

Н. Мадиев

КАК НАПИСАТЬ СЦЕНАРИЙ КИНОФИЛЬМА

КОНСПЕКТ СОВЕТОВ ОТ
ПРОФЕССИОНАЛОВ



Н.Мадиев

КАК НАПИСАТЬ СЦЕНАРИЙ КИНОФИЛЬМА

КОНСПЕКТ СОВЕТОВ ОТ ПРОФЕССИОНАЛОВ

ВВЕДЕНИЕ

Если вы читали книгу Александра Митты, Линды Сегер, Сида Филда, Джеймса Фрэнклина, Скипа Пресса, Роберта Макки, Александра Молчанова или статьи Терри Россио, Дэвида Мэмета, Майкла Хэйга, Джона Томаса, Лоры Кросс, Уильяма Мартелла или Рашида Нугманова (см. список литературы) то эти конспекты вам читать нет необходимости.

Во-первых, потому что лучше обратиться к оригиналу. Во-вторых, потому что конспект состоит, в основном, сплошь из цитат, взятых из работ вышеназванных авторов. В-третьих, потому что конспекты я писал для себя, и в них я волей или неволей мог исказить мысль авторов, неправильно поняв их, поэтому, если уж рискнете читать дальше, то критически отнеситесь к прочитанному.

Существуют определенные правила написания гениального, добротного, профессионального сценария, и было бы желательно освоить их, прежде, чем сесть писать свой собственный сценарий. Вначале следует в совершенстве освоить эти правила,

и лишь затем пытаться вносить изменения в них. Вспомним бондиану, фильмы про Индиану Джонс, Бэтмана, Терминатора, Пиратов Карибского моря, Человека Паука – они принесли многомиллиардные сборы по всему миру, и всех их объединяет одно – все они скроены по правилам написания гениальных сценариев.

Если вы намерены написать сценарий фильма не для массового зрителя, то эта книга не для вас. Авторы сценариев, как правило, остаются неизвестны широкой публике, их гонорары редко превышают 5% от бюджета фильма, но если бюджет сто миллионов, то становится понятным, почему написание сценариев стало поистине национальным увлечением в таких странах, как, например, США. Поэтому там существует сотни школ, где желающих обучают правилам написания сценариев.

Если у вас есть что сказать миру, и вы сможете уместить все ваши замыслы в сто, сто двадцать страниц текста, и он вдохновит многочисленный коллектив создателей фильма, то, скорее всего, вы заставите трепетать сердца зрителей, погрузите их в мир грез, вдохнете в них силу, надежду, веру в торжество справедливости и Закона, и вдохновите их на новые подвиги в их обыденной жизни. Это то, ради чего зрители ходят в кино – они хотят отождествить себя с Героем, преодолеть опасности и трудности, быть сильнее, умнее, изворотливее, хитрее и мудрее сил Зла, и торжествовать заслуженную победу.

Зритель хочет верить вам, и его нельзя обманывать. Зритель видит, что, не смотря ни на что, мир еще существует, и как бы не были сильны силы Тьма, Добро все-таки пока еще побеждает в этой извечной схватке. Да, мир не идеален, но и враг

силен. Зритель хочет внести свою лепту в это противостояние, чтобы Любовь, Добро, Справедливость и Вера одержали победу. Он хочет научиться чему-то полезному, узнать что-то новое, но исподволь, без назидания и нравоучений, он хочет научиться любить и быть любимым, он хочет понять себя и свою миссию на этой земле. Знаменитый Уолт Дисней по этому поводу говорил: «Я предпочитаю развлекать людей в надежде, что они чему-то научатся, чем учить их в надежде развлечь».

Поэтому язык сценария – это язык метафор, язык сказаний, мифов, легенд, сказок, притч, былин и эпосов. Если вы, к тому же, ознакомитесь с такими трудами, как: Джозеф Кэмпбелл «Тысячеликий герой», Пропп В.Я. «Морфология сказки», то, при надлежащем старании, вам удастся создать Героя, который запомнится миллионам зрителей.

Каждому новому поколению ближе его Герой, и место это всегда вакантно. Ведь Индиана Джонс своей находчивостью может утереть нос самому барону Мюнхгаузену, а Сара Коннор из Терминатора – это современная версия Девы Марии, явившей миру нового спасителя человечества. Возможно, именно вы дадите нового Героя миру. Дерзайте, все в ваших руках.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА¹

1. Александр Митта. Кино между адом и раем: кино по Эйзенштейну, Чехову, Шекспиру, Куртисаве, Феллини, Хичкоку, Тарковскому... – М.: АСТ: Зебра Е, 2008. – 508 с.
2. Слип Пресс. Как пишут и продают сценарии в США для видео, кино и телевидения. – М.: Изд-во ТРИУМФ, 2004 – 400 с.
3. Роберт Макки. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только. – М.: Альпина нон-фикшн, 2010. – 456 с.
4. Александр Пронин. Как написать хороший сценарий. – СПб.: Издательский Дом «Азбука-классика», 2009. – 288 с.
5. Джеймс Н.Фрэй. Как написать гениальный детектив. – СПб.: Амфора. ТИД Амфора, 2005. – 316 с.
6. Джеймс Н.Фрэй. Как написать гениальный роман-2. – СПб.: Амфора. ТИД Амфора, 2007. – 255 с.
7. Защирина О.В. Сказка в гостях у психологии. Психологические техники: сказкотрапия. – СПб.: Изд-во ДНК, 2001 – 152 с.
8. Эстес Кларисса. Бегущая с волками. Женский архитип в мифах и сказаниях. М.: Изд-во «София», 2007. – 496 с.
9. Линда Сегер. Как хороший сценарий сделать великим. Краткий путеводитель для начинающих сценаристов, написанный голливудским консультантом сценарного отдела. Linda Seger. Making a Good Script Great.
10. Александр Червинский. Как хорошо продать хороший сценарий.
11. Александр Молчанов. Главная тайна кино.
12. Нора Галь. Слово живое и мертвое.

¹ Если не указаны год издания, издательство, то это значит, что данная книга или статья взяты из Интернета.

13. Сид Филд. Киносценарий.
14. Рашид Нугманов. Конструкция киносценария.
15. Майкл Хэйг. Шесть этапов успешного сценария.
16. [Майкл Хэйг. 3 правила успешной экранизации.](#)
17. [Майкл Хэйг. Ваш сценарий глазами редактора.](#)
18. [Майкл Хэйг. Как написать ромком.](#)
19. [Лора Кросс. 5 способов убедиться, что конфликт работает.](#)
20. [Лора Кросс. 6 рецептов сильной сцены.](#)
21. [Лора Кросс. 10 правил второстепенной сюжетной линии.](#)
22. [Лора Кросс. 12 признаков отличного диалога.](#)
23. [Лора Кросс. 15 признаков удачного боевика.](#)
24. [Лора Кросс. Правда между строк.](#)
25. [Терри Россио. 23 шага в Голливуд.](#)
26. Терри Россио. Антропный принцип.
27. Терри Россио. Без права переписки.
28. [Терри Россио. Идеи повсюду!](#)
29. [Терри Россио. Как приручить зрителя.](#)
30. [Терри Россио. Первый шаг.](#)
31. [Терри Россио. Победа в поражении.](#)
32. Терри Россио. Смерть рецензентам!
33. [Терри Россио. Странный аттрактор.](#)
34. [Терри Россио. Грандиозный финал.](#)
35. Терри Россио. 20 ошибок, которые не совершит опытный сценарист.
36. [Терри Россио. Драматургия секса. Часть 1.](#)
37. [Терри Россио. Драматургия секса. Часть 2.](#)
38. Марк Боал. Забудьте о трехактной структуре.

39. [Марк Миллар. Меня возбуждает реальность.](#)
40. [Даг Эбох. Знаковые сцены продают сценарий.](#)
41. [Даг Эбох. Как использовать диалог для экспозиции.](#)
42. Даг Эбох. Как правильно продать историю за пять минут.
43. [Даг Эбох. Один герой – две истории.](#)
44. [Даг Эбох. Первое появление героя.](#)
45. [Даг Эбох. Творческий ступор.](#)
46. Роберт МакКи. Искусство переехало на телевидение.
47. [Дэвид Мэмет. Как вызвать эмоции у зрителя?](#)
48. Джон Томас. Структура современных сказок.
49. [Уильям Мартелл. Заставьте героя сделать выбор.](#)
50. [Ли Майклс. Чем болеет Ваш сценарий.](#)
51. Андрей Кавун. Сценарий – это не Библия, чтобы на него молиться.
52. Наталия Клибанова. Опытные сценаристы бьются до конца.
53. [Mystery Man. Секс со смыслом](#)
54. [Билл Марсилини. Третья дверь.](#)
55. [Мартелл Вильям. Шестнадцать правил для лучшего написания сценария.](#)
56. Линда Вулвертон. Это дерзость с нашей стороны. Уверена, часть зрителей будет недовольна.
57. Крэйг Титли. Я люблю учиться.
58. [Рина Грант. Написание синопсиса.](#)
59. [Стив Каплан 6 опорных точек комедии.](#)
60. и другие материалы с сайтов <http://www.screenwriter.ru/> и <http://www.cinemotionlab.com>

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Уильям Голдман. Приключения в сценарном ремесле.
2. Джозеф Кэмпбелл. Герой с тысячей лиц.
3. Лайос Эгри. Искусство создания драматических произведений.
4. Пропп В.Я. Морфология сказки.

ГЛАВА 1.

С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ НАПИСАНИЕ СЦЕНАРИЯ

Сценарий начинается с идеи. Идеи можно брать отовсюду: из жизни, из книг и газет, из передач телевидения, из Интернета, из бесед со знакомыми или незнакомыми людьми, идеи могут спонтанно родиться в голове взрослого или ребенка, идеи могут витать в воздухе...

ИДЕЯ 1. Например, во время войны между Грузией и Южной Осетией на территории Грузии оказались несколько автомашин «Хаммер», на которых был размещен разведывательно-информационный центр с командно-штабной машиной, обеспечивающей управление войсками на поле боя. Это факт. Теперь начнем придумывать идею. Обычно придумывание идеи начинается с вопроса: «А что, если...?». А что, если командование США, узнав об этом, срочно снарядила группу спецназа с целью вывезти эти машины с территории Грузии или, если не получится, уничтожить их. А что, если машин было не пять, а шесть. Конечно, на «Хаммерах» стоит аппаратура позавчерашнего дня, но даже она, если попадет в руки русских, перевернет все их представление о тактике ведения войны в современных условиях. Поэтому элитный отряд спецназа США срочно вылетает в заданный район. Русские, разумеется, ничего не подозревают об этом.

На одной из трасс машина с грузинскими беженцами подрывается на mine, установленной грузинами против русских. Российские десантники слышат взрыв, прибывают к месту происшествия и спасают выживших мирных жителей. Среди них – грузинская девушка Софико. Вскоре между ней и десанником Сашей вспыхивает любовь.

Тем временем русские обнаруживают у себя в тылу группу морских котиков США. Русские хотят выяснить, с каким заданием они были заброшены. Американцы выезжают из подземного бункера на «Хаммерах» и пытаются незамеченными пробраться к порту Поти. Благодаря спутниковым фотографиям они знают о местонахождении и перемещениях русских. Командование русских на выяснение целей диверсантов отправляет отряд спецназа русских «Снежные барсы», в котором и служит Саша.

Русские заставляют диверсантов ехать в обход, всячески препятствуют их перемещению, и постепенно выясняют, что в машинах находится секретная аппаратура, позволяющая подслушивать все разговоры русских, наводить ракеты на сотовые телефоны противника, управлять боем, ставить помехи противнику и многое другое. Но, во-первых, машины заминированы, а во-вторых, без знания кодов доступа, эта ценная аппаратура превращается в груды металлолома. Поэтому прежде, чем захватить машины, русским необходимо отключить дистанционно управляемые мины и узнать коды доступа.

Софико вместе с Арчилом являются проводниками у американцев, кроме того, Софико еще и связная. Она мучается между любовью к Саше и чувством долга. В конце концов, русские узнают коды доступа, обезвреживают мины, но при попытке захвата «Хаммеров» американцы успевают взорвать одну из машин, ту, на которой стоит сверхсекретная аппаратура по прослушиванию всех линий спецсвязи русских. При взрыве погибают Софико и Саша. Софико так и не нарушила свой долг, ничего не сказала русским и ничем им не помогла (но и не вредила).

В итоге: машины задержаны, аппаратура сохранена. Российские ученые чешут затылок и не нарадуются внезапно свалившейся на их голову удаче. Это тоже факты. Добавьте сюда погони, перестрелки, драки, сопли-вопли, предательство, коррупцию, заложников – и идея сценария вчерне готова.

ИДЕЯ 2 На днях парламент Японии принял решение, что Курилы – это исконно японская земля, а Северная Корея провела испытание ядерной бомбы. Это факты. Можно предложить следующую идею. А что, если северокорейские спецслужбы планируют устроить взрыв грязной бомбы (обычной бомбы, начиненной радиоактивным ураном) в центре Токио? Русские и американцы прознали об этом – но молчат. Русские, потому что обижены, и хотят в последний момент оповестить Токио о готовящемся теракте, в обмен на отказ от Курил. Американцы – хотят выторговать у Японии более выгодные условия для себя в экономическом противостоянии. Современная Япония – сытая зажавшаяся страна, а милитаристские круги Японии хотят возрождения былой военной мощи страны, поэтому помога-

ют северокорейским террористам, чтобы этот взрыв, на подобие 11 сентября 2001 года, встряхнул страну и раскрутил военную машину Японии.

В политическом боевике, не следует ограничиваться только показом негатива: коррупции, казнокрадства, непрофессионализма, кумовства, беспредела чиновников. Желательно показать еще, почему это процветает, раскрыть корни явления.

* * *

Существуют различные способы того, как сделать сценарий интересным. Например, поместить обычных людей в необычные условия (телесериал «Lost» или «Остаться в живых»), или к нормальным героям добавить необычного («Терминатор»).

ШАГ 1. В фильмах «Титаник», «Гладиатор», «Тутси», «Римские каникулы» нормальные герои действуют в обычной среде (см. рисунок 1). Среда и герои могут быть привычными или необычными. Примеры соответствующих фильмов приведены на рисунке 1. Прежде чем приступать к написанию сценария, желательно определиться, в каком квадранте будут разворачиваться события.



Рис.1. Различные типы героев в различной среде

ШАГ 2. Необходимо определиться, какими качествами будут обладать злодей-антагонист и герой-протагонист (или злодеи и герои). Например:

1. Будут ли Герои фильма уменьшаться в размерах («Дорогая, я уменьшил детей»)? Будут ли Злодеи уменьшаться? А может и те и другие будут уменьшаться по ходу действия фильма? (см. Таблицу 1).

Таблица 1

		Антагонист							
		Не меняется	Меняет облик		Увеличивается	Наоборот	Разделяется	Объединяется	Животное
			Трансформация	Пласт-ская операция					
Протагонист	Не меняется	Гладиатор	Терминатор-2		Челюсти Годзилла	Пираты Карибского моря	Кара небесная	Бэтмен и Робин	На грани
	Меняет облик	Аленький цветочек	Трансформеры						
		Тутси							
		т/с "Знахарь"		Без лица					
	Уменьшается	Дорогая, я уменьшил детей							
	Увеличивается	Кинг-Конг							Парк Юрского периода
	Наоборот	Загадочная история Бенджамина Баттона							
	Разделяется	Шестой день							
	Объединяется	Пуленепробиваемый монах	Пятый элемент						
Животное	Белый Бим - Черное ухо							Фильмы Диснея	
Потеря временная	Идентификация Борна								
	...								

2. Будут ли увеличиваться в размере или изначально являются большими Герои картины («Кинг-Конг») или Злодеи («Челюсти»)?
3. Будет ли меняться облик Героя фильма? Например, переодевание в «Тутси», пластическая операция в т/с «Знахарь», трансформация – чудище в м/ф «Аленький цветочек», использование грима («Горбун», «Убийца ворон») и т.д.?
4. Будут ли менять свои облики Герой и Злодей фильма (пластическая операция «Без лица», трансформация в «Трансформеры»)? Злодеи по определению почти всегда меняют обличье.
5. Будут ли изменены на противоположные какие-то априорные представления зрителей? Так, в фильме «Пираты Карибского моря» пираты жаждут не грабить, а вернуть сокровища, чтобы снять проклятие. «Люди в черном» – оказывается, инопланетяне давно уже живут среди землян, а вселенная может быть размером с маленький шарик. «Не пойман, не вор» – оказывается можно ограбить банк, «не грабя его». Герой Брэда Питта в фильме «Загадочная история Бенджамина Баттона» рождается 80-ти летним стариком, а с возрастом – молодеет.
6. Будет ли с неожиданного ракурса изложена известная история, сказка, миф? Например, «За бортом» – это сказка «Золушка» наоборот: в ней бедняк находит свою принцессу. Как уже отмечалось выше, истории про Индиану Джонс – это современный вариант находчивого барона Мюнхгаузена, а Са-

ра Коннор из Терминатора – это современная версия Девы Марии, явившей миру нового спасителя человечества.

7. Будет ли Герой разделен на части? В фильме «Шестой день» один Герой представлен человеком и его киберкопией, то есть, разделен на две части.
8. Будет ли Герой представлять собой объединение двух несовершенных персонажей? «Пуленепробиваемый монах» ищет идеального человека – своего приемника, которому он мог бы доверить хранение древней реликвии, но найти такого не представляется возможным, правда, в качестве такого идеального приемника может сойти дуэт из двух несовершенных героев.
9. Будут ли герои (или герой) картины наделены сверхглупостью, аутизмом или другим психическим заболеванием? «Форрест Гамп», «Человек дождя», «Тупой и еще тупее»;
10. Будут ли герои наделены сверхкачествами – необыкновенной силой, быстрой реакцией, меткостью, способностью мгновенно перемещаться в пространстве или времени, запоминать огромные массивы информации, преодолевать боль, читать чужие мысли и другими экстрасенсорными способностями?
11. Будут ли герои временно или навсегда лишены памяти («Идентификация Борна»), зрения, слуха, обоняния, голоса («Шизофрения»), осязания, способности испытывать эмоции и чувства?

12. Будет ли в картине перевертыш, когда отрицательный герой превращается в положительного («Герой» с Дастином Хоффманом) или наоборот?
13. Будут ли животные (в том числе – и вымышленные) вводиться в качестве героев фильма? А может – механизмы (трансформеры), вещи, компьютеры и системы?
14. Будут ли вводиться в фильм мистические персонажи, потусторонние силы, сверхъестественные герои («Мастер и Маргарита»)?
15. Будут ли герои попадать в смешные ситуации? Как вообще обстоят дела с юмором в сценарии – главным прием, делающим фильм интересным (юмор уместен даже в трагедии)?
16. Будет ли между героями вспыхивать любовь, желательно – романтическая? Она может быть разная – возникнуть сразу («Ромео и Джульетта»), со временем («Титаник»), либо вначале герои ненавидят друг друга, а потом понимают, что не могут жить друг без друга («Укрощение строптивого»);
17. Будет ли Абсолютное Зло состоять из нескольких частей? Причем, каждая часть Абсолютного Зла сама по себе может быть Злом. Обычно в фильме части Абсолютного Зла хотят соединиться или объединиться между собой. Задача Героев противостоять этому.
18. Будет ли Зло состоять из нескольких частей, которые мешают друг другу? Например, конкурировать между собой, ревновать. Либо Зло содержит в

себе Доброе начало («Кара небесная» или «Подмена»), которое мешает ему творить плохое. Если Зло состоит из нескольких частей, то оно может захотеть увеличить свою силу, для этого ему нужно разделиться на относительно независимые части или избавиться от Доброго начала. Задача Героев – противостоять увеличению силы Зла или помочь Доброму началу победить Зло.

19. Будет ли Зло являться многоуровневой системой? Побеждая Зло на одном уровне, Герой будет давать жизнь другому Злу, более мощному и опасному, чем предыдущий.
20. Будет ли у Зла иметься некий сдерживающий фактор? То есть не будь этого сдерживающего фактора, Зло бы развернулось во всем своем безобразии. Но этот фактор является нейтральным по отношению к Герою – они мирно сосуществуют друг с другом. Но Зло выдает этот нейтральный фактор за настоящее зло, Герой, уничтожая сдерживающий фактор, тем самым увеличивает силу Зла. Поняв ошибку, Герой восстанавливает сдерживающий фактор и усиливает его, что приводит к победе над Злом.
21. Будет ли у Героя несколько независимых друг от друга врагов? Они все угрожают Герою. Но Герою удастся сравить их между собой. В схватке многие представители Зла погибают, другие ослабевают. Это позволяет Герою выйти победителем в кульминационной схватке с оставшимся последним Злом («После заката»).

22. Будет ли Зло воздействовать не на тело Героя, а на его психику? Воздействие может быть незаметным для Героя, или Герой может знать об этом.
23. Будут ли трансформироваться способы, которым Зло воздействует на Героя?
24. Будет ли Зло распадаться на части, так, чтобы каждая его часть могла бы действовать автономно, но согласованно с остальными частями?
25. Будет ли Зло являться порождением науки? («Терминатор», «Матрица»).
26. Будет ли Зло осваивать новые измерения? Например, ползающее Зло (двумерное) приобретает способность летать (переход в трехмерное измерение), и/или перемещаться во времени вперед и назад.
27. Будет ли Зло осуществлять свои темные дела через посредников? Герой должен либо уничтожить посредников, либо перевербовать их на свою сторону.
28. Будет ли Герой дробить Зло на множество полезных устройств? Например, Герой не уничтожает Зло, а либо разделяет его на полезные компоненты, либо разбавляет его до состояния, когда оно становится способным быть полезным. Например, яд, разбавленный до определенной консистенции, становится лекарством при некоторых заболеваниях.

29. Будет ли Герой стремиться к тому, чтобы не уничтожить Зло, а изолировать его от остального мира? Например, посадить в тюрьму.
30. Будет ли Герой не уничтожать Зло, а каким-либо образом метить его («Бесславные ублюдки»), или разоблачать его, так, чтобы всем окружающим было видно, что это – Зло. Таким образом, Зло теряет способность творить плохое.
31. Будут ли одни и те же события подаваться с позиции различных персонажей? Например, «Точка обстрела».
32. Будут ли герои временно объединяться в группы против других персонажей? Будет ли состав этих групп меняться от перемещения часть героев из одной группы в другую?
33. Будет ли повествование истории вестись от лица Злодея, да так, чтобы об этом зритель узнал, чуть ли не в последнюю минуту фильма?
34. Будет ли повествование вестись не из реального мира, а из мира бессознательного одного из героев, из мира мертвых («Шестое чувство») или от лица духов, приведений («Другие»)?
35. Будет ли Зло порождено научно-техническим прогрессом («Матрица», «Терминатор»)? Это может произойти по неосторожности, либо Зло может быть возвращено специально.

Вы сами можете дополнить список вопросов и добавить фильмы, удовлетворяющие приведенным условиям.

Выше приведена лишь часть таблицы – можно увеличить количество строк и столбцов. Основное предназначение таблицы – это помочь найти наилучшую форму подачи материала, чтобы предлагаемая вниманию зрителей история была бы интересной, логически оправданной и захватывающей.

В приведенной выше таблицы 1 много пустых клеток, это потому что в некоторых случаях я не смог вспомнить названия фильмов, а в других, потому что еще не созданы фильмы, в которых было бы такое сочетание качеств Героя и Злодея.

Если история, которую требуется воплотить в сценарий, станет лучше от использования экзотического сочетания качеств Героя и Злодея, то почему бы и нет?

ЧЕМ ХОРОШАЯ ИДЕЯ ФИЛЬМА ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ПЛОХОЙ

1. Хорошая идея целиком и полностью захватывает вас, преследует вас и днем, и ночью. Она созревает, наполняется очертанием, обретает виртуальную плоть и начинает навязчиво и настойчиво проситься на бумагу или быть сохраненной в компьютере.
2. Хорошая идея вдохновляет ваш процесс творчества. В детективе должно быть, по крайней мере, одно убийство (совершенное или готовящееся), которое следует раскрыть, и ваш Герой должен наказать убийцу или убийц, Закон должен восторжествовать. В детективе главное – это расследование убийства, а оно может проходить даже в тиши кабинетов. В боевике же главное – это действия, сам процесс того, как силы Добра побеждают, и наказывают силы Зла. Поэтому в боевике, как правило, не делают загадку из того, кто убийца. Очень часто эти два жанра тесно переплетаются в одном фильме. О том, как сделать так, чтобы события вашего сценария овладели и удерживали внимание зрителей на протяжении полутора часов, смотрите в Главе 2.
3. Хорошая идея должна удивить зрителя, потрясти его, заморозить, поэтому авторы детективов постоянно думают о том:
 - как некий Злодей мог бы убить свою жертву, или какой бы придумать необычный, удивительный, шокирующий способ убийства;

- какой бы необычный, неслыханный, шокирующий *мотив* убийства придумать;
- как бы развернуть события, связанные с убийством, в необычном *месте*;
- как бы изобрести необычное *орудие* убийства или как бы поэкстравагантнее превратить существующие предметы в орудие убийства;
- как бы придумать необычный, запоминающийся *стиль раскрытия преступления*;
- как бы *запутать сюжет* так, чтобы персонаж, на кого бы никто не подумал, оказался убийцей;
- как бы разбросать по тексту сценария *улики*, чтобы на них никто бы не обратил внимания, и лишь только главный Герой мог бы в конце фильма из них сложить картину убийства и вычислить убийцу;
- каким необычным, неожиданным, возможно, эпатажным, сделать *героя*, чтобы он запомнился, и заинтересовал зрителя.

А авторы боевиков постоянно заняты поисками идей о том:

- как бы спасти мир в очередной раз от грозящей ему катастрофы:
 - от космических тел, летящих на Землю с огромной скоростью,
 - от инопланетных разумных и неразумных существ, мечтающих нас поработить или уничтожить (от гигантских монстров, до вирусов);
 - от проклятий древних предметов (манускриптов, кристаллов, мумий и пр.);

- от природных катаклизмов, грозящих уничтожению всего живого (извержение вулканов, землетрясения, цунами, ураганы, торнадо, всемирный потоп, резкое наступление ледникового периода...);
- от техногенных катастроф (взрывы, массовое отравление химикатами, пандемия от биологических веществ...);
- от последствий открытия ученых (биологические вирусы, бунты компьютерных систем, киборги, роботы, андроиды и пр.);
- как придумать новый вид катастрофы, который мог бы угрожать миру;
- как бы придумать нового Злодея, чтобы мир ужаснулся;
- как найти что-то, что можно было бы довести до крайности и бесконтрольности, чтобы оно начало представлять угрозу жизням людей;
- как бы пооригинальнее захватить заложников, чтобы потом не менее оригинально их освободить;
- как бы придумать дерзкий, необычный, изысканный метод ограбления;
- какой новый метод шантажа можно придумать;
- как бы половчее вывести главного героя из-под удара;
- как бы обычных героев поместить в необычные условия («Остаться в живых»), или как бы необычного героя поместить в обычные условия («Терминатор»).

Иными словами, хорошая идея заинтриговывает зрителя, захватывает его и держит у экрана так, что он забывает обо всем, благодаря тому, что идея:

- создает исключительные, полные драматизма ситуации,
- создает конфликт между:
 - главным героем, которой будет действовать в данной драматической ситуации, чтобы кого-то или что-то спасти,
 - и превосходящим Героя противником - антагонистом, непобедимым, на первый взгляд, врагом, в лице разумного существа, который может действовать на фоне природной стихии или смертоносных объектов².

² Обратите внимание, стихия не может быть Злодеем. Злодей должен быть представлен человекоподобным существом, с которым будет бороться Герой, но стихия может быть фоном для их поединка.

КАК ОТ ИДЕИ ФИЛЬМА ПЕРЕЙТИ К СЦЕНАРИЮ

1. Необходимо *все* свои идеи записывать. На этом этапе запрещается критиковать, анализировать и выискивать слабые места в своих идеях. Каждая новая идея записывается на новой странице, предыдущие записи не читаются. Записываются любые детали, которые могут помочь в развитии сюжета, любые мысли, наблюдения, озарения, черты характера, поворот ситуации... Главная задача этого этапа – это освободить свою фантазию и дать мыслям простор и свободу. Пусть даже вам будет казаться, что это бред – записывайте. Днем носите блокнот или диктофон с собой. Ночью рядом с вашей кроватью должны находиться блокнот и ручка, чтобы, проснувшись среди ночи записать пришедшую к вам во сне мысль. Преодолейте лень, запишите – появившаяся мысль больше никогда не посетит вас, а утром вы точно забудете ее.
2. Постарайтесь, прежде чем записать свою идею (кроме ночных), визуализировать ее. Представьте, как бы ваша идея выглядела в жизни, а не на экране, то есть – представьте ее трехмерной, имеющей объем, вес, температуру, фактуру... Услышьте звуки, которые будут сопровождать представляемое событие, почувствуйте окружающую атмосферу, запахи, обратите внимание на свои ощущения, на то, как они меняются. Представьте, что вы трогаете предметы, что вы можете замедлить или убыстрить события, можете уменьшить до микроскопических размеров или наоборот, увеличить до любого размера. Посмотрите

рите, что в итоге получится. Посмотрите на развитие событий с разных ракурсов, в разное время года, в различных стихиях. Выберите те, что вам понравились, и только когда проникнитесь ощущением реальности, запишите идею. Можете даже записать ее с точек зрения различных персонажей.

3. Постепенно в вашу идею начнут проникать всевозможные персонажи. Одни появятся и исчезнут, другие задержатся. На данном этапе это не важно. Из этих персонажей начнет выкристаллизовываться главный Герой (протагонист), и главный Злодей (антагонист). Не беда, если со временем, главным героем станет другой персонаж, это нормально. Вначале сосредоточьтесь на отрицательных персонажах, потому что именно они будут двигать вашу историю к катастрофе. Чем живее, колоритнее они получатся, тем легче вам будет создать протагониста – положительного Героя, тем интереснее станет ваш сценарий.
4. Главный Злодей должен зажить своей жизнью в вашем воображении. Вы должны знать о нем все – имена и клички, как он одевается, как ходит, его привычки, манеру говорить, знакомиться, его лексику, темперамент. Какое у него образование, какая страсть одолевает его, что движет им. Все это должно быть записано в вашей тетради. Ничего не держите в голове. Постарайтесь нарисовать его. Необходимо также вести дневник этого антагониста, где все события должны излагаться с его точки зрения. Вы должны знать, как убедить зрителей, а потом – суметь таки убедить зрителей в том, что ваш Злодей: реален. Что он жив и опасен, умен, коварен, беспощаден, хитер, не мучается угры-

зениями совести, решителен и неотвратим. Возможно, он к тому же еще и обаятелен, умеет располагать к себе мужчин и женщин, физически привлекателен, силен, высокопрофессионален, безнравственен, и имеет какую-то невинную слабость. Заставьте каждую деталь сценария буквально вопить об этих его чертах.

5. Положительный Герой пока может быть нечетким, но постепенно и он начнет обрастать воображаемой плотью и кровью. Пока что ваш Герой должен быть кем-то неопределенным, это некий гибкий образ. Сегодня это может быть брутальный мужчина, завтра – очаровательная блондинка, то есть, пока протагонист легко меняет свой облик и характер, пол, привычки, образование и другие параметры. Но каждый его вариант должен быть зафиксирован на бумаге – его прошлое, облик, манеры, профессиональные качества, привычки, слабости. Как только Герой и Злодей заживут в вашем воображении, наступает следующий этап.
6. Вот теперь можно вернуться ко всем своим предыдущим записям и начать анализировать, критиковать и ломать свои идеи. Поскольку два ваших основных персонажа уже зажили своей жизнью, они не сдадутся без боя и начнут сопротивляться. Они будут помогать вам находить ответы на критические замечания, стыковать провалы в логике событий. Они захотят жить, и жить ярко, интересно, захватывающе. Вам нужно только принимать их помощь и творить. И творить с удовольствием. В этом вам помогут дневники обеих персонажей

(сами дневники не войдут в сценарий, но помогут вам при его написании, отсюда вы будете черпать информацию о чувствах, страстях, мыслях ваших персонажей). На этом этапе вам придется написать несколько вариантов сценария фильма. Возможно, от варианта к варианту облик положительного Героя будет меняться, это нормально. Ни один из вариантов сценария не уничтожайте. Каждый раз начинайте новый файл³ или новую тетрадь. По прошествии нескольких месяцев вам захочется перечитать все предыдущие варианты, возможно, что-то из них потом войдет в окончательный вариант сценария.

Теперь нам необходимо рассмотреть процедуру того, как идею фильма преобразовать в сценарий. Для этого вначале мы подробно рассмотрим, а что же такое сценарий, каким требованиям он должен удовлетворять, и из чего состоять.

³ к названию файла добавьте дату в формате год-месяц-день, например: Talion 2009-06-23

ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ К СЦЕНАРИЮ ФИЛЬМА

Прежде всего, сценарий – это **интересная**, а еще лучше, захватывающая **история**. Потому что главная тайна кино заключена в следующем – каждую секунду зрителю должно быть интересно, что будет дальше! С кем? Прежде всего – с Героем! Если нет Героя – нет фильма.

Давайте разберемся, а что же делает фильм интересным для зрителей? Что привлекает их внимание к экрану на протяжении полутора часов? И какие существуют приемы, чтобы привлечь и удержать внимание зрителей?

КАК ОВЛАДЕТЬ ВНИМАНИЕМ ЗРИТЕЛЯ

Для этого нужно эмоционально заинтересовать вашего зрителя, возбудить в нем *любопытство*, постоянно держать его в напряжении неизвестности, вызывать у него все новые и новые *эмоции*, и, наконец, предложить ему эффективную концовку.

Ваш зритель должен быть все время эмоционально вовлечен в действия фильма, ему должно быть крайне важно узнать, а что же будет дальше, а как Герой выпутается из создавшейся ситуации, а как он раскроет убийство, а кто же убийца... В конечном итоге, как Добро победит Зло или чем все кончится.

Итак, главное – это *эмоционально вовлечь зрителя в действия фильма*. К каким же эмоциям зрителя нужно апеллировать?

1. любопытство, любовь, секс, насилие, страх;
2. желание быть на стороне Добра, бороться и побеждать Зло;
3. желание отождествлять себя с Героем, быть похожим на него, преодолевать вместе с ним трудности и опасности, проявляя при этом смелость и отвагу, острый ум и смекалку, мудрость и силу, храбрость и честь, благородство и другие добродетели;
4. желание испытать саспенс;
5. желание оказаться умнее сил Зла, и вместе с Героем распутать сложное дело;
6. желание соперничать Герою;
7. желание получить в конце награду и увидеть Злодея поверженным, справедливо наказанным, увидеть торжество Закона;
8. в процессе просмотра зритель должен поверить в реальность происходящих событий, в крайнем случае, в их возможность.

После того, как вы на первых минутах фильма заинтригуете зрителя (а это нужно сделать непременно на первых минутах), вам остается лишь небольшими порциями выдавать ему интересующую его информацию. Каждая новая порция информации должна порождать какое-то действие. Для этого, каждая порция информации должна содержать вопрос, на который зритель захочет получить ответ, а действие – давать ответы на предыдущие вопросы, и порождать новые вопросы. Причем, на

второстепенные вопросы – ответы могут быть частичными или полными, но на главный вопрос – ответ, дается, обычно, не ранее, чем в конце фильма.

Например, фильм «Терминатор-2» начинается с последовательного появления из неоткуда двух голых мужчин. У зрителей естественно появляется вопрос: «А кто они?». Любопытство подогрето сексом (герои появляются «в чем мать родила»). Информация: появились голые мужчины. Действия: они добывают себе одежду. Возникает следующий вопрос: «Для чего им одежда?». Информация: эти мужчины хотят раствориться среди людей, выглядеть как все остальные. Вопрос: «Для чего? Какова их миссия?» Действия: они оба ищут Джона Коннора. Вопрос: «Кто из них прибыл защищать подростка, а кто – чтобы убить?» и т.д. Любопытство зрителей растет, а сценарист не торопится с ответом, он до последнего цедит информацию маленькими частями, и только где-то на 27 минуте фильма зритель узнает, кто есть кто. Но на главный вопрос: «Как завершится противостояние двух роботов?», – ответ дается лишь в конце фильма.

Таким образом, в первом приближении фильм выглядит как последовательность информации и действий:

информация 1 → действие 1 → информация 2 → действие 2 → информация 3 → ...

Информация должна подаваться дозированно, ее должно быть ровно столько, сколько нужно, чтобы поддерживать и разжигать зрительский интерес. Заставьте

персонажей и зрителей буквально добывать информацию, преодолевая трудности и опасности, тогда эта информация станет цениться зрителями, и они испытают огромное удовлетворение от фильма, поскольку, чаще всего, ценится то, что добыто трудом.

Вместе с тем, не следует увлекаться нагнетанием сложностей. Повествование должно быть *логичным*, все опасности и трудности должны *объективно* присутствовать в повествовании, а не насильно или искусственно втискиваться в сценарий. Зритель не должен чувствовать себя обманутым.

Поясним на примере. Допустим, ваш герой – очередной Чак Норрис, танцующий китайский балет со Злодеем. Если ваш герой победил Злодея, и вы оставили Злодея в живых после поединка для того, чтобы через несколько минут они вновь закружились в па-де-де, то вы вынесли приговор вашему герою. Умственно отстающий персонаж не может стать Героем в глазах зрителей. Придерживайтесь правила спецназа: «Мертвый противник не выстрелит в спину». Ищите другой способ познакомить Злодея с вашим героем.

Рассмотрим еще один распространенный штамп плоскомыслящих «сценаристов». Допустим, ваш безоружный персонаж завалил очередного плохого парня. Он оставляет его и идет дальше, не забрав у него ни оружия, ни боеприпасов. А далее он вновь встречается с вооруженными до зубов противниками. Разумеется, чтобы показать героя во всей красе, вы заставляете свой персонаж валить врагов направо и налево. Да, действительно, вы добились нагнетания трудностей и опасностей,

но вы допустили все ту же ошибку – вы сочли, что зритель туп и проглотит все ваши изыски за милую душу. Вы обманули зрителя, вы вынесли нелицеприятный приговор режиссеру фильма, артисту, исполнявшему вашего героя, и даже кинокомпании, выпустившему этот фильм. Возможно не сразу, но очень скоро зритель будет обходить их фильмы стороной (вспомните судьбу Жан Клода Ван Дама и ему подобных).

Другая форма обмана зрителя, это когда главному Герою в самый напряженный момент вдруг несказанно везет, и он совершенно случайно раскрывает преступление или добивается своей цели и наказывает Зло. Если это не комедия, то это – обман.

Конечно, речь не идет о случаях, когда Герой, в безвыходной, казалось бы, ситуации, проявляет чудеса находчивости и смекалку, совершенно неожиданным образом использует подвернувшиеся предметы, или догадывается, как применить нужным образом некую, ранее полученную и, казалось бы, бесполезную информацию. Примерами таких умственных кульбитов изобилуют фильмы про Индиану Джонса, за что и любят его многие зрители.

Что же касается неожиданного везения, то закон сценаристов Голливуда гласит (а они умеют писать сценарии, которые увлекают весь мир), что неожиданно повезти может только Злодею, но никак не протагонисту.

Итак, избегайте штампов (примеры излюбленных кинематографистами штампов в изобилии имеются в Интернете) и ляпов.

В законченном виде сценарий похож на линейную последовательность информации и действий. Вместе с тем, при написании сценария, нужно параллельно Главному сюжету строить и сюжеты второго плана.

Например, в том же фильме «Терминатор-2» сюжетами второго плана можно считать историю приемных родителей Джона, историю Сары в психиатрической лечебнице, историю ученого, создавшего злополучный микрочип.

О том, как строить сюжет сценария будет более подробно показано в соответствующей главе. Пока же рассмотрим следующий пример. Допустим, вы хотите поводить главного Героя по тем или иным сюжетным линиям, прежде чем приведете его к развязке. Так, в сценарии детективного фильма, вы заставляете Героя (и зрителя) вначале идти по ложному следу, параллельно с этим развиваете вспомогательные сюжетные линии, и лишь затем приводите Героя и зрителя к финалу.

В фильме «Место встречи изменить нельзя» ложный след – это Груздев, бывший муж убитой, а сюжеты второго плана – это карманники Ручечник, Кирпич, Копченый... Тогда схема фильма примет более сложный вид, как, например, на рисунке 2 (здесь блок 1 – завязка, 5 – развязка):

- блоки 1-2-3-4-5 – это главный сюжет;
- блоки 6 и 7 – это первый вспомогательный сюжет;
- блок 8 – это второй вспомогательный сюжет,
- блок 9 – это третий вспомогательный сюжет.

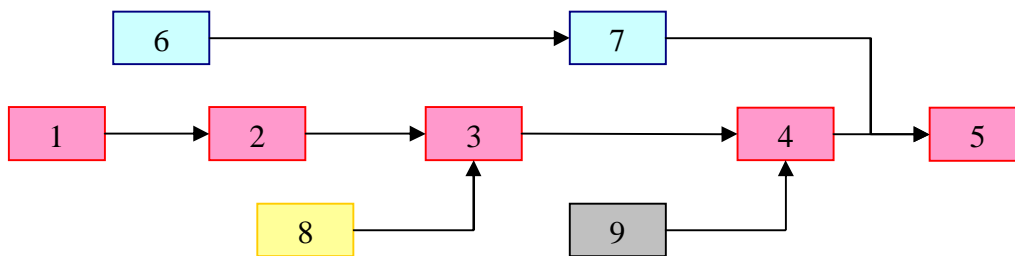


Рис. 2. Возможная рабочая схема сценария

Сюжеты второго плана могут быть только у главного сюжета. Иными словами у блоков 6, 7, 8 и 9 своих подсюжетов быть не может.

После завершения рабочей схемы сценария, необходимо выстроить окончательную, линейную схему сценария. Каким он будет – полностью зависит от замысла автора сценария. На рисунке 3 приведена возможная окончательная схема сценария из рисунка 2. Для облегчения работы рекомендуется блоки сделать в виде карточек из плотного листа бумаги, и вместо цифр записать краткое содержание блока. Невидимые для зрителя блоки обязательно выделите особым цветом.

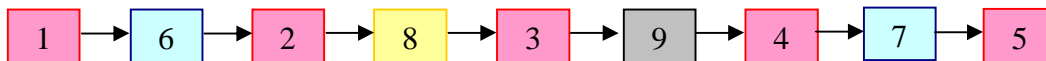


Рис. 3. Возможная окончательная линейная схема сценария

Отметим, что:

- если блоки крупные, то каждый из блоков (1-8) может, в свою очередь, включать в себя некоторую подсхему, состоящую, в свою очередь, из других блоков или шагов сюжета, например, несколько сцен могут быть объединены в один блок (эпизод);
- некоторые из блоков могут быть скрытыми, то есть – не видимыми зрителю. Это специальный прием, который позволяет держать зрителя в напряжении, до поры до времени – в неизвестности (например, для того, чтобы зритель до конца фильма не знал, кто же является подлинным убийцей, или какова подлинная личина того или иного героя).

Итак, минимальные требования к сценарию: это должна быть интересная история (а лучше – захватывающая история), в которой бы зрители сопереживали героям и испытывали по ходу действий саспенс.

КАК УВЕЛИЧИВАТЬ ДРАМАТИЗМ СЦЕНАРИЯ

Чтобы увеличить драматизм повествования, нужно, в первую очередь, заставить зрителя *сопереживать* герою. Чтобы добиться этого, необходимо, чтобы:

- персонаж был интересен зрителю,
- персонаж был близок и понятен зрителю,
- зритель имел общие моральные ценности с персонажем, потому что чем понятнее персонаж, тем понятнее зрителю его тревоги и проблемы,
- вначале зритель узнал о привлекательных качествах героя, и лишь затем внимание зрителя можно обратить на его недостатки⁴,
- персонаж оказался в драматической ситуации, тогда это возбудит сочувствие зрителей к персонажу.

Благодаря сопереживанию, зритель начинает отождествлять себя с персонажем, вовлекается в фильм, действует вместе с персонажем, преодолевает вместе с ним трудности и опасности, и в конечном итоге, празднует победу Добра над Злом.

Следующий шаг усиления драматизма – это построение таких ситуаций, при которых персонажу угрожает реальная опасность, и зритель волнуется, удастся ли герою уцелеть, и ему еще и любопытно, как он выкрутится на этот раз.

⁴ О том, какими недостатками должен обладать персонаж будет рассмотрено в главе «Главный герой»

Если зритель знает о грозящей герою опасности, а персонаж не догадывается об этом, то говорят, что это – *открытый саспенс*. Если же ни герой, ни зритель не знает, где затаилась опасность и как она собирается проявить себя, но и герою, и зрителю известно, что опасность нависла над героем, то это – *закрытый саспенс*.

Пример открытого саспенса: зритель знает, что в доме затаился убийца, но персонаж не знает этого и входит в дом. Если зритель переживает за жизнь персонажа, дрожит от страха и волнения и желает узнать, что же будет дальше – это саспенс. Пример: Шарапов в подвале магазина в окружении бандитов, зритель знает, что он может спрятаться за дверью подсобки, но догадается ли Шарапов, получится ли у него – это саспенс.

