

# ЗАГОЛОВОК СЦЕНЫ

Заголовки сцен, которые еще называют заголовки кадров или *слаглайны*, могут содержать много разной информации о конкретной сцене или кадре. Они всегда пишутся прописными буквами. И могут быть простыми и короткими:

БОВ

Или сложными и длинными:

НАТ. БЕЛЫЙ ДОМ – ЮЖНАЯ ЛУЖАЙКА – КРУПНЫЙ ПЛАН  
КОРРЕСПОНДЕНТА CNN – ЗАКАТ (15 МАРТА 1999 ГОДА)

## Важная оговорка

В этой главе показывается, как правильно написать заголовки самых разных сцен — от тех, в которых происходит смена ракурса, до снятых под водой. Если у вас есть убедительная причина использовать один из таких кадров, ниже вы найдете профессиональный, зарекомендовавший себя вариант его оформления. И все же основное правило гласит: используй заголовки сцен как можно реже и пиши их как можно проще. В большинстве случаев достаточно *базового заголовка сцены (master shot heading)* — простого указания места действия и времени суток, например:

НАТ. ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПАРК – ДЕНЬ

После этого можно вести повествование, чередуя описания действий и диалоги. Хорошие сценаристы стараются не перегружать текст ненужными или слишком сложными заголовками сцен.

Но иногда, чтобы рассказать историю ясно и убедительно, бывает нужно добавить дополнительную информацию в заголовок сцены или дополнительные заголовки. В этой главе объясняется, как определить, когда использовать новый заголовок, какую информацию в него включить и в каком порядке ее расположить.

## Пять частей заголовка сцены

Заголовок сцены может включать информацию пяти разных категорий:

1. Интерьер или натурная съемка;
2. Место действия;
3. Тип кадра и особенности съемки;
4. Объект съемки;
5. Время суток.

**Интерьер или натурная съемка**

Заголовок сцены может начинаться с сокращения от «натура», «натурная съемка» — НАТ. Это значит, что действие происходит на открытом воздухе. Эта информация принципиально важна для всех задействованных в производстве фильма людей, потому что съемки такой сцены, скорее всего, будут происходить не в павильоне, а на натуре.

ИНТ. — сокращение от «интерьер» — означает, что действие происходит в помещении. Такие сцены часто снимаются в павильоне.

ИНТ. и НАТ. всегда набираются прописными буквами, после них ставится точка и одиночный пробел, например:

ИНТ. КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ

Но не:

ИНТ. КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ

Инт. Космическая станция

ИНТ: КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ

ИНТ КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ

ИНТ – КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ

Иногда сцена может происходить и внутри, и снаружи. Например, обычная милая девушка Молли ведет «феррари» по Голливудской автостраде и одновременно сражается с росомхой, в процессе выбираясь на капот своей машины. Есть пара вариантов, как оформить это в тексте:

НАТ. ГОЛЛИВУДСКАЯ АВТОСТРАДА/ИНТ. «ФЕРРАРИ» МОЛЛИ – ДЕНЬ

Удерживая руль босыми ступнями, Молли высовывается из открытого окна и яростно колотит сумочкой бешеную росомаху.

Или:

НАТ./ИНТ. «ФЕРРАРИ» МОЛЛИ – ДЕНЬ

Машина мчится по Голливудской автостраде. Удерживая руль босыми ступнями, Молли высовывается из открытого окна и яростно колотит сумочкой бешеную росомаху.

Обратите внимание, что в сочетании НАТ./ИНТ. точка ставится после каждого сокращения.

Иногда сценаристы не уверены, какое из двух обозначений выбрать. Например, герой только что вышел из машины после того, как заехал в гараж. В этом случае обозначение НАТ. МАШИ-

НА будет неверным, потому что фактически действие происходит внутри гаража. Правильным заголовком сцены будет ИНТ. ГАРАЖ - СНАРУЖИ МАШИНЫ или просто ИНТ. ГАРАЖ.

Или как быть, если сцена происходит на открытом стадионе? Действие все же на открытом воздухе, а значит, используем НАТ.:

НАТ. ФЕНУЭЙ ПАРК – ВЕРХНИЙ ЯРУС

Но не:

ИНТ. ФЕНУЭЙ ПАРК – ВЕРХНИЙ ЯРУС

Принцип простой: ИНТ. — для закрытых помещений, НАТ. — для открытого воздуха. Руководствуйтесь этим принципом и всегда будете знать, что выбрать.

