз он так в ночь ушел с каким-то пакетом. Я хотела Олеське рассказать, а потом подумала, что чужая семья – потемки. И не стала лезть.

Рамиленко еще раз обошёл дом и внимательно осмотрелся вокруг. Его взгляд остановился на входной двери, о которой говорила соседка. Она была деревянная и на одном из ее брусьев зацепился маленький кусок ткани. «Видимо Бареев старший очень торопился, когда уходил куда-то ночью, а не дрова колол для бани» – сложил Макар для себя в голове два плюс два.

Он сел в машину и поехал в отдел. Приехав туда, он решил действовать быстро и в одиночку. На листке Рамиленко выстроил всю историю убийства и еще раз записал подозреваемых: Андрей Бареев, Рябилов, Олеся Бареева и Данис Бареев. Кто-то из них совершил ужасное двойное убийство.

Следователь собрал всех в комнате № 37. Рябилов не понимал, что он забыл в этой линейке подозреваемых и смотрел на своего товарища с презрительным, прожигающим укором. Рамиленко в свою очередь выстроил всех в линию и начал свою историю:

– Двойное убийство. Муж и жена. Топор, куча крови, жажда денег, месть, родственная ревность, теории Раскольникова... Все это всплывает у меня в голове, когда я вижу вас всех вместе. Можно и дальше встраивать линию догадок, зачем убийце нужна была смерть двоих невинных людей, однако улики, найденные мной вчера, не врут. Рябилов, мы с тобой уже не первый год работали вместе и то, что ты сделал, никак не укладывается у меня в голове.

– О чем ты тут говоришь, ты вообще в своем уме?! – нервничал Рябилов и начал суетиться, крича на Рамиленко. Бареевы переглянулись между собой.

– Заткнись! Что ты так занервничал? Причастен к убийству? Почему ты мне не говорил, что знал потерпевшего уже давно?

– О чем ты?! Я никого не знал и вообще, что за цирк ты устроил! У меня звание есть, я... – тут он поперхнулся от злости и резко начал кашлять.

– Остынь! Сначала я подумал, что ты хотел воспользоваться легкой наживой – легкими деньгами и меня аж передернуло о мысли, что ты совершил убийство и наглými глазами продолжал манипулировать мной! Однако вчера вечером я все понял. Твое маленькое серое вещество не способно на такое, – с презрением говорил Рамиленко и смотрел на своего товарища сверху вниз, – каким бы ужасным человеком ты ни был, это не ты, не твой уровень. Это сделал человек, который с детства подпитывался идеей отомстить и забрать себе побольше денег, с юношества вынашивал план мести из-за ревности или тупо нехватки внимания, потому что оно все доставалось младшему сыну. Он жаждал мести и жаждал денег. Недостроенная баня на вашей даче, Данис, это хорошее вложение тех 200 000 тысяч, что вы украли из квартиры собственных родителей, не так ли? И тот топор,

которым вы якобы порезались, когда кололи дрова, хотя на самом деле просто испугались лая соседкой собаки и порезались об входную дверь – тому доказательства. Вы «пропитались» идеей мести за то, что все шишки летели на вас, как старшего, когда Андрей позволял себе все, что хотел. Вы выжидали момент и просто... – тут Макара оборвали на мысли и резким голосом прокричали:

– Хваааатит! Хватит! Харооош! Остановитесь, я сказал! – Андрей Бареев кричал без остановки. Его руки тряслись, а изо рта текли слюни, которые он был не в силах контролировать.

– Это не он! Не Данис, понятно?! НЕ он! Это мы сделали с ним! Мы убили своих родителей, да! Понятно тебе? Вместе, сука! Это были наши деньги, наши, слышишь? Они не хотели их отдавать нам, спрятали в этой никчёмной квартирке НАШУ долю, а когда мы с братом пришли за ними, они сделали вид, что понятия не имеют, о каких деньгах мы говорим. Они зажали наши сука ДЕНЬГИ! Последнюю надежду жить красиво, ясно? Это была моя идея, им все равно не много оставалось... – Андрей резко заткнулся на этой слове и посмотрел на брата.

Данис Бареев стоял с низко опущенной головой и не сказал ни слова. Олеся, жена его, кричала ему что-то в уши, колотила по груди, трясла за плечи, но он словно находился в некоем трансе и не показывал никаких эмоций.

Рапиленко чуть пошатывался от услышанного. Дети убили своих родителей из-за бумажек. Это не укладывалось у него в голове. Из-за бумажек. Что-то человеческое проснулось в нем в эту минуту. Он «выключил у себя режим следователя» и сказал:

– Какие же вы дряни! Бумажки не стоят ничего в этом мире. А вы так за них держались, что стали тварями... – и молча вышел за дверь.

...

Бареевым дали 20 лет строго режима. Данис так и не сказал не слова с того момента «на линейке» у Рамиленко. Андрей нанял адвоката, пытался снизить срок, но умер уже на 6-м году отбывания наказания: в его голове нашли опухоль, которая сдавливала ему мозг.

Рамиленко ушел из того отдела и занялся саморазвитием: открыл свое дело и неплохо в нем преуспел. А Рябилов... Рябилов нашел «нового Рамиленко», как он говорил «без изьяна», и продолжал работать по той же схеме.

2.

Казань, частный сектор. Живет здесь один мужчина со своей второй женой уже восьмой год к ряду. Скандальная женщина у него, упертая, с характером не из сладких. Лишь дочку свою родную любила она больше жизни, лелеяла и пылинки с нее сдувала, а падчерицу терпеть не могла: всю тяжелую работу по дому и хозяйству ей отдавала, лупила, пока отец родной не видит. А девочка была золото! В хороших руках она бы расцвела и стала бы очень успешной бизнесвумен.

