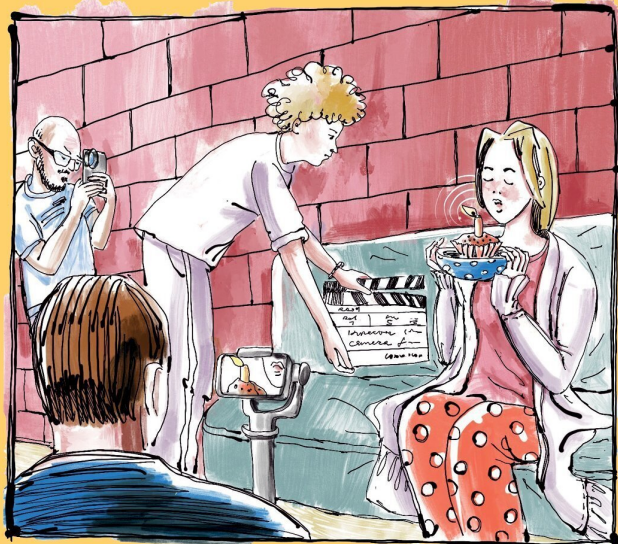


# ВСЕ ГРАНИ

Максим  
Муссель

# МОБИЛЬНОГО КИНО



КАК ПРОФЕССИОНАЛЬНО  
СНИМАТЬ КИНО НА СМАРТФОН

**Максим Муссель**  
**Все грани мобильного кино.**  
**Как профессионально**  
**снимать кино на смартфон**  
Серия «Мастер сцены»  
Серия «Мастерская кино.Секреты киноиндустрии»

*Текст предоставлен правообладателем*

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=67896554](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=67896554)*

*Все грани мобильного кино. Как профессионально снимать кино на смартфон: Эксмо; М.; 2022  
ISBN 978-5-04-172202-9*

### **Аннотация**

«Прямо кадр из фильма!», «Такой вид, хоть кино снимай!» – если вас хоть раз в жизни посещали такие мысли, то настало время действовать. Для этого достаточно вооружиться смартфоном и этой книгой. Ведь теперь у вас есть всё, чтобы снимать настоящее кино.

«Все грани мобильного кино» – это практическое пособие для начинающих режиссеров. Максим Муссель делится личным опытом создания фильмов на смартфоне. Он становится

проводником в мир киноискусства, доступного каждому. Чтобы стать режиссером вовсе не обязательно покупать огромные профессиональные видеокамеры, снимать студию и строить масштабные декорации – достаточно небольшого гаджета и основной теории кино.

В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

# Содержание

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Вступление                        | 6  |
| Глава 1. Автор на все 100         | 12 |
| Глава 2. Почему мобильный?        | 18 |
| Конец ознакомительного фрагмента. | 20 |

**Максим Муссель**

**Все грани мобильного кино.**

**Как профессионально**

**снимать кино на смартфон**

© Максим Муссель, текст, 2022

© Якунина Н.В., художественное оформление, 2022

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2022



Москва 2022

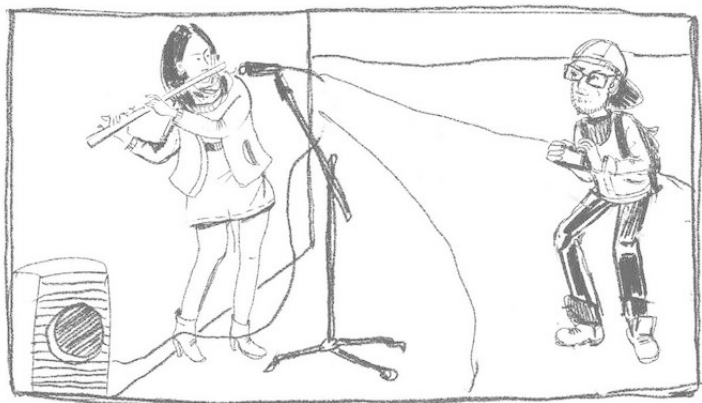
# Вступление

Сегодня кинорежиссером может стать каждый!

И это не голословное заявление, ведь впервые за 125 лет развития кинематографа у любого нашего современника есть, по крайней мере, техническая возможность снять собственный фильм. Он может быть игровым или документальным, длинным или коротким, философским или романтическим. Как писателю нужна только ручка, а художнику – кисть, так и современному режиссеру во многих случаях достаточно устройства, которое есть у каждого в кармане, – мобильного телефона. Но наличие камеры телефона – это только необходимое, а не достаточное условие создания художественного произведения. Как же по максимуму воспользоваться киноиндустрией и всему человечеству этим технологическим подарком? Как соединить умение правильно использовать камеру смартфона с профессиональным подходом к разработке историй, съемке и режиссуре? Этому и посвящена наша книга.