**Важное правило: после обозначения ИНТ. или НАТ. всегда должно указываться место действия.**

НАТ. ПАРК ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА – ДЖЕК

Но не:

НАТ. ДЖЕК В ПАРКЕ ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА

НАТ. ДЖЕК

НАТ. ДЕНЬ

НАТ. ОБЩИЙ ПЛАН – ДЖЕК

## ***Место действия***

Указывая место действия, мы сообщаем, где происходит сцена:

НАТ. ПОВЕРХНОСТЬ ЛУНЫ – БАЗА СПОКОЙСТВИЯ

ИНТ. «МУСТАНГ» – БАГАЖНИК

ИНТ. ГОНОЛУЛУ ХИЛТОН – ПРЕЗИДЕНТСКИЙ ЛЮКС – ВАННАЯ КОМНАТА

НАТ. ЗАДНИЙ ДВОР ФРЕДА

**Важное правило: описание места действия в заголовке сцены может складываться из нескольких элементов, которые всегда выстраиваются по принципу *от общего к частному*. Каждый элемент отделяется дефисом (одиночный пробел, дефис, одиночный пробел). Например:**

НАТ. ЛОС-АНДЖЕЛЕС – ДАУНТАУН – ОТЕЛЬ БОНАВЕНТЮР –  
РАЗГРУЗОЧНАЯ ЗОНА

Но не:

ИНТ. ПРИМЕРНАЯ – ТРЕЙЛЕР СТАРЛЕТКИ

(В этом примере элементы описания выстроены наоборот — от частного к общему.)

КУКУРУЗНОЕ ПОЛЕ -- ФЕРМА -- ШТАТ АЙОВА

(Снова обратный порядок, и дефисы расставлены неверно.)

НАТ. УЛИЦА НА МАНХЭТТЕНЕ. МЕСТО АВТОМОБИЛЬНОЙ АВАРИИ. СОХО.

(Порядок перепутан, дефисы заменены точками.)

Если вам нужно указать название города, напишите его в скобках после основного обозначения места:

ИНТ. ВЕТХИЙ СКЛАД (ГОНОЛУЛУ) – ДЕНЬ

ИНТ. ОТЕЛЬ АДЛОН (БЕРЛИН) – НОМЕР НА 7-М ЭТАЖЕ – НОЧЬ

### **Тип кадра и особенности съемки**

Иногда автор хочет описать, как именно следует снимать кадр. Существует много вариантов: установочный план (establishing shot), общий план (wide shot), крупный план (close shot), съемка с движения (tracking shot), сверхкрупный план (extreme closeup), вставка (insert shot), подводная съемка (underwater shots), точка зрения (POV shots) и многие другие. Сам по себе вопрос о том, насколько часто нужно вводить новый заголовок сцены, нередко вызывает сложности. Сначала мы перечислим все возможные типы съемки и разберем, как правильно указать их в сценарии. А потом дадим несколько рекомендаций, как практических, так и стилистических, которые помогут понять, в каких случаях нужно добавлять новый заголовок сцены.

#### **Крупный план**

При съемке *крупным планом* (closeup) объект занимает большую часть кадра. Обозначить в сценарии это можно несколькими способами. Все приведенные ниже варианты правильные.

КРУПНО – НОС РУДОЛЬФА

КРУПНЫЙ ПЛАН – НОС РУДОЛЬФА

КРУПНЫМ ПЛАНОМ – НОС РУДОЛЬФА

НАЕЗД НА НОС РУДОЛЬФА

Обратите внимание, что после КРУПНО, КРУПНЫЙ ПЛАН и КРУПНЫМ ПЛАНОМ ставится дефис, а после НАЕЗД НА нет.

### **Сверхкрупный план, или деталь**

*Сверхкрупный план, или деталь (extreme closeup)*, — один из видов крупного плана.

ДЕТАЛЬ – РАДУЖКА ЛЕВОГО ГЛАЗА УИЛЬЯМА

### **Вставка**

*Вставка (insert shot)* — вид крупного плана, когда в кадре появляется реквизит с какой-то важной информацией. Как правило, их снимает вторая операторская группа, поэтому в них не задействуют ведущих актеров. Часто такой кадр показывает текст на табличке, в книге или в записке.

ДЖОН

разрывает конверт и достает поздравительную открытку. Он раскрывает ее.

ВСТАВКА – ОТКРЫТКА

Слова выведены бордовой помадой: «НАСЛАДИСЬ ЭТИМ ДНЕМ. ВЕДЬ ЭТО ТВОЙ ПОСЛЕДНИЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ».

НАЗАД К СЦЕНЕ

Джон встревожен. Он внимательно рассматривает конверт.