Но мачеха не успокаивалась. Каждый день она придумывала новые истории о том, как падчерица ей жить мешает, настроение и здоровье любимой доченьки портит. Однажды поставила она мужу своему ультиматум: «увози ее из дома нашего, или меня ты тут больше не увидишь! Пусть замуж выходит или до конца жизни одна квартиру снимает, но, чтобы больше я ее здесь не видела!»

А муж ее во всем слушался, боялся слово наперекор сказать. Собрал он дочь свою единственную, обнял крепко-крепко, помолился за нее и увез в город. Оставил там ее в

центре, а сам уехал обратно. Девушка что делать – не понимает, куда идти – не знает: подруг и знакомых у нее тут не было. Так и осталась сидеть в парке и плакать.

Тут к ней подошел незнакомый молодой человек и спросил, что случилось. Она взглянула на него и все ему рассказала. Полюбились ему с первого взгляда ее рассказы, улыбка неземная и добрые голубые глаза.

«Подожди меня 5 минут, я сейчас вернусь», – сказал молодой человек и ушел.

Девушка подумала, что и он ее бросил и вновь начала плакать. Но через 5 минут увидела, что он идет к ней с огромным букетом цветов в руках и просит стать его женой.

«Это любовь с первого взгляда! Будь моей женой!» – сказал он, встав на колено.

Она ответила ему да и он увез ее в свой дом, где все было покрыто золотом. Он оказался очень состоятельным молодым человеком, образованным, воспитанным и с добрым сердцем.

Девушка позвонила отцу, поделилась с ним новостью радостной и успокоила, что у нее все теперь хорошо. Мачеха все это услышала и приказала мужу увезти ее дочь на то же место, чтобы она нашла себе мужа еще богаче и красивее!

Он так и сделал. Отвез ее дочь на то же место и оставил ее там одну.

День прошел, второй, неделя. От нее не было никаких новостей. Мачеха не выдержала, и сама поехала на то место, проверить, что случилось с ее любимой дочерью.

Однако там никого не было. Лишь вещи ее остались лежать нетронутыми. Пропала ее дочь ненаглядная. А через месяц узнала она, что какие-то пьяницы забрали ее и увезли в лес.

Закричала мачеха от этой новости, но поздно было.

3.

Мальдивы. Звук Индийского океана нежно напоминает о себе. Теплый, мягкий ветер слегка задевает пышное, свадебное платье моей мечты. Утонченный корсет с вышитыми на нем кристаллами и пышная юбка от талии до самой земли заставляет чувствовать себя самой красивой девушкой. «Все, как я и представляла в детстве» – пронеслось в голове. Я стою под аркой, усыпанной розами, уходящие лучи солнца на закате слегка касаются моей свадебной диадемы. Все просто идеально.

Я смотрю вперед и вижу моих родителей, сидящих в первом ряду на торжественной церемонии. Они с трепетом ждут ее начала и так по-родному переживают за меня: папа надел самую красивую рубашку под цвет всего торжества (хотя я знаю, как он их не любит) и заказал мои любимые цветы под цвет моих глаз, а так мама трепетно посмотрела на меня, что в этом взгляде я легко прочитала, как она гордится мной. Я вижу родную сестру, прилетевшую ради этого события с самой Америки и еле сдерживающую слезы за счастье младшей сестренки, и любимых подруг и друзей, которые всегда рядом и поддерживают меня. Вдох-выдох: и ощущение полного спокойствия и умиротворения внутри. Я поворачиваюсь боком и улыбаюсь: мой выбор стоит передо мной и нервничает, как будто в первый раз в жизни решается пригласить девочку на медленный танец. Его костюм выглажен, туфли залакированы до идеального блеска и от него веет настоящей мужской харизмой, которую я так в нем обожаю. Но его руки и взгляд выдают его: он также мило нервничает, как на нашем первом свидании, хотя старается не показывать этого. Мой выбор стоит передо мной, и я чувствую максимальную уверенность в нем и в нашей завтраш-

ней жизни. В его глазах читается самое главное – любовь и забота. Все просто идеально в квадрате.

Я смогла себе позволить свадьбу своей мечты, потому что я не жалею на свою работу. Я люблю то, чем занимаюсь, и занимаюсь тем, чем люблю. Простая истина, которую я стараюсь держать на своем профессиональном пути. Я – видеоспециалист в одной крупной и успешной компании, у которой более 70 млн подписчиков на ютубе. Когда я прихожу в офис, то кайфую от того, в какой атмосфере работаю и с какими людьми. За ними хочется идти и развиваться. А самое главное – мне это нравится и я кайфую, что могу позволить себе сейчас быть на Мальдивах и праздновать свадьбу, о которой мечтала с самого детства.

Моя жизнь стала настоящей картинкой, потому что я выбрала правильную стратегию. Однажды я сделала ставку на работу мечты и не прогадала. Почти год я пыталась попасть именно туда, куда хотела, усердно занималась, проходила множество собеседований, терпела неудачи и так по третьему кругу, НО не сдалась и добилась своей цели. Каждый день после работы я выбирала тренировки, а не пиво у телевизора, книгу на ночь, а не залипание в телефоне, любимого человека, а не мутные связи. И добилась то, что имею сегодня.