Пример закрытого саспенса: зритель и персонаж знают, что где-то здесь таится опасность, но ни тот, ни другой не знают, откуда именно, она может обрушиться на персонаж. Зритель в неведении – минует персонаж опасность или нет, когда именно следует ждать нападения, и как все обернется в итоге. Пример: Шарапова заталкивают в хлебовозку, никто не знает, что произойдет с ним в следующий миг, зритель идет вместе с героем через опасности и неизвестность.

Обратите внимание, саспенс выявляется в действиях, когда враги сильнее, чем герой, когда зритель хочет, чтобы персонаж, несмотря ни на что, вышел победителем. И чем сильнее опасность, чем она ближе и реальнее, и чем меньше шансов на спасение – тем сильнее саспенс.

Сценарист может указать в рукописи: следует ли в этом месте сжать или растянуть время, хотя ни режиссеры, ни операторы не любят, когда сценаристы указывают им, как нужно снимать ту или иную сцену. А.Хичкок в ключевые моменты саспенса – растягивал время, что позволяло ему эмоционально вовлечь зрителя в действие. Для растяжения времени используются различные приемы, например, замедленная съемка (траектории пуль в фильме «Матрица»), съемки сразу несколькими камерами (полет стальных шариков во время взрыва в фильме «Пароль Рыба меч»), или съемки одной и той же сцены с точки зрения различных людей (фильм «Точка обстрела») или с различных ракурсов.

Эффект саспенса можно усилить, добавив в сцену в разумных дозах ужас, насилие, любовь, секс.

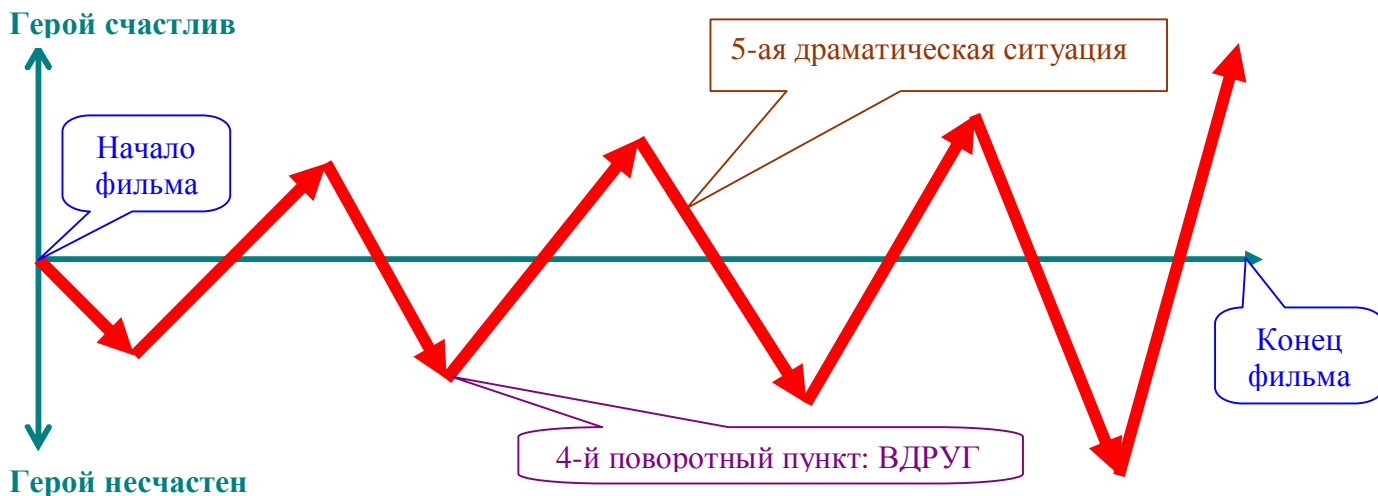
Главное в саспенсе – это эмоциональное вовлечение зрителя в действие. Если оно достигнуто, то зритель готов простить некоторую условность и недостаточно сильную аргументированность действия. Например, в фильме «Терминатор-1» непонятно, как не родившийся еще Джон Коннор отправил своего отца в прошлое, чтобы тот, наконец, зачал его. Или, утлая речная посудина пересекает океан и застревает в песках пустыни («Сахара»).

В конце концов, это кино, здесь должен быть вымысел, и если это подлинное искусство, то зритель готов, подобно А.С.Пушкину сознаться: «Над вымыслом слезами обольюсь». С.Спилберг требовал, чтобы кино смешило, пугало и вызывало

слезы сострадания, а А.Хичкок – невероятную, драматичную и человечную историю, из которой вырезано все скучное.

Итак, фильма состоит из последовательности драматических ситуаций. Внутри драматической ситуации сценарист должен регулировать рост драматизма повествования с помощью любопытства, сопереживания и саспенса. Любопытство зрителя должно расти по мере разворачивания событий от одной драматической ситуации к другой, сопереживание усиливаться, а саспенс – периодически повергать зрителя в ужас и волнение.

Давайте рассмотрим более подробно, что такое драматическая ситуация.



ДРАМАТИЧЕСКАЯ СИТУАЦИЯ

Вспомним, что угроза человечеству – это самая сильная угроза. Какие еще страхи и угрозы можно использовать в сценариях. Расположим их по степени уменьшения их роли в развитии драматической ситуации:

1. Угроза человечеству.
2. Угроза жизни популяции (народу, расе, нации, стране, городу...).
3. Угроза жизни семьи.
4. Угроза смерти.
5. Физический вред.
6. Профессиональный провал.
7. Удар по самолюбию.

В сценарии нужно показать, что угроза реальна, что она близка, и что герой уже оказался в ситуации, когда ему нужно принять решение и действовать. В сценарии могут присутствовать все перечисленные выше виды угроз: в одних сценах и сюжетных линиях – одни, в других – либо другие, либо комбинации различных угроз.

Необходимо писать сценарий так, чтобы угрозы воспринимались зрителями как действительно реальные. Более того, необходимо, чтобы им было ясно, что произойдет с персонажем, если он не будет реагировать на опасность. Драматическая ситуация – это когда герой находится в безвыходном положении, и ему нужно немедленно, прямо на глазах у зрителей найти решение и действовать, причем –

на пределе всех своих возможностей, иначе события будут развиваться от очень плохого к худшему. Чаще всего, решением является вступление в борьбу с тем, кто ему угрожает – с врагом или антагонистом.

Драматическая ситуация сама по себе, без усилий со стороны зрителей, вовлечет их в фильм, заставит их сопереживать герою. Это то, ради чего зритель смотрит фильм, возможно, даже, не осознавая этого. И здесь важно не обмануть его ожидания. Для этого сценарист должен от одной драматической ситуации к другой увеличивать любопытство зрителя и степень его сопереживания, периодически ввергать зрителя в состояние саспенса, и выстроить логичную последовательность драматических ситуаций.

Необходимо тщательно продумывать каждую драматическую ситуацию, потому что фильм – это последовательность драматических ситуаций, причем, каждая последующая должна быть опасней предыдущей, тогда будет расти драматизм произведения, тогда внимание зрителя будет все время приковано к экрану. Стоит герою выпутаться из одной драматической ситуации, как он должен попасть в другую, еще более напряженную.

Итак, можно сказать, что:

информация + действие = драматическая ситуация

Здесь «информация» – это показ безвыходной ситуации, в которой оказался герой, знакомство зрителя с той угрозой, которая нависла над героем, и с тем, что про-

изойдет, если герой не будет действовать (то, что называют *альтернативным фактором*). А «действие» – это преодоление угрозы, борьба с антагонистом.

Драматическая ситуация заставляет персонажей показывать их истинные лица, то, что в обычной размеренной жизни они пытались скрыть от других: труса показывает трусом, храбреца – храбрецом. Это очень важный момент для успеха сценария – персонажи, если они не «идолы», должны в результате прохождения драматических ситуаций духовно переродиться, преображаться, потому что зрители ждут этого. Так, герой в начале фильма может и не знать, что он храбрец, более того, возможно даже, что он сам и другие считают его трусом, и только оказавшись в драматической ситуации, он может раскрыть в себе свои наилучшие качества.

Драматическая ситуация считается разрешенной, если герой достиг своей ближайшей цели и избавился от фактора, который мешал ему двигаться дальше к конечной цели. В сценарии должно быть четко показано, что без достижения ближайшей цели, дальнейшее движение невозможно. Например, в фильме «Терминатор-2» роботу-защитнику (Шварценеггеру) нужно найти подростка Джона Коннора раньше робота-убийцы, иначе дальнейшее повествование бессмысленно. Только решив текущую ближайшую задачу, сценарист может переходить к следующей драматической ситуации. Каждая последующая драматическая ситуация должна приближать Героя к его главной цели.

Зрителю должна быть ясна *мотивация* поступков героя, причем – каждого поступка. Иными словами, если ваш герой совершил то или иное действие (одно

действие!), то зрителю должна быть ясна мотивация, которая подвигла его совершить это действие. На одно действие должна быть только одна мотивация, не больше. Обратите внимание – у героя может быть несколько различных мотивов поведения по отношению к разным персонажам, но в каждый конкретный момент времени, при совершении конкретного действия, у героя должен быть лишь один единственный мотив, который заставляет его так поступать, и этот мотив его поступка должен быть предельно ясен зрителю. Редактируя свой сценарий, постоянно спрашивайте себя, достаточно ли ясно разъяснена мотивация того или иного действия.

Например, почему Жиглов прячет документы на своем столе от постороннего взгляда, почему он с риском для жизни высовывается по пояс из мчащегося автомобиля и т.д.

Однако это не означает, что мотив должен быть ясен зрителю до того, как герой совершит действие, или сразу после. В некоторых случаях сценарист обязан *скрыть до поры до времени* мотив поступков героя, чтобы добавить интригу и напряжение в фильм. Например, в «Терминаторе-1» зрителю не сразу становится ясно, почему робот убивает подряд всех женщин с именем Сара Коннор. Но, обратите внимание, выдержав необходимую паузу, сценарист, в конце концов, помогает зрителю понять мотив действий Злодея.

КАК УСИЛИТЬ СОПЕРЕЖИВАНИЕ

Для этого существует такой прием, который древние греки называли «*перипетия*». Он состоит в следующем: ваш герой движется от счастья к несчастью, от отчаяния – к надежде, и эти взлеты и падения могут продолжаться на всем протяжении повествования.

Рассмотрим следующий пример из фильма «Место встречи изменить нельзя». Фокс заходит в ресторан, где его поджидают оперативники – удача! Но Фокс почувял засаду и убегает – неудача! Муровцы бросаются в погоню – появляется надежда! Но машина у преступников мощнее, они уходят – отчаяние! Жиглов убивает водителя Фокса – удача! Но Фокс может утонуть – напряженное ожидание! Фокса вытаскивают из воды живым – удача! Но он не выдает своих подельников – неудача! И так далее.

Ключевое слово перипетии – это «вдруг» (см. рис. на стр. 40). Вдруг Ромео влюбляется: это – действие (счастье). Вдруг Ромео узнает, что она дочь главного врага их семьи: это – информация (несчастье). И так на протяжении всей драмы: он влюблен – он счастлив, но убивают его друга – он несчастлив... Схема «информация → действие» – работает, более того, это драматическая ситуация, потому что мы (зрители) знаем, что во время знакомства с Джульеттой он находится в стане врага, он в реальной опасности, и если выяснится, кто он, ему не миновать скорой смерти, потому что врагов слишком много.

Продолжим анализ. Ромео на балу врага – нам (зрителям) интересно, а что же будет дальше (*любопытство*). Ромео влюбляется, то есть он совершает действие, поэтому наше *сопереживание* растет. Мы волнуемся за него, потому что Тибальт узнал Ромео и хочет его убить – это *саспенс*. Как отмечено выше – здесь есть еще и перипетия. И это только начало драмы. Дальше любопытство, сопереживание и саспенс будут только расти. Отметим так же, что нам понятны мотивы поступков героев.

Обычно перипетия вводится в сценарий тремя способами:

- через действие (вдруг что-то происходит),
- через диалог (вдруг герой что-то узнает),
- через ситуацию (вдруг герой оказывается в ситуации, когда нужно немедленно принять решение и действовать).

Теперь вам ясно, из чего состоит сценарий: это логичная последовательность *драматических ситуаций*, которые *интересны* зрителям и заставляют их *сопереживать* героям и задаваться вопросами, вроде «А что же будет дальше?», «А как герой выпутается из создавшейся ситуации?»... Для усиления эмоционального вовлечения зрителя в фильм используется *перипетия* и *саспенс*.

Но, прежде чем приниматься писать сценарий, нам нужно еще выяснить, из каких частей состоит сценарий, а что же такое «конфликт» и какова его роль в сценарии. Затем, мы должны рассмотреть, как лучше строить сюжет произведения, и еще несколько очень важных вопросов.

ТРИ ОСНОВНЫЕ ЧАСТИ СЦЕНАРИЯ

Сценарий состоит из трех основных частей: начала, середины и конца. Начало еще называют – 1-м актом. Середину – развитием или 2-м актом. Конец – развязкой или 3-м актом.

Требования к указанным частям.

1-й акт – это приблизительно первая четверть сценария (25% от всего фильма). Используя преимущественно изобразительные средства (а не диалоги, закадровый голос или текст), в 1-м акте происходит знакомство зрителей со всеми основными персонажами фильма, с окружающей их средой, вводятся основные объекты и детали⁵. В ней следует сообщить зрителю всю необходимую информацию для того, чтобы история запустилась. Зритель должен увидеть поступки героев, чтобы узнать, откуда они, их характеры, кто против кого. В первом акте намечается конфликт, ставится центральная проблема фильма, и задается вопрос, на который будет дан ответ в кульминации. Обычно ставится какая-то проблема, или ситуация, которая должна быть решена.

⁵ Словесное описание должно быть исключено или, в крайнем случае, сведено до минимума. Не начинать фильм с диалога, все время помнить, что фильм – это изобразительное искусство, это – действия. В первом акте зритель должен понять жанр произведения (детский это фильм, или боевик, исторический...), время и место действия, жанр драмы (комедия, трагедия...), о чем картина, кто главные герои, почему они так себя ведут...

Например, в фильме «Место встречи изменит нельзя» центральная проблема – поймает ли милиция банду «Черная кошка», и хотя ответ заведомо положителен, зрителям интересно – **как** это будет осуществлено, ведь события происходят как бы на их глазах.

Прежде, чем приступить к написанию сценария, необходимо четко сформулировать основное содержание завязки. Все действия, диалоги и детали первой части должны работать на основное содержание этой части. Все, что не работает на основное содержание – безжалостно убираться из текста, они не для этой картины.

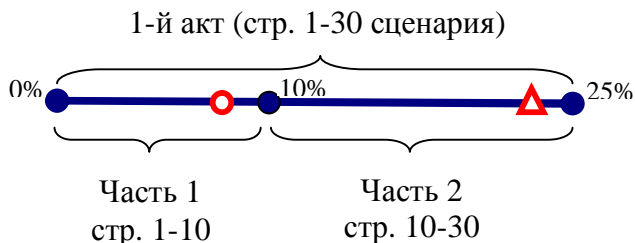
Например, в первой части фильма «Терминатор-2» нет ни одного кадра, о том, как создавались и изготавливались роботы, ничего не говорится о том, как выглядит и работает машина времени, засылающая роботов в прошлое, и т.п. Все эти вопросы могут быть чрезвычайно интересны зрителю, но они не вошли в фильм, потому что они не работают на основное содержание 1-го акта – кто первым найдет подростка Джона Коннора.

Итак, будем считать, что 1-й акт состоит из двух частей. Объем типового сценария равен 100-120 страницам. Первый акт обычно занимает около 30 страниц или 25% от объема сценария. Из них где-то 10 страниц занимает первая часть (около 10% всего объема). В «Терминаторе-2» завязка занимает больше времени, потому что зрителям нужно представить не одного, а трех главных героев, плюс – антагониста.

Основные задачи первой части 1-го акта (стр. 1 - 12) – это:

1. определить главного героя и помочь зрителю идентифицироваться с ним – вызвать к нему сострадание, симпатию, заставить посмеяться над ним или испугаться за него;
2. определить предпосылку истории;
3. определить ситуацию;
4. определить жанр картины;
5. сформулировать поворотный пункт завязки.

Назовем Часть 1 – завязкой, а Часть 2 – «интригой» или «новой ситуацией».



1-й акт, Часть 1 – «завязка». В трагедии В.Шекспира «Ромео и Джульетта» зритель в завязке (первые 14 страниц – как видите, размеры актов и частей могут незначительно варьироваться) узнает следующее.

1. Время: раннее средневековье.
2. Место: Италия, город Верона.
3. Жанр: историческая драма.
4. Предпосылка истории: две равно уважаемые семьи ведут междоусобные бои, от которого устали все, включая главарей семей. Но они находятся в плену условностей, поэтому не могут и не хотят пойти против установившегося порядка и заключить мир.
5. Ситуация: герцог хочет женить своего родственника на дочери главы одного из этих враждующих семейств. Сын другого главы семейства узнает, что в доме их врага будет бал-маскарад, и решает пойти туда.
6. Поворотный пункт завязки: решение Ромео пойти на бал в дом Капулетти.

По умолчанию предполагается, что в каждой части должен быть поворотный пункт. Что же это такое? Во-первых, это перипетия, следовательно, после него дела пойдут в противоположном направлении – если все шло хорошо, то станет хуже и наоборот. Но чем же поворотный пункт отличается от остальных перипетий?

1. Поворотный пункт задает переход в другой конус притяжения⁶. До того момента, пока Ромео не принял решения идти на бал в дом Капулетти, его жизнь текла в размеренном, предсказуемом русле. Он, отдавая дань моде, пытался внушить себе, что романтически влюблен в черноглазую Розалин-

⁶ О конусах притяжения более подробно можно прочесть в книге: Мадиев Н. Как властвовать над самыми лучшими мужчинами. Секреты венецианской куртизанки. – М.: издания 2005, 2007, 2009 или 2010гг.

ду. Шекспир показывает, что Ромео учится любить, потому что этому искусству тоже нужно учиться, особенно – юношам. Итак, решение Ромео притянуло другой конус притяжения, то есть – поворотный пункт связан только с решением, принятым героем, а не другим персонажем. Поворотный пункт – это прерогатива героя фильма. Причем, в тот момент обычно еще невозможно сказать, к каким последствиям приведет этот поворотный пункт, к хорошим или к плохим, просто жизнь героя перестает течь в прежнем русле, наступает время резких перемен. Если не будет поворотного пункта в жизни героя, то не будет и фильма.

2. Все последующие перипетии являются следствием этого поворотного пункта, но лишь до тех пор, пока герой не примет решение, которое перенесет его в другой конус притяжения, то есть, до появления следующего поворотного пункта.

Например, Ромео решил пойти на бал в дом Капулетти, история запустилась, но всё еще могло бы вернуться на круги своя, если бы не произошло следующего поворотного пункта – между Ромео и Джульеттой вспыхивает любовь. Между этими поворотными пунктами происходит следующие перипетии:

- Тибальт узнает Ромео и хочет его убить – это решение Тибальта, но не Ромео, поэтому это не поворотный пункт. Действительно, эта перипетия логически следует из поворотного пункта части 1 – решения Ромео пойти на бал в дом к их злейшему врагу.

- Ромео не только проникает в дом к врагу, но еще и приглашает на танец дочь главы семейства, более того – целует ее! Семейству Капулетти нанесено тяжелейшее оскорбление, теперь только кровь может смыть этот позор, поэтому Ромео становится кровным врагом Тибальта.
 - Казалось бы, ситуация доведена до высшей точки накала, конфликт налицо, дальнейшие события будут лишь следствием создавшейся ситуации. Но нет, Шекспир доводит ситуацию до невыносимого пика – он влюбляет детей главарей враждующих семейств. Если бы Ромео пригласил другую девушку, если бы он не влюбился в Джульетту, то все могло бы быть по-прежнему. Но для сценариста представляют интерес как раз такие события, которые ведут в сторону от размеренной, предсказуемой жизни героя. Является ли любовь героев следствием поворотного пункта первой части? Несомненно. Тогда почему же это поворотный пункт второй части фильма? Потому что такая любовь – это без сомнения результат вмешательства внешних сил – Судьбы, Рока.
3. Таким образом, третье отличие поворотного пункта от остальных перипетий состоит в том, что это перипетия, доведенная до самого пика обострения ситуации, причем, в этом обострении могли участвовать внешние силы.

Поворотный пункт завязки может быть сформулирован:

1. в виде вопроса, который станет центральным для всей картины.

Например, в фильме «Матрица» Нео, доведенный до отчаяния мучавшим его вопросом, идет на встречу с Тринити и спрашивает у нее: «Что такое Матрица?» (на 12 минуте, это 9% от общего времени фильма).

В «Терминаторе-2» на 19 минуте (13%) – «Как защитить Джона Коннора?», – Сара спрашивает во сне у отца своего ребенка. До этого мотивация к побегу у нее была слаба, поскольку сын считал ее сумасшедшей, это лишало Сару сил. Теперь, когда ее сыну грозит реальная опасность, она решительно настраивается не просто на побег, а на побег ради защиты сына.

2. в виде ответа на вопрос.

Так, в фильме «Гладиатор» на 15 минуте фильма (10%) император Марк Аврелий спрашивает Максимуса: «Как отблагодарить лучшего генерала Рима?», – на что тот отвечает: «Отпустите домой», потому что основная цель протагониста – это воссоединение с семьей.

А в фильме «Пираты Карибского моря-1» Джек Воробей на 14 минуте (10%) отвечает: «Я намерен реквизи́ровать корабль, набрать людей на Тартуге, чтобы совершить разбой в угоду моей черной душе».

3. либо, как уже отмечалось выше – в виде решения.

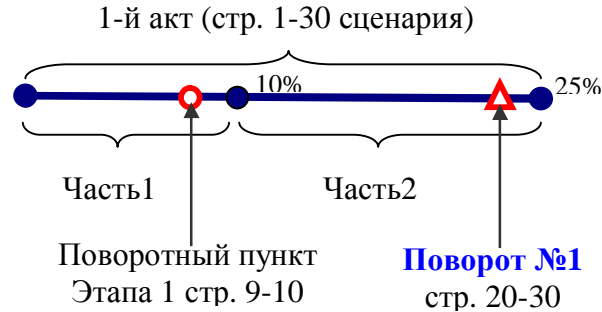
В том же «Терминаторе-2» один главный герой – Джон Коннор, перепрограммирует и отправляет в прошлое (поворотный пункт) другого главного героя – робота (Шварцнеггера), чтобы тот защитил его, когда он (Джон) был подростком (на 4 минуте фильма, 3%).

Таким образом, если главных героев в фильме несколько, то:

1. в каждой части фильма каждый главный герой должен принять свое решение, а если не принимает, то должно быть ясно, с чьим решением он согласен;
2. зрителям должно было быть понятно, почему они приняли такое решение;
3. принятые главными героями решения должны частично или полностью совпадать;
4. поворотных пунктов в каждой части картины может быть несколько – по числу главных героев.

Поворотный пункт обычно открывает перед героем новые горизонты, перспективы, возможно, побуждает его отправиться в путь. В фильме «Форрест Гамп» поворотный пункт завязки – знакомство героя с девочкой по имени Джени на 14 минуте (10%), формулировка – «глупый тот, кто глупо поступает».

Если поворотный пункт завязки сформулирован в виде вопроса, то ответ на него в 1-м акте не дается. Ряд драматических ситуаций приводит к, так называемому, первому поворотному пункту картины (Поворот №1) – он располагается в конце второй части 1-го акта, или, что то же самое – в конце 1-го акта.



1-й акт. Часть 2 – «интрига» или «новая ситуация». В конце второй части (~25%) обязательно вводится резкий *поворотный пункт* сценария (драматическая ситуация, а еще точнее – **перипетия**, которая коренным образом изменяет дальнейший ход действий) – **Поворот №1**.

Так, в «Ромео и Джульетте» – это любовь, вспыхнувшая между главными героями (28 страница – 24%, всего в 1-м акте – 30 страниц).

В фильме «Терминатор-2» поворотным Пунктом №1 является встреча подростка Джона Коннора с двумя роботами (21%). До этого его жизнь текла в одном конусе притяжения, после этой встречи – он переходит в другой конус притяжения, к старому возврата больше нет, и, самое главное, в создавшихся обстоятельствах герой должен действовать. Возможно, что персонаж до первого поворотного

пункта был пассивным, нерешительным, но после наступления данной перипетии настает время для пробуждения из спячки, для проявления активности.

Примеры поворотного пункта 1-го акта – **Поворота №1:**

«Гладиатор» – генерал узнает, что ради трона Коммод убил своего отца. Максимум клянется отомстить ему (23%);

«Пираты Карибского моря-1» – Элизабет, попав в руки пиратов, выдает себя за дочь пирата Тёрнера (27%), и те забирают ее с собой;

«Мэверик» – в результате ограбления банка Брэт теряет все деньги, ему нечем сделать взнос и он не сможет участвовать в турнире (22%).

«Матрица» – Нео выбирает красную пилюлю, возврата назад уже не будет (22%);

«Индиана Джонс-1» – Индиана решает помешать нацистам найти священный Ковчег (19%).

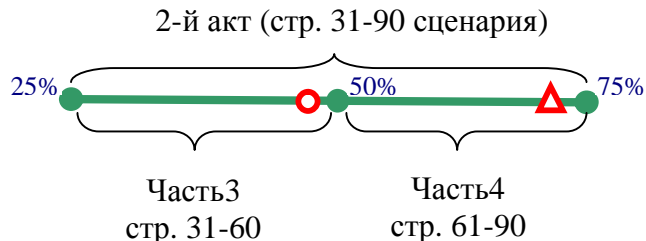
2-й акт – Развитие. Действие переходит во второй акт. Первый поворотный пункт ввергает главного героя в последовательность драматических ситуаций. Но не простую последовательность, а в такую, где каждая последующая драматическая ситуация становится для героя все более и более сложной. Усиливается активность героя, потому что растет конфликт. Срываются маски с персонажей, обнажаются факты, которые были лишь заявлены в первом акте.

Например, В 1-м акте «Ромео и Джульетта» герои выясняют, что не могут жить друг без друга (поворотный пункт Части 2). Это приводит к тому, что:

- они разрабатывают и осуществляют план по тайному венчанию;
- они строят планы о том, как их союз положит конец вражде двух семей, но Ромео убивает Тибальта (поворотный пункт Части 3);
- это резко меняет жизнь героев – Ромео изгоняют из города, теперь он враг №1 для семейства Капулетти, Джульетта остается одна без поддержки Ромео, даже кормилица предает ее;
- отец Джульетты решает срочно выдать ее замуж за Париса, поэтому она не видит другого выхода, как покончить с собой (поворотный пункт Части 4);
- но священник пытается спасти ее и их брак и дает ей особое снотворное, Джульетта якобы умирает, но Ромео не знает, что это лишь сон, и, в конечном итоге, герои кончают жизнь самоубийством (кульминация в Части 5).

Желательно, чтобы Поворот №2 не был связан с Поворотом №1. Так, жажда мести и убийство Тибальта не связано с тем, что Ромео любит Джульетту – это отголоски его прежней жизни. Прошлые ценности хватают его за ногу, а новые еще слабы и не смогли остановить его.

Второй акт так же состоит из двух частей, обозначим их номерами 3 и 4. Часть 3 называют еще «учебой» или «прогрессом», а Часть 4 – «неприятности» или «осложнения и повышение ставок».



2-й акт, Часть 3 – «учеба» или «прогресс» – это вторая четверть сценария. Что же узнает главный герой в течение следующих 25% сценария? Здесь еще не происходит противостояния протагониста лицом к лицу с антагонистом, но старый, добрый, привычный мир начинает таять как дым. Герой должен изменить себя, свои ценности, приобрести новые качества, которые не даются просто.

В фильме «Терминатор-2» робот-защитник учиться улыбаться, общаться, узнает об эмоциях человека и об их роли в жизни людей, а так же, что лучшая защита – это нападение; подросток – учиться быть лидером; мать подростка – о том, что роботы могут быть защитниками, что им можно доверять, что решения, принятые только на основе эмоций – это плохие решения.

В третьей части, как правило, герой получает информацию в виде важного урока. Эта информация впоследствии пригодится для одержания победы над антагонистом в конце фильма. Очень важно, чтобы происходящее в части 3 было связано с сюжетным поворотом №1.

Обычно в третьей части наблюдается уверенный прогресс, всё вроде бы идет хорошо, и есть все основания полагать, что завтра дела пойдут еще лучше. Кажется, что победа не за горами, зритель любит героя, болеет за него, ставит на него и уверен в своем выборе.

Заканчивается третья часть очередной поворотной точкой, получившей название – *серединной*. В этот момент герой в свете новых полученных данных с иного ракурса осознает всю важность своей задачи или вносит коррективы в первоначальную цель, принятую в Пункте №1. Обычно этот момент характеризуется тем, что здесь происходит полное сожжение всех мостов назад. До этого момента еще была возможность отказаться от плана и быть может вернуться к прежней жизни, но начиная с этого момента – уже нет. Герои переступают черту, после которой уже нет пути назад, а риск возрастает с каждым шагом.

Характерной особенностью серединной поворотной точки является то, что в ней герой должен принять очень важное решение.

Примеры срединных поворотных точек Части 3.

«Матрица» – Нео избавляет свой мозг от программ прошлого и учится искусству побеждать в новом мире. Поворотный пункт: Нео узнает, что именно он должен бросить вызов системе и сделать то, что не получилось у других – он принимает решение сделать это (44%). Нео на пике своей физической формы, но, как выяснится позднее, он не готов еще психологически. И лишь пережив предательство одного из своих товарищей, побывав в переделке с агентами Матрицы, и пытаясь

спасти Морфеуса, Нео, наконец, становится психологически готовым бросить вызов Матрице.

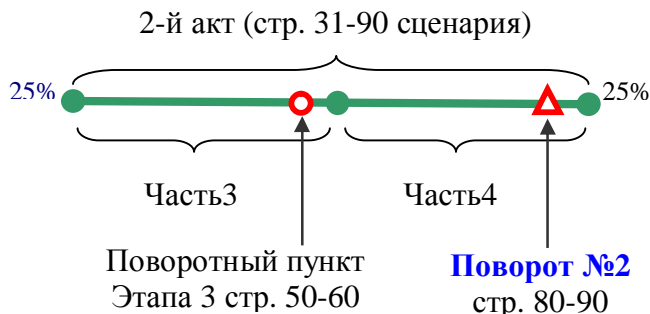
«Терминатор-2» – Сара принимает решение не убежать от робота-убийцы, а уничтожить ученого, придумавшего новый микрочип (60%), это приводит к новой встрече с роботом-убийцей, вновь реальной становится опасность, ускоряется развязка.

«Гладиатор» – Максимус прибывает в Рим, полный решимости покорить толпу и отомстить Коммоду, это момент его временного торжества, но в следующий момент ему приходится раскрыть себя императору (58%), теперь его план убить императора неосуществим, отныне он – личный враг императора, его судьба predetermined.

«Пираты Карибского моря-1» – Джек Воробей захватывает судно «Перехватчик» – момент его временного торжества (45%), но затем ситуация начинает ухудшаться: его предает Уилл Тёрнер (50%), ради освобождения Элизабет, его хватают пираты, команды шхуны бросает его, пираты сажают его в клетку, затем высаживают на необитаемый остров.

«Титаник» – Роуз занимается любовью с Джеком, момент временного торжества, но затем Джека обвиняют в краже, он вот-вот захлебнется, прикованный наручниками к трубе, им не достается места в спасательных шлюпках, судно тонет, Джек погибает.

2-й акт, Часть 4 – «неприятности» или «осложнения и повышение ставок» – это третья четверть сценария. Свое название эта часть получил из-за того, что здесь герою становится все сложнее достичь внешней цели и он может всё проиграть, если не справится с испытаниями. В четвертой части антагонист наносит свой главный удар по протагонисту. Герой начинает, как бы, катиться под гору, происходит «откат назад». Зритель видит другую – негативную оценку всех его предыдущих достижений, например, герой до сих пор двигался не в том направлении, шел по ложному следу. Порой создается впечатление, что всё потеряно, что Злодей одержал победу.



Герой сталкивается с самым крупным препятствием, может испытывать самые печальные минуты в своей жизни. Часто у героя опускаются руки. Вновь появля-

ется альтернатива – сдаться или совершить невозможное, что лежит за гранью человеческих возможностей.

Например, в «Матрице» – Морфеус оказывается в плену агентов Матрицы, в «Чего хотят женщины» – раскрывается обман героя и любовники расстаются. «Пираты Карибского моря-1» – Уилл Тёрнер остается в трюме судна, которого взорвали пираты. «Гладиатор» – Максимус становится героем римлян и открывает Коммоду, кто он такой.

Второй акт заканчивается еще одним главным поворотным пунктом – **Пунктом №2** (перипетией), который в первое мгновение должен создать у зрителей ощущение полного краха, провала, безысходности. Должны исчезнуть все надежды, в зрительном зале должна повиснуть пауза ужаса.

Это в идеале. Нередко второй поворотный пункт в фильме наступает, когда включен часовой механизм взрывателя: теперь у протагониста всего несколько часов или даже минут, чтобы спасти мир или людей.

Характерной особенностью второго поворотного пункта (очередной перипетии) является то, что он придает действиям ускорение, подталкивает к финальной развязке. Как только события в фильме после первой поворотного пункта начинают входить в какое-то более или менее устойчивое русло, второй поворотный пункт резко меняет сюжет и ввергает действия в водоворот.

Например, в фильме «Терминатор-2» во втором акте главные герои, после освобождения Сары из психиатрической лечебницы, убегают от робота-убийцы. События фильма входят в довольно устойчивое русло: поиск – преследование – убежание. И это могло бы продолжаться до бесконечности: одна погоня, вторая погоня и т.д. Поворотным пунктом третьей части фильма является момент осознания Сарой того, что вечно прятаться от робота-убийцы не получится, тем более, что могут появиться новые роботы-убийцы, а час X восстания машин неминуемо приближается. Поэтому Сара принимает решение изменить судьбу: уничтожить ученого из Cyberdyne Systems, придумавшего этот злосчастный микрочип. Но потом приходит понимание того, что убийство ученого, это полумера, нужно уничтожить все материалы, касающиеся этого проекта (67%). Резкий поворот сюжета, если до этой перипетии герои убегали (в очередной раз) от конкретного носителя зла – робота-убийцы, то после этого поворотного пункта начинают разворачиваться действия по уничтожению в зародыше прародителя Глобального Зла.

Примеры второго поворотного пункта.

«Ромео и Джульетта» – Ромео изгнан из города, Джульетта остается совсем одна, на завтра намечена свадьба с Парисом, даже кормилица предала ее и она решает покончить с собой (73%).

«Матрица» – Нео решает идти освобождать Морфиуса.

«Пираты Карибского моря-1» – Уилл Тёрнер раскрывает пиратам свою тайну, чтобы спасти Элизабет и других членов экипажа потопленного пиратами судна (64%), а Элизабет соглашается выйти за командора, чтобы спасти Уилла (70%).

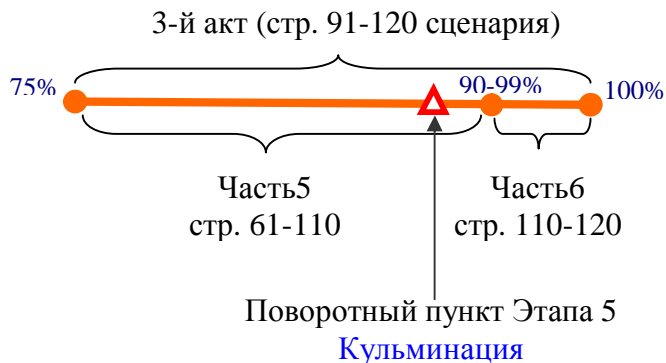
«Гладиатор» – Максимус узнает, что преданные ему войска расквартированы недалеко от Рима, и он принимает решение совершить побег, чтобы возглавить свое бывшее войско и свергнуть Коммода (74%). Коммод строит планы по уничтожению и Максимуса, и сената.

3-й акт – развязка. Действие стремительно перетекает в третий акт. Всё, подготовка к катастрофе закончилась. В третьем акте не следует давать зрителям никакой новой информации, не отвлекать их от главного – от финальной схватки. Все чувства обнажены и доведены до предела. В этом акте нужно выжать из героя невозможное. Все это время шла подготовка зрителя к тому, что герой сможет проявить запредельные человеческим возможностям качества. И вот момент истины настал. Действие доводится до кульминации⁷. И в самый последний момент ваш герой, проявляя чудеса находчивости, силы, воли, выдержки, выносливости, преданности..., находит выход... или гибнет⁸.

⁷ Кульминация случается за 5-10 страниц до конца сценария.

⁸ В первых своих сценариях губить героя не принято, а вдруг потребуется продолжение, и вы окажетесь в положении создателей фильма «Гладиатор».

3-й акт включает в себя две части – Часть 5: «противостояние» или «последний рывок», содержащий кульминацию, и Часть 6: «последствия».



3-й акт, Часть 5. Поворотный пункт этой части – кульминация. Пятая часть занимает почти всю четвертую четверть сценария (за исключением последних 1-10%).

Примеры кульминации.

«Ромео и Джульетта» – смерть главных героев (на 96% времени фильма).

«Матрица» – Нео победил агентов Матрицы (99%).

«Гладиатор» – Максимус вступает в финальный бой с Коммодом и убивает его (93%).

«Пираты Карибского моря-1» – Джек Воробей убивает капитана Барбозу (84%), вновь становится капитаном «Черной жемчужины» (92%) – обе его цели осуществились; Уилл и Элизабет теперь вместе (90%) – их цели тоже осуществились.

«Терминатор-2» – финальная схватка двух роботов, робот-убийца уничтожен (94%).

3-й акт, Часть 6. После высшей точки конфликта – кульминации, нужно показать последствия финальной битвы.

«Ромео и Джульетта» – примирение враждующих семей.

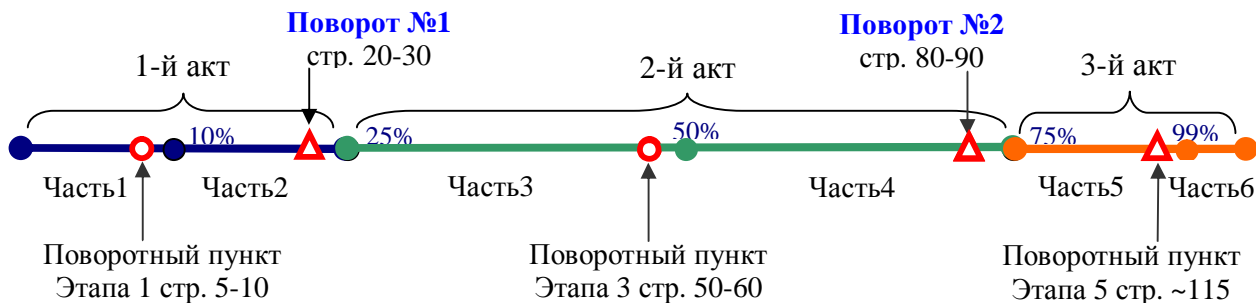
«Гладиатор» – Максимус освобождает пленников, восстанавливает в правах сенатора Гракха, умирает и воссоединяется с семьей в загробном мире. Обе его цели достигнуты. Его с почестями провожают в последний путь.

«Терминатор-2» – робот-защитник достиг своей цели – защитил подростка, но чтобы и Сара достигла своей цели, робот решается уничтожить последний из сохранившихся чипов, то есть – себя, в этом ему помогают Сара и Джон.

«Пираты Карибского моря-1» – Джек Воробей плывет навстречу новым приключениям.

«Матрица» – Нео готов бросить вызов Матрице.

ТРИ ОСНОВНЫЕ ЧАСТИ СЦЕНАРИЯ. ИТОГИ



Рассмотрим еще один пример. Допустим, с аэродрома в городе А взлетел пассажирский самолет, благополучно долетел до города Б и сел там. Это не драма. Об этом сценарии не пишут, хотя это то, чего бы мы хотели, чтобы было в жизни.

Теперь представьте, что вы познакомили зрителей с некоторыми пассажирами, пилотами, бортпроводниками, с маршрутом, различными деталями полета, которые пригодятся в дальнейшем. Самолет набрал высоту, и летит через океан. **Вдруг** (это – поворотный пункт), то ли из-за ошибок в расчетах, то ли по злему умыслу, самолет, вместо того, чтобы обогнуть грозовой фронт, попадает в эпицентр грозы. Конец первого акта: ровный, спокойный, благополучный полет прервался, далее – неизвестность.

Начинается болтанка, на головы пассажиров летят сумки и вещи из багажных отсеков. Мужчине, сидящему у прохода, пробило голову тяжелым чемоданом, из раны хлещет кровь, стюардессы разрываются, не зная, кому помочь в первую очередь. Многим пассажирам плохо, некоторых тошнит и их рвет, у кого-то начинается истерика, которая перекидывается на сидящих рядом. Паника уже охватывает весь самолет, в разных частях салона возникают драки и стычки. Люди чувствуют, как дрожит самолет, громкий скрежет металлических деталей усиливает ощущение ужаса. Мощные разряды бьют в корпус авиалайнера, гаснет свет в салонах, в темных окнах иллюминаторов зловеще вспыхивают молнии, раскаты гром сотрясают души людей, запертых в тесном металлическом пространстве между небом и океаном. Стюардессы пытаются успокоить пассажиров, но у них самих на лицах написан такой ужас, что они напоминают скорее ангелов смерти – бледных, предвестников неминуемой гибели. Ваши персонажи, которые только что выглядели как уважаемые люди, до предела обнажают свои души. И **вдруг** (второй поворотный пункт сценария) огромная молния ударяет в самолет, отключается бортовая электроника, и самолет в смертельном штопоре падает вниз. Это конец второго акта – всё, ситуация доведена до предела катастрофы.

Если командир самолета выпрыгивает с парашютом и спасается – это обман зрителей. Если самолет рухнет в океан – это трагедия. Если же пилоты убиты молнией, а кто-то из пассажиров (ваш Герой) чудом выводит самолет из пике, и сажает авиалайнер на ближайшем аэродроме – это кульминация боевика. Конец третьего акта.

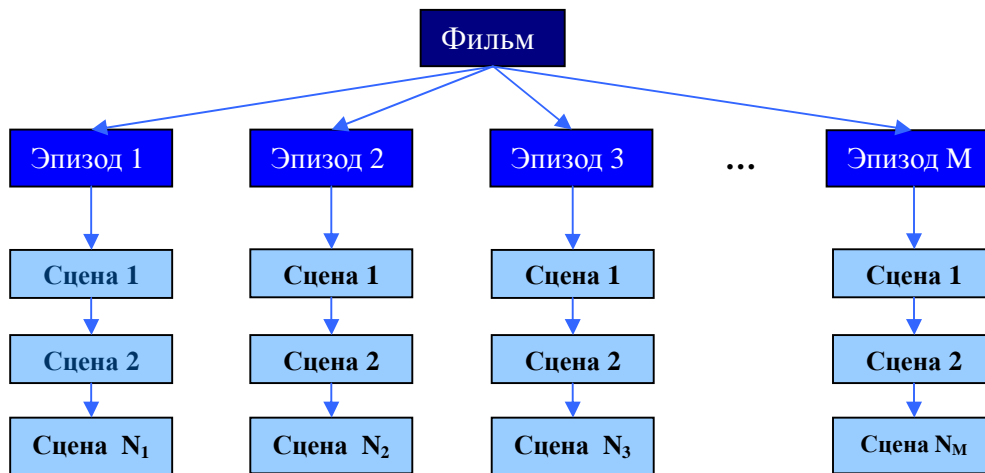
Главное, что не только сам фильм, но и каждый его эпизод (!) состоит из трех актов: начала – развития – развязки.

Фильм состоит из мини-историй, которые, как правило, делятся от трех до семи минут.

Например, фильм «Терминаторе-2» состоит из следующих мини-историй: появление роботов, роботы добывают себе одежду, подросток Джон Коннор не слушает своих приемных родителей, он крадет деньги из банкомата, и т.д. Такие мини-истории называются *событиями* или *сценами*. Таким образом, в фильме приблизительно 40-60 мини-историй или сцен.

Нетрудно видеть, что каждая сцена состоит из трех актов: начала – развития – развязки. Все сцены должны логически последовательно и все более захватывающе вести зрителя к кульминации и развязке. На рисунках 2 и 3 блоки могут состоять из подсchem, включающих блоки нижнего уровня. Блоком самого нижнего уровня является сцена.

В свою очередь, несколько сцены объединяются в *эпизод*. Заранее число сцен в эпизоде – неизвестно (обычно, от 1 до 5), поэтому обозначим число сцен в эпизоде как N_i , где i – номер эпизода (см. рисунок на следующей странице), i меняется от 1 до M (число эпизодов M в фильме обычно от 10 до 25). В каждом эпизоде может быть от одной до нескольких сцен. Каждая сцена тоже должна состоять из начала – развития – развязки.