Обратите внимание, что после вставки нужно вернуться к основному действию с помощью дополнительного слаглайна. Обычно для этого используется заголовок «НАЗАД К СЦЕНЕ».

### **Общий план**

При съемке *общим планом (wide shot)* камера удалена от объекта и в кадр попадает окружающее пространство. Общий план можно оформить любым из представленных ниже способов:

ОБЩИЙ ПЛАН – ИППОДРОМ И ПУСТЫЕ ТРИБУНЫ

ОБЩИМ ПЛАНОМ – ИППОДРОМ И ПУСТЫЕ ТРИБУНЫ

ОТЪЕЗД – ИППОДРОМ И ПУСТЫЕ ТРИБУНЫ

Как и в предыдущем случае, используется дефис.

### **Средний план**

Промежуточный вариант между крупным и общим — *средний план (medium shot)*. Объектами съемки становится один или больше персонажей, и есть только один правильный способ оформления:

СРЕДНИЙ ПЛАН – ДЖЕК И РОУЗ

Но не:

СРЕДНЕ – ДЖЕК И РОУЗ  
(Не сокращайте до СРЕДНЕ.)

СРЕДНИЙ ПЛАН НА ДЖЕКА И РОУЗ  
(Не используйте предлог НА.)

СРЕДНИЙ – ДЖЕК И РОУЗ  
(Не опускайте слово ПЛАН.)

Важное замечание: не стоит прописывать в сценарии все возможные типы кадров примерно по тем же причинам, по которым не стоит использовать в повседневном разговоре все слова, которые есть в словаре. Сложно представить, зачем сценаристу специально указывать средний план или средний план двух или трех актеров. Но если вдруг такая необходимость возникнет, теперь вы знаете, как это сделать.

### **Средний план двух и трех актеров**

*Средний план двух актеров (two shot)* выстраивается так, чтобы показать двух персонажей. В *среднем плане трех актеров (three shot)* появляются одновременно трое.

СРЕДНИЙ ПЛАН ДВУХ АКТЕРОВ – БРУТ И ЦЕЗАРЬ

СРЕДНИЙ ПЛАН ТРЕХ АКТЕРОВ – МЭННИ, МО И ДЖЕК

Но не:

БРУТ И ЦЕЗАРЬ – СРЕДНИЙ ПЛАН ДВУХ АКТЕРОВ  
(Объект съемки должен указываться *после* типа плана.)

СРЕДНИЙ ПЛАН ТРЕХ АКТЕРОВ С МЭННИ, МО И ДЖЕКОМ

СРЕДНИЙ ПЛАН ТРЕХ АКТЕРОВ МЭННИ, МО И ДЖЕКА  
(Используйте дефис вместо предлога «с» и родительного падежа.)

### **Установочный план**

*Установочный план (establishing shot)* используется, чтобы показать экстерьер места действия, чаще всего здания, внутри которого будет происходить следующая сцена. **При съемке настоящего установочного плана в кадре не происходят события, имеющие отношение к развитию сюжета, и не появляются узнаваемые персонажи.** Это всего лишь кадр, который дает представление о здании, внутри которого мы сейчас окажемся, и времени суток. Вот как его можно оформить:

НАТ. ПИВОВАРНЯ БЕРТИ – УСТАНОВОЧНЫЙ ПЛАН – ДЕНЬ

На парковке пусто.

СКЛЕЙКА:

ИНТ. ПИВОВАРНЯ БЕРТИ

Берти моет шваброй пол.

Другие верные варианты:

НАТ. ПИВОВАРНЯ БЕРТИ – ДЕНЬ

УСТАНОВОЧНЫЙ ПЛАН. Пустая парковка.

НАТ. ПИВОВАРНЯ БЕРТИ – ДЕНЬ (УСТАНОВОЧНЫЙ ПЛАН)

Но не:

НАТ. ПИВОВАРНЯ БЕРТИ – УСТАНОВОЧНЫЙ ПЛАН – ДЕНЬ

Берти выволакивает наружу и выливает ведро грязной воды.

(Если, как в этом случае, в кадре присутствует персонаж или происходит действие, это не установочный план. Просто уберите из заголовка указание на тип съемки — и получится верное оформление.)

### **Съемка с движения**

При *съемке с движения (moving shot)* камера движется вслед за событиями. Существует близкое по значению понятие — *траекторная съемка (tracking shot)*. Все примеры оформления, приведенные ниже, корректны:

СЪЕМКА С ДВИЖЕНИЯ – ВОЕННЫЙ

галопом заходит на поворот, из-под копыт лошади летят тяжелые комья грязи.