И я понимаю почему. Я всегда верила в то, что мы притягиваем подобное. И поэтому сегодня меня окружают только те люди, которых я сама к себе притянула. Они такие же, как и я: счастливые. Я верила, что, если ты хочешь чего-то, вся Вселенная будет помогать тебе в этом, потому что, когда мы посылаем ей импульс, она отвечает нам: слушаюсь и Повинуюсь. Я достигла всего этого, потому что уверена, что мысли материальны. Сегодня я вижу это в действии.

Поэтому сегодня я – любимая жена, чудесная дочь, поддерживающая сестренка, верная подруга и просто самый

счастливый человек. Конечно, у меня есть то, над чем надо работать, но именно в эту секунду своей жизни я четко осознаю, от чего пришла и чего достигла. Я горжусь собой, правда. И ни в коем случае не буду останавливаться на достигнутом.

Это и есть моя будущая миссия. Быть заботливой и любимой женой, а в будущем – и классной мамой, при этом не забывать про себя и развиваться как личность, как профессионал, расти во всех возможных ракурсах жизни: в спорте, карьере, хобби и т.п. Миссия быть счастливой и делать счастливыми других кажется выполнимой. Но сегодня только мой день. День X. И через пару минут я скажу «Да» не только своему спутнику жизни, но и самой жизни.

Друг

Аминова Элина

В тот апрельский день многое произошло, забавное стечение обстоятельств, кажется, так это называют. Возможно, мы с Билли так и обменивались бы безразличными взглядами и никогда не заговорили, если бы утром мать Тома Фула, главного местного задиры, не решилась наконец уйти от мужа тирана. Просто в какой-то момент она поняла, что больше не может так жить, смотреть, как её муж уходит сначала в бар с друзьями, а потом идёт к любовнице, молодой официантке из этого же пропахшего перегаром и табачным дымом заведения. Приходил домой он всегда под утро, от него воняло алкоголем и дешёвым парфюмом его девицы. Муж прямиком шёл в комнату к сыну и избивал Тома, когда миссис Фул заступалась за мальчика, она становилась

центром побоев и издевательств. Все соседи удивлялись её выдержке, она без стеснения шла на пляж, хотя её тело покрывали огромные пожелтевшие, а некоторые ещё свежие фиолетовые синяки, ноги и руки были покрыты ожогами от сигарет, муж тушил их об неё, но женщина всё равно терпела, ради сына, делала вид, что так и должно быть. Когда ей задавали вопросы, она с гордо поднятой головой отвечала: «А кого сейчас не бьют? Вы просто боитесь это показать и сидите дома, как мыши, зарывшись в своей боли и обиде». Дома она плакала. Знала, что бы она не сказала, слухи всё равно будут ползти, как про мужа, так и про сына- шалопаю. Все эти годы, эта отважная и в то же время милая женщина боролась с желанием уйти от супруга, потому что понимала, ребёнка он не отдаст. Сейчас Тому семь лет, он уже достаточно большой, справится, но попытаться забрать его, конечно, надо. И она попробовала, но, как и предполагалось, ничего не вышло. Она сама еле ноги унесла из проклятого дома. Муж в ярости снова начал бить её, но задел плачущего сына, разбитый нос и слёзы Тома будут ещё долго преследовать её.

Фул младший воспринял уход матери, как предательство, ночной кошмар, которого он так боялся. Первое время страх мучил его, а потом он привык и к отцу, и к одиночеству. Но в тот апрельский день он был зол на мать, ведь она бросила его, сбежала как крыса, оставив гнить в злополучном доме. Свою ярость Том намеренно шёл срывать на мне. Всё было обдуманно в считанные минуты. По дороге к моему дому он встретил котёнка, сначала долго гладил его, чтобы тот не сопротивлялся, затем взял на руки и начал медленно скручивать голову питомцу, но сил свернуть шею не хватало, тогда Том взял палку и со всей силы стукнул по голове коту, тот по своей неопытности даже не пытался убежать. Жуткий, как

будто человеческий, визг слышался по всему району. Мальчик привязал один конец веревки к ремешку на шее котёнка, а второй к основанию сидения велосипеда. Том всегда быстро разгонялся, котёнок боролся, пытался встать на лапки, всего его раздирал твёрдый шершавый асфальт, некоторое время спустя бездыханное тельце шаркало по дороге, оставляя маленькие следы крови.

Забавная штука судьба. Встретить малыш Томи другого котёнка, он бы сделал с ним тоже самое, но к нему в руки попал именно несмышлёный Нептун, так сестрёнка Билли назвала его. Он никогда не выходил за ворота дома, как и дети семьи Коннел, потому в растерянности доверчиво пошёл на руки незнакомого мальчика.

Билл искал котёнка по всему двору, но не мог найти, маленькая Миа, та самая сестрёнка, искала внутри дома. К сожалению, Том проехал мимо их двора уже с мёртвым Нептуном за спиной. Фул ехал ко мне, конечно, его шайка уже была на месте обычного места избиения. Том быстро проскочил через калитку моего дома и нажал на дверной звонок. Я видел его в окно, поэтому смело пошёл на улицу, хоть мои ладошки и начали потеть. Я открыл большую и тяжёлую, как мне тогда казалось, дверь. Лицо Тома отличалось от обычного, то ли его глаза, то ли быстрое дыхание, которое было гораздо глубже и интенсивнее, чем раньше, но что-то было в нём устрашающее в тот день. Ко мне подкрадывался страх тихими, спокойными шагами.

– Идём – отказать Тому, значит отречься от мужества. Благодаря отцу, который прошёл войну, я знал, что для мужчины главное смелость, отвага, поэтому я старался все побои принимать такими, какие они есть. Будь мне больно или тошно, я должен был терпеть, а по возможности отбиваться,

да, бывало я убегал, но только тогда, когда понимал, что еще чуть-чуть и мне станет совсем худо.