Роберт Макки дает следующее определение сцены: «Сцена – это 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». «Событие истории вызывает значимое изменение в жизни персонажа, которое выражается и воспринимается в соответствии с его ценностью и проявляется через конфликт». «Ценности истории – это универсальные свойства человеческих переживаний и опыта, которые в какой-то момент могут быть то позитивными, то негативными».

Александр Митта пишет: «Событие – это такой конфликт, в итоге которого мы получаем какую-то информационную ценность, важную для развития истории».

«Событие – это то, что происходит с характерами истории».

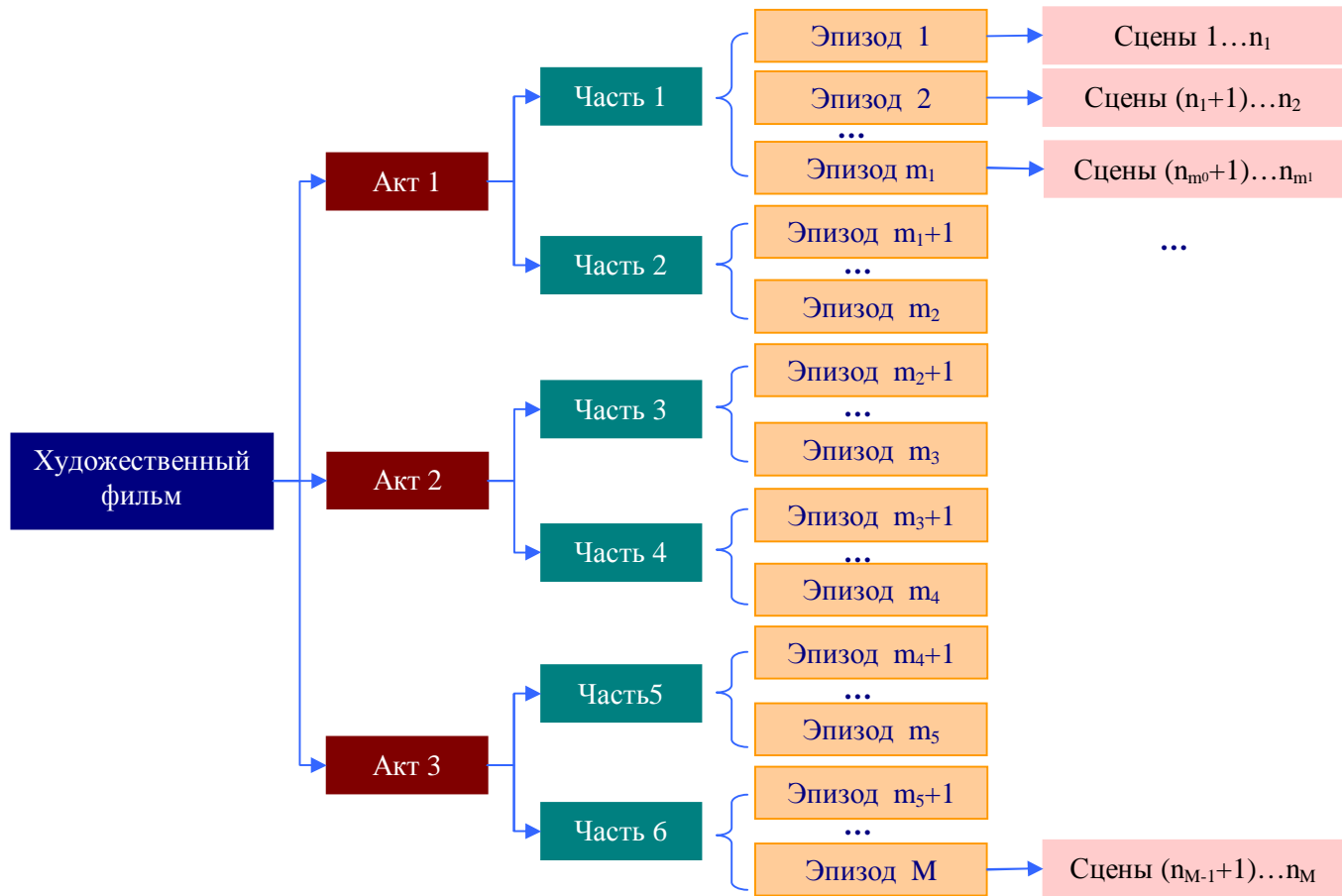
«Каждое событие – это высшая точка конфликта». «В каждом событии содержится только один конфликт».

«Событие – это как роды после беременности. После родов все изменилось, и уже нельзя снова быть еще раз беременной этим же ребенком. Надо жить дальше, растить ребенка, заботиться о нем... Событие толкает историю вперед действиями, как потуги беременной выталкивают ребенка на всеобщее обозрение».

«Фильм – это история, которую характеры рассказывают своими действиями в конфликтах». «Все наши истории мы рассказываем от события к событию. И только когда история выстраивается от начала до конца как цепочка событий, мы получаем осмысленную историю и достигаем полного эмоционального контакта со зрителями».

«Событие должно быть полно смысла, который выявляется через конфликт персонажей. Чем больше конфликт, тем важнее событие».

«Как и любая ценность, ценность события – это что-то, что можно измерить позитивно или негативно. Любовь или предательство, усилия воли, гнев, борьба с безвыходной ситуацией, нежность, преодоление страха, спасение, выживание и так далее – все, что реально изменяет положение персонажей в истории».



Чем сильная сцена отличается от слабой

В первую очередь тем, что если выкинуть слабую сцену, то качество сценария от этого не пострадает, а зрители не запутаются в сюжете, и не будут зевать и искать выхода из кинозала.

Р.Макки советует проверять сцены следующим образом. «Внимательно проанализируйте каждую из написанных вами сцен и задайте себе ряд вопросов. Что является наиболее важным в жизни персонажа в данный момент? Любовь? Правда? Что-то другое? Каким зарядом обладает эта ценность в кульминации сцены? Положительным? Отрицательным? Отчасти и тем и другим? Запишите ответы. Затем обратитесь к заключительной части сцены: как теперь можно определить данную ценность? Как положительную? Отрицательную? Или она имеет двойственный характер? Сделайте записи и сравните их с предыдущими. Если записанное вами при анализе завершающей части сцены ничем не отличается от первоначальных выводов, то предстоит ответить на еще один важный вопрос: зачем эта сцена вообще включена в мой сценарий? Когда с начала до конца сцены жизненная ситуация остается неизменной, ничего значимого не происходит. В сцене присутствует действие – какие-либо разговоры или поступки, но в том, что касается ценности, никаких изменений нет. Такую сцену нельзя считать событием.

Зачем же тогда сцена нужна истории? Ответ почти очевиден: она выполняет роль «экспозиции». Сцена необходима для того, чтобы сообщать зрителям информацию о характерах, мире или историческом прошлом. Если единственным обосно-

ванием для существования какой-либо сцены служит экспозиция, то сценарист должен безжалостно ее вычеркнуть и включить содержащуюся в ней информацию в другую часть фильма.

Ни одной сцены, которая ничего не меняет. К такому идеалу надо стремиться. Мы должны доводить каждую сцену до конца, превращая позитивную ценность в жизни персонажа в негативную или наоборот. Следовать этому принципу может быть и не просто, но в этом нет ничего невозможного».

Прочтите статью Лора Кросс [«6 рецептов сильной сцены»](#).

О том, как улучшить сцену с экспозицией читайте статью Дага Эбоха [«Как использовать диалог для экспозиции»](#).

О чем следует помнить при написании сцены.

1) «Не каждое действие персонажей является событием, а только то, которое приводит к осязаемым изменениям в отношениях характеров» (А.Митта). Пример.

Экспозиция – «Два человека испытывали неприязнь друг к другу. Пока эта неприязнь таилась внутри каждого, она создавала проблемы, но это еще не было событием. Событие готовится, но его еще нет. Оно созревает».

Начало сцены – «Пока что внешние отношения персонажей никак не изменились. Они кисло улыбаются друг другу, тайно проклинаят, но выглядят как друзья».

Конфликт – «И вдруг они не выдержали и подрались, осыпая друг друга проклятьями. Конфликт достиг максимума и взорвался событием. Драка – это событие. До нее отношения могли иметь обманчивый вид дружбы».

Конец сцены – «После нее персонажи только враги. Событие сорвало с персонажей маски. Конфликт вышел наружу в пике и резко изменил отношения. Дальше история должна рассказываться как развитие открытой вражды».

Следующая сцена – «И вот они враждуют, но каждый думает: «Чего я подрался? Только себе навредил. Хорошо бы помириться». Они встретились и простили друг друга, обнялись и расцеловались. Это примирение – событие. До него они были враги, после него стали друзьями. Рассказ идет дальше...» (А.Митта)

«Самая маленькая структурная единица внутри сцены – кадр. Кадр – это изменение отношений между персонажами в рамках их действий или реакций. Кадр за кадром меняющиеся взаимоотношения формируют развитие сцены» (Р.Макки). Например, сцена появления робота-убийцы в «Терминаторе-2» состоит из следующих кадров:

1. появляется полицейская машина (завязка – появилась машина, развитие – она подъехала, развязка – машина остановилась);
2. полицейский выходит из машины, связывается с диспетчером, идет осматривать подозрительное место;
3. полицейский доходит до вырезанного в металлической сетке круга, оборачивается, видит голого мужчину, полицейский умирает (зрители не видят)

каким оружием был убит полицейский, но догадывается, что, скорее всего – холодным);

4. робот в одежде полицейского идет к машине (зрители не знают, каким образом на роботе оказалась одежда полицейского, но предполагает, что робот раздел полицейского, чтобы облачиться в его одежду), садится в нее, по полицейскому компьютеру робот определяет место жительства Джона Коннора, робот едет к дому приемных родителей Джона.

Обратите внимание – не только сама сцена, но и каждый кадр - трехактен. В этой сцене конфликт возникает из-за того, что цели у робота и полицейского – противоположные. На пути к цели у робота возникло препятствие – полицейский, и он устранил его в соответствии с заложенной в него программой. Зритель видит действие, выраженное через конфликт. Кроме того, эта сцена является еще и экспозицией – зрители узнают о появлении одного из главных героев картины.

«Для того чтобы конфликт эмоционально увлекал зрителей, персонажи должны быть заряжены универсальными эмоциями. Этих эмоций не так много. Они понятны каждому. Например:

- страх,
- паника,
- наслаждение,
- разочарование,

- беспомощность,
- вина,
- вожделение,
- радость...

Конфликт – это способ действия персонажей. Этими действиями они раскрывают и развивают в зрителях эмоции. Персонажи борются, их эмоции выходят наружу, и мы воспринимаем их. Все это рождается в конфликте» (А.Митта).

Следует обратить внимание на следующие детали.

1. Зрители еще не знают, который из роботов прибыл убить Джона Коннора (любопытство).
2. Зрители еще не знают, что второй из появившихся роботов обладает способностью принимать облик того человека, которого коснулся (когда узнают, испытают удивление; интерес, потому что ошиблись, и любопытство – а что еще он умеет).
3. Из-за перечисленных выше эмоциональных факторов зритель, как правило, не обращает внимания на то, что оба робота прибыли в прошлое в один и тот же день. Ведь для того, чтобы спасти мальчишку достаточно было бы послать робота-защитника на день раньше: он бы вывез Джона Коннора из города, спрятал бы его, и робот-убийца не нашел бы их. Однако в этом случае фильма бы не было, поэтому сценарист максимально обостряет ситуацию –

создает состязательность между роботами. Это эмоционально вовлекает зрителей в гонку, а эмоции отключают логику. Из-за эмоциональной вовлеченности зрителям крайне интересно, кто же из роботов первым найдет мальчишку, хотя ответ очевиден, ведь иначе опять же не было бы фильма.

4. Зрители так же не обращают внимания на то, что в действиях роботов отсутствует логика, хотя у них – компьютерные мозги. Роботы появляются ночью, и робот-убийца практически сразу определяет адрес мальчишки, но ему понадобился почти целый день, чтобы добраться до дома, где проживает Джон Коннор, и никто не ищет убитого им полицейского. Нонсенс! Робот-защитник же просто ездит по городу на мотоцикле в надежде встретить подростка в огромном мегаполисе. В таком городе, как Лос-Анджелес, он мог бы заниматься этим до второго пришествия.
5. Возможно, всему этому можно найти объяснение, но они бы увели действия в ненужную область, захлामीли бы фильм, поэтому сценарий – это всегда компромисс между общей картиной и детализацией, между логикой и эмоциями, причем, эмоции – важнее. Фильм – это цепочка событий.

Применительно к сценариям художественных фильмов:

- Первый акт занимает приблизительно 30 страниц текста. Из них 10-12 страниц на завязку истории (часть 1), и около 20 страниц на начало ее развития (часть 2).
- С 30 по 90 страницы сценария занимает второй акт (части 3 и 4). Это около 60 страниц текста, где происходит развитие истории. Здесь на третью и четвертую части сценария приходится приблизительно по 30 страниц текста.
- С 90 по 120 страницы сценария – это третий акт. Около 30 страниц на кульминацию и развязку (части 5 и 6).

Итого: сценарий полнометражного художественного фильма может занимать от 95 до 140 страниц, хотя в последнее время стандартным объемом сценария считается 105-115 страниц.

Поворотный пункт Части 1 обычно появляется на 5-10 странице.

Поворотный пункт Части 2 (он же Поворот №1) должен появиться приблизительно на 25-30 минуте экранного времени (одна страница сценария в голливудском формате – это приблизительно одна минута фильма).

Поворотный пункт Части 3 обычно появляется на 50-60 странице.

Поворотный пункт Части 4 (он же Поворот №2) – на 80-90 минуте или за 30-40 минут до конца фильма. Поворот №2 должен еще резче ускорить действие, сде-

лать третий акт более интенсивным и напряженным, и на полной скорости привести действие к развязке.

Развязка или поворотный пункт Части 5 (или по-другому – кульминация) происходит за 1-10 минут до конца фильма.

В развязке третьего акта сценарист должен свести концы с концами. Финал получится замечательным, если он совпадет с кульминацией в момент, когда основная проблема решена, на все вопросы даны ответы, зритель знает, что все будет хорошо, и больше нечего добавить к этой истории.

ЗАМЕЧАНИЕ. На странице 40 приведен рисунок, иллюстрирующий тот факт, что амплитуда состояний героя увеличивается по ходу фильма. Каждое последующее состояние счастья или несчастья сильнее предыдущего. Данный рисунок характерен, разве что, для боевиков со счастливым концом. Иными словами, совсем не обязательно, чтобы в начале фильма герой вдруг почувствовал себя несчастным, или чтобы драматических ситуаций и поворотных пунктов было именно 8. Нет, в «Ромео и Джульетте» герой вначале счастлив, потому что влюблен, но это трагедия – поэтому фильм заканчивается не на минорной ноте, да и драматических ситуаций в пьесе не восемь. Однако, как следует из этой главы, минимальное количество драматических ситуаций в фильме, должно быть 5.

КАК СОСТАВИТЬ ПЛАН СЦЕНАРИЯ

Как показывает опыт, обычно сценаристам в голову приходят идеи либо завязки фильма, либо его развязки, редко – завязки и развязки одновременно, и почти никогда – целиком весь сценарий. Исходя из вышеизложенного, проблема составления плана сценария начинается лишь после того, как имеется идея завязки и/или развязки фильма.

1 шаг изложен в главе «Как от идеи фильма перейти к сценарию».

2 шаг. Необходимо составить краткое изложение того, о чем будет фильм. Кратко, в нескольких предложениях следует обрисовать суть картины:

- Какова основная мысль картины?
- С чем борется протагонист?
- Почему он победил или проиграл?
- К какому жанру относится картина?
- Кто герой картины?
- Какова ситуация, в которой находится протагонист, каков фон дестабилизирующих событий, который вынуждает героя действовать?
- Какова цель героя?
- Кто или что является противником протагониста?

- Что угрожает протагонисту, с чем он встретится лицом к лицу в кульминации?
- Следует уделить по одному предложению каждому поворотному пункту.

При изложении сути картины речь должна идти только о главном сюжете картины, и что антагонист и угроза должны превосходить по силе и возможностям протагониста. Опускайте подробности, вначале нужно охватить весь проект в целом, сделать его логичным, эмоционально привлекательным и захватывающим воображение. Обычно план сценария изменяется и переписывается неоднократно, это нормально, потому что каждый подобный шаг – это переосмысливание написанного и, в идеале, приближение к совершенству.

3 шаг. После того, как у автора сценария начинает выкристаллизовываться представление о том, как будут развиваться события картины, необходимо ответить на самый главный вопрос:

- Каким образом будет духовно изменяться главный герой?
- С чего он начинает и каким человеком закончит фильм?
- Кто будут те люди, друзья и враги, которые должны сыграть решающую роль в этом изменении?

4 шаг. Ответить на основные вопросы первой части – завязки:

- Каково основное содержание 1-го акта? Просматривая свои записи, нужно отобрать только те из них, которые работают на основное содержание данного акта, а остальные записи отставить в сторону – они могут пригодиться для следующей картины.
- В какое время разворачиваются действия картины?
- Место действия – где все происходит?
- К какому жанру относится картина?
- Каковы предпосылки рассказываемой истории? Что зритель должен знать, чтобы понять мотивы поступков героев?
- Какова ситуация на тот момент, когда начинают разворачиваться события? Как можно эффективнее подать главного героя, а потом, показать героев в типичной для них обстановке, за привычным занятием, поскольку ничего еще не случилось.
- В чем состоит поворотный пункт завязки? Что это за событие, благодаря которому жизнь героя вот-вот изменится необратимо?

5 шаг. Ответить на основные вопросы второй части фильма – интриги или «новой ситуации»:

- Как решение или поступок, принятое или совершенное в поворотном пункте предыдущей части, приводит героя к проблеме, которая станет центральной для всего фильма?
- В чем суть возникшей проблемы?

ЗАМЕЧАНИЕ. Действие картины может начинаться и с поворотного пункта Части 2, то есть изложенная выше последовательность может быть нарушена, но указанные пункты обязательно должны присутствовать в сценарии: либо в виде флэшбеков (показов прошлого), либо в виде воспоминаний персонажей.

6 шаг. Ответить на основные вопросы третьей части – «учебы» или «прогресса»:

- Каково основное содержание 2-го акта?
- В какой новый мир вступает герой, после возникновения Проблемы №1?
- Какие проблемы начинают сыпаться на него?
- Как он запутывается в них еще сильнее?
- Как герой приходит к поворотному пункту четвертой части?
- В чем состоит суть этого поворотного пункта?

ЗАМЕЧАНИЕ. Обычно поворотный пункт третьей части выражается в том, что герои переступают черту, после которой уже нет пути назад, сожжены все мосты, а риск возрастает с каждым шагом. До поворотного пункта герои могли еще контролировать ситуацию, после него дела пойдут от плохого к худшему (см. примеры выше к 2-му акту Эпизоду 3). Либо, наоборот, дела шли из рук вон плохо, а теперь пойдут в гору – так, обычно бывает в комедиях.

7 шаг. Ответить на основные вопросы четвертой части – «неприятности» или «осложнения и повышение ставок»:

- Как антагонист осложняет ситуацию?
- Какое крупное поражение терпит протагонист?
- Какое фатальное событие (Поворот №2) происходит в жизни героев, после которого они уже ничего изменить не смогут. Кризис становится таким же неизбежным, как «смерть и налоги», а они своими действиями лишь ускоряют развязку.
- Что привело героев к фатальному событию?
- Как эмоционально показать, что всё пропало, что герой – проиграл, чтобы зритель осознал произошедшую трагедию? Зло победило. Зритель должен всеми фибрами души почувствовать, что из создавшейся ситуации нет выхода, что выпутаться – невозможно. Наступает момент истины, именно сейчас героям понадобятся те духовные ценности, которые были выдвинуты сценаристом в качестве идеи фильма.

ЗАМЕЧАНИЕ. Сценаристу очень важно показать, что поворотные пункты, а особенно Пункт №2, теснейшим и неразрывным образом связаны с идеей и темой фильма. Именно этим они отличаются от других событий картины.

8 шаг. Ответить на основные вопросы пятой части – «противостояние» или «последний рывок»:

- Каково основное содержание 3-го акта?
- Какие шаги предпринимают герои для достижения цели?
- Как финальная схватка связана с их характерами и слабостями?
- Куда выведет сюжет основная идея фильма? Смогут ли герои пойти на риск и совершить невозможное, или же они ломаются и антагонист торжествует? И то, и другое и есть кульминация фильма.

ЗАМЕЧАНИЕ. Основная задача сценариста – это добиться катарсиса в кульминации. Это мощное чувство очищения и духовного полета – является тем, ради чего зрители ходят в кино. Если катарсис есть, то зритель готов простить многое.

9 шаг. Ответить на основные вопросы шестой части – «последствия»:

- Чем все завершилось? Какой стала жизнь после всех испытаний, после того, как герои достигли своих целей?
- Что произошло дальше с остальными персонажами?

ЗАМЕЧАНИЕ. Было бы желательно придумать такой мощный финальный аккорд, который бы шокировал зрителя или поднял ему настроение под конец фильма. Возможно, в заключительных кадрах будет предложено начало следующей картины – продолжения показанной истории.

КАК СОЗДАТЬ ОБРАЗ ЗЛОДЕЯ

Вначале необходимо отдельно от сценария написать историю злодея, его биографию. Это поможет вам раскрыть причины, толкнувшие его на преступление, показать, как он собирается избежать наказания. Помните, зрителю должны быть ясны мотивы поступков ваших персонажей, и в первую очередь, должны быть ясны мотивы действий злодея. Придумайте веский мотив, покажите, что внутри злодей – личность страстная, возможно жадная, амбициозная. Донесите до зрителя причины его похоти, или ненависти, или всепоглощающей жажды мести.

Злодей – главный двигатель действий в фильме, именно благодаря злодею происходят события, на которые должен или вынужден реагировать протагонист – ваш Герой. Злодей и его козни вовлекают в орбиту картины все другие персонажи.

Образ злодея должен быть драматическим. Раскройте его доминирующую страсть: жажда власти, карьера, деньги, желание нравиться другим, поиск смерти. Главное, чтобы страсть наполняла персонаж энергией и заставляла действовать.

Чтобы прочувствовать и понять мотивы поступков своего персонажа, вам необходимо написать его биографию. Она должна состоять из трех частей:

1. Физический облик.

- Внешность: ФИО, клички, прозвища; возраст, где родился, кто родители; рост, вес, сила, телосложение; здоровье, есть ли отклонения от нормы, чем болел и чем болен сейчас (если это имеет отношение к фильму); отношение к спорту; грация, волосы, зрение; его манеры ходить, говорить и одеваться, дикция; привычки поведения, другие привычки; особые приметы (шрамы, родинки, татуировки...), как курит, как знакомится, как стреляет, как дерется, как действует и т.д.
- Интеллект – ум, память, то, как он принимает решение (быстро, нерешительно, если должен посоветоваться с кем-то, то показать, с кем; любит ли анализировать, организовывать мозговой штурм проблем и т.д.).
- Образование – где и что окончил, как учился и как окончил, является ли он самоучкой, в чем поднаторел. Особенности лексики и словарного запаса.
- Экономическая база – насколько богат; чем владеет; если есть долги, то сколько и кому должен; если стал нищий, то почему; вор; мошенник; взяточник; рэкетир, бандит, авторитет и прочее.
- Талант – что отличает его от других: музыкант, грабитель, спортсмен. Обладает ли умственными талантами, интуицией, ясновидением.

- Посторонние интересы – хобби, что-то помимо работы, степень увлеченности, степень вовлечения окружающих к своему хобби.
 - Сексуальная жизнь – в семье, на стороне, есть ли какие проблемы, чем они вызваны.
 - Семья – жена/муж, родители, дети; как он с ними связан; как женился; какие отношения; сколько раз был женат; как расстался, чем остался недоволен.
 - Неприязни – что персонаж не выносит, например, лягушек, змей; толстых волосатых брюнеток, запах рыбы, работу по ночам.
2. Социальный статус – происхождение, класс, религия, партия; события, пережитые в детстве и оказавшие влияние на формирование характера (например, преклонение перед силой, рос без любви со стороны матери...).
 3. Психологический портрет – результат взаимодействия двух вышеприведенных факторов (хвостун, эгоист, интроверт, эгоцентрист...).

Совершенно нет необходимости все это сообщать зрителю, режиссеру или артисту. Биографию героя вы пишете для себя, для того, чтобы в процессе работы проникнуться его образом, чтобы реплики, мотивы его поступков, цели и его действия были убедительными, логичными с его точки зрения. Кроме того, его биография понадобится, если вам придется писать продолжение сериала, или фильма.

Помимо доминирующей страсти у злодея должны быть и другие качества.

- 1) Эгоизм, желание немедленно удовлетворять свои желания не считаясь с мнением и желаниями окружающих.
- 2) Мимикрия. В некоторых сюжетах необходимо, чтобы злодей был разоблачен лишь в конце фильма. Поэтому внешне злодей может быть не похож на злодея. Он может быть обаятельным, красивым, образованным и т.д. Зрители интуитивно боятся людей злых, притворяющихся добрыми, поэтому, когда со злодея срывается маска и он получает по заслугам, это производит яркое впечатление на аудиторию.
- 3) Изобретательность и ум. Зритель хочет победить умного, изворотливого, хитрого и коварного злодея, он хочет интеллектуально победить его в предстоящей схватке. Победа над умственно отсталым противником не принесет ему удовлетворения, поэтому чтобы было сопереживание, противник должен незаурядной личностью.
- 4) На сердце у злодея, скорее всего, есть незаживающая рана. Возможно, он пережил сильную психологическую травму. Его могли несправедливо осудить или плохо с ним обращались. Вариантов много. Эта психологическая травма является скрытым мотивом его поступков. Душевная рана часто, по мнению злодея, оправдывает его преступление.

5) Злодей должен испытывать страх. Страх чего-то не получить, не достигнуть, лишиться. Страх сочетается с любым мотивом или чертой характера (ревностью, завистью, жадностью, желанием отомстить), усиливая их.

Не обязательно, чтобы в каждом злодее присутствовали все перечисленные качества. Но в итоге, даже если ваш злодей и не будет внушать ужас и ненависть в сердца зрителей, тем ни менее, он должен казаться им живым, реальным и находящимся очень-очень близко.

Динамика характера. У Злодея должна быть одна *сквозная* цель, которая неизменная на протяжении всего фильма. Она может быть до поры до времени неизвестна зрителям, тогда им должна быть ясна кажущаяся цель. Но истинная сквозная цель в кульминации обязана стать ясной аудитории.

Например, когда агент ФБР Джон Ройс (Роберт Дауни мл.) помогает полиции (Томми Ли Джонс) искать беглого преступника (Уэсли Снайпс), его кажущаяся цель – найти беглеца и сдать его в руки правосудия (фильм «Служители закона»). Но истинной сквозной целью агента является найти и убить беглеца до того, как его арестует полиция. Поэтому кажущаяся цель может быть либо частью сквозной цели, либо полностью ей противоречить.

В каждом отдельном эпизоде Злодей может иметь *текущую* цель, которая должна быть ясна зрителю. Эти цели могут меняться от эпизода к эпизоду, противоречить друг другу, но ни одна из них не может противоречить сквозной цели, все текущие цели должны являться частями единой сквозной цели.

Например, в фильме «Вердикт за деньги» («Runaway Jury») сквозная цель главного героя не ясна зрителям. Вначале кажется, что герой хочет избежать участи быть присяжным на суде (первая текущая цель), затем, что он занимается вымогательством денег (еще одна текущая цель), и лишь в конце открывается его истинная сквозная цель. Причем, в каждом эпизоде у героя имеется еще и текущая цель эпизода, например, накормить присяжных обедом в ресторане. Хотя для чего ему это нужно становится зрителю ясным лишь спустя несколько минут. Точнее, зрителям кажется, что они поняли его истинную цель, но сценарист заставляет нас прийти к неправильному выводу – мы начинаем считать, что герой проделал все это лишь для того, чтобы показать антагонисту, что он может манипулировать присяжными, и что все это он проделал ради вымогательства у Злодея денег.

Суть характера открывается в его целях: последовательно – в текущих, и окончательно – в сквозной.

Для того чтобы понять, что хочет характер на самом деле, в чем его истинная цель, надо ответить на четыре вопроса:

1. Чего хочет Злодей в общем (какова его сквозная цель) и в данном конкретном эпизоде (какова его текущая цель)?
2. Почему он хочет этого? Достаточно ли ясно это для зрителя? Этот вопрос конкретно связывает Злодея с остальными персонажами конфликта. В каждой сцене главный мотив должен быть один, главное «почему» – единственно. Вся мотивация должна быть сконцентрирована в одном ответе, кото-

рая поглотит все остальные и направит действия антагониста в развитие конфликта сцены. Ответив на вопрос «почему», вы тем самым, отвечаете на вопрос «для кого?»

3. Против кого антагонист хочет этого? Как правило, против протагониста, потому что он стоит на его дороге. Но в роли препятствия может выступать кто угодно – его друг, любимая женщина, случайные люди – все, кто создаст брешь между его желанием и необходимостью преодолеть брешь на пути к цели.
4. Какое давление испытывает Злодей? Это и брешь, и барьер, и внутренние проблемы и противодействие каждого, кому мешает антагонист на пути к своей цели.

У мотивировки есть два уровня: *внешний* и *внутренний*. Внешний – то, что Злодей хочет получить зримо и ощутимо. Внутренний – почему он добивается этого. Внутренняя мотивировка прячется внутри характера, зритель может только догадываться о ней.

Мотивации и действия должны быть органически связаны. Самые простые и ясные мотивы заставляют героя действовать, чтобы преодолеть препятствия на пути к цели. Зритель реагирует на жизненно важные желания.

То, что стоит поперек желаний, – это и есть *конфликт*. Преодолеть барьер конфликта – это единственная возможность раскрыть характер. На пути к цели необходимо преодолеть несколько барьеров, в преодолении их раскрывается характер, если каждый следующий барьер выше предыдущего, и в каждом действии характер становится все активнее, его энергия растет. И тогда характер персонажа раскрывается глубже, и он становится все яснее для зрителей.

В каждой сцене сценарист должен задавать себе вопрос: раскрывается ли характер персонажа в данной сцене. А для этого: кто этот персонаж, что он делает и с какой целью?

ПОЧЕМУ СКАЗОЧНЫЕ ГЕРОИ ЖИВУТ ВЕКА

Почему сказки, предания, мифы, легенды живут столетия? Необходимо понять секрет того, как создаются герои в сказках, чтобы ваш герой получился запоминающимся и интересным.

Уже упоминавшийся в начале книги фольклорист В.Я.Пропп выделил постоянные функции, без которых не обходится ни одно сказочное произведение. Не обязательно все они одновременно будут присутствовать в сказке, иногда нарушается их четкая последовательность. Начинаться она также может с любой последовательностью, создавая эффект неожиданности и мотивируя читателя. В. Я. Пропп выделил 31 основных функций:

1. потеря
2. запрет или предписание
3. нарушение запрета
4. разведка антагониста
5. получение информации антагонистом
6. подвох
7. пособничество
8. вредительство или ущерб
9. вызов
10. противодействие
11. отъезд героя
12. испытания
13. реакция
14. волшебные дары
15. перемещение героя
16. борьба
17. ранение
18. победа
19. разрешение
20. герой отправляется домой
21. погоня
22. спасение
23. возвращение героя
24. необоснованные притязания
25. трудная задача
26. задача решается
27. героя узнают
28. изобличение ложного героя
29. преобразование
30. победа героя
31. воцарение героя

Вначале Герой живет в обычном мире, как все. Но в какой-то момент (первый поворотный пункт) у него возникает проблема, которую надо решить, и теперь привычный образ жизни становится невозможным.

- 1. потеря.** Кто-то в опасности, или чего-то не хватает в мире главного героя.
- 2. запрет или предписание.** Героя предупреждают: «Ты слишком молод, неопытен, слаб». Это вызов, предупреждение, которое повышает драматическое напряжение и риск.
- 3. нарушение запрета.** Появляется антагонист и нарушает покой. Он может быть реально опасным или казаться таким герою.
- 4. разведка антагониста.** Часто антагонист хочет знать, где находятся дети или сокровища героя.
- 5. получение информации антагонистом.** Антагонист получает нужные сведения, которые теперь может использовать против героя.
- 6. подвох.** Антагонист пытается обмануть героя, чтобы выкрасть у него что-то важное или пригрозить родственнику.
- 7. пособничество.** Жертва поддается обману и тем самым помогает врагу.

Вот тут-то история и начинается. Герой вынужден покинуть дом, но прежде он должен выполнить следующие функции.

- 8. вред или ущерб.** Антагонист наносит одному из важных для героя персонажей вред или ущерб. Или овладевает чем-то важным.

9. **вызов.** Герой обнаруживает причиненный вред самостоятельно или с помощью других персонажей. Иногда для информирования героя вводится специальный персонаж – посредник, который просит героя о помощи или сообщает что-то такое, что герой сам чувствует потребность помочь.

10. **противодействие.** Протагонист принимает вызов, несмотря на явную опасность, угрожающую лично ему.

11. **герой покидает дом.** Часто к герою присоединяется другой персонаж – помощник или «даритель». Иногда это происходит случайно.

В следующей части герой путешествует. В этот момент он может не получать никакой помощи от своего спутника (который даже может работать на антагониста), но цель героя ясна.

12. **испытания.** Скоро протагонист «испытывается». Либо помощником, либо кем-то еще, кому нужна помощь, но не обязательно антагонистом.

13. **реакция.** Герой отважно и решительно идет на испытание, но не всегда его проходит.

14. **получение волшебного средства.** В результате своих действий герой может получить магический предмет. Этот предмет ему передает, охотно или нет, специальный персонаж – «даритель». В современных драмах герой может овладеть

каким-то навыком или получить важную информацию. В результате он получает помощь и от других персонажей.

15. **перемещение.** Обычно герою приходится куда-то поехать, чтобы достичь своей цели. Это опасное или неприветливое место.

16. **борьба.** Герой сражается с антагонистом. Это не всегда кульминационная битва. В этом раунде герой может проиграть.

17. **ранение.** Герой ранен, «клеймен» или просто откатился назад в своих поисках, но ранение не смертельно.

18. **победа.** Герой побеждает злодея, но эта победа может быть только временной и на самом деле быть на руку антагонисту.

19. **разрешение.** Благодаря усилиям героя, кто-то спасен или что-то возвращается на место.

Герой хочет решить возникшую проблему. Вначале он пытается добиться цели, применяя привычные и известные подходы, но у него ничего не выходит. И тогда он с помощью подсказки или сам приходит к пониманию того, что нужно менять свой образ мышления (второй поворотный пункт), внести коррективы в свою систему ценностей, и закрепить расширенный образ мышления новыми навыками.

Новое мышление и навыки позволяют Герою преодолеть все препятствия на пути к цели и достигнуть ее (кульминация).

Многие сказки заканчиваются здесь: герой возвращается домой, все хорошо. Однако, Пропп выделяет дополнительные возможности для окончания истории.

20. герой отправляется домой.

21. погоня. Антагонист гонится за героем и пытается убить его или завладеть тем, что герой взял у него.

22. спасение. Герой едва спасается от преследования. Часто это происходит благодаря действиям помощника или приобретенному навыку или знанию.

23. герой возвращается домой. Часто героя не узнают или ему приходится прятаться.

24. необоснованные притязания. Поскольку герой пропал, другие могут распространять ложные слухи, ставить под сомнение его героизм или пытаться присвоить себе заслуги героя, то есть, появляются ложные герои.

25. трудная задача. Герою предлагается сделать нечто невозможное: искупаться в кипятке, объездить коня, победить дракона и так далее.

26. задача решается.

27. героя узнают. Некто важный для героя узнает его. Он доказал, кем является.

28. изобличается ложный герой. Обычно это бывает непосредственным результатом решения невыполнимой задачи.

29. **преображение.** Героя видят в новом свете, его героизм признается всеми.

30. **победа героя.** Враг побежден героем в кульминационной битве, обычно в настоящей схватке. Также наказывается и ложный герой.

31. **воцарение героя.** В сказках герой часто женится на принцессе и воцаряется на троне. В современных сценариях герой завоевывает сердце любимой и, что самое важное, сам меняется навсегда.

После достижения своей цели Герой возвращается домой. Здесь ему, возможно, нужно преодолеть новые испытания (развязка). Но, решив проблему, он уже никогда не сможет быть прежним. Он навсегда меняет свою судьбу и становится человеком, который смог выйти за границы привычного образа мышления. А поскольку его знания и навыки оказались эффективными, то люди стремятся походить на него, и перенять кое-что из его арсенала. Это и делает его Героем.

Рассказывая о подвигах Героя, люди, тем самым:

1. готовят и программируют себя на принятие новых реалий мышления и овладение эффективными навыками,
2. постигают необходимость быть гибкими в жизни, и постоянно самосовершенствоваться, чтобы быть успешными.

Рассмотрим более подробно указанные выше 31 основных функций сказочных произведений.

Запрет или предписание, нарушение. «Не пей, Иванушка, козленочком станешь!» Герой волей или неволей может нарушить существующие в обществе запреты или предписания. Если Герой сознательно идет на нарушение запрета, то для этого должен существовать мощный мотив, который ясен слушателям сказки.

Вредительством занимаются враги главного героя во главе с антагонистом («ткачиха с поварихой, с сватьей бабой Бабарихой»). В результате герой оклеветан, изгнан, заключен в темницу..., иными словами, что-то случается, привычной размеренной жизни героя приходит конец. Он встает перед дилеммой – либо смириться, либо бороться. Как правило, герой не идеален, у него есть недостатки, он ошибается, но именно эти недостатки делают его ближе к слушателям сказок, потому что герой начинает восприниматься как бы одним из них. В этом случае слушателям легче отождествить себя с героем, сопереживать ему и сохранять интерес к его приключениям. Слушателя готовы простить герою его недостатки, если он будет бороться за торжество справедливости.

Отъезд героя часто бывает вынужденным («Поди туда – не знаю куда, принеси то – не знаю что»), как например, с Одиссеем, которому не помогло даже симулирование безумства. Как правило, герой одинок, и никто не знает, как сложится его судьба. Единственно, что ему остается – это рассчитывать только на свои силы, возможно, еще и на новых друзей (старые, обычно, остаются в прошлой жизни) и верить в свою удачу. Кроме того, герой понимает, что ничто, никакие предметы из его прошлой жизни не в силах помочь ему в том «ином» мире, куда он отпра-

ляется, поэтому он берет с собой только самый минимум вещей, как правило – амулет. Вспомните, в сказке «Василиса» героиня берет с собой в лес тряпичную куклу, которую ей дала матушка перед смертью. Куда бы ни направлялся герой – спасти возлюбленную, восстановить свою попорченную честь, выполнить непосильное задание, сразиться с чудовищем..., – его путь начинается с отрицания (покидания) привычного мира и перехода в «иной» мир, законы которого ему предстоит познать и освоить.

Термин «иной мир» используется здесь не только для обозначения какого-то разительно отличающегося или потустороннего мира, но и для некоторых ареалов привычного мира: это может быть другая страна, другая среда обитания и т.д. Например, допустим, некий инженер жил и работал в привычном ему интеллектуальном мире ученых, конструкторов и технологов. Но его посадили в тюрьму, и он оказался в «ином» мире – в тюремном, преступном мире, где царят другие законы, другие нравы, другие ценности.

Задача. Если герой могуч, лихо побеждает врагов в поединке, прямолинеен и туп, то такой герой, как правило, относится к категории героев-одногодневок. Подлинным Героем народ готов признать лишь того, кто, быть может, не такой уж и могучий, и не такой уж и лихой боец, но того, кто обладает интеллектом (Давида, а не Голиафа). Того – кто является носителем практической разумности, неустанной энергии, дальновидной способности ориентироваться в сложных обстоятельствах, того, кто умеет красноречиво и убедительно говорить, владеет искусством

обхождения с людьми, того, кто хитер, искусен в измышлениях и коварен с врагом. Как правило, каждый раз, когда нужно решить, какой путь выбрать («Поедешь направо, себя потеряешь»), Герой выбирает самый сложный и таинственный путь, потому что именно этот путь принесет в результате нечеловеческих усилий долгожданные победы над злом и счастливый конец. Но путь к нему еще очень долог, ибо не изменился еще герой, не приобрел еще новые навыки, необходимые для победы в «ином» мире.

Встреча с Дарителем или Учителем происходит неожиданно, как, например, встреча Люка Скайуокера с учителем джедаев Йоду в «Звездных войнах». Порой бывает трудно признать в неприглядном существе Дарителя, тем более что часто его нужно еще выручать из беды, поскольку либо он пленник капкана, ямы, медной лампы или невода, либо его нужно спасти из огня. Иными словами, происходит проверка Героя «на вшивость» – ему на пути встречаются убогие и сирые, жертвы обстоятельств или злых сил. Если он мимоходом спасает бедолагу, не ожидая при этом никакого вознаграждения, то, как правило, один из таких «несчастных» оказывается Дарителем. А если герой – злой обманщик, то он бывает наказан, как например, Нильс из сказки «Чудесное путешествие Нильса с дикими гусями».

Таким образом, Даритель может:

- дать герою знания и навыки (например, Оби-Ван Кеноби и Йода),
- дать герою какие-либо **волшебные дары** (волшебную палочку, кольцо, меч-кладенец, ковер-самолет, сапоги-скороходы, коня и прочее),
- выполнять поручения (как джин из Волшебной лампы Алладина),
- отнять у героя что-то (как гном в сказке о Нильсе).

В любом случае, встреча с Дарителем – это начало сказочного путешествия в «ином» мире, где без волшебных даров герой пропадет, или где не сможет найти себя.

К **волшебным дарам**, если это вещь, а не знания, обычно прилагается подробная инструкция о том, как применять данный чудодейственный предмет. Как правило, нарушение инструкции приводит либо к неприглядным результатам (вплоть до смерти), либо к отсутствию волшебства как такового. Иными словами, речь идет о том, что Герою приходится тренировать в себе качества, нужные для совершения волшебства, потому что волшебный подарок – лишь инструмент, могущий принести несчастье его владельцу при неумелом пользовании им. В этих случаях речь идет о процедуре последовательного изменения героя. Вспомните старую мудрость: посеешь поступок – пожнешь привычку, посеешь привычку – пожнешь характер, посеешь характер – пожнешь судьбу. Чаще всего от героя требуется формирование таких черт, как точность, дисциплинированность, обязательность, наблюдательность. При этом – развивать свою память, смекалку и сноровку. Если

же волшебным даром являются знания, то указанные черты формируются у героя в процессе обучения у Учителя, иначе он не получит результата, и не овладеет мастерством.

Появление героя. Наступает момент, когда герой овладевает необходимыми навыками обращения с волшебными дарами. Теперь он готов бороться и побеждать в новом «ином» мире, в котором оказался. Все его вновь приобретенные чудесные способности являются следствием его духовного и физического перерождения. Он проделал самую сложную часть пути, все остальное теперь – лишь следствие и демонстрация вновь приобретенных качеств. Все последующие испытания лишь закалят его характер.

Сверхъестественные свойства антигероя очень сильны. Любые сведения о слабых сторонах антагониста тщательно скрываются, как например, информация о том, где находится смерть Кащея Бессмертного. На службе у темных сил самые современные информационные системы слежения – серебряное блюдечко, зеркальце, хрустальные шары. Зло опутывает героя агентурной сетью, применяя для слежки за ними различных животных, людей, сказочных существ. Зло изобретательно, коварно, всепроникающее, многолико. Оно способно поставить себе на службу даже силы природы, оно создает непреодолимые для простого человека преграды, гибко противодействует всем попыткам Героя извести Зло. Чем сильнее и изобретательнее Зло, тем ценнее победа над ним, тем крепче интерес слуша-

телей к сказочной истории. Помните – Зло и его козни являются двигателями сюжета сказки.

Борьба между силами Добра и Зла ведется бескомпромиссно, не на жизнь, а на смерть. Первый этап борьбы – выявление врага. Зло может прятаться под любой личиной. Оно вызывает страх, покорность, раболепие, безынициативность, прибегает к убийству, предательству, шантажу, сговору, подкупу, лжи, запугиванию, соблазнению, оговору, клевете – оно манипулирует всеми низменными страстями человека. В ход идут все средства. Но герою помогают его верные друзья. Но даже если он одинок, его дух поддерживают Светлые силы, боги и богини, образы родных и близких. Каждая следующая преграда, воздвигнутая Злом на пути героя, труднее предыдущей. В борьбе закаляется дух и воля героя, и открываются новые грани его таланта. В схватках с врагами раскрывается не только сила мышц, но и сила духа героя и его интеллектуальные возможности, что порой ценится почитателями сказок гораздо выше грубой силы.

Победа достигается нелегко, и тем слаще ее плоды. Заслуженная награда за все труды, страдания, испытания и жертвы. Любая победа – это, прежде всего, победа над самим собой, это ощущение счастья от преодоления страхов, ложных верований, лени, неверия в себя и чувства безысходности, порожденного хором осторожных и часто равнодушных доброжелателей. Это первый экзамен вновь приобретенным знаниям и навыкам выживания в этом «ином» мире. Это триумф бесконечной возможности человека к самосовершенствованию.

