**Урок 1. Идея**

**1 часть**

Чтобы сочинить какую-либо вещь,

надо поверить, что ты гениален.

Нил Финн

Новые темы:

 Принципы отбора и генерации идеи для фильма.

У меня для вас есть две новости. Плохая и хорошая. С какой начать? Наверное, с плохой. Чтобы сделать хороший фильм, нужно будет много поработать над проектом. Хорошая же гораздо приятнее. Хорошо поработав, вы сделаете мега-крутой фильм, получите толпы зрителей, поклонников (или поклонниц), должность в голливудской кинокомпании и Оскар с Каннской пальмовой ветвью в придачу. Думаете, я шучу? Ничуть! Создатели фильма «405» (<http://www.405themovie.com/>) так и поступили – сделали короткометражный фильм и через несколько месяцев уже были в Голливуде! А сделали они, кстати, этот фильм вдвоем. И года на создание им не потребовалось. И бюджет был гораздо скромнее миллиона долларов. И вообще они – такие же люди, как и вы. Просто они были, может быть, чуть-чуть опытнее 

Итак, все в ваших руках. Точнее не в руках, а в голове. Все просто – нужно всего-то придумать «то-не-знаю-что». Издеваюсь? Ничуть! Это же не здание, которое строится по стандарту с потолками 2,75 и толщиной несущих стен в полтора кирпича. Создавая каждый раз новое кино, вы создаете абсолютно новый мир. Зритель хочет в принципе одну простую вещь – чего-то, что он раньше не видел. Он идет в кинотеатр или открывает web-страницу youtube и внутренне просит вас только об одном: «Удиви меня!».

В основе такого зрительского удивления всегда лежит ваша идея. Безыдейные вещи серые и обычные. К сожалению, сейчас таких проектов большинство. Точнее, идея у таких псевдофильмов или псевдорекламы только одна – сделать как можно больше денег. Но даже и такую сугубо меркантильную задачу можно решить лучше, сделав яркую и оригинальную вещь.

Итак, нужна идея! Откуда берутся идеи? Они валяются поштучно на дороге, развалами собраны в библиотеках и гигабайтами лежат в Интернете. Осталось их только заметить и подобрать! Дерево, мимо которого вы проходите, или машина, которая окатила вас грязью на улице, – это как яблоко для Ньютона. Потянув ниточки событий, можно раскрутить их в историю о птице из далекой страны, несшей зерно волшебного дерева и случайно обронившей его в вашем дворе. Или о миллионере, угоняющем машины только из чистого любопытства. Рассказать историю можно про что угодно. Важно не про «**что**» вы рассказываете, а «**как**» вы рассказываете.

Вот это «как?» нас и будет волновать. Почему одни фильмы вызывают интерес, и их хочется пересматривать снова и снова, а другие мгновенно забываются или, максимум, вызывают какие-то вялые воспоминания? Вы скажете – плохая идея? Нет, плохая подача идеи!

К идее в принципе может быть только одна претензия – идея может быть неплодотворной. Хорошая идея цепляет к себе новые и новые, все обрастает в итоге как снежный ком. Плохая идея лежит спокойно сама по себе. Такие неплодотворные идеи отсекаются в результате мозгового штурма. Вы собираетесь вместе и предлагаете все новые и новые идеи. Ничего не критикуется, просто если идея не нравится, то вы идете дальше. Кто-то обязательно должен фиксировать все произнесенные идеи и потом из всего сказанного выбирается лучшее.

**Как отшлифовать идею до блеска**

**Идея должна быть максимальна проста**.

**Краткость**– **сестра таланта**. Кстати, реализация простой идеи часто совсем не проста. Создавая что-то сложное, вы рискуете быть непонятыми.

**Сумейте выразить в одно предложение суть вашего фильма**. А еще лучше – в одно слово! Если вы долго и путанно объясняете собеседнику, о чем же будет ваш новый фильм – вы сами его до конца не поняли. Кстати, такие объяснения – хороший способ самому до конца понять фильм. Чаще обсуждайте то, что вы делаете. Вам могут подсказать интересные сюжетные повороты, и вы сами поймете, насколько интересен фильм вам и зрителю. В основе любого фильма лежит история, рассказ. Этот рассказ нужно постараться отрепетировать, сточив ненужные углы, прежде чем пуститься во все тяжкие анимации.

**Визуальная образность идеи**. Кино – это, в первую очередь, визуальное искусство. Если вы мыслите абстрактными категориями, например «любовь», «предательство», «дружба», то постарайтесь выразить их картинками. В конце концов – что вы снимать и моделировать-то будете? Идеи должны сразу вызывать в голове какие-то картинки. Если это не так – может быть, вам лучше написать книгу? Сама картинка тоже должна быть образная. Это как букварь, где ясно, почему напротив буквы «A» нарисован арбуз. Если не понятно сразу, то должно быть ясно к концу фильма. Кроме того, картинка сама по себе несет образы и ассоциации. Взглянув на арбуз, каждый вспомнит те арбузы, которые он ел, их вкус, цвет и аромат – в общем, возникнут совершенно неожиданные мысли помимо тех, которые вы заложили изначально в кинокадр. Зритель, например, вспомнит, что когда он ел арбуз в прошлом году, он впервые прыгнул с парашютом – и снова переживет восторг по этому поводу. Если фильм сделан истинным художником – часто он сам не подозревает о тех ассоциациях, которые будит в голове у зрителя его творение. А такая неожиданность и интересна. Кроме того, игра смыслов, двух-, трехсмысленность создает глубину. Это всегда впечатляет.