Я молча хлопнул дверью, даже не сказал маме, копошащейся над ужином, что ухожу. На улице было прохладно из-за ветра, но солнце палило, поэтому было не понятно, тепло мне или всё-таки холодно. Я думал о том, как было бы глупо убежать сейчас, ведь я сам пошел на это, хотя мог сказать Тому нет и войти обратно в дом. Я будто чувствовал, что эта драка изменит все.

Выйдя со двора, я увидел котенка, привязанного к велосипеду, мне стало страшно, когда я понял, что он мертв. Я не стал ничего спрашивать, я молча шел за Томом, который уже не так быстро ехал, чтобы я успевал за ним.

Мы шли, и страх мой охватывал меня все сильнее. Я будто чувствовал, как он идет за мной следом, чем ближе мы подходили, тем ближе он был ко мне, а когда мы пришли, страх будто прикасался ко мне, так трясло тело.

Первым делом Том поздоровался со своей сворой, а потом велел мне сесть к дереву. Я послушался, хотя снова мог убежать. Удар я почувствовал, но не понял, кто ударил. Второй пришелся в глаз, теперь я точно знал, что это Том, его сила была настолько свирепой, что казалось, он может убить меня. Наверное, и убил бы, если бы Билл не увидел, как он проезжал с котом к моему дому. Когда Том пришел за мной, Билл решал, как сбежать из дома и найти палку потолще. Хоть он и не выходил из дома и никогда не дрался, он знал, что одному шайку Фула не одолеть, мой горький опыт говорил сам за себя. Я уже лежал почти в бессознательном состоянии, когда Билли удалось сбежать из дома.

Шайка Тома перепугалась от гнева и жестокости друга, который избивал меня без остановки. В какой-то момент я

перестал чувствовать боль, видел, как ребята отходили подальше от страха, но остановить Тома не решились. Билл прибежал именно в тот момент, когда ярость Тома настолько переполнила его, что удары казались не от семилетнего мальчика, а от четырнадцатилетнего подростка. Билл ударил огромной палкой Тома в спину, потом по ногам, затем он даже не целился, просто колотил куда придется и плакал. Фул сгруппировался, а когда заметил кровь из носа, сильно толкнул соперника и убежал, свора ринулась за ним. Билл присел ко мне.

– Спасибо, что спас меня – это первое, что я сказал своему ныне лучшему другу.

– Не за что, жаль вот только, что кота спасти не смог. Сок будешь? – я только заметил, что за спиной у него большой портфель. Он достал оттуда две упаковки, потом-то я узнал, что у него всегда с собой их по шесть пачек минимум. Он протянул мне яблочный сок, так мы и познакомились.

Мне казалось, что этот сок возвращает жизнь в мое умирающее тело. Чуть позже, когда мы отдышались, и я протер кровь платком Билли, он достал коробку. Как оказалось, она была из-под новой обуви его мамы, поэтому пахла чем-то противным похожим на резину. В эту коробку мы положили Нептуна, а велосипед я забрал себе, к сожалению, потом его пришлось вернуть.

РЕЖИССЕРСКИЙ СЦЕНАРИЙ ФРАГМЕНТА ОРИГИНАЛЬНОГО СЮЖЕТА

№ кадра	План	Монтаж (время)	Содержание кадра	Музыка	Примечание
1	ОП2	3 сек	Отрывающаяся сцена. Герой N выходит из казино.	Goodnight Moon – Shivate	Дождь, герой в костюме, свет только от огней казино.
2	ОП3	6 сек	Герой N спускается по лестнице казино.	Та же	Стедикам. Поворот камеры на 90 градусов вслед за героем
3	СП2	10 сек	Герой идет по парковке к машине.	Та же	Cinéma Varité. Съемка с ручной камеры, оператор следует за героем (со спины). Создание напряжения.
4	СП3	15 сек	Герой останавливается, достает пачку сигарет из кармана зажигалку, подкуривается. Двигается дальше.	Та же	Опьяненные движения, несколько раз пытается подкурить сигарету, камера неподвижна вместе с героем.
5	ОП2	8 сек	Подходит к машине, курит	Та же	Камера останавливается, герой отдалается и подходит к машине в одном кадре
6	СП3	5 сек	Возле машины. Герой вдыхает дым сигареты и выбрасывает ее	Та же	
7	КП3	10 сек	Герой наклоняется к заднему окну машины, присматривается	Та же	Съемка из машины, герой приближается, фокусировка на герое, искаженное от ужаса и злости лицо

№ кадра	План	Монтаж (время)	Содержание кадра	Музыка	Примечание
8	ОП1	3 сек	Герой кричит на парковке, открывает заднюю дверь машины	Музыка затихает, крик героя	
9	СП1	6 сек	Герой садится в машину, берет под руку девушку без сознания	Без музыки. Тяжелое быстрое дыхание героя	
10	КП2	4 сек	Лицо девушки	Без музыки	
11	КП2	4 сек	Лицо девушки, герой дает ей пощечины	Без музыки	
12	КП1	4 сек	В кадре закатанные глаза и нос в крови девушки	Без музыки	
13	СП1	10 сек	Герой пытается проверить пульс, подхватывает тело, голова девушки падает, герой опрокидывает ее назад, проворачивает пульс	Без музыки	
14	СП2	20 сек	Герой с криком выходит из машины, хлопает дверью.	<u>The Braying Mule</u> – <u>Ennio Morricone</u> . Музыка начинается после хлопка дверью машины.	Камера по-прежнему снимает из машины. Девушка мертва и неподвижна. Герой хлопает дверью машины, звук приглушенный, атмосфера, в которой зритель остается в салоне машины с мертвой девушкой.