Возращение домой часто превращается в новую череду испытаний и преодолений трудностей, поскольку герою вновь приходится вступать в борьбу с остатками армии Зла. Вспомните, каким нелегким был обратный путь Одиссея домой: только со второй попытки и ценой потери друзей. Бывает, что герой погибает, от рук ли подосланного врага, или от природных сил. Рано расслабился герой, рано праздновал победу, рано ослабил бдительность. И тут ему вновь на помощь приходят его друзья из «иногo» мира – окропив мертвой и живой водой его раны (или иным сказочным образом) они возвращают героя к жизни. Вот так, за одного битого, двух небитых дают. Герой возвращается из царства мертвых умудренным и духовно преображенным, поскольку избавляется от гордыни, тщеславия и понтов.

Прибытие домой часто вновь становится испытанием, потому что герой вернулся из «иногo» мира в обычный мир, который он уже давно покинул, отправившись в странствия. Много что изменилось в тех пор: люди, экономика, культура, природа. Они могли расцвести, или наоборот прийти в упадок. Прежние друзья либо умерли, либо разбросаны по городам и весям. Никто не ждет героя, или наоборот, ждут, чтобы предать смерти. В любом случае – ему уготованы новые испытания, которые обычный человек, по прежнему, не сумеет пройти. И теперь герой должен продемонстрировать, что навыки и знания, приобретенные им в «ином» мире, он может применить и в обычном мире. Подчас это совсем даже не очевидно.

Ложный антигерой, присвоивший себе славу героя, оклеветавший его и занявший его законное место в обществе или даже в его семье, вот кто теперь главный и подчас могущественный враг вернувшегося героя. Вспомните, что случилось с Мерседес, возлюбленной Эдмона Дантеса («Граф Монте-Кристо») за время его вынужденного отсутствия. А Одиссей подоспел аккурат к состязанию женихов, сватавшихся к его жене Пенелопе. Перед героем встает новая задача – необходимо изобличить узурпатора, восстановить справедливость.

Трудные испытания, в который уже раз, нужно пройти герою, чтобы восстановить свое попорченное имя и честь. И вновь схватка, в первую очередь – интеллектуальная, а в завершение – финальный поединок с врагом. Нужно доказать убедительно, однозначно, бесповоротно. Это последнее испытание является, прежде всего, испытанием силы духа и воли героя, ведь только что казалось, что все самое страшное позади, ан нет. Ситуация усугубляется тем, что здесь, как правило, волшебные дары из «иного» мира могут быть бесполезны. Так, Одиссей смог натянуть свой лук – то, что он и прежде умел. Граф Монте-Кристо разил врагов их же оружием, а не нанимал наемных убийц, хотя мог уже себе это позволить.

Ликвидация беды завершает череду испытаний героя на родине – в «старом» мире. **Ложный герой изобличен, и наказан.** С ним покончено, пригодились таки знания и опыт, набранные в скитаниях. Народ узнает своего **подлинного героя**, возносит ему хвалу. Торжество справедливости над беззаконием, добра над злом, честности над предательством, Добра над Злом. Все уверены, что если надо, герой

опять будет готов вступить в бой с силами Зла, и это вдохновляет слушателей сказок.

Свадьба – так заканчиваются многие сказки. В любом случае – это символ изменения в судьбе героя, чаще всего – стремительного роста его социального статуса (был повесой – стал мужем дочери короля, «Фанфан-Тюльпан»). Финал истории – исполнение сквозной цели героя.

Сказки моделируют события, имеющие место в реальной жизни, позволяют определить наиболее эффективные стратегии поведения и мышления, помогают формировать систему ценностей человека и укрепляют веру в себя и свои возможности.

Принципиальным является следующий момент – в любой из историй, пережившей века, Герой изменяет свою судьбу, *меняя* себя и обретая, вследствие этого, новые навыки.

Названия указанных функций – условные. Как вы уже заметили, «Даритель» не только дарит, но может и отнять, научить или наделить какими-то сверхъестественными способностями, «волшебный дар» – не обязательно подарок, а «свадьба» – условное обозначение качественного перехода и смены статуса. Только от вашей фантазии зависит, какими новыми функциями вы наделите свой сценарий – дерзайте.

КАК СОЗДАТЬ ОБРАЗ ГЕРОЯ

Поступаем во многом так же, как и при создании образа злодея: пишем отдельно от сценария историю героя, его биографию.

Герой должен быть понятен и близок зрителям. В первую очередь это достигается тем, что герой должен обладать каким-нибудь простым человеческим недостатком. Таким, который зрители простили бы ему. Например, некоторые герои довольно много выпивают, другие – не пропускают ни одной юбки, третьи – малограмотны, другим – не везет в любви, и т.д.

Во-вторых, буквально с первых же минут фильма герой должен чем-то заинтриговать зрителей. Чаще всего – это какая-то тайна, которую зрители захотят разгадать.

В-третьих, герой должен обладать какой-то необычной способностью, которая сразу и резко отличает его от остальных персонажей. Например, умение не чувствовать боль; мгновенно расслабляться и засыпать в любой обстановке; быстро и метко стрелять, почти не целясь и т.п. Чем необычнее секретный талант героя, тем более интригующим он получится. Сравните – умение быстро считать у Человека дождя, умение выпускать из ладоней липкую паутину у Человека-паука, дедуктивный метод Холмса, избранность Нео и т.д. Наделяя героя той или иной необычной способностью («сокровищем» – на сленге сценаристов), необходимо помнить, что она должна быть настолько притягательной, чтобы зрителям тоже

захотелось бы ею обладать, причем сразу, немедленно. При этом, это «сокровище» должно быть к месту именно у этого героя, и именно в этом сценарии. Старайтесь не использовать затасканные «сокровища», найдите что-то оригинальное, интересное, захватывающее.

В-четвертых, как уже много раз говорилось, у героя должна быть сквозная цель, а все текущие цели эпизодов должны приближать его к этой цели. То есть, поскольку из-за различных препятствий движение к цели не бывает прямолинейным, герою то и дело приходится отступать, двигаться в обход, но он как компас, который все время показывает на север, должен в любой ситуации быть нацелен на цель, и в каждой сцене вашего сценария делать шаг навстречу ей. Сцены, в которых нет движения к цели героя, нужно безжалостно выкидывать.

Обычно, цели можно разделить на четыре группы:

1. **Спасение жизни.** Своей, любимого человека, членов семьи, членов рода, своей страны, человечества. Герои всех боевиков спасают кому-нибудь жизнь.
2. **Деньги, материальные ценности.** Сюда же входит – слава, успех, признание, стремление хорошо выполнять свою работу и заслужить похвалу от начальства, любимой женщины, родителей или любого другого авторитетного для данного героя личности.
3. **Любовь.** Эта сила движет не только солнце и светила, но и сюжетные линии тысяч и тысяч мелодрам.

4. **Мечь.** В жизни люди мстят довольно редко. В кино мечь – весьма достойная героя цель. Множество детективных интриг держатся на внезапно возникшем из прошлого мстителе.

Даже если бы Раскольников («Преступление и наказание») пошел работать в морг, чтобы привыкнуть к трупам, а потом пошел воевать, чтобы научиться убивать, то он все равно кончил бы так же, потому что цель его (им двигало любопытство, желание выяснить «тварь ли он дрожащая или право имеет») была ничтожна. Ничтожна сама по себе, и несравнима по масштабу с его деянием. Вот если бы он спас страну или город, а потом восторженная толпа несла бы его на руках, возможно, все обернулось бы по-другому. Как знать. Во всяком случае, в фильме «Особо опасен» («Wanted») другая «тварь дрожащая», движимая чувством мести, попыталась исследовать этот вопрос. Получилось зрелищно, но малоубедительно – сценарий слабоват.

В боевике цель должна быть соизмерима с действиями.

Цель, ради которой герой пришел в фильм и, достигнув которой, он уйдет, всегда одна (сквозная цель). Но по пути к ее достижению герою приходится преодолевать препятствия и, разумеется, преодоление этих препятствий также становится целью (текущая цель).

НЕСКОЛЬКО СЛОВ О ФОРМАТЕ СЦЕНАРИЯ

Этот вопрос подробно освещен у Ольги Смирновой «Формат разметки сценария» (<http://www.screenwriter.ru/>). Скопируйте и установите на своем компьютере модуль из файла Clerk.rar для автоматического форматирования сценария.

Хочу обратить ваше внимание вот на что, в книге Скипа Пресса говорится: «Прерывать диалог в конце страницы можно только на законченном предложении. Не добавляйте после последней строки «MORE» («ДАЛЕЕ»). Это давно вышло из моды. Нужно на следующей странице напечатать «CONTINUED» («ПРОДОЛЖЕНИЕ») сразу после имени персонажа». (стр. 231)

1. Слово «CONTINUED» нужно заключать в скобки, и сейчас вместо «CONTINUED» принято писать (CONT'D) , вместо «ПРОДОЛЖЕНИЕ» – (ПРОД.)
2. Тем не менее, если реплика героя не умещается на странице, то Ольга Смирнова, рекомендует добавлять в конце страницы слово «ДАЛЬШЕ».
3. Скрип Пресс советует использовать только шрифт Courier 12 (не Courier New или что-то другое). Ольга Смирнова требует Courier New 12.
4. Скрип Пресс советует делать два пробела перед slug line (коротким заголовком ИНТ. или НАТ. (Интерьер, Натура), Ольга Смирнова – один (см. Д1).

Пока всё. Возможно, будет продолжение. Далее – статьи профессионалов.

С чего начать

1. [Первый шаг](#)
2. [Идеи повсюду!](#)
3. [23 шага в Голливуд](#)
4. [Творческий ступор](#)

Герои

1. [Первое появление героя](#)
2. [Заставьте героя сделать выбор](#)
3. [Один герой - две истории](#)
4. [5 способов убедиться, что конфликт работает](#)
5. [Победа в поражении](#)
6. [«Меня возбуждает реальность»](#)

Сюжет

1. [10 правил второстепенной сюжетной линии](#)
2. [Третья дверь](#)

Сцена фильма

1. [6 рецептов сильной сцены](#)
2. [Знаковые сцены продают сценарий](#)
3. [Как вызвать эмоции у зрителя?](#)
4. [Как приручить зрителя](#)

Диалоги

1. [12 признаков отличного диалога](#)
2. [Как использовать диалог для экспозиции](#)
3. [Правда между строк](#)

Сценарий

1. [Странный аттрактор](#)
2. [15 признаков удачного боевика](#)
3. [3 правила успешной экранизации](#)
4. [Без права переписки](#)
5. [Шестнадцать правил для лучшего написания сценария](#)
6. [Чем болеет ваш сценарий?](#)
7. [20 ошибок, которые не совершит опытный сценарист](#)
8. [Ваш сценарий глазами редактора](#)
9. [Грандиозный финал](#)
10. [Написание синопсиса](#)

Комедии

1. [6 опорных точек комедии](#)
2. [Как написать ромком](#)

Секс

1. [Драматургия секса. Часть 1](#)
2. [Драматургия секса. Часть 2](#)
3. [Секс со смыслом](#)

15 ПРИЗНАКОВ УДАЧНОГО БОЕВИКА

Лорра Кросс, редактор, консультант.

Спрос на сценарии боевиков и приключенческих фильмов всегда высок, ведь их кассовые сборы составляют львиную долю ежегодных доходов голливудских студий. Давайте рассмотрим обязательные элементы этих фильмов:

1. **Простая и мощная идея.** Чаще всего идею боевика можно объяснить парой слов. Обычно это история о том, как герой спасает мир от разрушения. Большинство таких фильмов сделаны с прицелом на создание серии сиквелов.
2. **Герой - «парень из соседнего двора» или «самый крутой человек в мире».** Парни из соседнего двора - это Джон МакКлейн в «Крепком орешке» (Die Hard) и Нео в «Матрице» (The Matrix). Они невольные участники событий: их вынуждают обстоятельства. «Крутой» герой (например, Бэтмен) изначально готов спасти человечество и его не приходится уговаривать. Иногда в боевиках и приключениях главный герой может быть «плохим парнем» (например, Дэнни Оушен из «Одиннадцати друзей Оушена» (Ocean's 11)).
3. **Высокие ставки.** Зачастую в боевике на кону стоит не одна жизнь: герой должен спасти Землю от огромного астероида («Армагеддон» (Armageddon)), или сотню заложников в небоскребе («Крепкий орешек»), или даже несколько планет от мощного космического оружия («Звездные войны» (Star Wars)).

4. **Сюжет - на первом месте.** В любом хорошем боевике должен быть четкий сюжет, который строится на попытках героя сорвать планы главного злодея.

В любом хорошем боевике должен быть четкий сюжет, который строится на попытках героя сорвать планы главного злодея.

5. **Борьба добра со злом.** Основная тема любого боевика - это битва добра со злом. Часто она получает более конкретное выражение в борьбе главного героя за то, что важно лично для него (например, в фильме «Смертельное оружие» (Lethal Weapon) на первый план выходит тема ценности семьи). Как правило, герой воплощает и защищает нравственные устои современного ему общества.
6. **У антагониста есть гениальный план.** Антагонист - это та сила, которая побуждает героя действовать. Когда у злодея есть план, у героя появляется цель - не дать ему осуществиться.
7. **Антагонист сильнее героя.** Превосходство антагониста заставляет героя меняться. Если герой - «самый крутой человек в мире», у него должна быть слабость, которую злодей сможет использовать против него (например, ахиллесова пята Супермена - криптонит).
8. **Герой и злодей бьются насмерть.** В финальной схватке злодей не обязательно умирает. Но герой, так или иначе, должен испытать триумф - даже если сам погибнет в этой битве.

9. **В фильме много «экшна».** Естественно, большую часть боевика или приключенческого фильма составляет «экшн», «движуха»: погони, перестрелки, драки, взрывы. Как правило, в фильмах этого жанра содержится около девяти сцен, в которых жизни героя угрожает опасность.

Во многих боевиках и приключениях присутствует элемент обратного отсчета. Он создает напряжение и вынуждает героев действовать без промедления.

10. **Грандиозные знаковые сцены.** Знаковая сцена - это запоминающаяся сцена, выделяющаяся на фоне других. В боевиках знаковые сцены насыщены «экшном». Вспомните крушение поезда в «Беглеце» (The Fugitive), экстренную посадку самолета на знаменитую главную улицу Лас-Вегаса в фильме «Воздушная тюрьма» (Con Air) или классические погони в «Детективе Буллитте» (Bullitt).

11. **Хлесткие реплики.** Боевикам свойственны яркие диалоги - особенно тем историям, где у героя есть напарник, с которым можно устроить словесную дуэль. Если такового нет, герой может пикироваться со злодеем. Часто встречающийся прием - броская реплика антигерою «на прощание». Например, Гарри Каллахен в «Грязном Гарри» (Dirty Harry) наводит на бандита пистолет и говорит: «Задай себе один вопрос: "Повезет ли мне?" Ну? Повезет, ты, мерзавец?» Или вспомните коронную фразу Джона МакКлейна: «Йо-хо-хо, ублюдок!»

12. **В фильме есть обратный отсчет.** Во многих боевиках и приключениях присутствует элемент обратного отсчета. Он создает напряжение и вынуждает ге-

роев действовать без промедления. В качестве примеров можно привести бомбу с часовым механизмом в «Крепком орешке», жесткие временные рамки для ограбления казино в «Одиннадцати друзьях Оушена», срок, оставшийся до столкновения с астероидом в «Армагеддоне», время, когда преступника нужно посадить на поезд («Поезд на Юму» (3:10 to Yuma)).

13. **Мифологическая структура повествования.** Часто, хотя и не всегда, в основе боевиков и фильмов-приключений лежит «путь героя» - структура, описанная Джозефом Кэмпбеллом в работе «Тысячеликий герой» (The Hero with a Thousand Faces). Отличные примеры, на которых можно учиться, - это «Звездные войны», «Матрица» и «Властелин колец» (Lord of the Rings).

Сценарии боевиков пишут емко, используя много активных глаголов, звукоподражательных слов и практически без прилагательных - они тормозят действие.

14. **Яркое название, отражающее жанр фильма и его содержание.** Характерный признак боевика - образное название, связанное с идеей фильма и вызывающее в мыслях картины приключений и опасностей («Железный человек» (Iron Man), «Терминатор» (Terminator), «Смертельное оружие», «Храброе сердце» (Braveheart), «Крепкий орешек», «Армагеддон»).

15. **«Вертикальный» сценарий.** «Вертикальным» сценарием в Голливуде называется тот, который содержит много белого пространства на листе. Длинные предложения разбиваются на короткие фразы, иногда им отводится целый абзац. Сценарии боевиков пишут емко, используя много активных глаголов и

звукоподражательных слов (БУМ, ТРАХ, БАЦ), и практически без прилагательных - они тормозят действие. Такой стиль позволяет читателю ярче представить себе, что будет происходить на экране.

Какие элементы вы считаете обязательными для сценария боевика? Поделитесь своими соображениями в комментариях.

10 ПРАВИЛ ВТОРОСТЕПЕННОЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ

Лора Кросс, редактор, консультант

Не все сценаристы понимают важность второстепенных сюжетных линий: они не только помогают раскрывать персонажей, но и двигают историю вперед. О том, как создавать такие подсюжеты – в статье Лоры Кросс.

Какие задачи выполняют ваши подсюжеты?

У второстепенных сюжетных линий (подсюжетов) есть свои законы, давайте попробуем в них разобраться:

Вот несколько правил, которые помогут вам овладеть темой.

1. Свяжите второстепенные линии с основными. У зрителя не должно быть лишних вопросов по поводу того, как эти сцены попали в фильм.
2. Превратите подсюжет в мини-историю. У каждого из них должны быть начало, середина и конец, четкие поворотные пункты и разрешение конфликтов. Часто они привязаны к соответствующим частям основного сюжета.
3. Должна быть причина. Второстепенные сюжеты должны оказывать влияние на основной и двигать его вперед. Поймите, какую задачу вы выполняете с помощью второстепенной сюжетной линии.

4. Не используйте слишком много подсюжетов. В большинстве фильмов используется 2-3 второстепенные линии. Если их слишком много, то внимание зрителей отвлекается от основной истории, повествование становится скомканным.
5. Используйте второстепенные сюжетные линии для развития и более полного раскрытия темы. Например, если тема вашего сценария – любовь, то каждый второстепенный сюжет должен отражать эту тему.
6. Раскрывайте характер главного героя. Второстепенные сюжетные линии, в которых герой решает свои любовные дела или семейные конфликты, могут дать нам информацию о его желаниях, слабых местах, навыках и прошлом. Используйте это.
7. Иллюстрация изменений, происходящих с героем. Герой изменяется не в один момент. И именно второстепенная сюжетная линия используется для того, чтобы передать, как и почему изменяется герой. В фильме «Назад в будущее» (Back to the Future) чувства Марта к родителям меняются, когда он знакомится с ними – еще тинэйджерами – в конце пятидесятых.
8. Аккуратно выбирайте участников. Обычно персонажи второстепенных сюжетных линий должны иметь близкие отношения с протагонистом, которые развиваются с ростом напряжения.

9. По возможности рассказывайте второстепенные истории во втором акте. Это позволит вам справиться со многими сложностями, поджидающими авторов в середине сценария.

10. Используйте подсюжеты, чтобы усложнить жизнь герою. В фильме «Подмена» (Changeling) каждый подсюжет добавляет еще один уровень конфликта. В основной линии мать пытается найти пропавшего сына, а когда полиция находит другого мальчика, которого пытаются выдать за ее ребенка (подсюжет), ей приходится доказывать свою правоту. Героиню упекают в психушку (подсюжет), ей приходится справляться и с этим. Хорошо выстроенные второстепенные сюжетные линии могут помочь авторам комедий (особенно романтических) и фильмов ужасов. Подсюжеты могут добавить глубины и смысла этим зачастую предсказуемым сюжетам.

Как анализировать подсюжеты

Выделите подсюжет и поймите его структуру: есть ли у него завязка, поворотные пункты и разрешение?

Сколько подсюжетов вы используете? Если их больше четырех, подумайте, какие из них можно удалить, чтобы прояснить основную линию.

Определите, как каждый из них развивает историю?

Какие задачи выполняют ваши подсюжеты (раскрыть персонажа, усложнить ему жизнь, раскрыть тему)?

Подсюжеты пересекаются с главным сюжетом? Если нет, то подумайте, как вы можете их изменить, чтобы они были связаны с основной историей.

Вам слово: как вы создаете эффективные подсюжеты?

ЗАСТАВЬТЕ ГЕРОЯ СДЕЛАТЬ ВЫБОР

УИЛЬЯМ Мартелл, сценарист, редактор журнала «Script»

Если протагонист не принимает решения, которые меняют ход истории, значит, он не участвует в сюжете. Он просто наблюдатель. А сколько вы знаете хороших картин, где главный герой просто наблюдает за конфликтом? Их нет. О том, как заставить героя делать выбор – в статье Уильяма Мартелла.

Как далеко пойдет ваш герой, будет зависеть от того, какие решения он принимает по ходу фильма.

Решения, которые принимает ваш главный герой – самая важная часть сценария, они раскрывают тему и смысл фильма. В хороших картинах протагонист должен сделать выбор, который изменит ход истории. Вот некоторые фильмы, в которых протагонист постоянно принимает решения:

Тренировочные решения

Главный герой фильма «Тренировочный день» (Training Day) – полицейский-новичок Джейк Хойт (Этан Хоук), которому приходится принимать одно решение за другим. В центре истории тонкая граница между хорошим «копом» и плохим, и по ходу фильма она становится все более размытой. Алонзо Харрисс (Дензел Вашингтон) – харизматичный лидер особого, действующего под прикрытием, под-

разделения по борьбе с наркотиками. Он верит, что все люди в мире делятся на овец и волков. Алонзо хочет, чтобы Хойт решил, к какой группе относится. «Чтобы защитить овец, нужно поймать волка, а для этого годится только другой волк». Алонзо самый сильный волк Лос-Анджелеса – даже отъявленные негодяи не решаются выводить его из себя. А Хойт осторожно действует по инструкции... Присоединится ли он к «банде в погонах»? Станет ли он таким же подлым, как те, кого он ловит, чтобы противостоять им?

Чем важнее решение для персонажа, тем лучше история, тем глубже мы раскрываем протагониста.

С момента их встречи в грязной забегаловке, Алонзо требует, чтобы Хойт заходил все дальше и дальше. «Ты завтракать будешь?» Даже это становится решением, способным повлиять на его карьеру. По ходу фильма решения становятся все сложнее и опаснее: «Ты будешь курить крэк с кетамином?» Ответишь «да» – нарушишь закон, скажешь «нет» – дилеры поймут, что ты коп. Алонзо хочет, чтобы Хойт покурил заранее, в качестве проверки. Но в каком случае он пройдет проверку? Если откажется или если согласится? Следующее решение: согласится ли он выпить со старым другом Алонзо? С каждым решением Хойт переступает черту все дальше и дальше. Хороший он коп или плохой? Еще одно важное решение он должен принять, когда полиция накрывает дилера с четырьмя миллионами долларов наличными. Алонзо кидает Хойту толстую пачку денег – тысяч на двести пятьдесят. Оставит ли он себе эти деньги (и станет частью их команды) или

откажется участвовать в краже и настроит против себя банду Алонзо? Каждое решение заставляет Хойта проходить по этой тонкой черте. Создавая такие ситуации для Хойта, мы раскрываем и характер Алонзо.

Хойта характеризуют его решения и желание понять, что является правильным выбором, а что – нет. Через что он готов переступить? А от чего откажется? Есть ли разница между использованием удушающего приема, чтобы остановить изнасилование школьницы наркоманами и воровством денег у наркодилеров?

Хойт готов переступить черту, чтобы помочь другим. Алонзо – ради денег или власти. Этих персонажей характеризуют их действия в сложных ситуациях, их решения переступить черту или – нет.

Решение в кадре

В фильме Дэвида Мамета «Жизнь за кадром» (State and Main) рассказывается о съемочной группе, которая «вторглась» в маленький городок в Вермонте. Мы наблюдаем, как разворачивается конфликт между киношниками и городком. Группа не задумываясь готова разнести город на части, лишь бы реализовать свое «художественное видение». В первые же несколько минут мы узнаем, что они планируют разрушить старинный витраж на пожарной станции, чтобы снять важный кадр. Им противостоит амбициозный молодой политик – он пытается либо прогнать киношников, либо договориться с ними, что город получит 30 процентов со сборов картины.

Помните: чтобы зритель знал, что решил герой, решение нужно ПОКАЗАТЬ. Поступки говорят громче слов.

В фильме задействован мощный актерский ансамбль, но зрителю понятно, кто главный герой. Есть один персонаж, который несколько выбивается из коллектива. Он единственный, кто считает такое наглое использование городка в корыстных целях чем-то неправильным – всем остальным это кажется в порядке вещей. Это сценарист в исполнении Филиппа Сеймура Хоффмана. Он написал сценарий о чистой пуританской жизни в маленьком городке, и на его глазах киношники эту чистоту отравляют. Ситуация усложняется, когда он начинает встречаться с девушкой, возглавляющей небольшую местную театральную труппу. Когда для фильма потребовались актеры на эпизодические роли, театру пришлось отменить представление из-за отсутствия участников труппы. Каждое событие вынуждает сценариста принимать ту или иную сторону. А он хочет и того и другого: и чтобы его сценарий сняли, и чтобы городок остался «чистым». До критической отметки напряжение доходит, когда он становится единственным свидетелем преступления, совершенного главным актером. Начинается суд и он должен принять решение: встанет ли он на сторону киношников (соврет) или на сторону городка (и скажет правду)? Он потеряет либо карьеру, либо любимую (и уничтожит город).

Но прежде чем столкнуться с этим важным решением, ему приходится несколько раз принять то же решение, но в упрощенной форме. Весь фильм рассказывает о его решениях еще до того, как он предстал перед судом. С самого начала второго

акта сценарист находится в центре спора «город против фильма». Это прекрасно иллюстрирует сцена, в которой он возвращается в свой номер и обнаруживает у себя в постели обнаженную кинозвезду, которая хочет поделиться предложениями по сценарию – мечта любого сценариста (девушки-сценаристки могут представлять Мела Гибсона). И только они собрались начать «редакторское совещание» в дверь стучат – это та самая девушка, с которой у него роман! В этой сцене герой Хоффмана разрывается между фильмом (героиня Сары Джессики Паркер) и маленьким городком (героиня Ребекки Пиджон). Сцена безумно смешна. Ему предстоит сделать выбор. Догадаетесь, кого он выберет?

Мощные решения = мощные эмоции

Чем важнее решение для персонажа, тем лучше история, тем глубже мы раскрываем протагониста. Если протагонисту нужно убить злодея, это скучно. Никакого драматизма в этом нет. Никакого решения не принимается. Если бы мы попали в безвыходную ситуацию, большинство из нас сделало бы то же самое. Несмотря на то, что мы все знаем, что убийство – грех, когда человек, которого протагонист убивает однозначно злой, убийство кажется «оправданным».

Главный герой должен принимать самое важное решение в своей жизни.

Но, чем менее «зол» антагонист, тем интереснее принятое решение его уничтожить. Оно становится важным: оно способно перевернуть всю жизнь героя и это наделяет его сильным драматическим потенциалом. Зрителю приходится задумы-

ваться о серьезных вопросах, а не просто развлекаться, откинувшись на спинку кресла.

Главный герой должен принимать самое важное решение в своей жизни – как персонаж Этана Хоука в «Тренировочном дне» и персонаж Хоффмана в «Жизни за кадром». А иначе, ваша история годится только для второстепенной сюжетной линии.

Покажите решение

Помните: чтобы зритель знал, что решил герой, решение нужно ПОКАЗАТЬ. В первой сцене фильма «Семьянин» (The Family Man) герой выбирает между карьерой и любовью всей своей жизни. Это важнейшее решение, которое влияет на все, что произойдет потом. Как же авторы акцентировали его значимость? Сцена происходит в аэропорту – герой может либо остаться со своей девушкой, либо пройти на посадку и улететь на встречу своей карьере. Девушка не может полететь с ним. Замечательный способ подчеркнуть важность решения: она остается одна в аэропорту и как только самолет взлетает, он исчезает из ее жизни. Поступки говорят громче слов – мы УВИДЕЛИ, какую жизнь выбрал герой.

Если герой не принимает никаких решений, то он просто пассивный наблюдатель и ничего хорошего от такого фильма ждать не стоит.

В «Тренировочном дне» Хоук в какой-то момент выбегает из машины Вашингтона. Дензел спрашивает у него, действительно ли он хочет подать в отставку? Дей-

ствительно ли он хочет работать до конца жизни обычным копом и показывает на патрульного, помогающего старушке поменять спустившее колесо? Неужели у него кишка тонка, чтобы продолжить работу в команде Вашингтона? Хоук может уйти или вернуться в машину. Опять же это решение, которое мы УВИДИМ.

Какое важное решение принимает ваш протагонист? Как вы можете использовать действия, чтобы показать его решение? Если герой не принимает никаких решений, то он просто пассивный наблюдатель и ничего хорошего от такого фильма ждать не стоит.

6 РЕЦЕПТОВ СИЛЬНОЙ СЦЕНЫ

Лора Кросс, редактор, консультант

Хорошая сцена пролетает незаметно, она увлекает зрителя и переносит его в другой мир. Как понять, удалось ли вам это? Воспользуйтесь советами редактора и консультанта голливудских студий-мейджеров.

Сильная сцена может заставить по-новому взглянуть на конфликт.

Мои 6 рецептов сильной сцены:

1. Конфликт прежде всего. В основе любой сцены должен быть конфликт. Два героя должны противодействовать друг другу. Если они действуют в одном направлении, конфликт растворяется. Только персонажи, действующие в хорошо написанной сцене, явно противостоят друг другу. Дальше начинается «перетягивание каната», шаг вперед – два назад, действие и противодействие. Именно это и делает сцену правдоподобной – конфликт нарастает и разгорается все сильнее. Ответьте на следующие вопросы: Кто основное действующее лицо в сцене? Чего он хочет? Кто или что ему противостоит? Чего хочет эта конфликтующая сторона? Как развивается конфликт по ходу сцены, как нарастает напряжение?

Полезное упражнение – определять эмоцию, которую должна вызвать каждая сцена: беспокойство, любопытство, смех, радость, страх, грусть.

2. Вызывайте у зрителя эмоции. Если аудитория ничего не чувствует (или и того хуже – скучает) по завершении сцены – значит, сцена провалилась. Помните, переживания персонажей не вызывают автоматически переживания у зрителей. У героини могут подкоситься ноги, она может расплакаться, когда ее оставляет любимый, но не думайте, что зритель будет испытывать то же, что и персонаж (грусть и потерю). Сценарист может так написать сцену, что зритель почувствует облегчение (наконец-то она рассталась с этим подонком), обрадуется торжеству справедливости (получила, чего заслуживает), испугается (что же будет делать этот маньяк после расставания). Полезное упражнение – определять эмоцию, которую должна вызвать каждая сцена: беспокойство, любопытство, смех, радость, страх, грусть. Проверьте, выполняет ли сцена поставленную задачу.

Если сцена ничего не поменяла, то зачем она в сценарии? Изменение должно быть очевидным.

3. Позвольте зрителям самим понять, что вы имеете в виду. Если вы пишете слишком «в лоб», то лишаете зрителей удовольствия самостоятельно ответить на вопрос: «Что же скрывается под этой маской?» Это истинный смысл сцены. Хорошие сценаристы не раскрывают все карты, а наоборот активно используют подтекст.

4. Начните позже, закончите раньше. В сценах не должно быть ничего лишнего. Зритель сможет лучше сосредоточиться на смысле сцены, если вы удалите все, что не относится к сути. Чем позже она начинается и чем раньше заканчивается (может быть даже до разрешения конфликта), тем лучше.

5. Сцена должна что-то поменять. Если сцена ничего не поменяла, то зачем она в сценарии? Изменение должно быть очевидным. Ставки выросли, герой выбрал другой путь к своей цели, узнал что-то неожиданное – случиться может что угодно, лишь бы это влияло на развитие сюжета.

Хорошие сценаристы не раскрывают все карты, а наоборот активно используют подтекст.

6. Конец – это только начало. Хорошие сцены двигают историю вперед. Они поднимают новые вопросы, усложняют жизнь героя, показывают проблемы, которые герою предстоит решить. Успешная сцена держит читателя в напряжении, ему хочется перевернуть еще страничку и узнать, что будет дальше. Хорошая сцена завершается так, что следующая становится ее логичным продолжением. Возьмем, к примеру, этот отрывок из «Молчания ягнят» (The Silence of the Lambs):

КРОФОРД Мы сейчас исследуем всех заключенных - серийных убийц, чтобы составить психологический портрет этого психа. Вам еще не страшно, Старлинг?

КЛАРИССА Пока нет.

КРОФОРД Видите ли, убийца, которого нам больше всего хотелось опро-
сить, отказывается сотрудничать. Я хочу, чтобы вы сегодня
съездили в тюрьму и попробовали с ним пообщаться.

КЛАРИССА Кто это?

- КРОФОРД Психиатр – доктор Ганнибал Лектер.
- КЛАРИССА По прозвищу «каннибал»...
- КРОФОРД Я не надеюсь, что он с вами заговорит, но мы должны попытаться, хотя бы для отчета. Лектер был блестящим психиатром, он знает все наши приемы. (вручает ей желтый конверт) Тут досье, опросный лист, ваше спецудостоверение. Если он не будет говорить, доложите, как он выглядит, как выглядит его камера, что он пишет. Теперь слушайте внимательно, Старлинг. Вы слышите?
- КЛАРИССА Да, сэр.
- КРОФОРД Ведите себя осторожно рядом с Ганнибалом. Доктор Чилтон подробно расскажет вам о мерах предосторожности. Ни при каких обстоятельствах не нарушайте этих инструкций. Не рассказывайте ему никаких личных подробностей, Старлинг. Поверьте мне, вам ни к чему, чтобы Ганнибал Лектер рылся у вас в мозгах. Выполняйте вашу работу, но не забывайте, что он за человек.
- КЛАРИССА А что он за человек, сэр?
- У этой сцены много достоинств. Вопросов в ней больше, чем ответов, ситуация становится все сложнее, зритель испытывает то любопытство, то дурное предчув-

ствие. Постоянный обмен действиями и репликами создает неявный конфликт, повышает ставки с каждой следующей строчкой (и завершается устрашающим предупреждением Крофорда). Сцена начинается, когда диалог уже идет, а заканчивается еще до того, как Кларисса получит ответ на свой вопрос. На него отвечает доктор Чилтон в самом начале следующей сцены. Читателю хочется узнать, что произойдет дальше, и он переворачивает страницу... Ваша очередь: есть ли у вас свои рецепты хорошей сцены?

ОДИН ГЕРОЙ - ДВЕ ИСТОРИИ

Даг Эбох, преподаватель сценарного мастерства

Вы написали отличный сценарий, но ему не хватает глубины? Даг Эбох предлагает рассказать зрителю две параллельных истории: одну - о герое, стремящемся к своей цели, вторую - о том, как он изменяется на этом пути.

Наш разум хочет одного, а сердце просит совершенно другого.

Сюжет в большинстве хороших фильмов развивается на двух уровнях: внешнем и внутреннем. Первый рассказывает о желании (цели) главного героя. Второй - о его внутренней потребности (необходимости измениться).

Желание героя двигает историю вперед. Иногда мы узнаем о нем с самого начала. Например, в фильме «Почти знаменит» (Almost Famous) Уильям хочет быть журналистом «Rolling Stone», в «Маленькой мисс Счастье» (Little Miss Sunshine) Олив мечтает выиграть конкурс красоты.

В других случаях цель у героя появляется не сразу. В боевике «Беглец» (The Fugitive) доктора Кимбла несправедливо осуждают, и ему нужно доказать свою невиновность. Герои комедии «В джазе только девушки» (Some Like It Hot) Джо и Джеральд становятся свидетелями убийства и хотят спастись от преследующих их гангстеров. В фильме «Назад в будущее» (Back to the Future) Марти случайно оказывается в прошлом и теперь должен вернуться в свое время. В этих примерах

желание (цель) героя возникает в результате провоцирующего инцидента, который и «запускает» основное действие фильма.

Мы всегда чего-то хотим, иногда хотя бы просто поспать или посмотреть телевизор. У героев тоже могут быть мелкие желания, на которых строятся отдельные сцены, но при этом всегда есть основное, к которому герой будет стремиться весь фильм.

В большинстве хороших историй у ключевого персонажа есть внутренняя потребность, которая отличается от его желания. Чаще всего эта потребность не осознана, но, только удовлетворив ее, герой может стать счастливым. Она формирует арку героя и добавляет истории глубины. Лучше всего, когда внутренняя потребность и желание тесно связаны событиями и темой фильма.

В большинстве хороших историй у ключевого персонажа есть внутренняя потребность, которая отличается от его желания.

В драме «Почти знаменит» Уильяму нужно научиться быть «честным и безжалостным», чтобы достичь своей цели и стать хорошим журналистом. В «Звездных войнах» Люк должен стать дисциплинированным и терпеливым, чтобы уничтожить «Звезду Смерти». Герою фильма «Назад в будущее» Марти необходимо обрести уверенность в себе, научив этому качеству своего отца.

Иногда желание героя противоречит его внутренней потребности, тогда, чтобы стать счастливым, ему нужно отказаться от того, что он хочет. Вспомним «Касаб-

ланку»: желание Рика - чтобы его оставили в покое, не доставали чужими проблемами. Мы узнаем об этом в самом начале фильма. Его внутренняя потребность прямо противоположна - помогать попавшим в беду. Прибытие Ильзы заставляет Рика усомниться в своих желаниях и измениться, а в результате - вновь обрести способность быть счастливым.

Желание и потребность героя двигают две параллельные истории: внешнюю и внутреннюю, которые переплетаются по ходу фильма.

Внешняя история строится на желании героя. Это действия, которые он совершает на пути к своей цели.

Внутренняя история основана на потребности героя. Это те изменения, которые происходят у него в голове / в душе. Задача сценариста - придумать, как сделать эти изменения видимыми для аудитории.

Если вам это удастся, вы создадите глубоких персонажей и историю, которая затронет многих зрителей.

ЧЕМ БОЛЕЕТ ВАШ СЦЕНАРИЙ?

Ли Майклс, автор более 80 романов и сценариев, преподаватель писательского мастерства

Неважно, над чем вы работаете – сценарием или книгой, – вас будут мучить одни и те же сомнения: удался ли персонаж, хороша ли история и справляетесь ли вы вообще. Опыт в таких случаях ничего не гарантирует, и вы можете снова и снова наступать на одни и те же грабли. О том, как правильно поставить диагноз и самостоятельно вылечить свой сценарий, – в статье Ли Майклс.

Чаще всего «крамольные» мысли и сомнения посещают авторов, когда закончена первая четверть произведения или когда осталось дописать последнюю часть.

В первом случае волнение объяснить легко – к тому моменту, как у вас написано начало, первая волна интереса к идее обычно проходит, и вы начинаете понимать, что можно было придумать что-нибудь получше.

Второй кризис уверенности чаще всего приходит, когда вы написали три четверти произведения. Итог истории подводить еще слишком рано, а добавлять новые значительные элементы – поздно. Вам может казаться, что история выдыхается или, что вам никогда не удастся уместить все в концовку.

Каждый раз, когда ко мне приходило ощущение, что я «завязла» – это происходило по одной из пяти причин:

- конфликт,

- персонажи,
- совместимость,
- любовь,
- структура.

В первых «пробах пера» – тех, которые я сожгла – я допускала все эти ошибки. Иногда сразу все пять. Также я обнаружила, что опыт ничего не гарантирует – вы можете снова и снова наступать на одни и те же грабли. Но меня успокаивает, что каждый раз, когда я встречаюсь с одной из этих ошибок, я вижу ее по-новому. Возможно, когда-нибудь, я исчерпаю все комбинации, но точно сказать нельзя.

Так что, если вы сомневаетесь или вам кажется, что история не клеится, посмотрите на этот список:

1) Нет конфликта или же конфликт между главными персонажами – это скорее непонимание, а не настоящее серьезное расхождение во взглядах.

Настоящий конфликт основывается на серьезных противоречиях во взглядах. Что стоит на кону? За что и герой, и героиня готовы сражаться? Что им нужно так сильно, что приходится объединить усилия?

Если между персонажами настоящий конфликт, то у них сразу же появляется тема для разговора. Если конфликт надуманный, то они могут спорить хоть до второго пришествия, но их разговор ни к чему не приведет.

СИМПТОМЫ БОЛЕЗНИ

- *Слабые точки зрения.* По ходу спора персонажи меняют свои убеждения. Если их так легко переубедить или если все дело в недопонимании, то простое объяснение своих точек зрения может решить все проблемы еще в первой главе.
- *Случайные вмешательства.* В тот самый момент, когда герой вот-вот скажет всю правду, звонит телефон, или кто-нибудь входит в дверь, или героиня говорит что-то, что его останавливает – и недопонимание живет еще один день. Несмотря на то, что этот прием можно использовать, его постоянное применение – признак того, что конфликт слабоват.
- *Недостаточно высокие ставки.* Если герой стремится к своей цели – это еще не повод писать о нем историю. Я знаю женщин, которые ужасно переживают от того, что у их мужей галстуки не сочетаются с рубашками, но я не хочу читать об этом книгу.
- *Несчастья, не относящиеся к делу.* Использование землетрясений, аварий, случайных переломов, конечно, поможет вам увеличить объем книги, но они редко развивают конфликт или двигают историю вперед. Не забывайте задать себе вопрос: все ли события развивают сюжет?

2) Герой и героиня или их поведение не правдоподобны. Они не вызывают сочувствия.

Если герой – полицейский, который в штатском напрочь теряет бдительность, то он ведет себя нереалистично. Если во время первой встречи герой и героиня ведут себя так, словно знают и ненавидят друг друга уже много лет, мы в них никогда не поверим. Если они на протяжении всей истории плохо поступают друг с другом, особенно, если на то нет никаких адекватных причин, то мы не сможем им сочувствовать.

СИМПТОМЫ БОЛЕЗНИ

- *Героиня, которая вам не нравится, как человек.* Если в реальной жизни вы не хотели бы ее знать, то, скорее всего, читателю тоже она не интересна.
- *Нарушенное равновесие.* Если герой агрессивен, а героиня слаба или, наоборот, героиня – наглая, а герой – пассивный, то история, скорее всего, не удастся. В хорошей паре герой и героиня обладают примерно одинаковым уровнем энергии и целеустремленности.
- *Вы рассказываете читателю о героях вместо того, чтобы показывать их в действии.* Если в героев тяжело поверить, тяжело сопереживать, то, конечно, их будет сложно представить живыми, а значит, их всегда будет легче описывать, вместо того, чтобы показать, как они действуют.

- *Немотивированный конфликт.* Герой не должен стоять на пути героини к цели просто «из вредности». Нам легче сопереживать персонажам, если их противостояние имеет четкие причины.
- *Слишком много «чтения мыслей».* Мы постоянно слышим мысли персонажа. Гораздо чаще, чем нам этого хотелось бы. Но нам они безразличны.
- *Жесткий сарказм или споры, переходящие в бессмысленную ругань.* Мы теряем уважение к обеим сторонам, участвующим в такой перепалке.

3) Герои могут легко выйти из проблемной ситуации.

В реальности, когда мы встречаем людей, которые нам не нравятся, мы склонны избегать их, если только нас не связывают семейные узы или деловые отношения. Также должны поступать и наши персонажи. Если вы не можете одним предложением объяснить, почему главные герои должны быть вместе, почему вы упорно ставите их рядом?

СИМПТОМЫ БОЛЕЗНИ

- *Герои, которым не о чем поговорить.* Если они болтают только о всякой чепухе, то, возможно, нужно подумать, зачем им вообще быть вместе.
- *Герои, которые начинают ссориться по мелочам, а не из-за реальных проблем.* Почему они просто огрызаются друг на друга, вместо того, чтобы решить проблему, которая лежит в корне их противостояния?

- *Герои, которым слишком хорошо и комфортно друг с другом.* Если они так хорошо ладят, то почему не могут сразу разобраться с основной сложностью?
- *Герой и героиня много времени проводят отдельно.* Если они находятся в разных местах, как они будут взаимодействовать? Если они разделены и постоянно думают друг о друге, вместо того, чтобы активно развивать отношения, то о каком развитии вообще может идти речь?

4) Линия отношений не занимает центральное место в книге.

Есть сюжетные линии (например, поиск пропавших денег, прошлое героя или героини), над которыми часто работать легче и иногда интереснее, чем над историей развития отношений главных персонажей. Но читатель хочет увидеть развитие отношений – возникновение внимания, доверия, симпатии между главными героями. Остальные части истории могут только служить фоном для линии отношений.