СЪЕМКА С ДВИЖЕНИЯ

Военный галопом заходит на поворот, из-под копыт лошади летят тяжелые комья грязи.

ИНТ. «МУСТАНГ» С ОТКИДНЫМ ВЕРХОМ – ТРАЕКТОРНАЯ СЪЕМКА – ДЕНЬ

НАТ. ПЯТАЯ АВЕНЮ – СЪЕМКА С ДВИЖЕНИЯ – ГРЕТА И КЁРТИС

КАМЕРА ДВИЖЕТСЯ ЗА УКРАШЕННОЙ ПЛАТФОРМОЙ

ТРАЕКТОРНАЯ СЪЕМКА ВОЕННОГО

Но не:

КАМЕРА ДВИЖЕТСЯ ЗА – УКРАШЕННОЙ ПЛАТФОРМОЙ  
(После предлога дефис не нужен.)

ТРАЕКТОРНАЯ СЪЕМКА – ВОЕННОГО  
(Не используем дефис с родительным падежом.)

### **Съемка с воздуха**

Указание на *съемку с воздуха (aerial shot)* можно оформить так:

СЪЕМКА С ВОЗДУХА – ПЛЯЖИ НОРМАНДИИ

НАТ. ПЛЯЖИ НОРМАНДИИ – СЪЕМКА С ВОЗДУХА – ДЕНЬ Д

### **Подводная съемка**

*Подводную съемку (underwater shot)* можно оформить двумя различными способами:

ИНТ. ГИГАНТСКИЙ АКВАРИУМ – СЪЕМКА С ДВИЖЕНИЯ АКУЛЫ (ПОД ВОДОЙ) – ДЕНЬ

ПОДВОДНАЯ СЪЕМКА – ПАЛУБА ЗАТОНУВШЕГО ГРУЗОВОГО СУДНА

### **Смена плана**

Иногда сценарист хочет указать на *смену плана или ракурса (new angle)* внутри текущей сцены, не называя конкретный вид съемки. Вот как можно оформить заголовок сцены в этом случае:

СМЕНА ПЛАНА

СМЕНА ПЛАНА – БЕЙСБОЛЬНОЕ ПОЛЕ

ПЛАН – ЗОЛОТИСТЫЙ РЕТРИВЕР

ПЛАН СОФИИ

**Обратите внимание, что о смене плана можно говорить только в том случае, если сцена продолжается в том же, уже названном, месте.** Другими словами, в сцене, которая начинается с заголовка НАТ. СТАДИОН ДОДЖЕР - ДЕНЬ, можно использовать заголовки СМЕНА ПЛАНА - ТАБЛО и ПЛАН СУДЬИ, но нельзя СМЕНА ПЛАНА - МОРСКИЕ СВИНЬИ В МОРЕ или ПЛАН ЗНАКА «ГОЛЛИВУД».

### **Высокий и низкий угол съемки**

*Высокий угол съемки (up angle)* обозначает, что камера снимает объект с точки, которая находится выше уровня глаз, а план с *низким углом съемки (down angle)* снимается с высоты ниже уровня глаз:

ВЫСОКИЙ УГОЛ СЪЕМКИ – ГОЛИАФ

НИЗКИЙ УГОЛ СЪЕМКИ – КРОШКА ТИМ

### **Съемка с высокой и низкой точки**

Съемка с высокой точки, или верхний ракурс (*high angle*), показывает, что камера располагается высоко, тогда как съемка с низкой точки<sup>1</sup>, или нижний ракурс (*low angle*), — что камера находится максимально низко по отношению к объекту съемки.

СЪЕМКА С ВЫСОКОЙ ТОЧКИ

СЪЕМКА С ВЫСОКОЙ ТОЧКИ – ВЗГЛЯД СВЕРХУ НА ПОЛЯ БОЯ

СЪЕМКА С НИЗКОЙ ТОЧКИ

СЪЕМКА С НИЗКОЙ ТОЧКИ – ВЗГЛЯД СНИЗУ НА КРЫШИ ДОМОВ

### **Обратная точка**

Обратная точка (*reverse angle*) — это кадр, снятый в противоположном направлении. Используется, например, в такой последовательности сцен:

БЭТТЕР<sup>2</sup>

замахивается битой и бьет по мячу.

ОБРАТНАЯ ТОЧКА

Мяч проносится мимо питчера в центр поля.

Другой пример:

ИНТ. ГОСТИНАЯ – РОЖДЕСТВЕНСКОЕ УТРО

Маленькая девочка переступает порог и оглядывает комнату в радостном предвкушении. Но тут же сникает.