№ кадра	План	Монтаж (время)	Содержание кадра	Музыка	Примечание
15	СП2	7 сек	Герой идет обратно в казино по парковке	Та же, слышно неровное дыхание героя	Джамп-кат. Cinéma Varité. Съемка ручной камерой, неустойчивый кадр. Преследование героя со спины. Освещение от казино в расфокусе.
16	ОП3	7 сек	Герой N хватает Героя Z за шиворот	Музыка затихает. Без музыки	Джамп-кат.
17	СП2	7 сек	Герой N кричит на Героя Z, держа его за шиворот в зале казино	Без музыки, без звуков. На фоне интершум – нарастающий писк	
18	СП3	5 сек	Герой N отпускает Героя Z и отворачивается от него	Писк затихает, крик героя, фоновая музыка казино. <u>There Won't Be Many Coming Home – Roy Orbison, Chuck Turner, Alex Orbison</u>	Оба героя на вертикальных линиях внимания, камера неподвижна
19	ОП3	4 сек	Все смотрят на героев	Фоновая музыка продолжает играть	
20	ОП1	5 сек	Диалог героев по пути к машине	Без музыки. Интершум	Джамп-кат
21	СП2	7 сек	Герои садятся в машину	Без музыки. Интершум	Джамп-кат

№ кадра	План	Монтаж (время)	Содержание кадра	Музыка	Примечание
22	СП2	6 сек	Кадр с мертвой девушкой	Без музыки. Интершум	Съемка девушки со стороны героев
23	КП2	4 сек	Лицо Героя Z	Без музыки	
24	КП3	4 сек	Лицо Героя Z, реплика	Без музыки	Лицо героя на правой вертикальной линии внимания
25	КП3	4 сек	Лицо Героя N, реплика	Без музыки	
26	КП1	4 сек	Герой N заводит машину	Интершум	В кадре рука, ключ в зажигании
27	ОП2	9 сек	Отъезжающая машина	Интершум. На отъезде <u>That Certain Female</u> - <u>Charlie Feathers</u>	
28	СП2	15 сек	Герои едут. Эмоциональный диалог	Та же. Музыка становится тише, интершум + диалог	Съемка с переднего окна машины, оба героя в кадре
29	СП1	5 сек	Заднее сиденье. Мертвая девушка с запрокинутой головой	Та же	
30	ОП3	6 сек	Машина едет	Та же	Кадр сверху, вокруг машины лес
31	СП2	10 сек	Герои едут, Герой N нервно курит	Музыка становится тише	Оба героя в кадре
32	СП1	8 сек	Реплика Герой Z	Интершум	
33	СП1	7 сек	Реплика Герой N	Интершум	
35	ОП3	9 сек	Машина заезжает в лес	Интершум	Съемка с высоты

АНАЛИЗ ФИЛЬМОГРАФИИ РЕЖИССЕРА КВЕНТИНА ТАРАНТИНО НА ПРЕДМЕТ СТОРИТЕЛЛИНГА: АРХЕТИПЫ И ПРИЕМЫ КИНО

Название фильма	Архетипы Владимира Проппа	Приемы Йена Смита
Бешеные псы (1992)	<i>Мистер Оранжевый</i> (Тим Рот) – <i>Герой или жетрва\герой-искатель</i>, так как герой оказывается полицейским, желающим остановить группировку. <i>Мистер Блондин</i> – <i>Вредитель</i>. Персонаж Майкла Мэдсена оказывается самым жестоким среди преступников, готовым на убийство своих ради наживы. <i>Мистер Белый</i> (Харви Кейтель) – <i>Ложный герой</i>. Персонаж пытается спасти Мистера Оранжевого, не веря, что тот подсадной полицейский. <i>Джо</i> (Лоуренс Тирни) – <i>Отправитель</i>. Персонаж является главным организатором ограбления.	<i>Стедикам</i> – Тарантино использует камеру, снимающую вокруг своей оси для съемки сцены с отрезанием уха, камера плавно пов-торяет все движения героя Майкла Мэдсена. <i>Звук и музыка</i> – в той же сцене с Мистером Блондином режиссер использует ритмичную песню, в сопровождении танца актера, чтобы создать резонанс следующей жестокой сценой отрезания уха. <i>Переходы</i> – уже знаменитый переход с затемнением Тарантино использовал еще в своем первом фильме. Уже в начале киноленты зритель видит сцену, в которой Тим Рот бьется в агонии, затемнение, следующий кадр, смеющиеся актеры, выходящие из кафе.