СИМПТОМЫ БОЛЕЗНИ

- *Сюжет слишком сложный.* Вы тратите слишком много событий и слишком много времени на рассказ о пропавших деньгах или ребенке, которому нужно помочь, и слишком мало – на развитие отношений.
- *В сценах слишком много людей.* Даже если герои находятся в переполненной аудитории, вы можете отделить их от всех остальных – они могут сидеть

отдельно или перешептываться. Если они никогда не остаются один на один, как могут развиваться их чувства?

- *Отвлечення.* Побочные вопросы становятся важнее, чем главная сюжетная линия. И все (автор, герои, читатель) забывают, в чем был смысл сцены. Иногда это происходит из-за чересчур подробного описания прошлого и внутреннего мира второстепенных персонажей.
- *Вмешательство со стороны других персонажей.* Неважно, помогает это героям сблизиться или наоборот, усиливает конфликт между ними, это убирает фокус с главных отношений в истории. Герой и героиня должны сами решать свои проблемы.

5) История плохо рассказана.

Возможно, автор слишком сильно обобщил историю, «рассказал» ее вместо того, чтобы «показать». Может быть, предложения двусмысленные и читателю приходится задумываться о том, что же автор имел в виду. Может быть, события описаны в неправильном порядке и это сбивает читателя с толку.

СИМПТОМЫ БОЛЕЗНИ

- *Медленное начало.* Допустим, в первой главе героиня рассуждает о прошлом и о том, как она дошла до такой жизни. Часто это действительно важная информация, но ее не нужно давать в первой главе. Если вместо этого вы начнете

с действия, то персонаж читателю будет небезразличен. Он будет продолжать читать, чтобы узнать о его прошлом.

- *Умиротворенные концовки.* Главы или сцены, заканчивающиеся тем, что героиня беспечно засыпает – дают читателю отличную возможность сделать то же самое.
- *Излишне быстрое действие.* Проверьте, нет ли в вашем тексте таких фраз, как «Позже», «Через несколько минут», «После того, как она все обдумала» и других. Это значит, что вместо того, чтобы показать, что происходит, вы рассказываете читателю об этом.
- *Плавающая точка зрения.* Это относится к тем случаям, когда история по непонятной причине рассказывается от лица то одного, то другого персонажа, или когда просто непонятно, кто рассказчик в истории.
- *Диалог «ни о чем».* Вместо раскрытия важной информации диалог фокусируется на различных неважных деталях (в нем много фраз, типа «Привет», «Пока», «Как тебе кофе?»).
- *Грамматические или стилистические ошибки.* Это отвлекает внимание читателя от истории и заставляет проводить время в догадках: что же хотел сказать автор. Иногда легче просто закрыть книгу.

Еще приемы:

– *Сделайте перерыв.* Не надо пытаться писать и сразу же себя редактировать. Это очень разные задачи. Если вы будете постоянно переключаться, то в голове начнется путаница. Так можно удалить фрагмент, который на самом деле был совсем не плох.

– *Распечатайте текст.* Редкий человек может успешно редактировать текст с экрана. Большинству текст кажется более «реальным», когда слова напечатаны на бумаге. Все проблемы текста: опечатки, недостатки сюжета – видны гораздо лучше.

– *Запишите текст на диктофон.* Так можно понять, насколько естественные получились диалоги. Прослушивание поможет вам понять, удачный ли ритм истории вы задали, удачными ли получились персонажи и насколько постоянным получился образ рассказчика. Если бы вы вели машину и параллельно слушали эту аудиокнигу, было бы вам интересно?

– *Пользуйтесь цветными маркерами.* Чем больше, тем веселее. Выделяйте диалог одним цветом, интроспекцию – другим, повествование – третьим, а описания – четвертым. Конечно, если вы влюблены в свой компьютер, то вы можете использовать для этих целей программу, в которой обычно работаете. Если вы очень хорошо разбираетесь в программе, то можете заняться составлением таблицы стилей и привязывать определенный цвет к стилю абзаца, а потом смотреть, как развивается ваша работа. В любом случае, этот инструмент поможет вам понять, не слишком ли много вы используете внутренних монологов, описаний, ра-

зобратъся, насколько разные части пропорциональны друг другу. Если в начале книги много диалогов, а в конце – мало, то возможно вы в какой-то момент перестали показывать историю и начали рассказывать ее.

– *Следите за временем.* Чем дольше я работаю над историей, тем более скучной она мне кажется. Иногда все движется в правильном направлении, но ты просто устаешь работать над одним и тем же фрагментом. Когда я слежу за тем, сколько времени уделяю работе над каждой сценой, то мне легче сохранить уверенность в своих силах, если в какой-то момент работа над историей замедляется.

20 ОШИБОК, КОТОРЫЕ НЕ СОВЕРШИТ ОПЫТНЫЙ СЦЕНАРИСТ

Терри РОССИО, сценарист (трилогия «Пираты Карибского моря», «Шрек», «Маска Зорро», «Легенда Зорро»)

Прежде чем написать сценарии фильмов «Пираты Карибского моря», «Шрек» и «Маска Зорро», Терри Россио, как и все неопытные авторы, совершал множество ошибок. Со временем он научился их избегать и составил список самых распространенных ошибок, которых не должен допускать любой автор.

Мне рассказали историю про лекцию одного всемирно известного сценариста. Несколько сотен начинающих авторов сидели в большом зале в предвкушении прозрений, мудрости и вдохновения от человека, который так много добился. Подошел назначенный час и толпа утихла. Зал заполнился мягкими аплодисментами – это лектор появился на сцене. Он подошел к кафедре и, зажмурившись от света «софитов», посмотрел в зал. Повисла пауза. Он откашлялся, прочистил горло и сказал: «Вам бы сейчас нужно сидеть дома и писать». После этого автор развернулся и вышел из зала. Лекция закончилась.

Так и подмывает закончить статью прямо на этих словах, как тот лектор, и посоветовать всем просто пойти домой и начать писать. Но... Все-таки нужно сказать, что после того, как напишешь 20 сценариев, а некоторые еще и перепишешь по 30 раз, начинаешь замечать повторяющиеся проблемы. Потом начинаешь как-то обозна-

чать их для себя, а потом – составляешь арсенал приемов, которые помогают с этими проблемами справиться.

Поэтому давайте продолжим теоретическое занятие. В этой статье вы найдете немало концепций, приемов и идей, которые мы с моим соавтором Тедом Эллиоттом собирали не один год. Я планировал из каждой идеи сделать отдельную статью, но понял, что насильно пытаюсь их растянуть. И если вам покажется, что некоторые из этих мыслей слишком очевидны, то не переживайте. Недостаток качества мы компенсируем количеством.

ТЕОРИЯ ВОНГА

Эта идея появилась, когда мы в какой-то момент устали объясняться со студийными креативными продюсерами. Стоило нам написать сцену или диалог, которые были хоть немного непонятными или слишком интеллектуальными, как они тут же начинали говорить, что зритель ничего не поймет. Теперь мы отвечаем на такое замечание, что зритель и не должен этого понимать. История не зависит от этого понимания. Мы назвали такой прием теорией Вонга в честь серии рекламных роликов, которые «Лаборатория Вонг» выпускала в восьмидесятые.

В этих роликах компьютерный консультант описывал решение какой-нибудь сложной компьютерной проблемы своим коллегам. Обычному человеку их разговор казался полной белибердой: «Мы провели ISDN прямо до сервака, подцепили мощный и быстрый рэйд, благодаря этому пропускная на слоте PCI дошла до две-

надцати гигов в секунду. Когда мы показали решение клиенту, она глазам не поверила!» Никто не понимал, о чем эти ребята говорят, но нужный эффект был достигнут – зритель знал, что перед ним профессионалы.

Нас действительно беспокоило, что мы не могли использовать в сценариях прием, который видели каждый день по телевизору. Если персонажи действуют и говорят так, будто они умнее зрителя, то зритель сразу понимает: это эксперты. Еще этот трюк помогает сделать историю более правдоподобной. Кстати, интересный факт: большинству нравится подслушивать разговоры профессионалов, даже если в них не все понятно.

МакГАФФИН

Альфред Хичкок использовал этот термин для обозначения важного предмета, за которым гонятся все в истории и вокруг которого вращается сюжет. Классический пример – микропленка в фильме «На север через северо-запад». Пленка никак не задействована в истории, она просто служит для организации событий фильма. Микропленка – это МакГаффин.

Немного другой пример: транзитные письма из «Касабланки». Там у МакГаффина была функция. Письма позволяли спокойно покинуть Касабланку. Однако классический МакГаффин – это предмет, единственная функция которого – быть ценным.

НАДЕЛИТЕ СМЫСЛОМ КАЖДОЕ СОБЫТИЕ

Часто можно усилить сценарий, не прибегая к добавлению новых неожиданных сюжетных поворотов. Попробуйте сделать историю насыщенной и интересной, благодаря более тщательной проработке имеющихся событий. Из каждого нужно выжать максимум.

(Можете прочитать любую главу любой книги Стивена Кинга, чтобы понять, что я имею в виду. Обратите внимание, как мастерски он прорабатывает каждую сцену, чтобы добиться от нее наибольшего эффекта).

Если вы вырезали все, что персонаж делал в фильме, то, наверное, этот персонаж вам не нужен. Иногда так вычеркивают даже одного из главных героев.

Плохие сценарии состоят из отдельных кусков – им не хватает связности. Хорошие – разворачиваются шаг за шагом. Каждый жест, каждая реплика, каждое действие – все четко и красиво – как жемчужины, насаженные на нитку. Получается большая, законченная история, которую зритель воспринимает небольшими отрезками – чем более ясным будет каждый из них – тем лучше.

КЛОНИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ

Директора на студиях любят сокращать сценарии. Они спрашивают: «А эта строчка нам действительно нужна?» И чаще всего, если уж говорить честно, справедливый ответ – нет, не нужна.

Но именно в такие моменты мы с Тедом обычно вспоминаем теорию «клонических войн». В первом фильме «Звездные войны» Оби-Ван Кеноби говорит Люку: «Он сражался вместе с твоим отцом в клонической войне». Больше на протяжении всего фильма ни одного упоминания этих войн нет. Обязательно ли оставлять эту строчку в сценарии? Кажется, нет. Но именно присутствие подобных незначительных штрихов делает мир «Звездных войн» таким правдоподобным. На протяжении многих лет после выхода фильма его фанаты придумывали истории, которые могли бы произойти во времена тех войн. А все из-за одной строчки.

ТРИ КРУТЫЕ СЦЕНЫ, НИ ОДНОЙ ПЛОХОЙ

Говорят, что Джек Николсон однажды сказал, что соглашается сниматься в фильме, если у его персонажа есть «три крутые сцены и ни одной плохой». Полезно посмотреть на ваш сценарий глазами актеров, которые будут играть роли. Можете ли вы перечислить три классные сцены, которые вы приготовили для своих главных персонажей? А плохих сцен точно удалось избежать?

КАЖДЫЙ ПЕРСОНАЖ ДОЛЖЕН ЧТО-ТО ДЕЛАТЬ

Кажется, об этом и говорить не надо: каждый персонаж должен участвовать в истории, оказывать влияние на ход событий. По крайней мере, в один момент их действия должны влиять на сюжет. Вы должны понимать, как каждый из персонажей участвует в происходящем и в случае чего говорить: «Если мы его вычеркиваем, то вот этот эпизод разваливается ».

Если вы вырезали все, что персонаж делал в фильме, то, наверное, этот персонаж вам не нужен. Иногда так вычеркивают даже одного из главных героев.

Это правило включается в игру, когда во время обсуждений сценария принимается решение сократить сценарий или дать больше классных моментов герою. Допустим, герой совершает пять действий в эпизоде, а его помощник – две. Тогда можно сократить сцену, убрав у каждого из них по одному действию. Остается четыре у героя и одно у помощника. Но нельзя отнимать у помощника последнее действие: вырезать его или отдавать главному герою. Здесь и вступает в силу это правило.

РАССКАЗЫВАЙТЕ ИСТОРИЮ ДЕЙСТВИЯМИ

Здорово, когда у героев насыщенная внутренняя жизнь, но, тем не менее, нельзя строить сюжет вокруг того, как персонаж меняет свою точку зрения. Подумайте, как смотрится простое изменение персонажа, если за ним не следует действия.

Заданием сценариста как раз и является взять внутреннее изменение персонажа и позволить ему проявить себя в действиях. Проблемы должны выражаться внешне через других персонажей или через возникающие ситуации, с которыми герою приходится справляться у нас на глазах.

Это простой прием, который применяется практически во всех хороших историях. В «Рокки» поиск самоуважения был показан через подготовку героя к бою. В фильме «Лжец, лжец» внутренняя борьба героя Джима Керри проявляется, когда на него налагается заклятье, и он вынужден говорить только правду. В «Касабланке» страдания Рика становятся видны, когда в его жизнь возвращается девушка, которую он когда-то любил. Появляется возможность показать всю боль, которая живет у Рика глубоко внутри.

ПЕРВАЯ ВЕРСИЯ ИДЕИ

Это не относится к сценарному мастерству. Скорее, это прием, который можно использовать на обсуждении сценариев. Перед тем, как предложить идею, вместо того, чтобы долго рассказывать обо всех допущениях, оговорках, недоработках, можете просто сказать: «Первая версии идеи такая...» и начать рассказывать, что придумали. Другая фраза: «Вот черновая версия идеи» или «Эту идею нужно будет дорабатывать». Так вы можете «вести в игру» идеи, в которых вы не уверены на 100 %, чтобы добраться шаг за шагом до лучшего, что у вас есть.

ПОДТЕКСТ И ВТОРОСТЕПЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ ЛИНИИ

Подтекст не появляется в сценарии автоматически. Это не побочный эффект хорошего сценария. Довольно часто его необходимо сознательно встраивать в историю.

Здорово, когда у героев насыщенная внутренняя жизнь, но, тем не менее, нельзя строить сюжет вокруг того, как персонаж меняет свою точку зрения.

Рассмотрим для примера героя, переживающего из-за потери любимой. Подход «в лоб» – это показать сцену, в которой он плачет. Но сцена будет гораздо сильнее, если герой будет реагировать на это расставание нетипично: например, начнет рисковать своей жизнью или причинять боль любимым людям. Эмоциональный фон от потери оказывается вне фокуса и становится мощным подтекстом для последующих сцен.

И раз уж мы заговорили о неочевидном... самый полезный совет, который я услышал от Роберта Земекиса был таким (цитирую по памяти): «Именно во второстепенной сюжетной линии можно в открытую играть с темой». Вспомните «Назад в будущее», вспомните, как Марта помогает маме и папе снова влюбиться. Главным препятствием была нехватка смелости у его отца, и Марта помог ему с ней справиться. Тема всего фильма – жить сегодняшним днем. Возможно, эта идея тяжело вата для основной линии, но второстепенный сюжет получился отличный.

ТОЧКИ ЗРЕНИЯ

Полезная техника для проверки сюжета – проследить его развитие с точки зрения всех персонажей. Если история логична с точки зрения каждого из персонажей, то сюжет, скорее всего, стройный, больших несоответствий в нем быть не должно.

Дополнительную читку мы проводим для еще одного персонажа – зрителя. В каждой сцене необходимо понимать, что зритель знает относительно каждого из персонажей, о чем он догадывается. Это помогает добиться максимального правдоподобия. Иногда сцена кажется неудачной не потому, что персонаж так себя не может повести, а потому что зритель знает слишком мало или слишком много. Тогда достаточно убрать одну реплику в предыдущей сцене, и все встает на свои места.

Другое название «интуитивная логика». С ней опасно играть, так как инструмент это мощнейший. Помимо обычной логики сюжета у фильма есть еще и эмоциональная логика. Например, если зритель хочет, чтобы что-то произошло, то ему легче поверить в вероятность этого события.

ПЕРЕВЕРТЫШИ

Иногда ваша уверенность сильнее всего мешает вам отыскать проблемы в сценарии. Есть такие моменты, в которых вы уверены, вы даже не задумываетесь о них. Именно они не дают вам отыскать по-настоящему изобретательное решение сцены. Попробуйте воспользоваться следующим правилом: подвергать сомнению все! Ес-

ли какая-то сцена вызывает сомнения, то попробуйте шаг за шагом поменять все принятые вами решения на полностью противоположные.

Когда герой принимает решение, идущее вразрез с логикой, это сразу вызывает наш интерес. (Вспомним еще раз фильм «В поисках затерянного ковчега». Когда Индиана Джонс связывает Мэрион вместо того, чтобы спасти ее, – это отличный перевертыш. Одно это действие очень многое говорит нам о главном герое.)

ДО ПРЕДЕЛА

Персонажи, сценарии, эпизоды гораздо чаще оказываются неудачными из-за того, что сценарист не выжимает из них все, что можно, и реже из-за того, что автор перегнул палку. Это практически непреложное правило: персонажи, эмоции, ситуации, доведенные до предела, практически всегда хорошо смотрятся в кино. Вспомните, сколько экстремальных ситуаций было в «Криминальном чтиве». (Конечно, всему есть предел. Так, важно понимать, какое влияние ваше решение окажет на настроение фильма. Сколько в нем будет секса и насилия?) Но всегда стоит хотя бы задуматься: «Дожали ли мы эту сцену до предела?»

РИК

Мы пользуемся особым персонажем, которого называем «Рик» в честь одного из героев сериала «Частный детектив Магnum». Рик был надоедливым другом главного героя. Он всегда представлял интересы зрителей, когда авторы использовали

слишком сомнительные сюжетные ходы. Его главная фраза была примерно такой: «Ну слушай, Магнум, эти жулики нам никогда в жизни не отдадут 7 миллионов в золотых монетах! Это безумие!» Именно так думал и зритель.

После этого Магнум спокойно объяснял Рику свой план и то, почему жулики все-таки отдадут им 7 миллионов золотом. Он убеждал Рика и, теоретически, эти аргументы должны были успокаивать и зрителя.

УМНЫЕ ЗЛОДЕИ, БОЛЕЕ УМНЫЕ ГЕРОИ

Иногда кажется, что для решения проблемы, стоящей перед героем, достаточно всего лишь сделать антагониста чуть глупее. И что нет необходимости изобретать сверх-оригинальный ход. Особенно любят так поступать студийные редакторы.

Прошу вас, будьте умнее.

Вспомните «Звездные войны». Фильм с невероятно выверенной структурой. После того, как Люк и компания, оставив Оби-Вана, смогли покинуть звезду смерти, нам показывают Дарта Вейдера: «Маячок наблюдения установлен?». Оказывается, героям позволили сбежать, чтобы они привели злодеев к базе повстанцев. В следующей сцене Хан Соло хвастается тем, как они ушли от погони, а принцесса Лейя говорит: «Нам позволили убежать. Только так можно объяснить то, как легко нам удалось уйти». Они знают, что за ними следят, но у них нет выбора. Они отправляются на базу и надеются на то, что украденные планы Звезды Смерти (вот еще

один пример МакГаффина) позволят ее уничтожить. Умные злодеи, еще более умные герои, отличный сюжет.

Так что злодеев нужно делать настолько умными, насколько это возможно, даже если такое решение загоняет вас вместе с протагонистом в безвыходное положение. Вот работа для настоящего сценариста!

РАСКРЫВАЙТЕ ГЕРОЯ ЧЕРЕЗ РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

Иногда в сценарии остается какая-нибудь неуклюжая сцена, с которой ничего нельзя поделать. Ее никак не улучшить, но и избавиться от нее нельзя. В таком случае, первое правило – сделать ее короткой. Второе правило – спрятать неуклюжесть сцены.

Вместо того чтобы делать акцент на том, как сцена развивает сюжет, расскажите в ней о характере героя: о его страстях, желаниях, страхе, гневе – неважно о чем. Сцена должна концентрироваться не на логичной сюжетной составляющей, а на эмоциях и внутреннем мире персонажа. Вы не поверите, какие дыры в сюжете можно спрятать таким образом!

ЕСТЬ У МЕНЯ НЕБОЛЬШОЙ СПИСОК...

Вот мой личный, ничем не обоснованный список элементов, которые, как мне кажется, никогда не работают в фильмах:

1. Культы (примеры: «Сети зла», «Молодой ШерлокХолмс»)
2. Младенцы в опасности («Охотники за приведениями 2», «Уиллоу»)
3. Заснеженные пейзажи (кому вообще захочется работать в холоде?)
4. Фильмы о тяжелой жизни угнетенных рабочих («Игрушки»)
5. Истории об алкоголизме и наркозависимости
6. Истории, в которых герой действует из боязни общественного осуждения.

Спорт, который всегда выглядит в кино плохо, как бы его не пытались показать, – теннис. Вот сцены или эпизоды, которые всегда работают:

1. Игра в покер
2. Соблазнение
3. Аукционы (вспомните Хичкока)
4. Казни
5. Солнечные, тропические пейзажи (подумайте, куда бы вы хотели съездить. Пусть там и разворачивается действие фильма)
6. Истории с картами и поисками сокровищ
7. Любые гонки

А в завершение хотелось бы рассказать о железном правиле успешных кассовых сборов: герой должен улыбаться. В большинстве фильмов (и уж точно во всех плохих) герой ходит с таким выражением лица, как будто у него зубы болят. Подумайте лучше о каком-нибудь из своих любимых фильмов. Уверен, что вы сможете вспомнить кадр, в котором герой ухмыляется. Кстати, если вы хотите, чтобы ваш

фильм побил все рекорды сборов, то пусть герой улыбнется в первом, втором и третьем акте. Я проверял – работает.

ТЫСЯЧЕЛИКИЙ ГЕРОЙ

Подумайте с точки зрения жанра: каким должен быть ваш герой. **ДРАМАТИЧЕСКИЙ ГЕРОЙ** добивается цели благодаря своим стараниям. **ТРАГИЧЕСКИЙ ГЕРОЙ** терпит неудачу, несмотря на все свои старания. А **КОМИЧЕСКИЙ ГЕРОЙ** добивается цели, несмотря на все свои старания – обычно он старается не героистовать.

Рик из «Касабланки» – пример драматического героя. Эдип – классический трагический герой. Он обречен с самого начала, его действия не имеют значения. Бильбо Бэггинс из «Хоббита» – великолепный комедийный герой. Он почти до самого конца пытается не быть героем. (Наиболее эффектной смотрится концовка комедии, в которой комедийный герой ведет себя, как драматический. Вспомните, например, «Охотников за приведениями»).

60 СЦЕН ПО ДВЕ МИНУТЫ

Джордж Лукас однажды сказал, что фильм – это «60 классных сцен по две минуты». И когда дело доходит до съемок, то Лукас абсолютно прав. Режиссер, актеры, декораторы, оператор – все будут воспринимать фильм по сценам. Времени фильма хватает примерно на шестьдесят сцен. Помните об этой структуре, когда вы-

страиваете сюжет. Тогда вы сможете выделить именно те эпизоды, которые необходимо показать и сможете отбросить лишнее.

МОНТАЖ ГИЛЛИГАНА

Это классический комедийный прием. Герой, размахивая руками, кричит: «Вы что, правда, ждете, что я надену юбку, заберусь на смотровую площадку Эмпайр Стейт Билдинг и буду там распевать „New York, New York“? Да вы с ума сошли! Я никогда в жизни...» А в следующем кадре наш герой делает именно то, от чего отказывался. Монтаж Гиллигана в действии.

СЮЖЕТ И ФАБУЛА

Фабула – это то, что происходит. Сюжет – это то, как вы показываете зрителю происходящее. Они не всегда совпадают. Многие становятся заложником фабулы. Они думают: «События идут в таком порядке, значит, так их и нужно показывать».

А что если сменить точку зрения, показать флэшбэк, скрыть что-то от зрителя, показать произошедшее в случайном порядке? Очень редко последовательное описание всех событий истории бывает наиболее эффективным подходом. Вспомните хотя бы такие фильмы, как «Побег из Шоушенка», «Мужество в бою», «Гражданин Кейн».

Последние десять минут «Побега из Шоушенка» – это вообще шедевр. Нам рассказывают историю, внутри которой есть флэшбэк, внутри которого есть еще один флэшбэк, потом время возвращается в нормальное русло – и все это авторы делают, продолжая удерживать наше внимание! Великолепно!

Вот так. Надеюсь, вы воспользуетесь хотя бы некоторыми инструментами из этого набора. Кстати, почему вы все еще читаете эту статью? Марш домой – писать!

6 ОПОРНЫХ ТОЧЕК КОМЕДИИ

Стив Каплан, консультант студий Dreamworks, HBO, Paramount, скрипт-доктор

Комедийные приемы, которые отлично работали в старых картинах, практически не воспринимаются современным зрителем. В новых фильмах персонажи ведут себя смешно, но при этом – естественно. О том, как добиться такого эффекта, – в статье консультанта студий Dreamworks, HBO и Paramount Стива Каплана.

Между драмой и комедией можно провести много параллелей. Драма помогает нам мечтать о том, какими мы могли бы быть, а комедия помогает нам быть такими, какие мы есть. Драматическое интересуют идеальные люди и трагедия тщетного стремления к идеалу, а в мире комедий люди несовершенны: неуверенны, неуклюжи – все это классические качества комедийных персонажей. Разве не все мы такие? Герой драмы может проходить через черную полосу в жизни, герой комедии – тоже, но ее автор обратит внимание на то, как именно герой преодолевает эту полосу (персонаж, например, проводит время, не вылезая из пижамы, питаясь только бутербродами). Ситуация та же самая, но комедия помогает нам справляться с темными полосами в жизни, показывая все (в том числе и нас самих) со стороны.

Комедия говорит правду, в особенности о том, что значит быть человеком. Комиком быть просто – нужно всего лишь осмелиться выйти на сцену перед толпой незнакомых людей и признаться в том, что ты – человек. Наберитесь смелости и рас-

скажите правду, в первую очередь, – о самом себе, о своих необычных поступках, о том, каким странным вам кажется мир. Так и пишутся лучшие шутки.

Так что же такое комедия? Традиционно комедия рассказывает историю обычного парня или девушки, которые сталкиваются с непреодолимыми препятствиями, не имеют ни единого шанса на достижение своей цели, но не теряют надежды. Это математически точная формула.

Драма помогает нам мечтать о том, какими мы могли бы быть, а комедия помогает нам быть такими, какие мы есть. Драматическую историю интересуют идеальные люди и трагедия тщетного стремления к идеалу, а в мире комедий люди несовершенны.

Из этой формулы мы можем вывести практические приемы – я называю их «Тайными приемами комедии».

Вот они:

1. «Все за победу»
2. Не-герой
3. Конструктивные или эгоистичные поступки
4. Активная эмоция
5. Метафорические отношения
6. Прямая линия / волнистая линия

Первый прием – «все за победу». Герою комедии позволено делать все, что он почитает нужным, чтобы победить. В комедии герой может не задумываться над тем,

как в его ситуации поступать правильно. Даже если поступок будет выглядеть глупо, герой еще на шаг приблизиться к цели. Никто не пытается быть смешным, персонаж просто стремится к своей цели, оставаясь самим собой. Это важно понимать, для того, чтобы не вставлять лишние сцены, или специально «усмешнять» героя.

Следующий прием – не-герой. Мы должны рассказывать об обычном человеке, которому не хватает некоторых, а может быть, и всех качеств, необходимых для победы. Заметьте, что мы не говорим комедийный герой. «Не-герой» – это более точное описание. Он не идиот, не дурак – ему просто чего-то не хватает. А может не хватать очень многого. Главное, что это не останавливает его в стремлении к цели. Чем больше полезных навыков у вашего героя, тем он менее комичен и более драматичен. И такой «трагикомичный» персонаж вызывает как раз наибольший интерес. Вот, например, один из вариантов арки героя ромкома: в романтические моменты герой, который прежде был неуклюжим или наглым, проявляет себя более чувствительным, более взрослым. За примером обратимся к классике: вспомните персонажа Билла Мюррея из «Дня Сурка», как он меняется из комичного героя к романтичному.

Мы должны рассказывать об обычном человеке, которому не хватает некоторых качеств, необходимых для победы. Никто не пытается быть смешным, персонаж просто стремится к своей цели, оставаясь самим собой.

Конструктивные или эгоистичные поступки: персонаж должен считать, что все его действия, ведут к цели, и его не должно заботить, что он может выглядеть дураком,

глупцом или наивным. Этот же прием помогает сделать неприятных персонажей более человечными.

Активная эмоция – та эмоция, которая естественным образом рождается в ситуации, где герой хочет добиться цели. Она всегда направлена на окружающих и именно ее и должен испытывать персонаж.

Метафорические отношения. Этот прием касается восприятия. Идея в том, что под поверхностью любых отношений лежат настоящие, метафорические отношения. Персонажи фильма, как и все люди, воспринимают мир по-особому, через символы, метафоры. Подумайте о знакомых влюбленных. Одни дерутся, как кошка с собакой, другие – сюсюкаются друг с другом, как дети, а у третьих – отношения деловых партнеров: «Так, похоже, что я не смогу заняться с тобой сексом во вторник, но если передвину некоторые дела, то возможно смогу выделить полчаса днем в воскресенье». Фактически они могут быть женаты, но метафорически отношения между такими супругами будут сделкой, строгие условия которой требуют неукоснительного соблюдения.

Мы думали, что в комедии нужно показывать, как кто-то делает глупости... а позже поняли, что в комедии нужно показывать, как кто-то смотрит на то, как кто-то делает глупости.

И наконец, прием, который изменит ваше представление о комедии: прямая линия / волнистая линия.

Джон Клиз однажды сказал, что когда «Монти Пайтон» только начинали творить, они считали, что суть комедии в глупых поступках: «Мы думали, что в комедии нужно показывать, как кто-то делает глупости... а позже поняли, что в комедии нужно показывать, как кто-то смотрит на то, как кто-то делает глупости».

В классическом скетче «Кто на первой базе?» очевидно, что один герой – толстый, болтливый коротышка – юморист, а высокий, хмурый герой – серьезный. И многие не понимают, что для создания комичной ситуации нужны «обе стороны конфликта». На самом деле один должен «видеть» смешное, а второй – нет. Один должен создавать проблему, а второй – с ней бороться.

Итак, для создания комического эффекта нам необходим не только «юморист», который делает глупости, создает проблему, но и «представитель зрителей» – тот, кто наблюдает за действиями второго, за его попытками решить проблему. Этот второй может не так много говорить, не делать чего-то смешного, и, поскольку он тоже «не-герой» он видит проблему, но не имеет достаточных навыков для ее решения. «Прямая линия» создает проблему, «волнистая линия» – борется, пытается изо всех сил, но не в состоянии решить проблему. «Волнистая линия» много времени проводит, наблюдая действия «прямой». Персонаж все видит, но не знает, что сделать. Начинается путаница, затруднения. А другие персонажи делают то, что Джон Клиз назвал «глупостями». Комический эффект создается именно благодаря этому сочетанию, а не швырянием пирогов в лица друг друга.

Используйте эти приемы, и вы будете лучше понимать секреты комедии.

ДРАМАТУРГИЯ СЕКСА. ЧАСТЬ 1

Терри РОССИО, сценарист (трилогия «Пираты Карибского моря», «Шрек», «Маска Зорро»)

Все, что связано с сексом, всегда вызывает интерес. В Голливуде давно это поняли, поэтому практически в каждом втором сценарии есть хотя бы одна эротическая сцена. Но большинство из них – фригидны, потому что авторы не следуют определенным правилам и допускают одни и те же ошибки. О том, почему так происходит и как сделать каждую эротическую сцену запоминающейся – в статье Терри Россио.

Знаете, у меня есть одна сумасшедшая идея. Совершенно безумная. Мне кажется, что людей больше всего на свете интересует секс и все, что его окружает: от флирта до безмолвной усталости после. Да, в восемнадцатом веке Сэмьюэл Джонсон сказал что «секс – это чудовищные расходы, нелепые позы и быстрое удовлетворение», но по какой-то причине эротика привлекает всеобщее внимание: может быть, дело в любопытстве, может быть, ее просто не хватает в нашей жизни, а, может быть, нам просто интересно?..

Удивительно, но в Голливуде, кажется, это понимают далеко не все. У американского кинематографа отвратительная репутация, но при этом фильмы в штатах снимаются, прямо скажем, пуританские. Вы уже готовы спорить, но прежде задумайтесь, когда вы в последний раз видели действительно сексуальный фильм? Такой, что заставил вас порадоваться, что вы пришли на него не в одиночестве? Год назад? Два года назад? Скорее всего, это даже был не американский фильм.

Но если Голливуд можно назвать пуританским, то сценарии, которые присылают начинающие авторы, я бы назвал совершенно фригидными – полная бессмыслица, если подумать. Поскольку многим известно, что эротические сцены привлекают интерес студий. Говорят, что сценарий Лоренса Кэздана «Жар тела» редакторы пересылали друг другу из-за тех сцен любви, которые в нем были. Да, это один из лучших сценариев всех времен, но кроме того, только вдумайтесь: людям, которые никак не участвовали в принятии решений, его пересылали с пометкой: «Прочитай обязательно! Жаркая штучка!» (Некоторые сцены даже не вошли в фильм. Например, была отличная сцена, в которой Марта надевает костюм стюардессы и обслуживает Неда.)

Итак, дорогие сценаристы, вот мой вам совет: задумайтесь о тех людях, которым приходится читать тонны недоработанных сценариев. Пусть эти недоработанные сценарии будут хотя бы сексуальными.

Представьте, как редактор лежит дома в кровати, попивая чай, а рядом – стопка сценариев, которые нужно прочитать. Напишите такой сценарий, который заставит их одной рукой держать страницы, а второй... или заставит их наброситься на любимую, когда она войдет в комнату. По крайней мере, утром, у редактора будет хорошее настроение, и он с радостью прочитает, чем закончилась ваша история.

Хорошо. Пришло время доказательств. Прямо здесь, прямо сейчас, в этой самой статье я продемонстрирую, как секс способен создавать и удерживать читательский интерес.

Я обещаю рассказать вам в подробностях реальную эротическую историю, случившуюся лично со мной.

что-что?

Неужели, я на такое способен?! И неужели, кому-то интересно о таком читать? Да и кто же мне поверит?

Ведь это сайт для сценаристов. Наверняка, на нем работают типы в очках с толстыми линзами, которые не выходят из библиотек, пьют зеленый чай, и время от времени вдохновенно обсуждают, какой же должна быть структура сценария. Ведь у нас и жизни нет. Да и вообще, знай мы хоть что-то о сексе, неужто мы бы писали сценарии?

Но я действительно расскажу вам настоящую историю, а мимолетно упомяну грейпфрут, подушку, упрямый противозачаточный колпачок, мультипликатора Чакка Джонса, цыганский фургончик, кота и то, что называется «распорки любви».

Покажется ли эта статья кому-то оскорбительной?

Безусловно. (Если вас беспокоят откровенные описания секса или эротические истории лучше почитайте что-нибудь другое!)

Это не безвкусица?

Возможно. Но... что-то подсказывает мне, что вы дочитаете ее до конца.

СЕКСУАЛЬНАЯ ПОЛИТИКА

Если вы решили написать сцену секса, то должны понять, что вступаете на минное поле. Даже работая над этой статьей, я понимаю, что в ней будут придирааться к каждому слову, каждому предложению, все намеки будут распознаны и подвергнуты тщательному разбору и критике. Есть люди, которые очень серьезно относятся к таким вещам.

Так что же? Может ли у Джеймса Бонда быть несколько любовниц? Нужно ли показывать в каждой сцене контрацептивы? Должны ли сценаристы подвергнуть критике беспорядочные половые связи в нашу эру СПИДа? Действительно ли мужчины боятся сексуально агрессивных женщин? Сколько тела можно показывать, чтобы это считалось эротичным, а не безумством?

Когда мы пишем о сексе, нам сразу же приходится ответить на такой вопрос: принять ли сексуальные каноны нашего времени или бороться с ними? Что если вы собираетесь поговорить на тему межрасового секса, геев или заявить, что, возможно, (ну, чисто теоретически) секс по инициативе женщины не должен караться смертной казнью?

Некоторые табу настолько сильны, что любое включение их в историю может перетянуть внимание со всего остального, о чем вы хотите рассказать. К счастью межрасовые браки давно стали частью нормы. А вот бисексуальность, измены, промискуи-

тет, нудисты, вуайеристы или даже обычный групповой секс до сих пор привлекают столько внимания, что могут легко затмить основную сюжетную линию.

Может быть, наша обязанность художников – защищать точку зрения, что все происходящее между двумя взрослыми людьми по взаимному согласию – это нормально? Может быть, фильмы должны исследовать различные проявления сексуальности, иногда сопровождая историю советом: «Ребята, так делать нельзя!» Или это способствует нравственному разложению нашей культуры? Вы можете решить своим произведением заклеить позорное поведение, рассказав поучительную морализаторскую басню. А может быть, как раз это вредит культуре? А может быть, вам просто хочется рассказать эротичную историю.

Небольшой совет для начала – если секс занимает важное место в вашем сценарии, то вы должны понять свою точку зрения, тему сценария. Ничто не делит зрительный зал пополам так, как это делает секс на экране. Я не говорю, что нужно писать, постоянно думая о политкорректности, но реакцию зрителей контролировать нужно обязательно. А особенно, когда вы пишете на такую скользкую тему.

КАК ПИШЕТСЯ ЭРОТИЧЕСКАЯ СЦЕНА

Ладно, хватит политики. Приступим к делу. Вот, как пишется сцена секса:

Двое целуются. Потом еще. Потом они сжимают друг друга в объятьях. Падают в сторону. Следующий кадр можете выбрать из следующих вариантов:

- а. восход
- б. поезд, въезжающий в тоннель
- в. волны, разбивающиеся о берег
- г. фейерверк
- д. паровой свисток паровоза

Ну хорошо, может быть, я чуть-чуть преувеличиваю. Так делать не надо. Это все клише, которые появились в ответ на Кодекс кинопроизводителя (Кодекс Хейса), введенный в действие в первой половине двадцатого века.

Расскажу как все было: в 1920-х Марлен Дитрих стала звездой Голливуда. В 1930-х Ассоциация кинопроизводителей ввела в действие собственный этический кодекс. Над ним трудились Уилл Хейс и Джозеф Брин. Среди прочего кодекс устанавливал, что «Сцены страсти не должны присутствовать в фильме, если они не важны для сюжета». А также, что «Излишние, похотливые поцелуи, похотливые объятия, позы и жесты, намекающие на непристойности показывать нельзя».

Так на экранах и появились паровые свистки. К счастью, эти ограничения привели к повышению уровня сексуальных символов и к тому, что искусство диалогов сценаристы довели до совершенства. Авторам фильмов приходилось быть очень изобретательными, чтобы обходить кодекс. Иногда результатом становились великолепные сцены. Мой соавтор Тед Эллиотт часто приводит в пример сцену из фильма «Скоморох». Когда Стюарт Грейнджер и Элеанора Паркер начинают драться в цы-

ганском фургончике, камера оказывается снаружи. Несколько секунд мы видим, как фургончик раскачивается в разные стороны. Вы сразу же задаетесь вопросом: «Что же там происходит?»

Но времена меняются и теперь уже нет необходимости прибегать к испытанным временем клише. Это обыгрывается в великолепной сцене из фильма «Игрок». Девушка-редактор сидит в джакузи с Тимом Роббинсом и вслух читает эротическую сцену из присланного сценария. Она написана пошлейшим языком. Автор положил любовников в стог сена и прописал все – вплоть до реакции скота на то, что происходит. Тут редактор отбрасывает сценарий, и мы видим, что она обнажена. Она подплывает к Тиму Роббинсу, чтобы заняться с ним любовью. Этот момент гораздо более эротичен, чем та сцена, которую она читала, ведь он гораздо реалистичнее.

И тут впору вспомнить наш вопрос: Так как же пишутся эротические сцены? Вопрос непростой, но я попробую на него ответить. Предлагаю четыре варианта: правда, распорки любви, долгая прелюдия и уникальная деталь. Давайте, сначала, разберем первую из них.

№ 1. Правда

Настоящая обнаженка не особо почитается в Голливуде. Как сказал Ричард Дрейфус в «Конкуренции»: «Признайте, при полном освещении никто не выглядит идеально». Поэтому у мужчин никогда не показывают половые органы, а женщинам всегда делают красивый макияж, освещают их сзади и сажают в позу наездницы.

Но, несмотря на то, что реальность часто избегают, правду хотят увидеть все.

Вспомните великолепное утро из «Когда Гарри встретил Салли». Мэг Райан прижимается к Билли Кристаллу, счастливая и довольная. Потом камера отъезжает и мы видим, что на его лице застыл ужас.

Правда в этой сцене (что иногда мужчины думают: «Черт, как же я сюда попал?!») была такой сильной, что она заслонила реальность («Е-мое! Я только что переспал с Мэг Райан!»)

Правда должна быть даже в самых идеализированных романтических сценах. Ее отсутствие, как мне кажется, стало причиной провала таких фильмов, как «Щепка», «Девушки мечты» и «Стриптиз» – тела в них показали, но в центре фильма была какая-то неискренность, поэтому настоящего эротизма добиться не получилось. Соседская девчонка, отправляющаяся купаться голышом всегда сексуальнее «пластиковой» стриптизерши, танцующей в ярких лучах прожекторов.

Что же касается мужчин... Наверное, пенис на экране всегда будет считаться перебором (или в некоторых случаях – недобором). Том Круз показался на секунду в фильме «Все верные ходы», а Тим Роббинс – в «Игроке». А в «Диких сердцем» Лора Дерн говорит Николасу Кейджу, что у него сладкий член. Так что, по крайней мере, мы знаем, что он у него есть и это сразу же добавляет немного правды в сцену.

Люди любят правду. Именно поэтому студийные боссы молятся, чтобы между исполнителями главных ролей закрутился роман. Именно поэтому любительские съемки захлестнули порно-индустрию. Желание зрителей увидеть что-нибудь настоящее не пропадает, когда актеры открывают дверь в спальню.

ДРАМАТУРГИЯ СЕКСА. ЧАСТЬ 2

Терри РОССИО, сценарист (трилогия «Пираты Карибского моря», «Шрек», «Маска Зорро»)

И все же, как пишутся эротические сцены? Продолжение ответа на этот вопрос, а также «распорки любви», «долгая прелюдия» и «уникальная деталь» – во второй части статьи Терри Россио.

Итак, разберем три недостающих элемента: распорки любви, долгую прелюдию и уникальную деталь.

№ 2. «Распорки любви»

Известный автор детективов Джеймс Кейн в 1940-х годах впервые употребил термин «распорки любви» в своем эссе о том, как следует писать эротические триллеры. Кейн писал, что распорки – самый важный элемент любой эротической сцены. Именно они создают напряжение в сцене. Под распорками понимается причина, по

которой герои должны заняться любовью и причина, по которой им нельзя заниматься любовью... и эта причина должна быть одной и той же.

Допустим, гангстер начинает подозревать свою сексапильную женушку в измене. Он нанимает телохранителя, который будет следить за тем, чтобы она оставалась верной мужу. Телохранитель ни на минуту не выпускает ее из виду и постепенно влюбляется. Напряжение. Желание. Нарастающая страсть. Причина, по которой они должны заняться любовью – это та же причина, по которой им нельзя заниматься любовью. Распорки любви тянут их в разные стороны.

Отличный пример есть в «Титанике». Кейт Уинслет позирует Леонардо ДиКаприо обнаженная. Она богата, ни в чем не нуждается, а он бедняк, у него нет ничего, кроме таланта. Она помолвлена с нелюбимым человеком. Именно поэтому она хочет позировать. Получается, что они должны заняться любовью по той же причине, по которой им нельзя этого делать.

Без распорок любви эротический триллер превращается в банальные съемки актера с зачехленным причинным местом, кувыркающегося в постели с актрисой, на которой надет специальный пластырь. Распорки возбуждают, добавляют в историю предвкушение и драму.

№ 3. Долгая прелюдия

По правде говоря, мы с Тедом написали не очень много эротических сцен. Иногда гетеросексуальному мужчине работать с женщиной-соавтором тяжело – сами подумайте, как мучительно сидеть в жаркой комнате и распалиться, продумывая разные эротические подробности. Может быть, этим и объясняется то, что в современных фильмах столько взрывов и разрушений?..

Был сценарий, для которого нам все-таки пришлось придумать эротическую сцену. Очень жаль, что она в фильм так и не вошла. Мы придумали игру в прятки на раздевание. Один партнер прячется, а второй считает и идет его искать. А когда находит – нужно снять с него предмет одежды и оставить лежать там. Чем дольше идет игра, тем больше приз. Мы сжали всю игру до нескольких кадров, показывавших места, где любовники прятались и одежду, которую они там оставили. В конце концов, кто-то из парочки должен был остаться в каком-нибудь шкафу полностью обнаженный и жаждущий, чтобы его поскорее нашли.

Мы надеялись, что прятки на раздевание захлестнут страну. Что они станут любимым времяпрепровождением взрослых. Эта была наша попытка внести скромный вклад в американскую культуру.

В этом эпизоде мы обыгрывали идею, что предвкушение играет важную роль в возбуждении. Кроме того, нам хотелось обратить внимание на ту часть зрителей (а

их всегда больше половины), которым нужно больше времени для разогрева, чем нам, мальчикам.