Многим кажется простым и однозначным ответ на вопрос: «Что такое мобильное кино?» Но чем дольше я продюсирую мобильное кино, тем больше осознаю глубину, масштабность и перспективы этого явления. Становится ясно, что его смысл не только и не столько в использовании смартфона в качестве технического инструмента для съемки. Мо-

бильное кино воплощает в себе, с одной стороны, особый современный подход к процессу производства, а с другой – новый индивидуальный способ просмотра фильмов зрителями.



Когда Стив Джобс в 2007 году презентовал свой первый iPhone и рассказал об объединении в одном устройстве нескольких абсолютно разных функций, никто и представить себе не мог, к каким революционным изменениям в жизни людей это приведет. Благодаря смартфону люди получили возможность потреблять и производить разнообразный контент, в том числе и видео. Безусловно, не любой снятый ролик становится художественным произведением, но

с появлением камеры в телефоне у каждого вдумчивого человека появилась потенциальная возможность в любой момент рассказать миру о своих наблюдениях и переживаниях. Возник уникальный персональный и технологичный инструмент для реализации творческих замыслов.

Автор, владелец смартфона, абсолютно свободен и независим, экономические рычаги влияния на него нивелированы, ведь стоимость создания контента минимальна. Можно снимать что хочешь, где хочешь, когда хочешь. Появилась очень важная, уникальная возможность помещать актеров в естественную среду, натуральной массовки и не искаженной реальности. Сочетание актерской игры с пространством торговых центров, автобусов и просто улиц создает неповторимый эффект достоверности, недоступный обычному индустриальному кино.

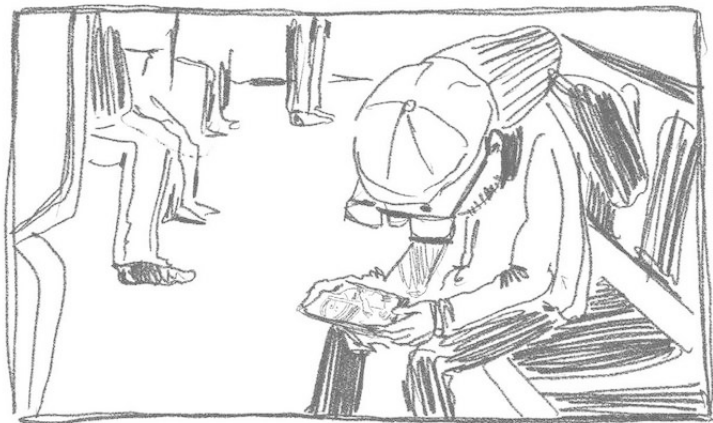
Другая особенность мобильного кино, которую крайне важно отметить, – это исключительная динамика, мобильность производственного процесса. В индустриальном кино в создании фильма участвуют сотни людей и их работу необходимо тщательно синхронизировать. Происходит множество взаимодействий, обсуждений, согласований, дело это непростое и, безусловно, очень долгое. Совсем по-другому выглядит ситуация в мобильном кино, где автор часто соединяет в себе целый спектр профессий (режиссера, сценариста, монтажера, а иногда и оператора), а съемочная группа состоит всего из нескольких человек. Все творческие и финансо-

вые вопросы решаются быстро, на месте, многие производственные процессы происходят параллельно. Самым потрясающим с точки зрения скорости выглядит съемочный период, когда реакция команды на возникающие возможности практически мгновенна.

Придумав прямо на площадке то или иное решение, можно сразу его реализовать, апробировать.

Ну и наконец, может быть, самое главное: под понятием «мобильное кино» скрывается не только то, как снимается, но и то, как просматривается современный контент. Сегодняшние зрители намного чаще потребляют кино и сериалы с помощью персональных устройств, а не на экранах кинотеатров и телевизоров. Пора констатировать, что Эдисон со своим индивидуальным аппаратом для показа фильмов постепенно побеждает групповую проекцию братьев Люмьер. Персональный формат просмотра приводит к серьезным изменениям в характеристиках визуального продукта как по форме, так и по содержанию. Зрители становятся более спонтанными и непредсказуемыми, сами выбирают место и время просмотра. Драматургия стремится быть более сконцентрированной, для удержания внимания требуется быстрое развитие сюжета, смешение жанров и усиление эмоций. Важно, что из-за размеров экрана меняются требования к стилистике изображения, больше используются крупные планы, короткие кадры и неожиданные ракурсы. Этот особый подход к современному видео отлично реали-

зается с помощью технологии мобильного кино, и при достаточной художественной проработке совсем не обязательно (а в случае с вертикальной разверткой кадра – просто бессмысленно) снимать на большие профессиональные камеры то, что потом будет просматриваться на маленьком экране.