Название фильма	Архетипы Владимира Проппа	Приемы Йена Смита
Криминальное чтиво (1994)	<i>Фабиян</i> (Мария де Медейруш) – <i>Царевна</i>. Героиня является возлюбленной и главным мотиватором для персонажа Брюса Уиллиса. <i>Уинстон Вульф</i> (Харви Кейтель) – <i>Помощник</i>. Чтобы очистить машину от крови и замести все следы преступления Винсент Вега и Джулс Уиннфилд обращаются к «чистильщику», который помогает героям избежать опасности и выйти из сложной ситуации. <i>Бутч Куллидж</i> (Брюс Уиллис) – <i>Герой</i>. Именно этот персонаж является протагонистом, пытающимся выжить и спасти свою девушку.	<i>Крупный план</i> – Тарантино часто прибегает к крупным планам в «Криминальном чтиве», чтобы ярче показать чувства героев, а так же акцентировать внимание на деталях как сигарета, губы или пистолет. <i>Система звезд</i> – после «Бешеных псов» Тарантино начинает писать персонажей заранее зная кто сыграет данную роль. Так, роль Тима Рота и Умы Турман были заранее продуманы именно для них.
Джеки Браун (1997)	<i>Джеки Браун</i> (Пэм Гриер) – <i>Герой</i>. Сильный женский персонаж, выполняющий функцию протагониста. <i>Орделл</i> (Сэмюэль Л. Джексон) – <i>Вредитель</i>. Продавец оружием преследует главную героиню с целью избавиться от нее. <i>Макс Черри</i> (Роберт Фостер) – пересечение архетипов <i>Царевна</i> и <i>Помощник</i>, являясь возлюбленным героини, персонаж всячески помогает ей в борьбе с антагонистом.	<i>Стедикам</i> – открывающая сцена снята на камеру, установленную на тележку и движется за героиней, создавая непрерывный кадр. <i>Актерский метод</i> – Тарантино написал героине Джеки Браун специально для Пэм Гриер, а в роли Орделла режиссер не видел никого кроме Сэмюэля Л. Джексона.

Название фильма	Архетипы Владимира Проппа	Приемы Йена Смита
Убить Билла (2003\2004)	<i>Невеста</i> (Ума Турман) – <i>Герой</i>. В данной картине место протагониста занимает женщина. Ее основная цель – месть, что делает ее персонажем нового времени, не смотря на огромное количество жестоких убийств, Невеста вызывает сочувствие и сопереживание у зрителей. <i>Пэй Мэй</i> (Гордон Лю) – <i>Даритель</i>. Обучая Невесту искусству владения мечом, Пэй Мэй дает героине главный ресурс для мести. <i>Билл</i> (Дэвид Кэррадин) – <i>Вредитель</i>. Зритель встретит антагониста только в конце второй части фильма, но весь сюжет построен на мести главному врагу.	<i>Параллельный монтаж</i> – данный прием режиссер использует в открывающей сцене, зритель видит лежащую в коме Невесту, к которой приближается Элли (Ханна Дэрил) с целью убить. Сцены сменяют друг друга, затем экран делится на два кадра. <i>Дизайн костюмов и грим</i> – желтый костюм Невесты является прямой отсылкой к Брюсу Ли, Тарантино рассказывает историю своей героини, выстраивая четкие ассоциации у зрителя с культовыми личностями. <i>Звук и музыка</i> – Квентин Тарантино известен своим пристрастием к музыке, к каждой сцене он тщательно подбирает подходящий саундтрек. В «Убить Билла» звук меча, боевой клич героев и удары точно совпадают с фоновой музыкой, что делает сцены ярче и целостней.
Доказательство смерти (2007)	<i>Зои</i> (Зои Белл), <i>Аbernэйти</i> (Розарио Доусон), <i>Ким</i> (Трейси Томс), <i>Арлин</i> (Ванесса Ферлито) – <i>Герой</i>. Все четыре персонажа являются собирательным образом протагониста, борющимся с опасностью. <i>Майк</i> (Курт Рассел) – <i>Вредитель</i>. Антагонист повествования, маньяк.	<i>Крупные планы</i> – режиссер акцентирует внимание на частях лица, чтобы лучше передать реакцию персонажей. <i>Ритид</i> – замедленная съемка во время аварии, чтобы зритель прочувствовал каждый удар.

Название фильма	Архетипы Владимира Проппа	Приемы Йена Смита
Бесславные ублюдки (2009)	<i>Шоанна</i> (Мелини Лоран), <i>Альдо Рейн</i> (Бред Питт) – <i>Герои</i> истории. Оба персонажа стремятся сделать все, чтобы выиграть в войне, являясь протагонистами, объединение их сил зритель видит в конце фильма. <i>Ханс Ланда</i> (Кристоф Вальц) – <i>Второй ердитель</i>, антагонист истории для зрителя Адольф Гитлер (Мартин Вуттке), но немец Ланда так же выполняет функцию врага. <i>Фредерик Цоллер</i> (Даниэль Брюль) – <i>ложный герой</i>. Герой фашистской армии переживает кризис, его взгляды идут наперекор с идеологией партии, которой он служит, но в конце концов он не принимает сторону главных героев и становится врагом.	<i>Освещение</i> – режиссер выстраивает свет так, чтобы зритель мог видеть актеры в кадре: разговаривающих персонажей, предметы, которые в последствии помогут героям. <i>Стедикам</i> – Тарантино использует длинные непрерывные кадры.
Джанго освобожденный (2012)	<i>Джанго</i> (Джейми Фокс) – <i>протагонист</i>. Герой истории, который стремится вызволить свою любовь из рабства. <i>Доктор Шульц</i> (Кристоф Вальц) – <i>Помощник и Даритель</i>. Охотник за головами дает свободу Джанго, а так же дарит ему ресурсы для достижения своей цели. <i>Кэлвин Кэди</i> (Леонардо Ди Каприо) – <i>Вредитель</i>, герой является работником, удерживающим женщину Джанго.	<i>Пленка</i> – режиссер предпочитает работать со старыми форматами, благодаря чему цвета на экране становятся ярче. Панорамы так же помогают зрителю погрузиться в сюжет.