Прелюдия дает огромные возможности для творчества и раскрытия персонажей. Как говорит мой блистательный соавтор: «Будьте настолько откровенны, насколько того требует история. Если задуматься, самая откровенная часть полового акта (минут двадцать или около того) не очень много нового может рассказать о персонаже. Моя личная философия такая: как и в реальной жизни, характер раскрывается во время прелюдии».

№ 4. Уникальная подробность

Следующее наблюдение я украл у создателя «Looney Tunes» Чака Джонса. Я считаю, мы должны учиться у гениев и благодарить их за идеи. Рекомендую всем сценаристам (работающим и в анимации, и в кино) прочитать его книгу «Сумасшедший Чак: Жизнь и эпоха художника-мультипликатора».

Джонс говорит, что для создания запоминающегося персонажа нужна уникальная деталь. Он приводит пример из личного опыта – рассказывает про своего кота, который любил есть грейпфруты. Кот играл с ними, прыгал на них и рвал на части. Я прочитал эту книгу и с тех пор у меня из головы не идет образ кота, который любит грейпфруты.

Так же и сцена секса. Если вы хотите, чтобы она запомнилась, в ней должна быть уникальная, особенная деталь. В мире так много возможностей для интересного секса, так почему же занятия любовью в кино почти всегда так предсказуемы и скучны?

Вспомните уникальные подробности, использованные в некоторых известных эротических сценах:

«Ты доставишь мне оральное удовольствие?» из «Криминального чтива» (да, оральный секс – это обычное дело, но как неожиданно было увидеть известного героя боевиков занимающегося им в фильме).

В фильме «Билл Дурхам» свечи гаснут, когда их заливает волной воды из ванны.

Сцена имитации оргазма из фильма «Когда Гарри встретил Салли» (забавно, что самый известный оргазм кинематографа восьмидесятых был имитацией).

Сцена мастурбации из «Большого кайфа». Оказывается, во время секса люди пользуются руками!

Еда, вызывающая оргазм из фильма «Как вода для шоколада».

Из фильма «Язык нежности» сцена, в которой Дебра Вингер говорит мужу: «Я мокрая от одного твоего голоса. Как ты это делаешь?».

Робин Уильяме рисует улыбающуюся мордашку на животе своей жены, когда узнает, что она беременна в фильме «Мир по Гарпу» (оказывается секс – это не просто времяпрепровождение. Иногда в результате и дети появляются).

А поскольку эротичным может быть не только секс, можно привести еще больше примеров. Вспомните сцену катания на быке из «Городского ковбоя» или знаменитую сцену с глиной из «Призрака». В фильме «Назад в будущее», когда подружка Марти дает ему свой телефон, вы видите, как он реагирует на запах ее волос. Превосходный легкий штрих – в самый раз для этого фильма.

Одна из моих любимых уникальных подробностей была в фильме «Язык нежности». Сын изучил поведение родителей и понял, что, когда они начинают вместе кататься по постели, это надолго. Он выходит на улицу, садится на ступеньки и дважды щелкает каблуками, как Элли из «Волшебника страны Оз», когда хотела вернуться домой. Этот маленький жест – отличная деталь, которая делает сцену правдоподобной и запоминающейся.

Момент истины

Ну что же, пришло время для обещанной сцены секса. Поздравляю, вы только что прочитали очень длинную статью. Стыд вам и срам, если проскочили середину!

Кстати, я пропустил в конце семидесятых волну голых демонстраций, так что вот вам мой вариант публичного обнажения.

Когда будете читать, обратите внимание на те четыре идеи, которые мы обсуждали: правда, прелюдия, распорки любви, уникальная подробность. С правдой все просто, ведь история реальная, хотя некоторые незначительные детали были изменены, чтобы защитить непричастных.

Моей девушке – тихой, но не стеснительной брюнетке – было 18. Мы были у нее дома, в ее комнате. Давно стемнело: ее брат и родители уже спали. По крайней мере, мы так думали, потому что не слышали ни звука на протяжении целого часа пока страстно целовались. Мы дошли до того замечательного этапа, когда на нас было только нижнее белье. Рядом сплелись в собственной страстной игре наши джинсы. Ах, есть ли что-то более приятное для глаза, чем пара распростертых женских «Levi's» на полу рядом с их распростертой хозяйкой! Вряд ли...

После очередного раунда страстных поцелуев мы остались без нижнего белья, и я взглянул на дверь ее спальни: «Тебе не кажется, что ее лучше закрыть?» Она помотала головой и объяснила: «Мне не разрешают закрывать дверь, когда в комнате мальчик».

Эта странная логика в тот момент мне показалась убедительной. Если бы она закрыла дверь, ее родители могли бы зайти, узнать, что там происходит. С открытой дверью нам ничего не грозило (только позже я заметил, как ловко она обошла самую суть правила, но в тот момент, как я сказал, оно показалось логичным.

Мы поцеловались еще и она встала. Был открыт комод, из которого она извлекла колпачок и тюбик крема.

Пользоваться колпачком просто. Наносите на него крем, вставляете, а затем продолжаете с того места, где остановились.

Но этот конкретный колпачок оказался упрямым. Начнем с того, что моему неопытному взору он показался чересчур большим для своего назначения. К счастью, моя девушка, видимо, была твердо намерена закрепить его, где положено. Мне было интересно посмотреть, как разворачивалась эта титаническая борьба: борьба человека с природой, человеческая воля боролась со зловещим вселенским хаосом. Ее лоб нахмурился от концентрации. Она присела на корточки, одну ногу выпятила, спину немного изогнула, а потом сменила ногу, балансируя на самых кончиках пальцев.

Попробовала атаковать колпачок сзади. Это было одно из самых сексуальных зрелищ за всю мою жизнь.

Наконец, ее усилия были вознаграждены, и колпачка не стало видно. Она встала, подошла к кровати и вытянула подушку из-под одеяла. Я подумал, что она ей потребовалась, потому что на полу было твердо и что она ляжет на нее головой. Но вообще-то мысли мои были заняты другим: голая девушка ходит по комнате передо мной... уже одно это вызывало короткое замыкание в мозгу.

На подушку она не легла, а посмотрела на меня смущенно и положила ее рядом. Мы снова начали целоваться, а потом постепенно занялись любовью.

Дом был такой планировки, что я прекрасно понимал: ее родители спят через стенку с одной стороны комнаты, а братья – с другой. Кроме того, я знал, что ее братья занимались восточными единоборствами. А значит, нам не стоило шуметь. Эта опасность и страх надеть лишнего шума возбуждали еще сильнее. Недовольно скоро все наши попытки быть тише потерпели поражение. Конечно, сначала кажется, что шума нет, но потом осознаешь, что все вокруг ходуном ходит.

Она начала дышать быстрее и глубже, крепко зажмурилась и сжала губы, я понимал, что без крика не обойтись. Внезапно, она повалилась на бок, схватила подушку, вжалась в нее лицом и закричала – подушка заглушала стоны удовольствия, правда, не все. То, что она осмелилась заняться сексом в комнате, рядом с комнатами родителей и братьев, было эротично.

То, что она решила оставить дверь открытой, чтобы не нарушать правила родителей, было просто удивительно. А как же мило было то, что она не хотела сдерживать крики и ей пришлось закрывать лицо подушкой, чтобы заглушить свой голос!

Но больше всего в ту ночь меня поразило, что она заранее подумала о том, что ей понадобится эта подушка и положила ее на нужном месте. Да, это было удивительно.

Ну вот. Открытая дверь. Упрямый колпачок. Необходимость делать это тихо. Крики оргазма, заглушённые подушкой. Такие детали, пожалуй, могут сделать эротическую сцену запоминающейся. Мне-то она точно запомнилась. Надеюсь, вам тоже было хорошо!

ТРЕТЬЯ ДВЕРЬ

БИЛЛ Марсилини, сценарист («Дежа вю»)

Хороший фильм – лабиринт, по которому вы увлекаете зрителя за собой. За каждым сюжетным поворотом – три двери – три возможности. Одна из них приковывает зрителя к экрану. За двумя другими – скука и раздражение. Выбор за вами!

Честно скажу, я «подсажен» на фильмы с динамичным сюжетом. Нет, конечно, мне очень нравятся «Обычные люди» (Ordinary People) или «Забытые» (Los Olvidados), но если по телеку идет «К северу через северо-запад» (North by Northwest), я мгновенно прилипаю к экрану – не важно, с какого момента. И несмотря на то, что у меня есть DVD.

Некоторые коллеги по цеху презрительно хмыкнут, но я настаиваю, что в фильме должен быть линейный сюжет. Кто-нибудь из вас в детстве просил маму на ночь сделать психологический портрет Питера Пена? Я лично – желал услышать о его приключениях. И годы не сильно изменили меня в этом отношении. Не думаю, что изменились и зрители в кинотеатрах.

Сюжет двигается вперед за счет происходящих в нем событий. И двух поворотных пунктов, «когда в истории что-то должно произойти», на мой взгляд, явно недостаточно. «Что-то» должно происходить на каждой странице сценария. Одно событие провоцирует другое, которое потянет за собой третье, и так далее. Может быть,

«Звезда смерти» выстрелит по планете Альдераан, или Кэтрин Хепберн впервые назовет Хамфри Богарта «мой дорогой» – неважно. Главное, чтобы это событие меняло ход действия. Сюжет и состоит из этих маленьких переломных моментов; лучшие из них – полная неожиданность для зрителя.

Разложить целый фильм в рамках одной статьи у нас не получится, поэтому предлагаю обратиться к сцене, которая наверняка вам всем хорошо известна. Назовем ее «Борьба за пистолет»:

Солдат-нацист и молодая еврейка вырывают друг у друга из рук заряженный «Парабеллум», как вдруг – бах! – гремит выстрел. Оба застывают.

Представьте, что в этот момент вы как писатель стоите перед тремя дверями. У вас есть три пути, три возможных варианта развития событий.

Дверь № 1 – это очевидный выбор: у нациста в глазах застывает удивление, и он замертво падает на пол. Подобные сцены мы все видели неоднократно. События за 1-й дверью развиваются так, как хочет зритель. Выбирая этот путь, сценарист удовлетворяет желание публики, но при этом – ни капли не удивляет ее.

В этот момент вы как писатель стоите перед тремя дверями. У вас есть три пути, три возможных варианта развития событий.

За дверью № 2 скрывается то, чего зритель боится: на пол падает девушка, а не нацист. Шокированы ли мы? Да, мы не ожидали такого поворота. Но не потому, что не

могли предвидеть его, а потому что он нам неприятен. В этом опасность 2-й двери. Вы удивляете зрителей, но слишком большой ценой: они раздражены и недовольны.

Помню, как в свое время друзья и знакомые в один голос отсоветовали мне идти на «Скалолаза» (Cliffhanger) с Сильвестром Сталлоне. «Почему? – спрашивал я. – Трюки плохие? Сталлоне плохо сыграл?» Ответ был один: никому не нравилось, что в фильме постоянно убивают невинных людей. Как только темп действия замедлялся, в истории появлялась пара случайных прохожих или милый старичок, которых тут же – сюрприз! – расстреливали из автомата.

Не подумайте, что за дверью № 2 всегда кровь и насилие. Там может быть и вполне мирная сцена – если зритель с ней внутренне не согласен.

В конце фильма «Милашка в розовом» (Pretty in Pink) героиня должна сделать выбор между милым ботаником Даки и богатым снобом Елейном, который один раз уже бросил ее. Даки – дверь № 1, Блейн – дверь № 2. Помните, что происходит? Она бросает ботаника прямо на выпускном балу и уезжает со снобом! Неожиданно? Да. Удивляет? Несомненно... Зрители, смотревшие со мной фильм в кинотеатре, плевались во время финального поцелуя и быстрее выходили на улицу.

Не подумайте, что за дверью № 2 всегда кровь и насилие. Там может быть и вполне мирная сцена – если зритель с ней внутренне не согласен.
--

Мой вам совет: держитесь подальше от двери № 2.

Давайте лучше вернемся к борьбе нациста и девушки за «Парабеллум». Гремит выстрел. Бах! Оба замирают.

Дверь № 1 – убит нацист.

Дверь № 2 – убита девушка.

Дверь № 3 – выход, который нас удивляет, но не разочаровывает и не раздражает.

Я знаю 3 способа добиться такого эффекта.

Дверь 1 + дверь 2

Обыграйте в одной сцене ожидания и страхи зрителя. Объясню это на примере, который мы все видели в кино миллион раз:

Бах! Гремит выстрел. Девушка резко вздрагивает. В ее широко распахнутых глазах застывает удивление. Нацист начинает улыбаться... и падает замертво.

Наверное, нет ни одного фильма про войну, в котором бы не использовался этот трюк. И, несмотря на это, он продолжает работать. Мы боимся, что пуля попадет в девушку, но надеемся, что этого не произойдет. Девушка и нацист реагируют так, будто пуля действительно попала в нее (дверь № 2). Мы успеваем испугаться, но через секунду нацист падает замертво (дверь № 1) – все облегченно вздыхают. Микс пережитых эмоций приятно бодрит нас и удерживает у экрана (дверь № 3).

Как я уже сказал, этот прием неплохо работает. Хотя мы, профессиональные сценаристы, конечно, понимаем, что борьба за пистолет с подобным исходом – это клише. Как же нам удивить зрителя нестандартным решением?

Сделайте еще хуже

Когда ситуация настолько плоха, что зрители уже не знают, как герой из нее выпутается, последнее, чего они ожидают от вас, – это что вы сделаете ситуацию еще хуже.

Джеймс Камерон – великий мастер таких ходов. В «Чужих» есть отличная сцена, когда Рипли и маленькая Ньют просыпаются и обнаруживают, что у них в комнате – инопланетный монстр-присоска! Ситуация критическая. Рипли тянется к пушке, но пушки нет – совсем опасно. Рипли и Ньют бросаются к дверям – но те заперты! Кажется бы, хуже некуда, и тут мы узнаем, что Берк отключил камеры слежения. Никто не может услышать их крики о помощи! Секундой позже чудовище прыгает на Рипли и пытается присосаться к ее голове. Рипли кричит, Ньют кричит, зрители кричат – всё, ситуация доведена до предела, страшнее уже просто быть ничего не может!.. И, конечно, именно в этот момент в метре от девочки появляется вторая присоска...

Бах! Выстрел. В глазах нациста застывает изумление... Похоже на первую дверь. Но тут гремит второй выстрел! Девушку подбрасывает – теперь они оба ранены. Нацист валится на пол и увлекает ее за собой. Она освобождается и, зажимая рану, ползет к телефону. Он хватает ее за ногу. Девушка кричит. Нацист подползает к ней ближе и начинает душить...

Если девушка сейчас умрет – это будет дверь № 2. Но теперь уже нет нужды убивать ее ради того, чтобы удивить нас. Автор поиграл на наших страхах и ожиданиях, накалил ситуацию до предела (героиня ранена, а нацист пытается задушить ее, пока она не позвала на помощь). Не так важно, что случится дальше: девушка может ударить его телефоном, нацист может первым потерять сознание – подойдет все. Героиня уже заслужила право на «хэппи-энд». Зрителя удивили, теперь нужно сделать то, что он хочет. Бога ради, давайте ее спасем!..

Ищите ответы в реальной жизни

Если вы хотите, чтобы происходящее на экране стало полной неожиданностью для зрителя, заставьте персонажа поступить так, как поступил бы реальный человек, случись такая ситуация в его жизни. Вы, например.

«Но мы же говорим не о настоящем человеке, а о нацисте», – скажете вы. Позволяя себе думать подобным образом, вы никогда не напишите глубокой истории.

Бах! Нацист и молодая еврейка замирают. Внезапно нацист отступает в ужасе: неужели он застрелил ее?! Он бросается к ней – не ранена ли? Девушка поражена... Нет, ей не больно. И тут она замечает, что у нациста течет кровь. Но тот факт, что он даже не подумал о себе, что его жестокая маска растаяла, как только он решил, что убил ее, говорит этой девушке о многом. Его душу еще можно спасти...

Но только если он выживет после ранения. Нацист падает на пол, поднимает на нее глаза, умоляет скорее уходить через черный ход. Тяжело дыша, он обещает, что начнет звать на помощь только через несколько минут, гонит ее: «Беги, беги!» – и теряет сознание.

Если вы хотите, чтобы происходящее на экране стало полной неожиданностью для зрителя, заставьте персонажа поступить так, как поступил бы реальный человек, случись такая ситуация в его жизни. Вы, например.

Отличный вариант, давайте остановимся на нем! Мы сами себя удивили исходом этой схватки, но перед нами встает новый вопрос: как девушка поступит теперь? Убежит или захочет помочь нацисту? В обоих случаях она столкнется с новыми трудностями. Прекрасно! На них и строится сюжет. Одно событие влечет за собой другое, которое спровоцирует третье, и так далее.

Итак, что же произойдет дальше?

В этот момент вы, как писатель, снова стоите перед тремя дверями. У вас снова есть три пути, три возможных варианта развития истории.

Нацист выживает без ее помощи. Это дверь № 1.

Девушка оставляет его умирать или погибает сама. Дверь № 2.

Девушка пытается спасти нациста. Она придумывает, как провести его мимо патрулей и соседей к себе домой, где скрывается ее отец – доктор, ненавидящий немцев... Это дверь № 3.

От девушки потребуются нечеловеческие усилия, чтобы пройти этот путь, а от вас – чтобы его придумать.

Естественно, от девушки потребуются нечеловеческие усилия, чтобы пройти этот путь, а от вас – чтобы его придумать. Но ведь именно это и скрывается всегда за дверью № 3: изобретательность.

Догадываетесь, за какую дверь предпочтет заглянуть ваш зритель?

ЗНАКОВЫЕ СЦЕНЫ ПРОДАЮТ СЦЕНАРИЙ

Даг Эбох, преподаватель сценарного мастерства

В любом боевике должна быть красивая перестрелка. В фильме-катастрофе – масштабные разрушения. В мелодраме – сцена первой встречи героев. Эти сцены мы называем «знаковыми» (в английском языке используется термин «set pieces»). То, насколько оригинально в вашем сценарии исполнены эти «обязательные элементы программы», во многом определяет его дальнейшую судьбу.

Вспомните, как вы обсуждаете с друзьями классный фильм, который только что посмотрели. Скажет ли кто-нибудь из вас, как идеально переломный момент 2-го акта совпал с серединой истории, или как тонко внутренний конфликт героя оказался переплетен с внешним? Что-то мне подсказывает, вряд ли. Вы будете вспоминать и пересказывать друг другу лучшие сцены, цитировать понравившиеся диалоги.

Продюсеры и редакторы ведут себя точно так же. Вообразите себе девушку-редактора с десятком сценариев, которые ей нужно прочитать за выходные. Первый из них написан в популярном жанре, у него правильная структура и герой с аркой развития... Естественно, редактор отметит и похвалит все это в рецензии. А потом она прочитает сценарий, в котором есть несколько оригинальных, захватывающих сцен – таких, которые будут все еще крутиться у нее в голове в понедельник утром по дороге на работу, так что она расскажет о них коллегам за чашечкой кофе. Как думаете, какой сценарий она будет отстаивать на совещании?

Я не говорю, что сценарию не нужна структура. Но владение основами композиции – только плата за вход в игру. Успех профессионального сценариста во многом зависит от способности создавать яркие и запоминающиеся знаковые сцены.

У термина «знаковая сцена» есть несколько определений. Самое полезное, на мой взгляд, звучит так: «Это ключевая сцена фильма, которая выполняет обещание жанра и дает зрителю то, ради чего они пришли на фильм».

В успешной комедии это сцены, которые вызывают гомерический хохот. В боевике – моменты, когда вы не можете оторвать глаз от экрана и с напряжением ждете, что будет дальше. В фильме ужасов на знаковых сценах вы хотите зажмуриться. В мелодраме – обнять любимого.

Существует расхожее утверждение, что хорошие фильмы похожи на американские горки: в них есть взлеты и падения, моменты тревожного ожидания и моменты, когда адреналин выбрасывается, наконец, в кровь. Знаковые сцены – это «мертвые петли» и «крутые спуски» фильма. На них приходится пик эмоционального напряжения, благодаря чему эти сцены и отпечатываются в памяти зрителя.

«Это ключевая сцена фильма, которая выполняет обещание жанра и дает зрителю то, ради чего они пришли на фильм».

Я не сторонник жестких правил, но вот несколько рекомендаций, которые мне самому помогают в работе: в любом фильме должно быть по крайней мере пять знаковых сцен. Если их больше десяти, они наверняка получатся недоработанными, либо

сценарий окажется чересчур длинным и монотонным. Часто знаковые сцены совпадают с пятью основными поворотными пунктами истории, но это не обязательно. Просто следите за тем, чтобы в сценарии на каждые 25 страниц приходилось по знаковой сцене. Естественно, будет хорошо, если одна из них присутствует в начале фильма, а одна – в его кульминации.

Знаковые сцены – это «мертвые петли» и «крутые спуски» фильма. На них приходятся пики эмоционального напряжения, благодаря чему эти сцены и отпечатываются в памяти зрителя.

Когда вы пишете знаковую сцену, попытайтесь сделать ее как можно более сильной. Часто такие сцены в буквальном смысле представляют собой наиболее масштабное и яркое зрелище, но грандиозность может проявиться и исключительно в плане эмоций. Вспомните сцену из «Касабланки», в которой Ильза приходит к Рику и умоляет помочь ее мужу Виктору бежать из города. Несмотря на то что на экране мы видим диалог в простой комнате, эта сцена находит у зрителя сильный эмоциональный отклик. Почему? Потому что сценарист убедительно доводит переживания персонажей до предела.

При создании знаковых сцен ищите нестандартные решения. Пытайтесь обойтись без шаблонных погонь и секса, используйте уникальные составляющие вашего фильма. Например, тему. Сюжет сиквела «Чужие» Джеймса Камерона строится на том, что Рипли постепенно начинает заботиться о Ньют, как о дочери. В фильме полно увлекательных моментов, когда превосходящие по силам чужие атакуют ге-

роев, а в знаковой сцене 3-го акта Рипли, спасая Ньют, сталкивается с гигантской матерью чужих... Так тема материнской защиты помогла автору создать запоминающуюся сцену с глубоким подтекстом.

Мир вашей истории – другой источник идей для оригинальных знаковых сцен. В основе фильма «Дьявол носит Prada» лежит история о вредном начальнике, но она становится уникальной благодаря тому, что помещена в мир высокой моды. В фильме есть много узнаваемых моментов из серии «секретарша приносит боссу кофе», но обратите внимание на сцену, где Миранда Пристли выбирает одежду, которая появится на страницах нового номера. Мы слышим пару шуток на тему ее требовательности, а потом, когда Энди позволяет себе хихикнуть над ассистенткой, выбирающей между двумя практически идентичными ремнями, Миранда уничтожает ее монологом, объясняющим, как на Энди оказался свитер с распродажи. Юмор в этой знаковой сцене полностью построен на реалиях мира высокой моды и, соответственно, на реалиях мира истории. Вот почему этот момент так запоминается зрителям.

При создании знаковых сцен ищите нестандартные решения. Попробуйте обойтись без шаблонных погонь и секса, используйте уникальные составляющие вашего фильма.

Используйте по максимуму колорит мест действия. Представьте, как отличалась бы одна и та же сцена разрыва отношений, происходи она в Москве, Нью-Йорке или

Венеции. Самобытный и богатый мир южных штатов США, например, очень помог мне и Си Джей Коксу (C. Jay Cox) при создании фильма «Стильная штучка».

Жестокая правда шоу-бизнеса заключается в том, что на каждый снятый фильм приходится тысяча хорошо структурированных, но так и не проданных сценариев. Если вы хотите, чтобы ваша история увидела свет, вы должны заставить продюсеров влюбиться в нее, начать ей соперничать. Знаковые сцены, которые вызывают смех, интерес, восторг или ужас, – один из лучших способов добиться этой цели.

12 ПРИЗНАКОВ ОТЛИЧНОГО ДИАЛОГА

Лора Кросс, редактор, консультант

Как объективно оценить только что написанный диалог? Какие вопросы задать себе, чтобы улучшить сценарий? Своим опытом делится Лора Кросс, профессиональный редактор, работающая с такими студиями, как «Universal», «Warner Bros.», «Dreamworks» и др.

Уильям Голдман как-то сказал: «Диалог – это один из наименее важных элементов сценария».

Нуда, возможно, он и прав. Развитие персонажа и структура сценария – гораздо более ценные элементы, ведь кино – визуальное искусство. Конечно, ни один успешный сценарий не обойдется без хороших диалогов, но они не сделают ваш фильм шедевром, если другие элементы плохи. Лучшие сценаристы стараются рассказывать свои истории, используя диалоги по минимуму (Квентин Тарантино – исключение), поэтому каждое слово должно быть тщательно подобрано.

Сильный диалог объясняет чувства героев, но не говорит о них напрямую.

Многим сценаристам создание эффектных диалогов кажется сложной задачей. На самом деле это мастерство может освоить каждый (просто у кого-то на это уйдет больше времени, а у кого-то – меньше). Лучший способ научиться – анализировать хорошие кинокартины. Смотрите свои любимые фильмы, а еще лучше – читайте их

сценарии и обращайтесь внимание на приемы, которыми сценаристы пользуются, чтобы создать сильные диалоги.

Вот 12 признаков отличного диалога, на которые вы можете обратить внимание для начала:

1. **Соответствует жанру.** В триллерах диалоги обычно сжатые и содержательные, в грандиозных исторических фильмах – пафосные и возвышенные. «По моей команде... устройте им ад» («Гладиатор»).
2. **Соответствует сцене.** Например, если в основе сцены лежит конфликт, диалог должен отражать позиции обоих противников.
3. **Выражает суть персонажа.** То, как персонажи говорят, раскрывает их происхождение, систему ценностей, отношение к жизни. На вопрос босса, как она получила доступ в закрытый архив, Эрин Брокович отвечает: «Потому что у меня есть сиськи, Эд».
4. **Раскрывает мотивы персонажа.** Диалог позволяет зрителю догадаться об истинных причинах действий героя.
5. **Объясняет взаимоотношения.** Персонаж может разговаривать с дочерью одним образом, а со своим приятелем или с боссом – совершенно иначе. Хорошие диалоги помогают понять, как герои относятся друг к ДРУГУ.
6. **Нагнетает напряжение.** Диалог предвосхищает будущие события и напоминает зрителю, что в истории стоит на кону.

7. **Отражает эмоции.** Объясняет чувства героев, но не говорит о них напрямую.
8. **Несет эмоциональный заряд.** Вызывает отклик у зрителя: смех, печаль, любопытство, напряжение и т. д.
9. **Служит цели героя.** В хороших сценах часто персонаж пытается добиться своего при помощи активных, направленных действий. Например, он может действовать соблазном, силой, уговорами, предупреждать, провоцировать, спорить и т. д.
10. **Звучит реалистично.** Зритель должен поверить, что персонажи действительно могут так говорить. Но не пытайтесь полностью копировать реальную речь, которая, как правило, содержит много повторов и лишних слов.
11. **Двигает действие вперед.** Помимо того, что диалог служит целям персонажей в сцене, он еще должен и двигать сюжет вперед.
12. **Вызывает интерес зрителя.** Реплики героев должны быть остроумными и непредсказуемыми.

Когда принцесса Лейя говорит: «Я люблю тебя» – Хан Соло отвечает: «Я знаю».

Таковы критерии, по которым я оцениваю диалог. В комментариях напишите, как это делаете вы.

ТВОРЧЕСКИЙ СТУПОР

Даг Эбох, преподаватель сценарного мастерства

Дедлайн через неделю, а вы застряли на пятой сцене? Хватит глядеть в потолок, перезагружать «Одноклассников» и раскладывать пасьянсы. Даг Эбох поможет вам сдвинуться с мертвой точки.

Меня иногда спрашивают, как я борюсь с творческим ступором. У меня его не бывает – почти никогда – благодаря нескольким техникам, которые я использую в работе.

Начнем с того, что, на мой взгляд, есть два вида ступора. Первый – когда вы не можете решить, какую историю написать. Случается со мной каждые несколько лет, если нет работы на заказ и я не знаю, за какую идею взяться самостоятельно. Дело обычно не в отсутствии идей – их у меня в записных книжках столько, что целой жизни не хватит все реализовать. Просто я не могу решить, какой идее посвятить четыре – шесть месяцев кропотливой работы. Эта проблема обычно быстро решается: я начинаю обдумывать одновременно несколько историй, пишу примерную структуру, разрабатываю персонажей. Вскоре одна из идей поглощает меня целиком.

Но где взять все эти идеи? На самом деле, каждый из нас встречает пять-шесть хороших идей в день. Разница в том, что кто-то их замечает, а большинство людей – нет. Я вижу идеи для фильмов везде: знакомясь с людьми, читая газеты и т. д., – потому что я их ищу. Если бы я разрабатывал мебель, я бы, наверное, каждый день придумывал несколько новых моделей столов и стульев.

Большинство этих идей никуда не годится, но это не важно. Поскольку сценарий пишется месяцами, мне нужна всего лишь одна хорошая идея на пару сотен плохих.

Если вы еще не выработали привычку постоянно искать идеи для новых фильмов, я бы посоветовал вам всегда иметь при себе блокнот. Всякий раз, когда вы встречаете интересного человека, слышите интересную фразу из чьего-нибудь разговора, узнаете о необычной профессии или конфликтной ситуации – запишите. Не успеете глазом моргнуть, как у вас уже будет блокнот полный набросков и новых замыслов. И чем больше вы этим занимаетесь, тем легче вам станет замечать стоящие идеи. Вскоре вам придется учиться писать быстрее, чтобы реализовывать их.

Позвольте себе писать плохо. Это всего лишь первый драфт. Напишите его плохо сейчас и доведите до совершенства, переписывая.

Вторая разновидность творческого ступора – когда вы застреваете на середине первого драфта и не знаете, что писать дальше. Я убежденный сторонник предварительной детальной разработки сюжета, поэтому для меня такой проблемы не существует. У меня всегда есть план, который подскажет, какая сцена – следующая. Иногда я схожу с тропы или прокладываю маршрут заново, но это происходит не потому, что я не знаю, что писать, а потому что мне приходят в голову более интересные варианты сцен и эпизодов.

И все же, иногда бывает сложно понять, как лучше прописать ту или иную сцену. Есть несколько способов побороть свою нерешительность:

Во-первых, позвольте себе писать плохо. Это всего лишь первый драфт. Напишите его плохо сейчас и доведите до совершенства, переписывая. Люди увидят только тот вариант сценария, который вы им дадите. Они никогда не узнают, насколько плохо была эта сцена раньше. И, кстати, довольно часто, когда я перечитываю недавно законченный драфт, я обнаруживаю, что те сцены, которые казались мне ужасными, на самом деле вполне неплохи. А от тех, которые вызывали восторг, начинает тошнить. В процессе работы мы не всегда способны к объективной оценке.

(Кажется, творческий ступор случается только на этапе создания первого драфта. Во всяком случае, со мной. Когда я переписываю неудачные фрагменты, ответ на вопрос «что нужно сделать?» – приходит довольно быстро.)

Второй способ преодолеть сомнения – садиться за компьютер или брать блокнот в руки и писать хотя бы несколько минут каждый день. Похожий совет я вычитал в одной из статей автора детективов Лоренса Блока: он рекомендует работать в соответствии с расписанием и останавливаться ровно в назначенное время, даже если вы находитесь на середине сцены.

Ваша главная задача – добраться до компьютера. Если не сесть работать – идеи не придут никогда.

Я так не делаю. Но если чувствую ступор, заставляю себя сесть за компьютер, хотя бы на час. Пусть я напишу совсем чуть-чуть, главное на протяжении этого часа – не отвлекаться на интернет, игру в «косынку» и другие дела. Я заставляю себя смотреть

на свой незаконченный сценарий. Вскоре мне становится скучно, и от нечего делать я пробую переделать сцену, которая вызывает трудности. Проходит пара минут – и процесс увлекает, так что вы не замечаете, как пролетает установленный час. Ваша главная задача – добраться до компьютера. Если не сесть работать – идеи не придут никогда.

И это напоминает мне еще об одной технике, подсказанной статьями Лоренса Блока. Я редко бросаю работу посреди сцены и, даже закончив сцену, не отхожу от компьютера. Когда подходит пора «закругляться», я всегда использую еще несколько минут для того, чтобы распланировать следующую сцену. Просматриваю общую структуру, делаю пометки, записываю новые идеи, строчки диалога. И только потом иду отдыхать.

Таким образом, я загружаю свой мозг новыми задачами и настраиваю подсознание на работу, пока сознание занимается повседневными делами. И когда я снова сажусь за компьютер, в моей голове крутится миллион новых идей. Я четко знаю, над чем буду работать, и мне не терпится начать писать.

Благодаря этим техникам творческий ступор для меня – несуществующая проблема.

5 СПОСОБОВ УБЕДИТЬСЯ, ЧТО КОНФЛИКТ РАБОТАЕТ

Лора Кросс, редактор, консультант

В основе любого успешного фильма лежит конфликт. Лора Кросс делится секретами, как сделать его ярче и поднять сценарий на новую высоту.

Чтобы зрители сопереживали персонажам и увлеченно следили за развитием событий, они должны четко понимать, какой в фильме конфликт и что его спровоцировало. В хороших сценариях он заявляется как можно раньше, причины его возникновения объяснены, а история в целом – рассказываете том, каковы будут его последствия.

Развиваясь, конфликт оказывает влияние на решения и действия персонажей и в конечном итоге заставляет героев меняться.

На протяжении вашей истории конфликт должен последовательно набирать обороты. Другими словами, он должен быть представлен как череда событий, объединенных прямой причинно-следственной связью: конфликт порождает проблемы – те приводят к еще более серьезному конфликту и проблемам... Последовательное нагнетание обстоятельств в конце концов выливается в кульминацию, где проблемы усложнены до предела, а их решение становится для героя вопросом жизни и смерти.

Если сюжет уходит от конфликта в сторону, зрителю будет тяжело понять, о чем ваша история, и он потеряет к ней интерес. Следующие пять приемов помогут вам правильно выстроить сюжет:

1. Заявляйте конфликт в истории как можно раньше.
2. Четко обозначьте причину и источник конфликта.
3. Связывайте сюжет напрямую с развитием конфликта.
4. Усиливайте конфликт по ходу истории.
5. Показывайте, как конфликт влияет на ваших персонажей.

Рассмотрим в качестве примера фильм «Семь» (Se7en). Сценарист Эндрю Кевин Уокер (Andrew Kevin Walker) четко определяет конфликт и прослеживает его развитие: одна проблема порождает другую, более серьезную, с более страшными последствиями для персонажей.

Развиваясь, конфликт оказывает влияние на решения и действия персонажей и в конечном итоге заставляет героев меняться.

Детектив Сомерсет (Морган Фримен), уставший и разочарованный, должен уйти на пенсию через 7 дней. Его задача – обучить себе на замену детектива Миллза (Брэд Питт). → Герои расследуют первое убийство. → У них разные подходы к делу. → Начальник участка разделяет детективов и отправляет Миллза на расследование другого убийства. → Сомерсет находит связь между двумя убийствами. → Герои

понимают, что преступник – серийный убийца. → Сомерсет просит, чтобы его отстранили. → Миллза назначают главным следователем по делу. → Жена Миллза помогает героям найти общий язык. → Сомерсет возвращается к работе над делом. → Отношения между детективами укрепляются. → Детективы находят отпечатки пальцев на месте второго преступления. → Эта улика приводит их к месту третьего преступления. → Новые улики помогают вычислить логово убийцы. → Подозреваемый чуть не убивает Миллза. → Детективы не могут раскрыть личность преступника. → Маньяк продолжает убивать. → Сомерсет делится своими взглядами на мир с Миллзом и пытается заставить его изменить свою жизнь. → Миллз отвергает советы Сомерсета. → Сомерсет отказывается уйти на пенсию, пока не раскроет дело маньяка. → Убийца является с повинной. → Он заявляет, что есть еще две жертвы, пока не найденные полицией. → Убийца везет детективов к месту последнего преступления. → Фильм заканчивается взрывной кульминацией, в результате которой герой Моргана Фримена изменяется. Он начинает понимать: за то, чтобы мир был лучше, необходимо бороться.

Эндрю Кевин Уокер написал отличный сценарий с великолепно проработанным конфликтом. В комментариях вы можете поделиться своими приемами, как создать интересный конфликт.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДИАЛОГ ДЛЯ ЭКСПОЗИЦИИ

Даг Эбох, преподаватель сценарного дела, сценарист («Стильная штучка»)

Часто навязчивая экспозиция превращает потенциально интересную сцену в затянутую беседу двух персонажей на экране. В этой статье вы найдете ряд ценных советов, как ввести экспозицию в диалог изящно и незаметно.

Экспозиция – это факты, которые зрителю нужно знать, чтобы понять историю (и которые, как правило, мало интересны сами по себе). Часто, хотя и не всегда, эти факты передаются через диалог. Задача сценариста – подсластить эту пилюлю так, чтобы зритель ее проглотил. Позвольте рассказать вам, как это делаю я.

УДАЧНЫЙ МОМЕНТ

Важно подобрать правильный момент для экспозиции. Никогда и ни за что не начинайте свой сценарий с долгих объяснений. Рецензенты выкинут его в корзину еще до того, как доберутся до сути истории. Раскрывайте необходимые факты, когда зритель будет готов их узнать.

В фильме «В поисках утраченного ковчега» (Raiders of the Lost Ark) есть типичная экспозиционная сцена. Два агента ФБР делятся с Индианой Джонсом и его начальником обрывочными сведениями о том, что нацисты ведут поиски ковчега, а потом Инди рассказывает историю ковчега и посоха Ра. Начни мы фильм с этой сцены, зрители тут же уснули бы. Вместо этого сцене предшествует длинная головокружи-

тельная погоня. После нее зритель согласен передохнуть. Итак, один из способов ввести в сценарий экспозиционный диалог – расположить его после напряженной яркой сцены, когда зритель только рад возможности перевести дух.

«Матрица» (The Matrix) представляет еще один пример максимально эффективного расположения экспозиции. До наступления второго акта нам не известно, что такое Матрица и как машины захватили мир. Мы уже стали свидетелями многих странностей: люди проявляли сверхъестественные умения, у Нео пропал рот, а потом красная таблетка переместила его в другой мир. К началу второго акта мы просто жаждем, чтобы кто-нибудь объяснил нам, что происходит, и благодарны Морфеусу за его лекцию. Если вы сделаете так, чтобы зритель сам захотел узнать неизвестные ему факты, то они не покажутся ему скучными.

КТО РАССКАЗЫВАЕТ?

Золотое правило сценариста: не вкладывайте экспозицию в уста главных героев. Кинозвезды не любят скучные монологи.

Самый распространенный прием: ввести в историю персонажа, единственная функция которого – объяснять происходящее или кратко вводить героя в курс дела. (Например, такую роль играют Q и M в фильмах про Джеймса Бонда.) А если вы не хотите, чтобы зритель догадался об этой вашей маленькой сценарной хитрости, сделайте экспозиционного персонажа необычным, ярким.

Еще один трюк – дать герою напарника. Вдвоем они смогут непринужденно проговорить все, что вам нужно.

Вы можете также вводить в экспозиционные сцены персонажей, которые чего-то недопонимают. Вспомните агентов ФБР в сцене из «Поисков утерянного ковчега»: Инди и его босс знают древнюю историю ковчега, а агенты – нет. Таким образом, в сюжете появляется повод для экспозиции.

Не вкладывайте экспозицию в уста главных героев. Кинозвезды не любят скучные монологи.

(Инди даже шутит над их невежеством: «Вы что, не ходили в детстве в церковь по воскресеньям?») Вот еще один полезный прием: если что-то кажется неправдоподобным, пусть персонаж об этом сам скажет. Сцена сразу станет более правдивой. В данном случае сценарист Лоренс Кэздан, возможно, подумал: вряд ли зритель поверит, что агенты могут быть настолько невежественны, – и заставил Инди пошутить над ними.)

ПОДАЧА ИНФОРМАЦИИ ЧЕРЕЗ КОНФЛИКТ

Самые ужасные экспозиционные диалоги получаются, когда персонажи сообщают друг другу сведения, и так известные им обоим. Например, представьте мужа, говорящего жене: «Я так устал. Поедем в особняк, в котором мы живем уже три года, с тех пор как ты выиграла в лотерею». В жизни он просто скажет: «Я устал. Поехали домой».

Как я уже говорил, можно обойти это препятствие, введя в сцену несведущего персонажа, которому хочется узнать экспозиционную информацию. Также эту проблему можно решить, если добавить в сцену конфликт. В споре люди упоминают вещи, известные собеседнику. Вспомните, как представлены Джо и Джерри в фильме «В джазе только девушки» (Some Like It Hot). Они спорят, как распорядиться предстоящей зарплатой, и это дает Джо возможность сказать, что у них масса долгов. В обычном диалоге фраза казалась бы неуместной, поскольку Джерри и так хорошо знает об их финансовой ситуации.

Рассмотрим другую экспозиционную сцену из «Поисков утерянного Ковчега». Вот пара строк из диалога между Инди и Мэрион в Тибете:

МЭРИОН – Сукин ты сын! Ты хоть понимаешь, что ты сломал мою жизнь?!

ИНДИ – Я никогда не хотел причинить тебе боль.

МЭРИОН – Я была почти ребенком!

ИНДИ – Ты знала, что делала.

МЭРИОН – Я была влюблена! Это было ошибкой. И ты это знал!

ИНДИ – Послушай, что было, то было. Как ты к этому относишься – твое личное дело.

Из этого разговора мы узнаем всю предысторию отношений между персонажами. Она раскрыта через конфликт, потому что иначе герои просто бы не подняли эту те-

му. Отметьте, как искусно сделан диалог. Герои говорят обрывочными фразами, потому что оба понимают, о чем идет речь. Таким образом, не вдаваясь в детали, авторы ненавязчиво дают нам понять, что произошло. Вся экспозиция заложена в подтексте.

Экспозиция присутствует в каждом сценарии, ничего с этим не поделаешь. Но благодаря вышеприведенным техникам ее можно сделать более интересной.

ПЕРВЫЙ ШАГ

Терри РОССИО, сценарист (трилогия «Пираты Карибского моря», «Дежа вю», «Шрек», «Маска Зорро», «Легенда Зорро»)

Советами Терри Россио пользуются сценаристы по всему миру. Если вы готовы к мозговым штормам и бурям креатива – добро пожаловать на борт! Все начинается с «Первого шага».

Я – сценарист. Эта работа приносит хорошие деньги и огромное удовольствие – кто бы отказался! По роду деятельности удастся потусоваться и с талантами, и со знаменитостями, иногда даже попадаются талантливые знаменитости. Есть возможность попутешествовать. Не поверите, но есть даже возможность (хоть чуть-чуть) Изменить Мир к Лучшему. Поспособствовать победе Сил Добра. Если повезет, оставить пару следов в кинематографических Песках Времени.

Короче, это работа мечты. Лучшая в мире. И задача моих статей – рассказать вам, как ее получить. Если ваш кузен большая шишка в «Парамаунте» и готов утвердить вас на открытый проект, можете их не читать. Если вы независимый режиссер с достаточным количеством ресурсов для того, чтобы снять свой фильм, эти статьи не для вас. Но если вы пишете сценарии в расчете предложить их Голливуду, я тот, кто вам нужен. Я хочу помочь вам заключить сделку, получить проект, попасть в игру. Я попытаюсь обозначить известные ловушки на игровом поле, так, чтобы вы в них не попадали и не тратили свое время. Мы с моим соавтором Тэдом Эллиоттом пять лет

боролись за право получить первые деньги и вождеденную карточку Гильдии сценаристов. Надеюсь, благодаря моим советам некоторым авторам удастся сократить это время хотя бы наполовину.

Я хочу помочь вам заключить сделку, получить проект, попасть в игру. Я попытаюсь обозначить известные ловушки на игровом поле, так, чтобы вы в них не попадали и не тратили свое время.

По пути я буду делиться информацией, которую вы не найдете в других источниках. Например, как написать сценарий для мультфильма. Сколько может стоить первый сценарий – и следующий, если первый стал хитом. Какие агенты хорошие и каких руководителей студий следует избегать. Как незаметно изменить количество страниц в сценарии. Я расскажу обо всех полезных приемчиках и уловках, которые помогли мне в работе в последние 10 лет и которые помогут вам сделать первый шаг. Готовы? Тогда поехали.

КОРИДОРНЫЙ ТЕСТ «WARNER BROS»

Представьте себе такую сцену... Я называю ее «Коридорный тест „Warner Bros“». Если вы хотите быть сценаристом, вы должны пройти его:

Штат Калифорния, город Бербанк, киностудия Warner Bros. Большие деревья, здания, помнящие рождение Голливуда. Жуткая жара и удушающий смог. «Порше» и «Ягуары» стоят на круговой парковке. Очень зеленая лужайка.

В фойе сидит охранник, приветствуя посетителей, входящих с раскаленной улицы в прохладный холл. Позади охранника – лестница, вход на которую закрыт. Слева от вас – коридор. И коридор этот очень важный. На стенах висят огромные фотографии – кадры из классических кинокартин. На первой из них Питер Лорри наставляет пистолет на Хамфри Богарта. Кроме того, в коридоре много дверей. Большинство из них открыты, за большинством сидят секретарши. Только здесь их называют не секретаршами, а «ассистентами» или «рецензентами», иногда «ридерами».