Итак, с одной стороны – четкая читаемая картинка с ясным прочтением. С другой стороны – дополнительный подтекст, индивидуально возникающий в голове у каждого зрителя.

**Меньше слов – больше дела**. Плохо, если ваши герои только и делают, что говорят. Сплошное «бла-бла-бла» превращает ваш фильм в телевизионную передачу или радио. Вы замечали, что в телевизионных передачах люди ничего не делают, а только разговаривают друг с другом? В этом, кстати, кроется ошибка многих передач по ТВ – мы же не телеслушатели, мы теле**зрители**! Разговоры с экрана – это не плохо, но в кино мы идем за чем-то другим. Нам не нужна информация, нам нужны эмоции и переживания! Идеальным вариантом было бы создание немого кино! Нет, конечно, музыка и звуки там бы были, но разговоров можно избежать. Во-первых, вы, как аниматоры, должны суметь передать настроение не через слова, а через тело персонажа. Аналогично, вы, как художники, иллюстраторы, фотографы, операторы и монтажеры, должны передать настроение через цветовую палитру и стиль кадра, а не через слова. Естественно, гораздо проще не мучиться со сложной анимацией, пытаясь, к примеру, показать грусть, а просто снизу сделать краткий титр «он грустный». Но это неинтересно. А во-вторых, подумайте о своих будущих зрителях. Спорю, большинство ваших зрителей посмотрят ваше творение в Интернете. Наверняка фильм может заинтересовать зрителей не только из России. Было бы обидно столкнуться с банальным непониманием вашего творения только из-за незнания языка. Вообще, как показывает мой опыт, чем сильнее фильм привязан к специфике страны (язык, культурные явления, праздники), тем слабее он будет понят в других странах.

И, наконец, вспомните пословицу: лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

**Загоритесь своей идеей сами и зажигайте остальных членов вашей команды**. Если не бредить идеей создания самого-самого фильма, который только возможно сделать – то, скорее всего, ничего не получится. Экран все покажет – все мелочи, которые вы посчитали несущественными, все огрехи, которые вы не исправили вовремя.

Кино – это всегда преодоление. Себя, окружающих, техники, программы анимации и монтажа, мира вокруг вас. Не имея острого желания сделать мега-крутой фильм, вы его точно не сделаете.

**Совершенству нет предела**. Все время, пока вы работаете над проектом, у вас есть возможность что-то изменить или добавить. Например, оператор, подключившийся к работе уже после обсуждения идеи, может подсказать новое интересное решение кадра, вносящее определенное настроение и тем самым меняющее или подчеркивающее характеры персонажей. Важно не портить уже сделанную работу, а усовершенствовать уже созданную. Иначе работа никогда не сдвинется с места.

Часто при творческой работе восприятие замыливается от каждодневного созерцания одного и того же. Пропущенные опечатки или киноляпы возникают именно из-за отсутствия свежего взгляда. Недельный отдых от проекта обеспечит вам свежий взгляд на привычные вещи, все слабые места сразу станут видны. Это совет применим абсолютно ко всем стадиям работы, от разработки идеи до стратегии раскрутки веб-сайта с фильмом.

**Идея должна быть шире фильма**. Помните, что я говорил о плодотворной идее? Хорошая идея притягивает к себе новые и новые идеи. Так, идея с персонажем Джеймсом Бондом очень плодотворна – оказалось, про него можно снимать и снимать новые серии. Такой персонаж может выступать в новых заданиях и ему наперерез можно запускать все новых злодеев. Идея же с суперагентом, рассекающим на танке по Москве – по сути одноходовая (серия про Джеймса Бонда с Пирсном Броснаном). Нового фильма про это не снимешь, разве что пародию.

Хорошо, чтобы идея содержала в себе свой мир. Фильм – это маленькая фотография этого оригинального мира. Но если мир оригинален, таких фотографий можно наделать десятки, сотни, тысячи. Чем обусловлена популярность «Звездных войн»? Именно оригинальностью идеи мира джедаев! В Австралии при переписи населения несколько сотен человек даже указали «джедай» в качестве исповедуемой религии – настолько их поразила эта идея. Если новый созданный мир окажется поистине оригинальным, то вам простят все огрехи реализации.

**Ловите** **волну или вставайте на плечи гигантам**. Если вы в курсе последних новостей спорта или политики, то идея фильма может быть связана с игрой сборной по футболу или результатами выборов. Тема злободневная в течение месяца или двух, важно успеть с таким проектом. Но, сделав его в срок, можно рассчитывать на значительный резонанс. С другой стороны, есть всегда вечные темы. Такие сюжеты можно позаимствовать у классиков. Тысячи романов, рассказов и пьес ждут экранизации. Скажете, что уже пройденный этап и уже кто-то экранизировал до вас? Но важно не **что**, а **как**! Экранизировать Гамлета можно по-разному. Самая необычная экранизация – это диснеевский мультфильм «Король-Лев». Интересно, что иногда злободневная вещь, которая, казалось, была рассчитана на несколько месяцев, переживает своих создателей. Так произошло с «Алисой в стране чудес». Льюис Кэрролл изначально написал ее как критику современного ему политического устройства Англии. По миру Алисы можно сделать еще не один десяток проектов, вспомните хотя бы игру «**Alice McGee**», где этот мир предстал совершенно в необычном виде.