Название фильма	Архетипы Владимира Проша	Приемы Йена Смита
Омерзительная восьмерка (2015)	В данной картине нет традиционных персонажей, вся картина выстроена на встрече отрицательных героев в одном помещении. <i>Крис Мэнникс</i> (Уолтон Гоггинс) – <i>Герой или жертва</i> <i>Герой</i> – <i>искатель</i> . Шериф является единственным героем вызывающим сопереживание, хоть его сюжетная линия и не является центром повествования. <i>Дейзи Домегро</i> (Дженифер Джейсон Ли) – <i>Вредитель</i> . С первых кадров героиня выступает как антагонист, провоцируя персонажей и вызывает негативные эмоции у зрителя.	<i>Пленка</i> – съемки в основном проходили в закрытом помещении, Квентин Тарантино предпочел широкоугольную камеру с 70-мм пленкой, чтобы охватить больше пространства. Так, зритель видел не только действующего героя, но и съемочную площадку, на которой актеры находились постоянно, создавая эффект постоянного «живого» присутствия в сценах. <i>Освещение</i> – по причине съемок в закрытом пространстве режиссер выбрал приглушенный теплый свет, акцентируя внимание на нужном персонаже с помощью освещения.
Однажды в ... Голливуде (2019)	<i>Клифф Бут</i> (Брэд Питт) – <i>Помощник</i> . Режиссер дает новую жизнь данному архетипу, именно в «Однажды в ... Голливуде» Клифф в буквальном смысле всячески помогает главному герою: поддерживает морально, чинит крышу и возит его на работу, но при этом у второстепенного персонажа появляется своя сюжетная линия. Зритель видит не просто помощника, ресурс для главного героя, а полноценного персонажа. <i>Шэрон Тейт</i> (Марго Робби) – <i>Царевна</i> . Главная героиня хоть и не является возлюбленной главного героя, но ее мягкость и романтичность вызывают у зрителя бурю эмоций, когда к дому Шэрон приближаются убийцы, наблюдатели с нетерпением ждут, когда главный герой спасет ее.	<i>Дизайн костюмов</i> <i>зрим</i> – сторителлинг в данном случае заключается в том, чтобы расказать зрителю в каком времени происходят события. Тщательно подобранные костюмы передают эпоху «хиппи» и рассвета Голливуда. Образы Марго Робби подобраны специально для образа известной актрисы Шэрон Тейт, а подростки из коммуны Мэнсона в коротких шортах, широких джинсах передают атмосферу свободной молодежи. <i>Пленка</i> – большую часть фильма оператор Роберт Ричардсон снимал на 35-мм кинопленку, а команда по спецэффектам наложила затемнение по краям, чтобы полностью погрузить зрителя в атмосферу эпохи 60-70х.

ИСТОРИЯ О ФОКУСНИКЕ

Д.И. Халиков

Альберт Крузенштейт вырос в небольшом городке Шварц в Германии. Его отец работал на заводе, но при этом очень любил показывать своему сыну фокусы. «Очень простые, но они так удивляли», – вспоминал Альберт свое детство, когда рассказывал одной девушке в баре, как он пришёл к тому, что стал иллюзионистом. Альберт, уже достигнув возраста 25 лет, стал много выпивать из-за спада спроса на его выступления. Зрителей уже было тяжело удивить. «Современный мир с технологиями уже не шибко верит в магию, волшебство. Они думают, что их дураят, просто водят за нос», – грустно разъяснялся иллюзионист. Альберт, потеряв родителей в подростковом возрасте, боролся в одиночестве и карабкался наверх в этом несправедливом мире шоу-бизнеса. У него никогда не было ассистентки. Зарабатывал на небольших каких-то банкетах, разогревах, знакомившись с разными людьми. Так и поднялся до определенного уровня, но дальше ступор. Девушка подбодрила Альберта, предложив стать его ассистенткой. Ей самой тогда надоело быть официанткой и хотела чего-то стоящего и интересного, чем угрюмое кафе.

У Крузенштейта родилась идея, что зритель должен удивляться и сопереживать одновременно. Слишком много фокусов, дарящих только радость. Где же то волшебство старой магии, когда в ящик кто-то зализал, а ящик пронзали мечами, штыками, да чем угодно. А затем ни в чём не бывало выходили живыми и здоровыми. Где же знаменитые трюки Гарри Гудини, которые держали в напряжении зрителей до последнего. Решено, добьемся того, что создадим самый

опасный фокус в истории. Такой, который никто не сумеет повторить, кроме нас.

Этой идеей жили они оба. Он помышлял об усложнении уже существующих трюков, а она участвовала в них и помогала ему. Таким образом, Крузенштейты (взяла его фамилию) добились признания, но она уже ударила в голову Альберта. Он не хотел останавливаться, а любовь, которую он встретил в баре чуть ли не слепо двигалась с ним.

Каждый раз усложняя трюки, ставив под угрозу где-то свою, где-то ее жизнь, они получали удовольствие от неопишуемой эмоциональной подпитки. В итоге, все дошло до того, что на одном из выступлений что-то пошло не так. Альберт усложнил до такой степени, что его ассистентка, его любовь, не смогла выбраться из ситуации живой. Погибнув, в тот самый момент, когда необходимо было остановиться, когда уже получил всеобщее признание. Но уже было поздно. Утрату не вернуть, а слава уже и не нужна, как оказалось.

В попытке добиться признания, славы, иллюзионист выбрал коварный путь создать то, что не сможет повторить никто. Никто, даже он сам, а того и хуже, его любовь. Ту, которую, возможно, он не ценил столь рьяно, как в попытках стать неповторимым. Так, бросив фокусы, Альберт отправился на завод, где проработал почти всю жизнь его отец. Забыв о той магии, что его когда-то окружала в детстве рядом с папой и во взрослой жизни рядом с девушкой, чье имя позабыл он в старости.