Скажу по секрету: если вы прошмыгнете через охрану, подойдете к третьей двери справа и заглянете внутрь – увидите там женщину, читающую сценарий... Ваш сценарий. Ее зовут Франсин. Сейчас она где-то на 42-й странице... что весьма неплохо, ведь ее телефон звонит каждые 30 секунд... и она параллельно пытается поменять билет босса на рейс до Нью-Йорка, общается с агентами и жонглирует еще миллиардом не менее срочных дел. Но прямо сейчас, что важно для вас, Франсин читает ваш сценарий.

Быстрее, освободите проход! К кабинету приближается директор по разработке новых проектов, или «вице-президент по креативу». Назовем его Ларри.

Ларри – обходительный малый, хорошо одет и знает, как важен хороший сценарий. Он сделал карьеру на том, что однажды вытащил из кипы банальных сценариев один хороший и нашел звезду, которая согласилась сняться в этом фильме, ставшем впоследствии крупным хитом.

Ларри ищет еще один сценарий. Вместе с ним в кабинет заходит бородатый парень в очках, в свободной одежде и с кожаным рюкзаком за спиной. Это «модный» режиссер, только что окончивший киношколу. Назовем его Тим. Известно, что Тим очень «креативно визуализирует», – другими словами, может снимать, но не может писать. Тиму тоже нужен сценарий.

Итак, Ларри и Тим подходят к двери Франсин, заглядывают внутрь, может быть, просят баночку диетической колы. Ларри (сканирующий пространство своим недремлющим продюсерским радаром) замечает, что Франсин читает сценарий. «О чем он?» – спрашивает Ларри...

Я описываю эту сцену так подробно, потому что она типична. Подобное будет происходить всякий раз, когда вы присылаете в студию свой новый сценарий. Именно в этот момент ваша карьера сценариста может успешно начаться или рухнуть.

Он сделал карьеру на том, что однажды вытащил из кипы банальных сценариев один хороший и нашел звезду, которая согласилась сняться в этом фильме, ставшем впоследствии крупным хитом.

Вот что произойдет: Франсин перескажет идею вашего сценария в двух-трех предложениях. А Ларри и Тим либо заинтересуются, либо нет. Вы, конечно, больше всего на свете хотите, чтобы Франсин сказала что-то вроде: «Классный сценарий. Студенты-медики вызывают клиническую смерть, чтобы исследовать, что происходит с

душой». Или: «Смешной сценарий! Следователи-парапсихологи открывают в Нью-Йорке бизнес по отлову приведений».

Услышав такие слова Франсин, Ларри захочет узнать: «А продюсер за сценарием уже закреплен?» Тим спросит: «Кто режиссер? Пожалуйста, запишите меня в очередь. И пришлите мне копию сценария». Ларри скажет: «Кто это написал? Давайте с ним встретимся! Пригласите его: посмотрим, – может, у него есть еще идеи. Пусть его агент со мной свяжется».

Обратите внимание, что ни тот ни другой еще не читали сценарий. Может быть, никогда и не прочтут. Все это случилось просто потому, что им понравилась идея.

Да, кстати... Вот чего вы точно не хотите услышать от Франсин, когда она пересказывает ваш сценарий: «Я пока не уверена. Вроде, это детектив про убийство, но главный герой до сих пор бездействует». Потому что после такой фразы Ларри и Тим пойдут обратно по коридору, попивая свою колу. К сценарию напишут рецензию, положат его в папку, и на этом – все.

Самое первое решение, которое вы, как писатель, принимаете – «О чем мой фильм?» – продемонстрирует ваш творческий потенциал.

Коридорный тест «Warner Bros». Жесткая иллюстрация одной простой истины: интересная идея – это визитная карточка сценариста. Не закрученные диалоги и не умные описания. Не знание структуры, второстепенного сюжета и подтекста. Самое первое решение, которое вы, как писатель, принимаете – «О чем мой фильм?» – про-

демонстрирует ваш творческий потенциал. Точно так же, как актеров и режиссеров, вас будут знать по тем проектам, в которых вы участвовали (или, в данном случае, по тем идеям, которые вы предлагаете). Вы должны – ДОЛЖНЫ – делать правильный выбор.

Большинство начинающих сценаристов уделяют мало внимания выбору базовой идеи. На сегодняшний день это самая частая ошибка, которую я вижу в присылаемых сценариях. Сценарист проигрывает гонку, еще не стартовав. Месяцы (а иногда и годы) потеряны в попытках поднять на должный уровень идею, которая от рождения, пожалуй, не имела шансов воплотиться в кино.

В следующей статье я опишу, как мы с Тэдом Эллиоттом анализируем идеи фильмов, и познакомлю вас с концепцией СТРАННОГО АТТРАКТОРА – нашей маленькой, но полезной придумкой. Поверьте мне, вам необходимо знать, что такое СТРАННЫЙ АТТРАКТОР. Он вам точно понадобится для сценария.

ПЕРВОЕ ПОЯВЛЕНИЕ ГЕРОЯ

Даг Эбох, преподаватель сценарного мастерства

Отношение к главному герою зависит от того, как вы представите его зрителю. Каким должно быть появление персонажа, чтобы с первых же минут приковать к нему внимание аудитории?

Первые впечатления очень важны. Не случайно в фильме «В поисках утраченного ковчега» (Raiders of the Lost Ark) Индиана Джонс сначала показан бесстрашным путешественником, и только потом мы узнаем, что он еще и преподает в университете. Обратите внимание, как мы впервые встречаемся с Мэрион: единственная американка в тибетском баре, она на спор пытается перепить огромного мужика. И выигрывает. Мы сразу понимаем, что она отчаянная девушка и, пожалуй, идеальная спутница для Инди.

Или вспомните начало фильма «В джазе только девушки»: наши герои – Джо и Джерри – играют веселый джаз в оркестре чикагского подпольного бара и обсуждают, как потратить деньги за концерт. Джерри хочет сходить к стоматологу, а Джо – сыграть на собачьих бегах. Мы также узнаем, что они должны половине своих знакомых. Очень быстро зритель понимает, чем эти персонажи живут, и видит разницу между невротиком Джерри и плейбоем Джо.

Зрителю нужно указать на главного героя, чтобы они знали, за кем следить.

Есть несколько причин, по которым первое появление персонажа должно быть ярким и запоминающимся. Во-первых, зрителю нужно указать на главного героя, чтобы они знали, за кем следить. Во-вторых, продюсер и режиссер, работающие над вашим сценарием, наверняка захотят привлечь к съемкам известных актеров. Чем интереснее будет появление героя, тем больше вероятность, что звезда захочет сыграть эту роль.

Существует несколько способов этого добиться. Попробуйте «прорекламирровать» героя еще до его появления: пусть другие говорят о нем, с нетерпением ждут его – так, чтобы зрителю стало интересно познакомиться с этим необычным человеком.

Вспомните появление на экране Ганнибала Лектера в фильме «Молчание ягнят» (The Silence of the Lambs). На протяжении первых десяти минут мы только и слышим разговоры о том, насколько Лектер ужасен и какие правила безопасности необходимо соблюдать при общении с ним. Это перекликается с тем, что мы видим на экране: Кларисса спускается все глубже и глубже в подвалы тюрьмы и попадает в длинный коридор. Когда мы, наконец, видим Лектера, стоящего посреди камеры, нам уже страшно. Его хорошие манеры пугают нас еще сильнее.

Сделайте появление персонажа максимально эффектным. Например: герой врывается в комнату, и все присутствующие тут же замолкают.

В «Крестном отце» (The Godfather) используется на удивление простая техника: долгое время мы не видим лица Дона Корлеоне, и это подогревает наш интерес. Вспомните первую сцену фильма: второстепенный персонаж, гробовщик, рассказывает ис-

торию, случившуюся с его дочерью, глядя прямо в камеру. Мы понимаем, что он говорит с кем-то за кадром и просит у него справедливости – справедливости, которой он не смог добиться от копов.

Затем в кадре появляется рука Дона: он делает легкий жест, и тут же из ниоткуда перед гробовщиком появляется бокал с выпивкой. Герой Марлона Брандо, которого мы до сих пор не видим, кажется почти всемогущим. К тому моменту, когда на экране появляется его лицо, мы уже понимаем, что он важный человек, обладающей властью. Сцена продолжается, и мы узнаем, что этот человек ставит преданность выше денег. Преданность – одна из главных тем этого фильма.

Фильм «В поисках затерянного ковчега» представляет нам Индиану Джонса похожим образом. Таинственный человек в шляпе ведет группу людей через джунгли. Когда один из членов группы достает пистолет и готовится выстрелить в Инди, тот обезоруживает его хлыстом и, выходя из тени, показывает зрителю свое лицо.

Примеры этих техник есть в фильме «Дурная слава» (Notorious). Мы видим Алисию в первый раз, когда она выходит из зала суда. Ее появление предваряется «рекламой». Все говорят только о ней, кто-то вскрикивает: «Вот она!» – прямо перед тем, как героиня входит в кадр. Назойливые репортеры, фотографирующие ее, и полицейские, следящие из-за угла, – все подчеркивает ее значимость. Сама же Алисия не говорит ни слова.

Следующая сцена происходит на вечеринке, и мы узнаем, что главная героиня – заядлая тусовщица и любит повеселиться. На переднем плане в этой сцене застыл та-

инственный персонаж. Нам показывают только его затылок. Он молчит, но Алисия пытается завести с ним разговор, называет его незванным гостем, бросает мимоходом, что он ей нравится. Нам показывают лицо незнакомца только после вечеринки. Это Дэвлин в исполнении Кэрри Гранта. Вот каким должно быть появление персонажа!

Попробуйте «прорекламирровать» героя еще до его появления: пусть другие говорят о нем, с нетерпением ждут его – так, чтобы зрителю стало интересно познакомиться с этим необычным человеком.

Надо сказать, иногда создатели фильма специально отводят внимание зрителя от главного героя. Например, в «Чужом» (Alien) главная героиня – несомненно, Рипли в исполнении Сигурни Уивер. Ее действия двигают историю вперед, но в начале фильма зритель так не думает.

Мы сразу обращаем внимание на Далласа – капитана корабля. Другие персонажи тоже проявляют себя в небольших диалогах или действиях, но Рипли все это время остается незаметной. Первая полноценная сцена с ее участием происходит чуть ли не через полчаса после начала фильма, когда она спускается в рабочий отсек проверить, как идет ремонт корабля.

Почему создатели фильма пошли на это? Потому что они пытались привлечь внимание к Далласу в исполнении Тома Скерритта, который на момент съемок был гораздо более знаменит, чем Сигурни Уивер. Для нее это была первая крупная роль. И когда Далласа убивают в первой половине фильма, зритель полностью сбит с толку.

Если уж погиб капитан корабля, известный актер, – то все остальные тоже могут погибнуть.

Это решение отлично сработало, но оно было обосновано жанром фильма. Все же, как правило, лучше дарить своим персонажам эффектный первый выход.

СТРАННЫЙ АТТРАКТОР

Терри РОССИО, сценарист (трилогия «Пираты Карибского моря», «Дежа вю», «Шрек», «Маска Зорро», «Легенда Зорро»)

Почему одни фильмы «выстреливают», а другие нет? Как оценить потенциал идеи и не тратить время на заведомо провальную историю? Понять это вам поможет «странный аттрактор».

Итак, за работу.

Поскольку я сценарист и начинающий продюсер, люди присылают мне сценарии. Как и большинство в Голливуде, я мечтаю зажечь новую звезду. Прочитав несколько сотен сценариев, я могу сформулировать причину, которая мешает мне это сделать: отсутствие хорошей идеи.

Часто сценарист изначально выбирает такую идею, которая даже в лучшем своем воплощении не может быть успешной в Голливуде.

Это удручающая ситуация. Мне иногда попадались сценарии, в которых структура, персонажи, диалоги и описания были весьма неплохи, местами даже очень хороши. Но в глубине души я знал, что их практически невозможно продать, не говоря уже о том, чтобы снять по ним фильм. И я не мог понять, почему. Чего-то не хватало в сценарии. Чего? У меня не было подходящих слов, чтобы объяснить. А теперь есть.

Я позаимствовал название у ребят, которые занимаются фрактальной геометрией. Таинственное «нечто», которого я не находил в большинстве присылаемых работ, это... СТРАННЫЙ АТТРАКТОР.

ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

Знаю, название звучит немного глупо. Терпение, друзья. Совместите «странный» (в значении «уникальный») и «аттрактор» (от слова «attract» -привлекать, притягивать), и вы получите «странный аттрактор» – «что-то уникальное и в то же время притягательное».

Применительно к идее вашего фильма это значит, что она должна быть уникальной – не реализованной до вас – и в то же время привлекательной для зрителя. Идея должна быть интригующей и пленительной. Пусть киношники кусают локти оттого, что не нашли ее первыми! И готовы будут заплатить вам кучу денег за то, что вы все-таки до нее додумались.

Можете называть эту идею уловкой, трюком, прибабасом. В Голливуде ее иногда называют «хай концепт» – это идея фильма, которую можно передать одним-двумя предложениями. Вы можете заменить «странный аттрактор» на «хай концепт», но мне кажется, что странный аттрактор – более точное выражение.

Что хорошего в краткой и простой идее для фильма, если она не привлекает людей?

Например, в такой: «Мужчина, которого по ошибке обвиняют в убийстве, проводит собственное расследование, не покидая пределов камеры».

Вроде, интересно. Теоретически, можно использовать этот «хай концепт», чтобы написать сценарий. Есть даже вероятность, что по нему снимут неплохой фильм, если исполнение будет на уровне. Но и в этом случае историю будет сложно «продать» зрителям. Так что идея скорее всего не вызовет восхищения у продюсеров и не станет пропуском в индустрию для начинающего сценариста.

Идея чуть лучше (исключительно с точки зрения возможности продать ее в Голливуде) была бы такой:

«Мужчина, которого по ошибке обвиняют в убийстве, находит способ выходить в тонком теле из камеры; он должен вычислить настоящего убийцу, чтобы спасти свое честное имя». (Вы же не думали, что я буду публиковать тут свои лучшие идеи, а?)

Как бы сумасбродно эта идея ни звучала, по крайней мере в ней есть странный аттрактор – трюк с выходом из тюрьмы в тонком теле. Это хорошая основа для комедии на тему свободы и преодоления препятствий.

Идея должна быть интригующей и пленительной. Пусть киношники кусают локти от того, что не нашли ее первыми!

Идея, думаю, понятна, даже несмотря на то, что я привел такой спорный пример. Вот несколько примеров получше:

«Тинэйджер случайно попадает в прошлое. Он должен сделать так, чтобы его родители встретились и полюбили друг друга; после этого ему еще нужно придумать, как вернуться назад в будущее».

«Группа детективов – бывших парапсихологов организует в Нью-Йорке бизнес по отлову приведений».

«Женщина-адвокат влюбляется в клиента. В ходе судебного процесса она начинает сомневаться, кто он – невиновный человек или преступник?»

«Непослушный мальчишка находит под кроватью монстра. Темные силы перетягивают его на свою сторону, и он сам чуть не становится монстром».

«Молодой человек пишет письмо, в котором разрывает отношения с девушкой, и отправляет его ночным экспрессом. Передумав, он отправляется в погоню за письмом через всю страну и по дороге влюбляется».

Каждая из этих идей цепляет, потому что мы сразу чувствуем в них потенциал для создания интересных ситуаций и конфликтов. Это и есть действие хорошего аттрактора. Лучшие из них рассматривают ситуации, которые могут произойти с каждым, с новой и желательно необычной точки зрения.

Возможно, вы спрашиваете себя: «Это, правда, важно? Когда же он уже начнет рассказывать, как написать сценарий?» Настаиваю: «Да, это важно».

Особенно для начинающих сценаристов. Ведь вы же хотите:

- чтобы редакторам понравилась ваша идея, и они выделили ее среди тысяч других;

- чтобы продюсер потратил около трех лет своей жизни на осуществление вашего проекта;
- чтобы режиссер понял – этот фильм стоит того, чтобы быть одним из нескольких, которые он снимет за свою карьеру;
- чтобы управляющий студией рискнул несколькими миллионами долларов на съемки фильма и потратил еще несколько на его продвижение;
- чтобы критики назвали ваш фильм лучшим;
- чтобы миллионы людей по всему миру потратили деньги на билеты в кино, возможно даже не раз, рассказали бы о нем друзьям, взяли бы его в прокате, посмотрели по телевизору.

Для того чтобы всего этого добиться, вам необходим аттрактор. Вы должны четко представлять, что это, и уметь оперировать термином также, как вы оперируете терминами «персонаж», «тема» или «сюжет».

Странный аттрактор. Не начинайте писать сценарий без него.

ИДЕИ ПОВСЮДУ!

Терри Россио, сценарист (трилогия «Пираты Карибского моря», «Дежа вю», «Шрек», «Маска Зорро», «Легенда Зорро»)

У всех идей, которые привлекают внимание продюсеров и редакторов, есть общие признаки. Впервые Терри Россио – сценарист фильмов «Пираты Карибского моря» и «Дежа вю» – собрал их в одном списке.

Часто идея фильма задает ситуацию, разрешение которой составляет второй и третий акты.

Удивительно, насколько очевидной кажется хорошая идея для фильма, когда о ней уже знаешь. Возьмем фильм «Аполлон-13» (Apollo 13) – любой актер захотел бы надеть один из тех скафандров. Успех гарантирован! Или, например, «Непристойное предложение» (Indecent Proposal), где героиню искушают нарушить брачную клятву за миллион долларов. Это же интересно! Что, если бы Купидон влюбился в одну из своих жертв? Круто! Вне зависимости от того, насколько хорошими эти фильмы окажутся в конечном итоге, их задумки могли бы понравиться многим.

Представьте огромный пляж, на котором тысячи людей ищут что-нибудь необычное для своей коллекции. Они изучают каждую песчинку под микроскопом со всех сторон. И вдруг кто-то показывает на большую красивую ракушку, лежащую в лучах яркого солнца, и говорит: «Эй, смотрите-ка!» Вы любуетесь бело-розовым перла-

мутром наutilusа и удивляетесь, как могли его не заметить. Так же находят и идеи новых фильмов.

Я постоянно подчеркиваю важность выбора привлекательных идей. Но как этого добиться? У всех лучших идей есть общие признаки. Зная их, вы сможете быстрее найти и разглядеть эту красивую ракушку. Вот мой список признаков сильной идеи, которую могут купить в Голливуде:

А. Большой и сложный мир. Одни хорошие фильмы показывают мир более многогранным и загадочным, чем принято считать. Другие – пытаются показать более сложным и загадочным человека.

Б. Универсальность. В основе сильных идей часто лежат понятные человеческие переживания, ситуации, через которые мы все прошли. Например, боязнь монстров под кроватью или желание ребенка скорее стать взрослым.

В основе сильных идей часто лежат понятные человеческие переживания, ситуации, через которые мы все прошли.

Многие из универсальных идей затерты до дыр, другие так очевидны, что мы уже не обращаем на них внимания. Придумать новую идею в этом ключе достаточно сложно.

В. Эхо классики. Многие популярные фильмы используют темы классической драматургии (или полностью построены на них). Хорошо, если в своем повествовании вы начинаете находить отголоски классических тем.

Возьмем, к примеру, фильм «Бэйб: Четвероногий малыш» (Babe), получивший признание как критиков, так и зрителей. В нем есть отсылки ко многим произведениям, ставшим классикой: сказкам братьев Гримм, «Скотному двору» Дж. Оруэлла, роману Р. Адамса «Удивительные приключения кроликов», и даже к «Рокки» (Rocky). Сюжет затрагивает проблемы самоопределения, самооценки, классовой структуры и фатума. Совсем неплохо для детского фильма о говорящей свинке.

Г. Потенциал для развития. Часто в идее уже заложена ситуация, разрешение которой составит второй и третий акты истории. Например: коп из Нью-Йорка оказывается в небоскребе вместе с террористами, захватившими 30 заложников. Выход из этой ситуации дает материал для целого фильма.

Или другой пример: мальчик остается один дома и вынужден защищать свое жилище от грабителей. Многие события уже угадываются в исходной ситуации: мальчика забывают, комичная борьба с ворами, родители спешат на помощь и т. д.

Д. Новый опыт. Зрителям интересно побывать «за кулисами», узнать о жизни что-то новое. Всегда приятно выйти из кинозала с особыми знаниями, которых нет у тех, кто не видел фильм.

Большинство хороших фильмов переносят нас в такие места и ситуации, где мы сами не смогли бы оказаться, а лучшие из них глубоко проникают в суть описываемых событий и явлений.

Политическая драма Майкла Ритчи «Кандидат» (The Candidate), например, показывает нам закулисный мир предвыборной борьбы. «Билл Дархэм» (Bill Durham) погружает зрителя в жизнь игроков младшей бейсбольной лиги, а «Лучший стрелок» (Top Gun) повествует об обучающем центре для летчиков-истребителей. «Скоростной спуск» (Downhill Racer), «Освобождение» (Deliverance), «Чужие» (Aliens), «Кто подставил кролика Роджера?» (Who Framed Roger Rabbit?) тоже используют уникальное место действия и тему, интересную для зрителя.

Большинство хороших фильмов переносят нас в такие места и ситуации, где мы сами не смогли бы оказаться, а лучшие из них глубоко проникают в суть описываемых событий и явлений.

Е. Хорошие роли (и хорошие названия). Интересная идея предполагает интересную работу для актера. Если Том Хэнкс читает ваш сценарий и хочет сыграть роль парня, влюбляющегося в рыбку, – значит, вы отлично потрудились. Кроме того, сильные идеи зачастую бывают довольно просты, и это находит отражение в названии фильма: «Охотники за привидениями» (Ghostbusters), «Большой» (Big), «Назад в будущее» (Back to the Future) и т. д.. Как выбрать хорошее название – это тема, на которой я подробно остановлюсь в одной из следующих статей.

Ж. Эксперименты с жанром. Часто идея состоит в том, чтобы перевернуть какое-нибудь из положений уже устоявшегося жанра («а пусть у нас приведения изгоняют людей!»). Иногда и целый жанр перерабатывается с использованием новых идей. Таким образом он переосмысливается, воскресает для нового поколения киноманов.

«Индиана Джонс: В поисках затерянного ковчега» (Raiders of the Lost Ark), «Жар тела» (Body Heat) и «Звездные войны» (Star Wars) все попадают в эту категорию.

Эти интересные идеи обычно тяжело воплощать: требуется много и вдохновлено работать и обладать большим талантом.

3. Идею нельзя использовать дважды. Писатель-фантаст Харлан Эллисон как-то сказал, что хорошая идея для фильма, однажды исследованная, не может быть разработана повторно.

Начало работы над фильмом «Всплеск» (Splash) на какое-то время остановило запуск других романтических историй про русалок. Когда Ян Де Бонт приступил к съемкам «Смерча» (Twister), Калифорнию «тряхнуло» от того, что в мусорные корзины одновременно выбросили тридцать других сценариев про ураганы.

Если у вас есть книга или статья, которую можно экранизировать, это выгодно отличает вас от 95 % начинающих сценаристов. Студии понравится, если ваша идея уже нашла одобрение у читателей.

Случается, что на основе одной идеи снимается параллельно несколько фильмов – например, «Большой» (Big), «Все наоборот» (Vice-versa), «Яблоко от яблони» (Like Father, Like Son), «Опять 18» (18 Again!), – но обычно студии все же пытаются этого избежать.

И. Узнаваемая жизнь. Однажды я прочитал логлайн, который звучал примерно так: «Феи из дымоходов крадут у маленького мальчика его любимую салфетку и улетают

с ней в затерянную волшебную страну Летнего Полюса. Чтобы вернуть свою салфетку, мальчику приходится отправиться за ними вдогонку на велосипеде, едущем задом наперед».

Я сразу стал думать, что здесь не так. Ведь в «Винни-Пухе» тоже много всего необычного, как и в «Мэри Поппинс», и в «Звездных Войнах». Наконец, мне стало ясно: в моем мире не существовало ничего из описанного автором и, чтобы понять, о чем вообще идет речь, требовалось приложить усилие. Кто-нибудь из вас слышал о феях, которые живут в дымоходах, или о «затерянной волшебной стране Летнего Полюса»? А у кого из вас была любимая салфетка?

Для контраста, давайте разберем фильм «Лжец, лжец» (Liar, Liar): мальчик (пока понятно) загадывает на день рождения желание (так), чтобы его отец – непрерывно лгущий адвокат (этому легко поверить) – не мог врать (ага!) на протяжении суток. Каждый из этих элементов нам знаком, поэтому режиссер может ими играть по своему усмотрению. Такую идею легко продвигать – понятно, какими будут трейлеры, постеры, и как объяснить зрителю, о чем пойдет речь. (Возможно, это и имеют в виду управляющие студий, когда говорят, что хотят получить нечто оригинальное и, вместе с тем, проверенное временем).

Надеюсь, что знание этих принципов поможет вам придумать великолепную идею для фильма. По крайней мере, вы окажетесь на верном пути, если будете использовать их в своей работе.

Если и после этого вы не удовлетворены результатом, то попробуйте еще несколько приемов:

1. Почитать. Да-да, вам нужно много читать. Так вы начнете разбираться в законах жанров и научитесь использовать их творчески. После чего можете...

2. Приобрести права на экранизацию. Если у вас есть книга или статья, которую можно экранизировать, это выгодно отличает вас от 95 % начинающих сценаристов. Студии понравится, если ваша идея уже нашла одобрение у читателей.

Напишите 110-страничный сценарий, уберите из него все лишнее, и вы получите 35 великолепных страниц. А потом продолжайте писать в том же духе.

3. Поэкспериментировать с жанрами. Как будут выглядеть «Секретные материалы», если представить, что это комедия? Получится что-то наподобие фильма Барри Зонненфельда «Люди в черном» (Men in Black).

4. Обновить декорации. «Чужая Земля» (Outland) с Шоном Коннери – это, по большому счету, новый вариант вестерна «Ровно в полдень» (High Noon), только в космосе. Фильм Стива Мартина «Роксана» (Roxanne) – чудесный пересказ истории «Сирано де Бержерак» (Cyrano).

5. Развить идею до конца. Во многих сценариях истории хватает всего на 35 страниц, и авторы ее просто растягивают, чтобы получить требуемый объем. Напишите 110-страничный сценарий, уберите из него все лишнее, и вы получите 35 великолеп-

ных страниц. А потом продолжайте писать в том же духе. То, что вы найдете за пределами очевидной концовки, иногда может оказаться изюминкой всего фильма.

6. Убить своих любимчиков. У всех писателей есть любимые идеи. Главное – не заикливаться на какой-то одной. Напишите свою историю. Если она хороша, вы ее продадите, если нет – переходите к следующей. Вы не продвинетесь дальше, если будете перерабатывать одну и ту же идею пять лет подряд (а я видел такие случаи).

7. Писать о том, что любите. Забудьте о коммерческих соображениях. Подумайте, что вам на самом деле интересно? Вспомните, о чем думаете и говорите. Это может быть все что угодно: исследование глубоководных пещер, модели поездов, молекулярная физика или ваша нездоровая страсть надевать кофточки своей подружки. Искренность – великая сила. По иронии судьбы часто именно некоммерческие стороны проекта и делают его прибыльным.

Как же понять, что вы действительно нашли ту самую великую идею и движетесь в правильном направлении?

Для начала вы увидите зависть в глазах коллег и получите предложения о совместной работе.

Второй сигнал – вам перезвонит продюсер.

Дальше больше: с вами захотят связаться сразу несколько агентов.

И самый верный признак того, что вы нашли великолепную идею для фильма, – ваш сценарий купили!

23 ШАГА В ГОЛЛИВУД

Терри РОССИО, сценарист (трилогия «Пираты Карибского моря», «Дежа вю», «Шрек», «Маска Зорро»)

Что делать начинающему автору, чтобы попасть в киноиндустрию? Самый успешный сценарист Голливуда Терри Россио разработал 23 простых шага, которые помогут превратить идею в сценарий, а творчество – в источник дохода.

Признаюсь, я верю, что автор должен заранее думать о судьбе своего сценария. Сценаристы должны понимать правила киноиндустрии хотя бы потому, что это поможет им сделать творчество своей основной работой.

Мой добрый друг, Стив любит кино и хочет писать сценарии. Он прямо спросил у меня, как прорваться в этот бизнес. Стив – прагматик и хотел получить практичный ответ. Что конкретно нужно сделать, чтобы продать сценарий, который бы позволил ему оставить свою работу – это для него и значило «прорваться в бизнес».

Раньше я никогда не задумывался над этим. Я поделился со Стивом идеей для фильма, которая пришлась ему по душе, и написал письмо – «23 шага: от идеи до продажи». Этот список позволяет по-новому взглянуть на работу: с точки зрения конечной цели – продажи сценария. В то же время, я не считаю, что он умаляет роль творчества. Копия письма приведена ниже.

Подумать только, вы получаете от меня те же советы, что и мои лучшие друзья!

Дорогой Стив,

Как мы и обсуждали, высылаю тебе 23 простых шага, ведущих к продаже твоего первого полнометражного сценария. Тебе потребуется не больше года-двух, чтобы их сделать. Обрати внимание, что некоторые шаги могут выполняться одновременно:

1. Удостоверься, насколько это только возможно, что похожие идеи не разрабатываются в других студиях. Можешь начать с просмотра анонсов фильмов в «Variety». Можно также попросить агента периодически проверять новости – и сообщать нам, если что-то похожее объявится.

2. Просмотри сайты, на которых перечислены фильмы, находящиеся в производстве. Искать нужно все, что похоже на наш проект. Не хотелось бы после года работы сражаться за зрителя с похожим фильмом.

3. Пойми, насколько хорошо ты пишешь. Сравни свои работы с достойными образцами. Мне нужно посмотреть твой последний сценарий и проверить, насколько он соответствует чисто формальным критериям. (Я дам тебе почитать сценарии «Годзиллы», «Зорро», «Синдбада» и «Песочного Человека», чтобы ты смог оценить наш уровень!) Я, посоветовавшись с моим постоянным соавтором Тэдом Эллиоттом подкажу, над чем тебе стоит поработать, укажу на конкретные ошибки, которые ты допускаешь. Самостоятельно можешь сделать следующее: купи несколько хороших сценариев и сравни с ними свой. Возможно, если тебе не хватает понимания техники,

потребуется написать один или несколько «промежуточных» сценариев, для развития своего «голоса», понимания формата и т. д., а с нашей идеей повременить.

Тебя запомнят по первой работе. Если сценарий будет написан вместе соавтором, то и следующие заказы вы будете получать на совместную работу.

4. **Освой азы.** Есть книги, которые должен прочитать любой сценарист, редактор, продюсер. Прочитай их и ты:

- «Приключения в сценарном ремесле» Уильяма Голдмана (Adventures in the Screen Trade by William Goldman)
- «Герой с тысячей лиц» Джозефа Кэмпбелла (Hero with a Thousand Faces by Joseph Campbell)
- «Сценарий» Сида Филда (Screenplay by Syd Field)
- «Искусство создания драматических произведений» Лайоса Эгри (The Art of Dramatic Writing by Lajos Egri)
- «Как сделать хороший сценарий великолепным» Линды Сегер (Making a Good Script Great by Linda Seger)

Кроме этого, есть другие материалы, с которыми я настоятельно рекомендую ознакомиться:

- серия видеокурсов «Из слова в образ»;
- интервью Алана Мура журналу Comics Journal;

- все мои меганаиважнейшие статьи про то, как писать сценарии (их выучи наизусть);
- курс Джона Труби по структуре истории.

Еще так много всего, что можно сделать отдельный список. Ну да ладно – купи пока эти книги. Прочитай. Разберись.

5. Реши, будешь ты работать один или с напарником. Тебя запомнят по первой работе. Если сценарий будет написан вместе соавтором, то и следующие заказы вы будете получать на совместную работу.

6. Давай разберемся с условиями нашего сотрудничества. Я подарю тебе эту идею и помогу разработать сценарий, стану продюсером проекта. Взамен я хочу получить следующее: мы будем всё обсуждать и принимать решения совместно, но в тех редких случаях (Ха!), когда мы не сможем договориться, последнее слово остается за мной. Это касается всего, включая название фильма, персонажей, сюжет, описания сцен, диалоги, стратегию рассылки, и т.д. Почему? Потому что у меня есть опыт. Ты получаешь все деньги от продажи сценария, на нем твоё имя, можешь использовать его как пример своего стиля. Если мы не сможем продать сценарий в течение года, он полностью переходит к тебе, как и право «последнего слова» (то есть можешь менять все что хочешь, если чем-то не доволен, а может быть, никогда и не был доволен). Этим мы покрываем тот случай, когда ты говоришь: «Если этот сценарий – пример моего стиля, то пусть он, черт возьми, будет написан по-моему», – или: «Уверен, что мы бы его продали, если бы только Терри поменял это дурацкое название. Никогда

оно мне не нравилось!» Пока сценарий жив, я буду считаться его продюсером. И смогу привлечь других продюсеров. Сказка, а не условия!

Твоя цель – написать сценарий, нафаршированный крутыми, смешными идеями и моментами.

7. Исследуй фильмы, которые сняты на подобные темы и в стиле, похожем на то, что мы пытаемся написать. Даже плохое кино стоит вспомнить, чтобы понять, как делать не надо. Обязательно пересмотри и хорошие фильмы. Обрати внимание на стиль, ритм, настроение. Инструкция простая: выбери подходящие фильмы. Купи их. Посмотри их. При необходимости повтори.

8. Исследуй еще: мы должны прочитать как можно больше книг на эту тему. Если нам повезет, то мы найдем книгу, которую можно экранизировать. То есть, произведение, близкое к тому, что мы планировали написать, или даже настолько хорошее, что оно изменит наш взгляд на предмет. Нужно посмотреть в книжных, специализирующихся на детективах и фантастике, позадавать вопросы на форумах, поспрашивать друзей, которые много читают, пообщаться со знатоками жанров, посетить пару конвенций любителей детективов и фантастики и т.д..

9. Исследуй еще: реальные события, относящиеся к нашей идее. Наверняка, было много случаев, когда события, о которых мы пишем, на самом деле случались. Нам нужно их знать, и этот материал, без сомнения, подскажет нам ситуации для сценария. (Спонсирование нашей библиотеки я с удовольствием возьму на себя.)

10. Собирай идеи, анекдоты, информацию, ситуации, относящиеся к теме. Так работали над «Охотниками за Приведениями»: Рэмис, Эйкроед и Мюррей провели несколько месяцев, в поисках шуток и интересных идей на тему охоты на привидений. Они накопили массу оригинального материала, который и использовали в сценарии. (Мне кажется, что твой стиль похож на стиль Эйкроеда – садись, выкидывай на бумагу идеи пачками, пусть фильм формируется прямо на странице, потом его отшлифуешь, доведешь до ума.) Твоя цель – написать сценарий, НАФАРШИРОВАННЫЙ (как первый фильм «Назад в Будущее») крутыми, смешными идеями и моментами.

11. Разработка персонажей. Поскольку, скорее всего, мы будем придерживаться большинства правил жанра, нам придется обратить особое внимание на те аспекты фильма, которые выходят за рамки, особенно при разработке персонажей. В фильмах, вроде нашего, зрителям «предлагаются», во-первых, уникальные идеи и ситуации, а во-вторых, уникальные персонажи и их взаимоотношения – не обязательно новые сюжетные повороты. (Другими словами, мы можем, пожалуй, использовать традиционный сюжет, если сделаем это достаточно хорошо или очень смешно.) Примеры – это фильмы типа «Маски» или «Тупой и еще тупее». Построение сюжетов – традиционное, идеи и персонажи – уникальные. Особенно важно развитие историй главных персонажей.

Определи тему сценария – она поможет уловить настроение фильма, облегчит выбор между похожими вариантами развития сюжета, станет своего рода краеугольным камнем.

12. **Сюжет.** Конечно, к персонажам можно и сюжет классный придумать. Для этого купи пробковую доску и прикрепи к ней листочки с описанием сцен. Может быть, стоит сделать вторую доску с набросками некоторых кадров. Начни с исследования классических фильмов, выбери классическую структуру сценария, поиграй с ней. Например, «Бульвар Сансет» начинается с трупа, плавающего в бассейне, а потом рассказывает историю, как он там оказался. Никто не заставляет нас использовать эту структуру, просто говорю, что иногда нужно знать жанр, понимать его и пытаться интересно реализовать классические поворотные моменты сюжета. Даже если в последний вариант сценария не попадет ни одной классической идеи, полезно знать прошлое, чтобы понимать, что уникально, а что – нет.

13. **Тема.** Почитай классику, афоризмы, стихи. Четко определи тему сценария – она поможет уловить настроение фильма, облегчит выбор между похожими вариантами развития сюжета, станет своего рода краеугольным камнем. Тема даже может помочь при создании структуры фильма.

14. **Отредактируй структуру.** Сделай питч структуры, реорганизуй структуру, пересмотри структуру, подвергни ее сомнению, покажи структуродругим, найди слабые места в структуре, переосмысли ее несколько раз, пока не будешь целиком и полностью в ней уверен – иначе, когда будешь писать, потратишь много времени зря. Это подход студии Дисней для работы над полнометражными мультфильмами, который очень нравится Тэду и мне: нам кажется, что, тщательная разработка истории на

пробковой доске, позволяет «сэкономить» один-два драфта сценария. Кстати, не все с нами согласятся.

Хороший фильм управляет эмоциями зрителя. Цель этого этапа – определить, что почувствует наша аудитория.

15. Наконец, пришло время НАПИСАТЬ СЦЕНАРИЙ. Это твоя работа. Пиши его, как тебе удобно.

Тщательная разработка структуры позволяет «сэкономить» один-два драфта сценария.

16. Определимся со стратегией рассылки. Параллельно с другими этапами будем обсуждать стратегию рассылки сценария, которая чрезвычайно важна с точки зрения бизнеса. По сути, мы должны ответить на следующий вопрос: кто получит наш сценарий на ознакомление и когда. Когда будем привлекать режиссера, актеров на главные роли, продюсера? В этот момент мои цели как продюсера, возможно, разойдутся с твоими желаниями писателя. Грубо говоря, если сценарий великолепен, то лучше к нему никого не прикреплять заранее. (Иногда продюсеры отказываются бороться за сценарий, и, соответственно, повышать его стоимость, если за проектом уже закреплен другой продюсер.) Возможно, чтобы поскорее получить деньги за сценарий или заключить контракт на дальнейшую работу, ты будешь спешить разослать его повсюду. Я же буду больше нацелен на стратегический подход – могу даже отказывать некоторым продюсерам, компаниям, которые только испортят фильм. Другой вопрос: когда сценарий можно использовать для получения агента, какого агента, следовать ли

его советам, и когда можно показывать сценарий потенциальным работодателям. В общем, нам будет, о чем поговорить!

17. Выслушай независимое мнение. Никто не говорит, что сценарий нужно разместить на всех сайтах. Это распространенная ошибка, и достаточно серьезная. Ты закончил работу, тебе не терпится всем ее показать. Но, размещая текст на форумах, ты лишаешь себя единственного преимущества, которое есть у начинающих сценаристов по сравнению с опытным – времени. Профессиональным сценаристам на подготовку очередного драфта чаще всего дается несколько недель. Начинающий автор может шлифовать сценарий месяцами. И должен. Только тщательно обрабатывая сценарий, затрачивая на него время и усилия, ты можешь создать что-то выделяющееся на общем фоне. Но комментарии от третьих лиц получить все-таки надо. Мы покажем сценарий только нескольким профи, чьему мнению мы доверяем, и получим комментарии для внесения исправлений. (Например, я уверен, что у Тэда будет много интересных идей.)

18. Перепиши сценарий. После того, как сценарий немного «отлежится», мы к нему вернемся и внесем поправки. Многие из них будут незначительными (выбор слов, стиль, полировка диалога), другие могут быть крупными (удаление сцен, придумывание новых сюжетных ходов и т.д.).

19. Перепиши сценарий еще раз. Мы перечитаем сценарий с точки зрения каждого из персонажей, чтобы убедиться, в том, что история каждого из них логична, у каждого есть свой «голос». Будем искать, какой фрагмент можно вырезать, какой – упро-

стить, какая сцена в сценарии, просто потому что когда-то нам нравилась, но теперь стала лишней. Опять же могут происходить, как маленькие, так и большие изменения. Каждая подобная ревизия может занимать столько же времени, сколько писался первый драфт.

Мы перечитаем сценарий с точки зрения каждого из персонажей, чтобы убедиться, в том, что история каждого из них логична, у каждого есть свой «голос».

20. Отполируй сценарий. Необходимо проверить сценарий на опечатки, грамматические ошибки. Еще подшлифовать диалоги. (По-моему, лучше всего на этом этапе работать с распечатками. Удивительно, сколько новых ошибок можно найти, увидев текст на бумаге.) Мы целиком прочитаем сценарий вслух. Это тоже отличный способ найти кучу ошибок.

21. Окончательно определяем стратегию рассылки. В идеале, у нас к этому моменту будет заинтересованный агент, который запустит «сарафанное радио» в выходные, а паре-тройке «ключевых» людей мы отправим сценарий пораньше (в поисках «опережающей сделки»). Или к тому моменту у нас уже будет заинтересованный продюсер.

22. Разошли сценарий. Просто выполняем то, что придумали по рассылке и надеемся на удачу. (Если убийство не раскрыто в первые сутки, или первые два дня, или в первую неделю, то чем дальше, тем меньше вероятность, что его раскроют. Так же и со сценариями.) Конечно, есть всегда «приз за второе место»: сценарий не продан, но

привлекает внимание редакторов, тебя приглашают на встречи, и, может быть, на другие проекты. Или...

23. Мы подписываем контракт на 500 с гаком тысяч долларов, и такой же доплатой после премьеры. Добро пожаловать в Голливуд!

КАК ВЫЗВАТЬ ЭМОЦИИ У ЗРИТЕЛЯ?

ДЭВИД Мэмет, сценарист («Ганнибал», «Плутовство»), режиссер, продюсер

Ваша история была великолепна на уровне сценария, но в первом же драфте все эмоции и драматический накал словно растворились в словах? О том, как соблюсти баланс между действием и экспозицией в каждой сцене, рассказывает Дэвид Мэмет.

Если ваша работа вызывает такие эмоции – считайте свою задачу выполненной.

Чем больше я работаю над сценариями, тем очевиднее для меня становится, что многие сценаристы упускают из виду такой вопрос: «Как пробудить эмоции у зрителя?» Редакторы и продюсеры умоляют нас писать понятнее: постоянно приходится втискивать огромные объемы информации в очень короткие сцены. Нашим серьезным коллегам кажется, что нас нанимают, чтобы сообщать эту информацию аудитории. Однако обратите внимание – зрители смотрят кино не для того, чтобы что-то узнать. Эта информация не нужна ни вам, ни мне. И никому другому она тоже нужна не будет. Единственная причина, по которой люди включают телевизор или идут в кинотеатр – их желание увидеть драму, испытать эмоции.

Итак, что же вызывает эмоции у зрителя? Герой, преодолевающий препятствия на пути к конкретной, ярко выраженной цели.

Мы, сценаристы, должны задавать себе три вопроса о каждой сцене:

- 1) Кто и чего хочет?
- 2) Что случится, если он этого не получит?
- 3) Почему именно сейчас?

Эти вопросы – лакмусовая бумажка. С их помощью легко понять, насколько драматична та или иная сцена. Если сцена написана скучно, то актер ее вытянуть не сможет. Не существует волшебного порошка, который преобразит вашу скучную, ненужную затянутую или просто информативную сцену после того, как вы допишете текст. Ответственность за то, чтобы каждая сцена вызывала эмоции лежит на сценаристе, на вас.

Кто-то должен позаботиться о драматизме.

Это не обязанность актеров. Это не задача режиссера.

Это ваша работа.

К чему все эти экспозиционные сцены, в которых два персонажа говорят о ком-то еще? Вся эта болтовня (которой обычно заполнены первые драфты) полностью бесполезна.

Если сцена кажется скучной вам, то будьте уверены, актерам она покажется ничуть не веселее, и зрителя она утомит, а после этого нам всем придется искать новую работу.

Кто-то должен позаботиться о драматизме. Это не обязанность актеров (их задача – достоверно сыграть). Это не задача режиссера. Его задача – снять историю и уложиться при этом в график. Это ваша работа.

Каждая сцена должна вызывать эмоции. У героя должна быть простая и понятная цель, а сцена должна рассказывать о том, как он пытается добиться своей цели, но терпит очередное поражение, из-за которого он оказывается в следующей ситуации – в следующей сцене. Все эти попытки, взятые одна за другой, и составляют сюжет. Любая сцена, которая не двигает сюжет вперед и не вызывает эмоций сама по себе, либо лишняя, либо неправильно написана.

И многие из вас, вроде бы, уже согласились, но тут кто-то говорит: «Так нам нужно засовывать в сцены всю необходимую информацию или как?» А я отвечаю: «Разбирайтесь сами».