ОБРАТНАЯ ТОЧКА – РОЖДЕСТВЕНСКАЯ ЕЛКА

Голое дерево. Все гирлянды и игрушки исчезли. Подарков нет. Только обрывок ленточки и осколки шаров валяются на полу.

### **Точка зрения (ТЗ)**

Точка зрения, кратко ТЗ (*POV shot*) — важный тип кадра, который при неправильном оформлении часто вносит сумятицу в повествование. При такой съемке камера «смотрит» глазами одного из персонажей, позволяя зрителю увидеть происходящее с его точки зрения. Почти

---

<sup>1</sup> Альтернативные названия: «перспектива лягушки», «перспектива червя». — *Примеч. пер.*

<sup>2</sup> Бэттер — в бейсболе игрок атакующей команды, чья цель отбить битой мяч, брошенный питчером команды противника. — *Примеч. пер.*

всегда такой кадр включается в последовательность из трех элементов как минимум: 1) кадр, показывающий, как персонаж смотрит на что-то; 2) съемка того, что видит персонаж, с его точки зрения; 3) кадр, который возвращает зрителя к основному действию. Вот как обычно выглядит такая последовательность кадров:

НАТ. БЕРЕГ МИССИСИПИ – УТРО

Хак неотрывно следит за чем-то, что скользит по поверхности воды.

ТЗ ХАКА

Бурая гадюка лениво плывет к нему.

НАЗАД К СЦЕНЕ

Хак поднимает камень и с усмешкой смотрит на смертоносную рептилию.

Тоже верно:

НАТ. БЕРЕГ РЕКИ МИССИСИПИ – УТРО

Хак неотрывно следит за чем-то, что скользит по поверхности воды.

ТЗ ХАКА – БУРАЯ ГАДЮКА

лениво плывет к нему.

ХАК

(Имя ХАК здесь выступает как альтернатива заголовка НАЗАД К СЦЕНЕ.)

поднимает камень и с усмешкой смотрит на смертоносную рептилию.

Еще один, более старый способ описать ракурс точки зрения — это указание ЕГО ГЛАЗАМИ или ГЛАЗАМИ ХАКА. Он редко используется, но все равно считается абсолютно правильным.

НАТ. БЕРЕГ РЕКИ МИССИСИПИ – УТРО

Хак неотрывно следит за чем-то, что скользит по поверхности воды.

ГЛАЗАМИ ХАКА

Бурая гадюка лениво плывет к нему.

НАЗАД К ХАКУ

(НАЗАД К ХАКУ — еще одна возможная альтернатива заголовка НАЗАД К СЦЕНЕ.)

Он поднимает камень и с усмешкой смотрит на смертоносную рептилию.

Пример распространенной ошибки:

ТЗ ХАКА – КРАСНАЯ ГАДЮКА

лениво плывет к нему. Он поднимает камень и с усмешкой смотрит на смертоносную рептилию.

Это неверно, потому что сам Хак не может появиться в сцене, снятой с его точки зрения. Важное правило: **перейдя на точку зрения героя, мы буквально смотрим на происходящее его глазами, а он не может увидеть сам себя** (исключения составляют те редкие случаи, когда он смотрит на себя в отражении или в трансляции с камер видеонаблюдения). Чтобы увидеть Хака снова, нам нужно перейти к следующему кадру, оформив это фразой «Назад к сцене» или «Назад к Хаку».

Другая распространенная ошибка, которая сбивает с толку при чтении сценария:

ТЗ – ХАК

Это точка зрения Хака, то есть мы смотрим на происходящее его глазами? Или мы смотрим на Хака с чьей-то точки зрения? Ошибка состоит в том, что невозможно разобраться, какой из этих вариантов имеется в виду.

Иногда автор хочет использовать ракурс точки зрения, не указывая, кому именно она принадлежит, чтобы сохранить интригу. Вот пример того, как можно оформить такие случаи.

НАТ. ТЕМНАЯ ПАРКОВКА – НОЧЬ

Рита выходит из своей «миаты».

ТЗ НЕИЗВЕСТНОГО

Наблюдает ИЗ КУСТОВ, как она в одиночестве идет к озеру.

Также правильно:

ТЗ НАБЛЮДАТЕЛЯ

АНОНИМНАЯ ТЗ

СУБЪЕКТИВНАЯ КАМЕРА

*Субъективная камера (subjective camera)* — просто еще один способ обозначить, что камера «смотрит» на происходящее глазами персонажа.