ЗАРИСОВКА

А. Ямшанова

Дверь открывается, и вот ты видишь ее – хрупкую, сдержанную и такую красивую. Лицо небольших пропорций, умное, приветливое и особенно родное. Она еще не улыбается, но ты уже видишь пляшущие веселые огоньки в ее глазах. Проходит секунда осознания, и ее губы расплываются в улыбке счастья от неожиданной встречи. Некоторые черты лица кажутся совсем аристократическими – высокие скулы, небольшой точеный нос и овальный подбородок, однако вихрь ее коротких непослушных волос выдает ее истинную игривую натуру. Она еще ничего не успела произнести, но ее улыбка говорит сама за себя.

Это невероятная жизнерадостная улыбка, которая адресована только тебе, такая теплая, понимающая и вдохновляющая. Она словно стирает долгие месяцы разлуки и окружает теплом своего собственного мира, сотканного из материнской любви и заботы.

Вы только встретились, а ты уже с трепетом ждешь следующей встречи, чтобы вновь увидеть эту невероятную ободряющую улыбку, которая появляется на ее лице каждый раз, как только отворяется дверь.

РЫЖИЙ (сказка)

А. Ямшанова

Рыжие спутанные волосы, порванная рубашка, когда-то подаренная заботливой бабушкой, и испачканные в грязи брюки – теперь его внешний вид просто кричал о том, что все насмешки оказались правдивы.

Как говорится, в каждой шутке лишь доля шутки, а всё остальное – правда.

Вот он и шел домой, повторяя про себя детскую глупую песенку, которая не переставала крутиться в его голове, точно сломанная карусель.

И как банально всё произошло, точно по сценарию: старый ветхий дом, невысокая дряхлая крыша, любимый дедушка и сломанный черенок лопаты, появившийся ниоткуда. Была ли это детская песенка, случайная промашка или глупое стечение обстоятельств? Нет, дело обстояло намного серьезнее.

Рыжие волосы, слегка опухшее лицо от слез, и капли крови, напоминающие веснушки.

Он шёл и чувствовал, как менялся изнутри. Мысли путались. Сердце бешено стучало. Дыхание было таким частым, словно он пробежал марафон. По щеке скатилась одна единственная слеза. Ему внезапно захотелось рассмеяться. Громко и с надрывом. Рассмеяться так, будто всё это было лишь очередной шуткой, проделкой соседских девчонок и ребят, которые так часто кричали ему вслед, напоминая о его рыжих волосах, обвиняя в том, чего он не совершал.

Но он совершил. Он сделал это. Пусть это было случайно, непреднамеренно, но это произошло.

Неожиданно выглянуло солнце, которое скрывалось всё это время за густыми осенними облаками. Он поднял глаза, исподлобья взглянув на светящийся шар. Широкая улыбка озарила его лицо. Он издал первый смешок. Люди, проходящие мимо него, ускорили свои шаги. Вновь раздался смех. Сначала тихий, он становился всё громче, тяжелее, пока не перерос в натужный злобный хохот.

Рыжая макушка крутила по сторонам, смеясь в лицо ничего не понимающим прохожим. Они спешили, не замечая, как осеннее солнце окрашивало всё в золотистый цвет, создавая всем подряд иллюзию рыжих волос.

Содержание

Предисловие.....	3
Часть 1. Волшебные дары сторителлинга	
Андреева Ю.В. Экспозиция. Вселенная эпохи сторителлинга.....	9
Андреева Ю.В. Творческое «предстояние» в нестабильном мире будущего.....	19
Нижельская И. Кирам Ахмадеев – последний начальник столичной милиции	29
Халиков Д. Сторителлинг-технологии в киберспортивной индустрии.....	39
Аминова Э. Стиль режиссерского сторителлинга в кинематографе.....	64
Артемова А. Арсенал техники сторителлинг для современных сценаристов	81
Ямишанова А. Сторителлинг как структура построения сценария полного метра с сопутствующими элементами истории	107
Туктаров Т. Как сторителлинг поможет при съемке и монтаже.....	133
Фефилов Ф. Драматургия истории: сторителлинг как метод построения сюжета.....	146
Часть 2. Сторителлинг: творческие эксперименты	
Андреева Ю.В. Династии	160
Андреева Ю.В. Олимпий и королева	167
Тренинг саморазвития личности «Сторителлинг судьбы или жизнь как кино»	177
Фефилов Ф. Дом особого назначения	182
Фефилов Ф. Пенный текст, горький текст	193
Блю рей.....	209
Наговицына Т. Чужой рай	212
Артемова А. Две жизни за бумажку	217
Аминова Э. Друг	232
Режиссерский сценарий фрагмента оригинального сюжета	237
Анализ фильмографии режиссера Квентина Тарантино на предмет сторителлинга: архетипы и приемы кино	241
Халиков Д.И. История о фокуснике	246
Ямишанова А. Зарисовка	248
Ямишанова А. Рыжий (сказка)	249

ISBN 978-5-6045989-6-2



Подписано в печать 25.06.2021. Формат 60х84 $\frac{1}{16}$.
Бумага офсетная. Печать ризографическая.
Гарнитура «Minion Pro». Усл. печ. л. 14,65.
Тираж 200 экз. Заказ 06-21/12-2



420108, г. Казань, ул. Портовая, 25а.
Тел./факс: (843) 231-05-46, 231-08-71, 231-04-19.
E-mail: citlogos@mail.ru
www.logos-press.ru