Итак, стоит согласиться, что благодаря феномену мобильного кино возникает новая идеология производства и потребления видеоконтента, в которой воплощается динамичный и честный подход к фиксации и осмыслению окружающей нас реальности. Те режиссеры, которые его осваивают и используют, создают актуальное и персональное творческое высказывание. Независимое, авторское, не индустриальное

направление развития кинематографа получает новый толчок к своему развитию. Ну, а зрители испытывают огромное удовольствие и ощущают максимальное доверие к рассказываемым историям, полностью погружаются в жизнь экранных героев.

На страницах этой книги мы познакомим вас с наиболее важными, базовыми аспектами кинорежиссуры в разрезе их практического использования, последовательно рассмотрим процесс создания фильма в контексте его «мобильности» – во всех вышеупомянутых смыслах.

# Глава 1. Автор на все 100

*Один человек пишет роман. Один человек пишет симфонию. Очень важно, чтобы фильм тоже снимал один человек.*

*Стэнли Кубрик*

Мы живем в мире, где со всех сторон нас окружает видео. Оно повсюду – в социальных сетях, на экранах, на улицах и в поездах. Мы плаваем в океане видео, тонем в нем, иногда нам удается удержать внимание, выхватить что-то, но чаще мы не успеваем и переключаемся на новые впечатления. Видеоконтент победил тексты и картинки, захватил сферу личной жизни и работы, области развлечения и обучения. Но вот что интересно: подавляющий объем видео производится не индустриальными игроками, а обычными пользователями. Это явление, которое было абсолютно невозможно еще лет десять назад, сегодня уже получило научное название UGV (user generated video) и продолжает активно развиваться. Обычные граждане снимают тревел-блоги, образовательные ролики, смешные сюжеты, просто окружающую их жизнь. Появились и новые каналы распространения, которых вчера еще не было: стриминги, сториз, IGTV.

Большинство выкладываемых видеоматериалов не блещет никакими креативными достоинствами, да и заинтересовать они могут лишь десятки друзей и родственников. Но

у наиболее активной – и ищущей самореализации – части пользователей возникает желание научиться успешно взаимодействовать с массовой, более широкой аудиторией. Причем способ получения навыков и знаний в этой сфере не так важен, есть преимущества как в самообразовании, так и в обучении в профильной киношколе. Главный секрет заключается в искреннем желании автора самостоятельно, без лишнего вмешательства и масштабной посторонней помощи создавать яркие и увлекательные фильмы, сериалы, клипы и ролики.

Всем известно, что кино – искусство коллективное. Так повелось с незапамятных времен, когда необходимость производить на потоке для развлечения достойной публики сотни фильмов в месяц сформировала действующий и поныне кинопроизводственный процесс. Сценарист, режиссер, оператор, художник, монтажер и еще десятки представителей других технических и творческих профессий (а также их помощников и ассистентов) работают над созданием фильмов, съемочные группы бывают, как мы знаем, по несколько сотен человек. Появление сериальной индустрии не сильно изменило, а, пожалуй, лишь усугубило тенденцию. Если внимательнее взглянуть на сегодняшний процесс производства американских сериалов, то выяснится: их продюсеры и шоураннеры чаще всего нанимают на проект целую группу сценаристов (так называемую авторскую комнату) и не одного, а нескольких режиссеров, каждый из которых снимает по

2–3 серии. Почему так происходит? Да потому, что несколько эпизодов снимаются параллельно, благодаря этому скорость производства многократно возрастает – вот такой конвейер по созданию киноконента.

Плюсы такого индустриального подхода очевидны. Это динамика и технологичность производственного процесса, высокое качество каждой отдельной составляющей за счет узкой специализации. Но есть и существенные минусы, например необходимость синхронизации на съемочной площадке толпы из сотен людей. Причем трудности во взаимодействии возникают не столько с техническим, но в первую очередь с творческим персоналом. Как режиссеру, автору реализовать свою идею, свое видение, когда все члены команды – самостоятельные люди со своим взглядом на художественный проект?



Это исключительно сложная задача, сродни дирижерской, требующая отвлечения творческой энергии и приложения огромных управленческих усилий.

Многие великие режиссеры это понимали. Вот как о позиции Тарковского по вопросу коллективизма и авторства в кино вспоминала М. С. Чугунова, ассистент режиссера на фильмах «Солярис», «Зеркало», «Сталкер»:

– Будь у него возможность, он бы все делал сам. В идеале он хотел бы быть один на один с пленкой. И даже без пленки, честно говоря...

– А музыка?

– Музыку он, по-моему, тоже писал бы сам, если бы мог...

Создание любого фильма состоит из авторского замысла (существующего в виде идеи, сценария или раскадровки), аудиовизуального материала (зафиксированного изображения и звука) и монтажа (отбора и соединения материала в определенной последовательности). По большому счету, возможность и умение человека реализовать самостоятельно, без посторонней помощи эти три базовых элемента ведет к появлению нового типа творца, 100-процентного автора собственного визуального продукта. В истории кино было немало режиссеров, которые одновременно выступали и как операторы на своих картинах, например классик французского кинематографа Клод Лелуш.

Вообще, мобильное кино выглядит как некая реинкарнация французской новой волны. Тогда, в конце 50-х годов прошлого века, впервые назрели технические предпосылки для появления независимого авторского кино (например, появились легкие ручные камеры и способы записи синхронного звука на натуре). Одновременно это совпало с идеологической потребностью творческой молодежи преодолеть кастовость и консерватизм «взрослого кино». Но наиболее важным результатом всего оказалась не просто демократиза-

ция производства, а появление абсолютно новых элементов киноязыка, таких как джампкат (jump cut), нарушение принципа восьмерки при съемке диалога, и т. д. Большинство современных режиссеров авторского кино пишут сценарии самостоятельно, пожалуй, самый известный из них – Квентин Тарантино. Дэвид Линч в картине «Внутренняя империя» поработал как сценарист, режиссер, оператор и монтажер. Ну, а Стивен Содерберг (лауреат Канн и обладатель «Оскара») многие свои фильмы создает как режиссер, оператор и монтажер. Кстати, два из них он недавно снял полностью на смартфон («Не в себе» и «Птица высокого полета»).

Как афористично говорил режиссер Алексей Герман-старший, «в кино принимает участие слишком много людей, чтобы называть его искусством». Так что с появлением феномена мобильного кино у вас появляется уникальная возможность, недоступная еще совсем недавно творческому человеку, – снимать кино ровно так, как лично вам видится и хочется. Без необходимости объяснять, доказывать, согласовывать и убеждать. Становится реальностью воплощение мечты Андрея Тарковского – чтобы никто другой, кроме режиссера, не влиял на то, что будет в кадре.

## Глава 2. Почему мобильный?

*Съемка на смартфон – это безумная свобода!*  
*Клод Лелуш*

Сегодня снять фильм можно любым устройством, умеющим записывать видео: классической кинокамерой, фотоаппаратом, экшен-камерой, ну и наконец, просто смартфоном. Как ни странно, феномену съемок видео на мобильный телефон совсем не много лет, хотя кажется, что такая техническая возможность была всегда. С момента, когда в наших телефонах кроме фото появилась функция видео, началась эпоха нового способа взаимодействия авторов с окружающей действительностью, использования нового инструмента для коммуникаций и творчества. В 2005–2006 годах производители мобильных телефонов выпустили первые аппараты с поддержкой возможности видеосъемки, тогда же стали проводить первые конкурсы мобильного кино.

Несмотря на ужасное, по сегодняшним временам, качество картинки, участникам фестивалей удавалось снимать по-настоящему интересные истории и реализовывать неожиданные творческие идеи. Следующим знаковым моментом в развитии мобильного кино стала короткометражка *Night fishing* корейского режиссера Пак Чхан Ука, снятая в 2011 году на iPhone 4 и произведшая фурор на Берлинском кино-

фестивале. Ну, а выход мобильного кино из «коротких штанишек» первого экспериментального десятилетия подтвердил полнометражный фильм «Танжерин» режиссера Шона Бейкера, который не только был показан на фестивале «Санденс», но и вышел в ограниченный прокат на экранах кинотеатров в Америке. С этого момента мобильное кино превратилось из забавы маргиналов в один из наиболее удобных и доступных способов фиксации действительности.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.