На любого идиота можно надеть галстук и научить его говорить: «Вот этот момент нужно лучше прописать», – или: «Нужно дать больше информации об этом персонаже». Если вы будете писать так, чтобы все было понятно всем, вы вместе с идиотом в галстук останетесь без работы.

Любая сцена, которая не двигает сюжет вперед и не вызывает эмоций сама по себе, либо лишняя, либо неправильно написана.

Работа драматурга – сделать так, чтобы зритель задавал себе вопрос: «Что же будет дальше?» А не объяснять ему, что только что произошло, или намекать на то, что случится.

Опять же, любой идиот может написать реплику: «Но, Джим, если мы не убьем премьер-министра в следующей сцене, Европу поглотит пламя!» Нам платят не за понимание того, какая информация нужна зрителю, чтобы следующая сцена казалась логичной, а за то, что мы умеем писать так, чтобы зрителю было интересно, что произойдет дальше.

И многие из вас, вроде бы, уже согласились, но тут кто-то еще что-то хочет сказать. А я отвечаю: «Разбирайтесь сами». Что рассказывать, а что – нет? Понять это – и есть основная задача драматурга. Способность находить этот баланс отличает вас от идиотов в галстуках. Разбирайтесь сами.

Каждый раз, прежде чем начать писать, повторите главное правило, которое нельзя нарушать: «Каждая сцена должна вызывать эмоции». Она должна начинаться, потому что у героя есть проблема, а в кульминации либо кто-то мешает исполнению планов героя, либо он понимает, что есть другой способ добиться своего.

Опишите каждую сцену одним предложением. Все сцены, которую вы обозначили, как «Вася и Маша обсуждают...», – не вызовут никаких эмоций.

Обратите внимание: наши аутлайны, как правило шикарны. Но пока сценарий проходит путь от аутлайна до первого драфта, эмоции куда-то испаряются.

Мыслите, как режиссер, а не как простой исполнитель, потому что, по сути, вы занимаетесь режиссурой. Снимать будут именно то, что вы напишете.

Вот плохие признаки: Если два персонажа в сцене разговаривают о третьем, это не сцена, а полная ерунда. Если реплика начинается со слов, «Как ты знаешь...», то есть, если персонаж говорит что-то известное другому персонажу, чтобы об этом узнал и зритель, это не сцена, а полная ерунда.

Если два персонажа в сцене разговаривают о третьем, это не сцена, а полная ерунда.

Не пишите полную ерунду. Напишите лучше обалденную трех-, четырех-, семиминутную сцену, которая двигает сюжет вперед и очень скоро вы сможете купить особняк с видом на океан и прислугой, которая там будет проводить больше времени, чем вы.

Помните, кино – визуальное искусство. Сценарии большинства сериалов похожи на радиопостановки. А в идеале, мы должны позволить камере объяснить, что герои делают, что у них в руках, что они читают, что они видят.

Притворитесь, что персонажи не умеют говорить, и вы пишете для немого кино. Тогда вы сможете вызвать переживания. Не пользуйтесь этими костылями: закадровым голосом, экспозицией, да и вообще речью. Тогда вы обнаружите, что занимаетесь новым искусством, где истории рассказываются с помощью образов (это искусство иногда называют «сценарным мастерством»).

Придется учиться. Люди с этим навыком не рождаются. Можно натренироваться, но самое главное – начать работать над ошибками. Еще одна мысль в завершение: пере-

читайте сцену и задайте себе вопрос: «Она вызывает эмоции? Она необходима? Она двигает сюжет вперед?» Ответьте правдиво. Если ответ «нет», перепишите или избавьтесь от нее.

Вы не обязаны знать все ответы, но вы, как и я, обязаны задавать себе правильные вопросы. Снова и снова. Пока это не станет привычкой. Мне кажется, что те вопросы, о которых я написал – правильные.

ПОБЕДА В ПОРАЖЕНИИ

Терри РОССИО, сценарист («Пираты Карибского моря», «Шрек», «Маска Зорро»)

В любой истории поражение не менее важно, чем победа. Почему провалы одних героев вызывают сочувствие, а злоключения других нам абсолютно безразличны? Терри Россио считает, что персонажи, которые умеют проигрывать, всегда выходят победителями в глазах зрителя.

В судьбе героя взлеты чередуются с падениями. Главное – заранее знать, как падать.

До сих пор не могу поверить, что они хотели убить Супермэна!..

Как-то раз меня и моего соавтора Тэда Эллиотта пригласили на бизнес-ланч – «просто пообщаться». С нами за столом сидели опытные, трудолюбивые продюсеры одной из крупнейших кинокомпаний. Они с радостью делились своими сюжетными идеями, и попутно завоевывали наше доверие, угощая едой и напитками. Имена их останутся неизвестными, поскольку считаю этих людей творчески неполноценными имбецилами, которых нужно брать на мушку, если они приблизятся к работающим сценаристам ближе, чем на 10 метров.

Итак, они придумали историю, в которой злодей должен был убить Супермэна... Вот так вот взять и убить. Мы были ошеломлены. «Супермэна нельзя убить», – сказал Тэд.

«Это же Супермэн! Сверхчеловек!» Но они объяснили, что в их истории он должен умереть. Иначе история не работает.

Если злодея сделать практически непобедимым, то даже провалы героя могут сойти за достижения.

Окей. Ладно. В конце концов, они платили за обед. Мы должны были хотя бы попытаться помочь. И мы рассказали им о нашей концепции впечатляющего поражения.

Рассмотрим фильм «В поисках затерянного ковчега» (Raiders of the Lost Ark). Индиана Джонс, наверное, величайший герой экшна за всю историю кино. И в первом фильме серии он терпит поражение за поражением с самого начала до самого конца.

Теряет золотого божка. Мэриан похищают, а он ее не может спасти. Находит ковчег, а его сразу же отбирают. Злодеи не ведутся на блеф, когда он говорит, что уничтожит ковчег и захватывают его в плен. Он даже не может посмотреть на ковчег, когда его открывают. В конце концов, его долгожданный, выстраданный трофей оказывается у правительства.

Этот человек герой?

Ну конечно! Инди настолько здорово попадает впросак, что зрители этим потрясены и вряд ли даже осознают, что он проигрывает. Поражения – только отливы, которые создают большие возможности для приливов героизма. А в качестве бонуса, Инди еще и получает соперевживание зрителей: бедолага так старается, что не болеть за него невозможно.

Поражения – только отливы, которые создают большие возможности для приливов героизма.

Рассмотрим и обратный пример: фильм «Водный мир». Моряк, персонаж Кевина Костнера, герой? Без сомнения. Быстрый ум и ловкость помогают ему спасти свою парусную лодку. Он избегает неминуемой смерти и умудряется выплыть из дрейфующего атолла во время атаки «курильщиков». Он распознает хитрую ловушку и избегает плена. Конечно, он замечательно со всем справляется...

Но через какие поражения он проходит?

Через жалкие.

Главное «поражение» Моряка в фильме – разрушение его лодки и потеря девочки с картой-татуировкой. И как же это происходит? Ну, он просто оставляет их без присмотра и отправляется поплавать. Возвращается, а их след простыл. Ну, не знаю...

Это «поражение» никак не помогает раскрыть характер Моряка. Зрители перестают сочувствовать ему из-за того, что он ведет себя так по-идиотски. И антагонист в этой сцене себя тоже никак не проявляет. А вот если злодея сделать практически непобедимым, то даже провалы героя могут сойти за достижения.

Учитывайте, актеры будут читать ваш сценарий и очень критично оценивать свои роли. Большинство ищет сильных, действующих, интересных персонажей, а не унылых бубнилок. Сейчас передо мной лежит сценарий приключенческого фильма, в котором

героя по ошибке захватывают в плен четыре раза за первые 60 страниц. И какой актер согласится сыграть такую роль?

Поиску правильных поворотных пунктов я уделяю больше всего внимания. И меня поражает, как некоторые сценаристы готовы проскочить эти важнейшие сцены на полном скаку.

Ключевые сцены, да и сюжет вообще, держатся на действиях и решениях персонажей. Зритель хочет понять, как же герой попадет в переделку? А как он из нее выберется? Поиску правильных поворотных пунктов я уделяю больше всего внимания. И меня поражает, как некоторые сценаристы готовы проскочить эти важнейшие сцены на полном скаку. И убить Супермена, например.

(В качестве отступления: я вообще не понимаю, как некоторые берутся за экранизации, а потом, потирая руки, принимаются уничтожать все лучшее, что было в оригинале. «Права куплены! – Говорят они. – Будем снимать про Корабль Энтерпрайз из "Стар Трека"!» – «О, круто!» – «Что бы нам с ним сделать?..» – «Придумал! Давайте его взорвем!» Ну, извините... А слабо рассказать хорошую, классическую историю и отдать дань уважения оригиналу?)

Ну да ладно. В общем, речь шла о Супермене. Которого нужно было убить. Мы с Тэдом поняли, что смогли бы принять смерть Супермена, только если бы он сам захотел умереть ради какой-то благой цели.

А что если злодей настолько силен и коварен, что Супермен понимает: единственный способ его убить -самому погибнуть вместе с ним? Благородное самопожертвование ради светлого будущего человечества, последний великий ход в жизни величайшего героя всех времен. Да, злодей думает, что он выигрывает, но на самом деле, попадает в ловушку. Вместо того, чтобы быть мрачным событием, трагедией, смерть Супермена становится триумфом.

Победа в поражении.

Поиски того, как именно герой может оригинально потерпеть поражение, а также все удовольствие от удачной находки, я оставляю сценаристам и редакторам.

Впечатляющее поражение. А как еще становятся героями!

3 ПРАВИЛА УСПЕШНОЙ ЭКРАНИЗАЦИИ

Майкл Хэйг, преподаватель сценарного мастерства

Ваша любимая книга, пьеса или газетная статья вовсе не обязательно станет хорошим фильмом. Лучшие картины не копируют оригинал, а следуют законам кинематографа. Майкл Хэйг вывел общие правила, которые подходят каждой экранизации заметок из криминальной хроники, так и знаменитого романа.

Автор романа может придумать для героя огромное количество целей. Задача сценариста – выбрать самые захватывающие из них.

В основе всех хороших историй лежит простая формула. Интересный зрителю **герой** должен справиться с, казалось бы, непреодолимым **препятствием**, чтобы достичь своей **цели**. Эти три компонента должны лежать в основе вашего сценария, если вы надеетесь продать его в Голливуде.

Герой

Если вы взялись за экранизацию романа, который охватывает продолжительное время, или в котором действует несколько героев, то попытайтесь свести историю к одному персонажу, к одной цели. Сделайте выбор. Чем сильнее вы сфокусируетесь, чем четче будет идея фильма, тем больше будет коммерческий потенциал сценария.

Сложно адаптировать биографии, которые рассказывают, как герой достигает нескольких целей, проходит через несколько важных событий. Да, такая структура мо-

жет быть уместна в документальном кино, но в прокате эти фильмы почти всегда терпят неудачу. Фильмы «Чаплин» (Chaplin), «Бэйб был только один» (The Babe), «Кобб» (Cobb) и «Хоффа» (Hoffa) рассказывают об уникальных, грандиозных личностях, но зрителю тяжело понять суть этих историй. Все они провалились.

Если вы взялись за экранизацию романа, в котором действует несколько героев, то попытайтесь свести историю к одному персонажу, к одной цели.

Эту проблему можно решить: выбирайте для экранизации жизни, посвященные достижению одной видимой цели (освобождение Индии в «Ганди» (Gandhi), освобождение Шотландии в «Храбром сердце» (Braveheart)); или же выберите один конкретный случай из жизни вашего героя. В биографии Джона Нэша было много интересных событий, конфликтов, но фильм «Игры разума» (The Beautiful Mind) рассказывает в первую очередь о том, как он и его жена боролись с шизофренией Нэша. Фильм «Эрин Брокович» (Erin Brokovich) рассказывает только о попытках героини выиграть дело против компании «PG&E» – другие события в ее жизни опущены.

Цель

Следующая сложность экранизаций – поиск внешней цели. Повести, пьесы, реальные истории из жизни могут охватывать нескольких персонажей на протяжении долгого времени, и целей может быть несколько. Они бывают внутренними – герои могут искать понимания, или избавления от страданий. В биографиях часто описываются многочисленные периоды взлетов и падений.

Однако успешные голливудские фильмы подчиняются более строгим формулам. Вам нужно определить одну внешнюю цель, чтобы зритель понимал, к чему стремится протагонист и добивается ли он успеха. Это своего рода финишная черта, которую герой должен пересечь в конце фильма. На этой идее строится логлайн – описание сюжета в одном предложении.

В фильме можно рассказать историю всей жизни, но если вы не сделаете акцент на одной ясной цели, то картина провалится в прокате.

Да, герои фильмов тоже хотят, чтобы их понимали, они жаждут мести, пытаются разобраться в себе. Но если эти желания не связаны с внешней целью, такие фильмы не снимают, а если и снимают, то не для массового зрителя.

В «Титанике» (Titanic) Роза ищет страсти и приключений; «Шрек» (Shrek) ищет понимания и настоящей любви; а герои «Звездных войн» (Star Wars) и «Останься со мной» (Stand by Me) сначала должны разобраться кто они, а потом отстоять право быть собой. Но невидимые внутренние мотивы не смогли бы увлечь зрителя, не будь в этих историях четких внешних целей: добраться с Джеком до Америки; доставить герцогу принцессу и вернуть свои земли; остановить Императора; найти труп.

В фильме можно рассказать историю всей жизни, но если вы не сделаете акцент на одной ясной цели (например, завоевать любовь Дженни в «Форресте Гампе»), то, скорее всего, картина провалится в прокате.

На момент написания статьи десять самых успешных экранизаций (опуская сиквелы) это: «Парк Юрского периода» (Jurassic Park), «Форрест Гамп» (Forrest Gump), «Гарри Поттер и Философский камень» (Harry Potter and the Sorcerer's Stone), «Шрек» (Shrek), «Гринч – похититель Рождества» (How the Grinch Stole Christmas), «Челюсти» (Jaws), «Бэтмен» (Batman), «Властелин колец» (Lord of the Rings), «Миссис Даутфайр» (Mrs. Doubtfire) и «Изгоняющий дьявола» (The Exorcist). В каждой из этих историй понятна внешняя цель героя и легко сформулировать логлайн. Мы понимаем, что должен сделать герой: остановить динозавров; завоевать любовь Дженни; добраться до философского камня; найти (и влюбить в себя) принцессу; не допустить Рождества в Ктограде; остановить акулу; остановить Джокера; бросить кольцо в жерло вулкана; сохранить возможность общаться с детьми; изгнать дьявола из девочки.

Верность оригиналу

Принесите присягу верности вашему фильму, а не исходному материалу. Многие считают, что из любой интересной истории легко сделать интересный сценарий. Но романы, пьесы и газетные статьи подчиняются правилам, отличным от правил кинематографа. Поэтому придется вычеркнуть из сценария обширные описательные пассажи, уместные в прозе, и долгие глубокомысленные монологи, которые так хорошо звучат со сцены.

Не стоит писать сценарий по собственным книгам и пьесам. Практически невозможно сохранить безжалостность и объективность, без которых вы не сможете изменить некоторые части оригинала.

Не задумывайтесь и о том, чтобы доставить удовольствие автору или поклонникам оригинала. Ваш фильм должен заинтересовать продюсеров, даже если для этого придется изменить сюжет любимой книги или даже полностью удалить какие-то из сцен. Поэтому, скорее всего, не стоит писать сценарий по собственным книгам и пьесам. Практически невозможно сохранить безжалостность и объективность, без которых вы не сможете изменить некоторые значимые лично для вас части оригинала. Иначе подогнать его под структуру фильма не получится. А если ваша книга еще не опубликована, а пьеса не поставлена – добиться успеха в мире голливудской конкуренции будет еще сложнее.

Конечно, если ваша работа доказывает свою состоятельность в оригинальном виде, вы можете написать сценарий в расчете на то, что успех вызовет интерес кинокомпаний.

Есть и исключения из правил: «Побег из Шоушенка» (The Shawshank Redemption), «Зеленая Миля» (The Green Mile), «Корабельные новости» (The Shipping News), «Шофер Мисс Дэйзи» (Driving Miss Daisy), «Язык нежности» (Terms of Endearment), «Там, где течет река» (A River Runs Through It), «Обыкновенные люди» (Ordinary People) – в этих фильмах у героев нет видимой внешней цели, некоторые из них сильно растянуты во времени, но, тем не менее, покорили зрителей. Однако не забывайте, что они основаны на книгах или пьесах, написанных известными авторами, или в этих проектах принимали участие звезды и режиссеры первой величины, готовые защищать исходный материал. Таких фильмов снимают единицы.

Если вы молодой сценарист и надеетесь на успешное начало карьеры, я бы порекомендовал вам сосредоточиться на историях, дающих максимальную вероятность успеха, историях, в которых уже есть основные составляющие большинства успешных голливудских фильмов.

КАК НАПИСАТЬ РОМКОМ

Майкл Хэйг, преподаватель сценарного мастерства

Романтические комедии не принято воспринимать всерьез. И напрасно. Ромкомы позволяют автору глубоко исследовать психологию конфликтов и личностный рост героев. О том, как создать сложных персонажей в легком жанре – в статье Майкла Хэйга.

Хороший сценарий романтической комедии может стать отличным началом вашей карьеры сценариста, а если вы уже профессионал, то поможет сделать серьезный шаг вперед. Популярность ромкомов не угасает, производить их недорого (особенно в сравнении с переполненными спецэффектами блокбастерами), да и актерам нравятся роли в этих картинах. С момента выхода фильма «Неспящие в Сиэтле» в 1993 году, каждый год находится хоть один ромком, сборы которого преодолевают отметку в 100 миллионов долларов.

Для сценариста же интереснее всего то, что жанр романтической комедии позволяет глубоко исследовать психологию конфликтов и личностного роста.

Конечно, драмы, исторические фильмы, биографии и драматические истории любви тоже могут говорить на серьезные темы, но таким фильмам тяжело достучаться до массовой аудитории, которая охотно идет на романтические комедии. Кроме того, если в боевиках раскрываются темы внешней силы и смелости, то ге-

рой романтических комедий, чтобы встретиться со своими скрытыми страхами и слабостями, должны развить внутреннюю силу и смелость.

Если в боевиках раскрываются темы внешней силы и смелости, то герои романтических комедий, чтобы встретиться со своими скрытыми страхами и слабостями, должны развить внутреннюю силу и смелость.

Давайте обратим внимание на классические романтические комедии и посмотрим, как эти сценарии, каждый по-своему, вызывают положительные эмоции у зрителя.

Обязательные элементы ромкома

Прежде всего, перечислим признаки, которые отличают ромкомы от остальных фильмов:

1. Герой борется за любовь или секс. Как и во всех успешных фильмах, самый важный персонаж – герой, с которым зритель должен идентифицироваться и у которого должна быть понятная, видимая цель. В таких фильмах, как «Комната страха», «Человек-паук» и «Спасение рядового Райана» цели героев соответственно спастись, остановить злодея или спасти Райана. В ромкомах главная цель обычно одна – герой должен изо всех сил пытаться завоевать любовь другого персонажа: лучшего друга в фильме «Свадьба лучшего друга», официантки в фильме «Лучше не бывает», девушки, в которую был влюблен со школы в фильме «Все без ума от Мэри».

Время от времени («Уж кто бы говорил», «Во власти Луны») герой скорее «жертва», чем «охотник». Но даже тогда, герои обычно влюбляются, и в какой-то момент влечение становится взаимным.

2. Кроме того, у героя должна быть еще одна понятная зрителю цель. В «Дне сурка» персонаж Билла Мюррея хочет остановить бесконечное повторение одного дня и в тоже время пытается добиться любви Энди МакДауэлл. А в фильме «Клетка для пташек» герой Робина Уильямса должен убедить будущих свояков, что он не гей и в тоже время вернуть себе любимого.

Когда герой одновременно пытается достичь двух целей, история становится оригинальнее, ритм ускоряется.

Когда герой одновременно пытается достичь двух целей, история становится оригинальнее, ритм ускоряется. И в тот момент, когда эти цели начинают противоречить друг другу, усиливается конфликт, а, следовательно, и переживания зрителей.

3. Персонажи ромкомов не понимают, что ситуация, в которой они оказались – смешная. Они отчаянно стремятся достичь своих целей, их пугают конфликты, в которые они попадают. Смеющиеся персонажи – это не смешно.

Герои ромкомов мотивированы чувством утраты и сильнейшей эмоциональной болью. Сюжеты большинства успешных фильмов этого жанра обыгрывают темы безработицы, болезней, проституции, истязаний, уродства, унижений, насмехательства, потери детей, самоубийства и смерти.

Юмор же возникает из того, как герои реагируют на ситуацию. Они разрабатывают грандиозные планы, переодеваются в женщин, притворяются совершенно другими людьми, одновременно встречаются с двумя любовниками, безбожно врут, пересекают страны, чтобы встретиться с человеком, которого слышали только по радио, делают все возможное, чтобы сорвать свадьбу лучшего друга.

4. Ромкомы должны быть сексуальными. Не обязательно показывать переплетенные тела на шелковых простынях или оглушать зрителей бурными оргазмами (даже лучше всего этого избегать – в ромкомах почти никогда не бывает обнаженных сцен или непосредственно секса). Но ваши герои должны как-то проявлять свое влечение. Если они вместе отправляются в постель, как в фильмах «Когда Гарри встретил Салли», «Американский президент» или «Большой», мы должны увидеть, как они пришли к этому решению.

5. У ромкома должен быть хэппи-энд. В тех редких случаях, когда главный герой не добивается девушки, зритель все равно должен понять, что такой исход – наилучший и наиболее подходящий для истории.

В ромкомах почти никогда не бывает обнаженных сцен, но ваши герои должны как-то проявлять свое влечение.

6. Почти всегда в ромкомах присутствует обман. Герой может притворяться кем-то («Миссис Даутфайр», «Мисс конгениальность», «Поездка в Америку», «Тутси», «Клетка для пташек», «Дэйв»), врать любимой про свое альтер-эго («Чокнутый профессор», «Большой»), свою работу («Майкл», «Секрет моего успеха»),

своих чувствах («Шрек», «Джерри Магуайер», «Лучше не бывает») или своих намерениях («День сурка», «Роксана»). Он может врать другим, чтобы добиться своей возлюбленной («Старые ворчуны», «Неспящие в Сиэтле», «Во власти Луны», «Домохозяйка»).

Эта ложь не только повышает градус конфликта и дает почву для хороших шуток, но также обращает внимание самих персонажей на их внутренние конфликты и на то, как они врут себе. Только признав свои ошибки, они могут вырасти и измениться.

Этот романтический объект желания

Чтобы завоевать симпатию зрителей, объект любви главного героя должен обладать рядом качеств:

1. Зрители должны влюбиться вместе с главным героем. Мы должны понимать, почему он влюбился, а иначе потеряем всякий интерес к продолжению фильма.
2. Зритель должен болеть за героя и вместе с ним желать ответной любви. Убедите зрителя в том, что персонажам судьбой уготовано быть вместе. Если зрителю не хочется, чтобы главные герои «жили долго и счастливо», значит, вы не справились со своей работой.

Иногда зритель начинает хотеть этого гораздо раньше, чем сам герой. В тех фильмах, где герой разрывается между двумя влюбленностями («Домохозяйка», «Пока ты спал») или уже влюблен в кого-то другого («Певец на свадьбе», «Во

власти Луны»), герой может отказываться принять то, что зрителям понятно с кадров появления его суженой на экране.

3. Между возлюбленными должно лежать непреодолимое препятствие. Без невероятных барьеров, которые герой и его любовь должны преодолеть, история не привлечет внимание. Миллиардер и проститутка в «Красотке» или журналист и чужая невеста из фильма «Сбежавшая невеста» – кажется у них все безнадежно.

Если зрителю не хочется, чтобы главные герои «жили долго и счастливо», значит, вы не справились со своей работой.

Часто пропасть, разделяющая влюбленных, появляется в результате стремления героя достичь своей второй цели. Дэйв из одноименного фильма влюбляется в женщину, которая считает его своим ненавистным мужем, а Тесс из «Деловой женщины» влюбляется в мужчину, который думает, что она брокер, а не секретарь.

4. Объект любви героя должен быть связан с его второй целью. В фильме «Тутси» Майкл Дорси хочет стать звездой мыльной оперы и влюбляется в одну из актрис, которые в ней снимаются. Героиня Кристи Алли из фильма «Уж кто бы говорил» хочет самостоятельно вырастить сына, но влюбляется в парня, согласившегося с ним сидеть. Репортер из фильма «Майкл» хочет доставить ангела в Чикаго, но влюбляется в журналистку-соперницу. Герой не может стремиться к своей цели и случайно влюбиться в соседку, потому что...

5. Любовь должна ставить герою препятствия на пути к достижению целей. Без конфликта между героем и его возлюбленной вам не хватит эмоций, чтобы вся история была интересной. В «Миссис Даутфаер» героиня Салли Филд становится препятствием и для желания героя проводить время со своими детьми, и для его желания вернуть ее. Героиня «Красотки» иногда помогает своему любимому заключить сделку, а иногда, наоборот – мешает. Иногда она отвечает взаимностью на его проявления симпатии, а иногда отвергает их.

Прочие важные персонажи

Я уделяю особое внимание персонажам, которых называю «враг» и «отражение». Враг мешает главному герою получить желаемое (Кэмерон Диаз в «Свадьбе лучшего друга», Мэтт Диллон в фильме «Все без ума от Мэри» или Фрэнк Лангелла в «Дэйве»). А отражение – это лучший друг или соратник – самый близкий человек (Хэнк Азария в «Клетке для пташек» или Бруно Кирби и Кэрри Фишер в фильме «Когда Гарри встретил Салли»).

В ромках эти персонажи помогают (или мешают) герою добиться его целей. Например, в фильме «Американский президент» политический соперник пытается помешать Эндрю Шепарду лоббирование нового закона. Но для этого он решает подорвать его отношения с девушкой. А в фильмах «Секрет моего успеха» и «Деловая женщина» враги не только мешают продвижению главных героев по службе, но и пытаются отбить у них любимых.

Часто пропасть, разделяющая влюбленных, появляется в результате стремления героя достичь своей второй цели.

Такая же ситуация и в фильмах «Джерри Магуайер», «Майкл» и «Тутси». Персонажи-отражения и враги задействованы в сценарии не просто для усиления конфликта, и хороших шуток. Они играют важную роль в изменении и внутреннем росте главного героя.

Структура Ромкома

Ромкомы имеют такую же структуру, как большинство успешных голливудских фильмов других жанров. Но есть и отличия:

1. Герой должен появиться на экране раньше, чем его соперник. Редакторы и зрители инстинктивно идентифицируют себя с первым появившимся персонажем. Если бы в «Миссис Даутфаер» Пирс Броснан появился раньше, чем Робин Уильямс или в «Свадьбе лучшего друга» Камерон Диаз – раньше Джулии Роберте, то мы бы восприняли эти фильмы совсем по-другому. Нам тяжелее было бы ассоциироваться с главными героями.

2. Покажите первую встречу влюбленных. И в реальности, и в кино самый захватывающий этап отношений начинается с первой встречи и внезапного, сбивающего все на своем пути влечения. Не лишайте зрителей возможности влюбиться вместе с героями.

В то же время, у зрителя складывается более реальная картина этих отношений, в них становится легче поверить, потому что зритель знает, как герои встретились и что притягивает их друг к другу.

3. Представьте будущую любовь главного героя не позднее начала второго акта. В правильно структурированном фильме цель у героя должна появиться ровно по истечении 25 % фильма. А поскольку у героя ромкома должно быть сразу две цели, объект желания точно должен появиться на экране к этому моменту.

4. Не позднее середины фильма герой должен понять, что встретил «любовь всей своей жизни». Середина любого пути – это точка, из которой обратной дороги нет – в этот момент путник уже ближе к пункту назначения. Герой должен сделать что-то в середине фильма, чтобы зритель понял: возврата нет, он никогда уже не сможет жить прежней жизнью.

Персонажи- отражения и враги задействованы в сценарии не просто для усиления конфликта, и хороших шуток. Они играют важную роль в изменении и внутреннем росте главного героя.

Часто это момент первого секса. Например, в фильмах «Американский президент», «Джерри Магуайер», «Большой» и «Деловая женщина». Но иногда этот пункт не так очевиден: в «Сабрине», например, это сцена первого свидания, в «Шреке» – момент, когда открывается настоящее лицо принцессы Фионы, а в «Свадьбе лучшего друга» – отправка компрометирующего письма.

5. Пусть зритель знает больше, чем герои. Это знание создает у зрителя ожидание: всем интересно, что же произойдет, когда тайна раскроется. Обратите внимание, сколько романтических комедий, в которых герои притворяются другими людьми. Благодаря тому, что зрители знают об этом, мы можем вызвать у них чувство опасности, предвосхищения, любопытства, удивления, рассмешить их. Зритель захвачен тем, что происходит, а потом случается неизбежное...

6. Отношения заканчиваются, когда проходит 75 % фильма. В конце второго акта типичного голливудского фильма герой терпит грандиозное поражение. В романтических комедиях в этот момент рушатся отношения. Обычно это происходит как раз из-за раскрытия обмана.

Вспомните сцену встречи в фильме «Деловая женщина», в которой все узнают, что Тэсс – секретарша, или сцену, в которой героиня «Американского президента» узнает, что ее использовали, или сцену из «Свадьбы лучшего друга», в которой Джули признается, что хотела сорвать торжество.

Это поражение не всегда происходит из-за раскрытия обмана, но всегда связано с главной проблемой, слабостью героя, с его основным недостатком. Богатый герой Ричарда Гира снова начинает относиться к Вивьен, как к проститутке, а героиня Энни Рид решает, что не может оставить свою спокойную жизнь и объявляет, что «Неспящие в Сиэтле» – теперь в прошлом.

После этого разрушительного события все, что остается героям – это собрать все силы и смелость, чтобы попытаться вновь добиться своей возлюбленной в кульминации фильма.

Арка героя

Вашему герою в какой-то момент придется признаться в обмане, в слабостях и тем самым столкнуться с самыми сильными из своих страхов. Идя на близость, мы всегда раскрываемся, рискуем, становимся уязвимыми. Благодаря этому мы растем.

Чтобы лучше понять арку героя, задайте себе вопрос: «Чего он боится?» Может быть, он боится показать свои эмоции? Потерять уверенность в завтрашнем дне? Испортить репутацию? Задеть другого? Боится неудачи, того, что он недостаточно красив или компетентен?

В правильно структурированном фильме цель у героя должна появиться ровно по истечении 25 % фильма.

Когда поймете страх вашего героя, задайте себе второй вопрос: «Что он делает, чтобы никогда не испытать этот страх?» Страх и защитный механизм создают внутренний конфликт. Герой вырастет, когда распознает его в себе и научится с ним справляться.

«Американский президент» должен понять, что он так одержим победой, что «дерется, только когда знает, что победит». А герой Харрисона Форда в «Сабрине» –

что ради сохранения своей компании и власти он пожертвовал своей личной жизнью. Он может рисковать миллиардами на сделке по слиянию, но не рискнет открыть сердце девушке, которую любит.

Этим отчасти можно объяснить и частое появление обмана в сюжетах ромкомов: все герои романтических комедий обманывают сами себя. Они прячутся за своими масками, своими ложными личностями, чтобы не показывать свои недостатки и слабости. Чарли из фильма «Роксана» скрывает не только свой нос, но еще и свою неуверенность.

Другие персонажи помогают реализации этого изменения: например, враг часто олицетворяет внутренний конфликт героя, о чем ему часто сообщает персонаж-отражение. Посмотрите, как Тесс из «Деловой женщины» ставит имидж важнее сути, в точности как ее враг – Кэтрин. Или обратите внимание на то, что говорят отражения: Куба Гудинг в «Джерри Магуайере», Руперт Эверетт в «Свадьбе лучшего друга» или Джон Траволта в «Майкле». Все они предупреждают героев и обращают их внимание на то, как они относятся к своим любимым.

В фильмах, как в жизни, близкие отношения становятся источником и радости и ужаса, потому что мы раскрываемся тем, кого любим. Когда нас принимают как есть – это великолепно. Но когда мы разрешаем кому-то видеть нас без ограничений, все темные части нашей личности – наши слабости, страсти, страхи и недостатки – тоже выходят на поверхность. Нас ужасает, что кто-то может заглянуть за нашу тщательно сконструированную маску и увидит, какие мы на самом деле.

Сознательно или нет, ложь в романтических комедиях всегда призвана защитить имидж главного героя. Герой считает, что лучше соврать, чем показать свое истинное, недостойное (по мнению героя) лицо.

В конце второго акта типичного голливудского фильма герой терпит грандиозное поражение. В романтических комедиях в этот момент рушатся отношения.

Но, конечно, обман никогда не проходит, потому что настоящее удовлетворение, чувство собственного достоинства и любовь приходят к герою только когда он начинает бороться за то, кем является. Любимая, и вправду, уготована ему судьбой – она награда за то, что герой нашел смелость вырасти и измениться.

В ромкомах часто затрагивается тема вечной борьбы комфорта и желания, страха и страсти. Мы все боимся близости, боли, потери, поэтому, так или иначе, мы скрываем свои эмоции. Но прелесть романтических комедий в том, что на протяжении двух часов в зале зрители могут идентифицировать себя с героем, ведущим ту же борьбу. В кинотеатре мы всегда вырастем, всегда победим.

СЕКС СО СМЫСЛОМ

Mystery Man, колумнист журнала «Script»

Бывают ли случаи, когда без секса в сценарии не обойтись? Постоянный автор журнала для сценаристов «Script», пишущий под псевдонимом Mystery Man, объясняет, как сцена секса может обрести более глубокий смысл и стать важнейшим драматическим элементом вашего сценария.

Без лишних прелюдий перейдем прямо к сексу, окей?

Для начала обратимся к прошлому. В Голливуде, начиная с 1920-х до середины 60-х, соответствие фильма кодексу Хейса, стоявшему на страже общественной морали, было важнее, чем все режиссерские находки вместе взятые. Если картина не получала одобрения цензоров, дела были плохи - вам могли отказать в прокате. Некоторые пытались распространять фильмы без одобрения, например Отто Премингер (Otto Preminger) с компанией «United Artists» попробовали выпустить фильм «Синяя луна» (The Moon is Blue). Цензоры не пропускали картину, поскольку в сценарии использовались слова «соблазнить», «беременность», «девственница». Фильм Отто запретили к показу в Канзасе. Тогда кинематографисты опротестовали это решение, и только после того, как дело дошло до Верховного суда, запрет был снят.

В годы Первой мировой войны Америка была обеспокоена распространением венерических болезней. Тогда режиссеры, вроде Ивана Абрамсона (Ivan Abramson)

начали снимать такие фильмы, как «Просвети дочь свою» (Enlighten Thy Daughter), выпущенный в 1917 году и рассказывавший «про это». Верите или нет, но этот фильм породил новое течение, которое в 30-х - 60-х годах стало называться «сексплотейшн». Эти фильмы показывали в дешевых кинотеатрах, которые назывались «грайндхаус». И все равно прокатчикам приходилось придумывать отговорки на тот случай, если их попытаются засудить. Что же они говорили? Что показывали «образовательные фильмы» или «поучительные истории».

У них были «желтые» названия, такие как «Грехи любви» (Sins of Love), «Путь к краху» (Road to Ruin), «Связанные рабы» (Slaves in Bondage), «Бешеная молодость» (Mad Youth), «Секреты модели» (Secrets of a Model) и «Признания порочного барона» (Confessions of a Vice Baron). Афиши зазывали людей в кинотеатры такими лозунгами: «Открой глаза! Защити дочерей!», «Девушки, обреченные на постыдную жизнь!», «Драма-шоко подростках-рабах!» В этих историях, конечно, всегда наказывались все, кто... скажем так, безобразничал. Тем самым достигался необходимый баланс нравственности. Фильм мог рассказывать о копе, расследовавшем дело о сомнительной вечеринке, которая в какой-то момент пошла не по плану. Или о заключенном, рассказывающем с сожалением о своих проступках. К 60-м в фильмах стал появляться закадровый текст, проклинающий то, что показывалось на экране. Иногда этот голос читал длинные цитаты из классики, иногда вместо голоса играла музыка Баха - делалось все, чтобы цензоры не могли заявить, что фильм не несет никакой пользы.

Фильм Сидни Люмета «Ростовщик» (The Pawnbroker) внес свою лепту в отмену кодекса Хейса. Картина, пройдя через немислимые препятствия, получила одобрение и была выпущена на экраны, несмотря на то, что содержала наготу: те краткие фрагменты, в которых показывали женскую грудь, были действительно жизненно необходимы в этом сценарии. В одной сцене к Солу Назерману, ростовщику, пережившему холокост, приходит проститутка. Она говорит: «Я классная, ростовщик. Очень классная. Я такое делаю, о чем ты не мечтал даже. Подкинь еще двадцать баксов, и ты меня на всю жизнь запомнишь». Она снимает блузку. «Мне деньги нужны. Смотри... Смотри... Смотри...» Вид ее груди вызывает у Назермана воспоминания о трагической смерти его жены в руках нацистско-насильников. Следуют флэшбэки, выполненные в стиле французской «новой волны»: его жена, обнаженная, сидит в камере, куда периодически заглядывают мужчины, а потом заходит охранник. Назерман закрывает лицо руками. Очередной флэшбэк - немецкий солдат спрашивает его в концентрационном лагере: «Willst du was sehen?» (Ты хочешь посмотреть?), а потом жестоко заставляет наблюдать, что они вытворяют. Это воспоминание возвращается, когда проститутка говорит ему: «Смотри...» Для Назермана секс ассоциируется с той травмой. Он приходит в себя, прикрывает ее наготу плащом и дает ей 20 долларов.

Конечно, не каждая сцена секса (или в данном случае почти секса) должна быть трагичной, чтобы играть важную роль в сценарии, но я верю, что этот пример поможет нам понять, как можно сделать откровенные сцены лучше. Главный ее

урок: качество сцены секса напрямую зависит от проработанности персонажей, которые в ней участвуют.

Как написал Бернард Шоу, «Писатель-порнограф использует наши сексуальные инстинкты, как проститутка. Достойный роман исследует секс и показывает скрытую в нем поэзию, трагедию или комедию». Как точно! И как же этого достичь? Через персонажей. Когда я читаю сцену секса в сценарии, меня обычно не трогает описание самого акта. Меня интересует, как в этой сцене раскрываются характеры, что автор показывает, кроме стандартной эйфории? Этим и отличается эксплуатация инстинктов от воспевания поэзии, трагедии и комедии секса.

Давайте попытаемся понять, в каких случаях секс может быть важен для вашего сценария.

Раскрывает суть персонажа

Во-первых, секс может раскрывать истинную сущность персонажа. В «Китайском квартале» (Chinatown) многих персонажей характеризуют их сексуальные привычки. В первых же кадрах фильма Джейк показывает своему клиенту фотографии его жены, уличенной в измене. Потом он ведет расследование возможной измены Холлеса Молрея, а заканчивается фильм ужасным откровением. Ну, вы помните историю. Если нет, то что же вы за сценарист? (Хе-хе-хе-хе...) Постельную сцену предваряет сцена в ванной комнате. Джейк снимает с лица повязку и шрам на его лице шокирует Эвелин так же, как позже Джейка шокируют шрамы на ее сердце.

Потом он доверяется ей и позволяет обработать рану перекисью. Интересно, что оба персонажа избегают разговоров о прошлом (Эвелин - об отце, Джейк - о Китайском квартале), при этом обоим этот груз давит на душу. В следующем кадре мы видим Джейка и Эвелин в постели; очевидно, что они только что занимались любовью. Звонит телефон. Она берет трубку, говорит Джейку, что ей нужно уехать. Он мимоходом замечает, что недавно виделся с ее отцом, что вызывает легкую, но важную реакцию. Эвелин потрясена, прикрывает грудь руками и быстро идет в ванную. Некоторые шрамы становятся видны, только когда вместе с телом открывается и душа.

Отражает арку героя

Секс также может служить внешним выражением арки героя. Отношение героя к сексу может быть одним в начале фильма и совершенно другим - в конце. Мастурбация используется в качестве символа роста Лестера Бернэма из «Красоты по-американски» (American Beauty). В самом начале фильма закадровый голос Лестера сообщает нам, что он умрет через год, но на самом деле Лестер уже живой мертвец. Нам предлагают пожалеть героя, для которого самым ярким моментом дня стала мастурбация в душе. Позже, когда жена ловит его, онанирующим в постели, она выходит из себя. Лестер говорит ей: «Я изменился. Новый «я» кончает, когда хочет». В начале фильма мастурбация показывала, насколько плохи его дела, а позже - служила для изображения нового, сильного, уверенного в себе и независимого Лестера Бернэма.

Служит контрапунктом

Иногда в сцене секса герой проявляется в неожиданном ракурсе. На публике он может говорить одно, а потом действовать совершенно по-другому, тогда сцена станет выражением его лицемерия. С другой стороны, персонаж может действительно меняться: быть скромным при всех и тигром в спальне. Обожаю сцену между Фэй Данауэй и Уильямом Холденом в фильме сценариста Пэдди Чаеффски «Телесеть» (Network). В офисе эта женщина кажется такой страстной и сексуальной, что герой и представить боится, что она вытворит в постели. Однако, оказавшись с ней наедине, он видит, как она отстранена от своего эмоционального, сексуального начала: без остановки говорит о рейтингах, каналах и программах и прерывается только на мгновение - для оргазма.

Выражение конфликта

И вот, мы дошли до одного из наиболее очевидных смыслов сцены секса: секс может быть барометром здоровых отношений в семье. Великий Питер Устинов однажды сказал: «Секс - это разговор без слов. Если вы хорошо ладите в обычной жизни, то половина ваших проблем в постели решена». Точно. Когда в спальне возникают проблемы и секс становится бесстрастным, механистическим, мы понимаем: что-то не ладно.

В «Энни Холл» (Annie Hall) у героев было полно проблем в спальне (обычно из-за разных глупых совпадений). И они смеялись над тем, как сильно современные отношения зависят от секса. В этом фильме со смертью секса умирают и отноше-

ния. Помните сцену, где Энни и Элви сидят каждый у своего терапевта и совершенно по-разному отвечают на вопрос «Как часто вы занимаетесь сексом?» Элви: «Почти не занимаюсь. Может быть, раза три в неделю». Энни: «Постоянно! Около трех раз в неделю». Хе-хе... Они, похоже, обречены на вечные безуспешные поиски настоящей любви. Что подчеркивалось и нелинейной структурой фильма, которую выбрал Вуди Аллен.

Фильм «Шампунь» (Shampoo) сделал смелое заявление, что люди, скрывающие свои желания «гульнуть», - лицемеры (нет, фильм не восславлял промискуитет!). Роберт Таун (Robert Towne) использовал повторяющийся мотив прерванного акта, который символизировал неудовлетворенные желания. Разные неприятности такого толка постоянно случались с похотливым парнем по имени Джордж в исполнении Уоррена Битти (Warren Beatty). Его ласки с Фелицией прерываются телефонным звонком от другой женщины - Джеки. Его ласки с Джеки прерывает некий Лестер, у которого Джордж хотел занять денег и который был женат на Фелиции, а Джеки была его любовницей. Уже запутались? Джордж настолько поглощен собой, что когда его жена Джилл пытается завязать разговор, пообщаться с ним по душам, Джордж либо не замечает ее, либо не дает закончить.

Не могу обойти стороной фильм «9 песен» (9 Songs), который написал и поставил Майкл Уинтерботтом (Michael Winterbottom). Это единственный фильм, который находится в обоих списках канала «Independent Film»: «50 лучших» и «50 худших сцен секса» в истории кино. Фильм не шедевр, но интересные идеи в нем есть.

Лучше всего их подытожил известный критик Роджер Эберт: «Уинтерботтом показывает, что происходите сексом, если партнеры не интересны друг другу. Да, герои пытаются возбудиться с помощью повязок на глаза и веревок, но чем больше они увлекаются играми, тем меньше увлекаются друг другом. Первые свидания героев своей утонченностью и простотой напоминают изысканные манипуляции магов с монетками; к концу фильма у них слоны исчезают, но они знают, что это всего лишь обман».

Суть сцены секса может быть в манипуляции: персонажи могут использовать секс для достижения своей цели. В фильмах о Джеймсе Бонде секс часто используется, чтобы выудить из вражеских шпионок нужную информацию. В фильмах жанра «нуар» *femme fatale* постоянно, используя секс, вынуждают мужчин делать не очень хорошие вещи. Убивать, например. («Нуар» - вообще, единственный жанр, для которого характерным является слабый, пассивный протагонист мужчины.)

Действие фильма «Жар тела» (*Body Heat*) происходит в штате Флорида в плавающем от жары городке, где все похоже на мираж. Наш герой вырос и обнаружил, что быть взрослым не так здорово, как он думал. И вот он попадает в сети героини Кэтлин Тернер - Мэтти, которая удовлетворяет все его фантазии и поднимает самооценку. Может быть, он сделает для нее одну мелочь?..

Напряженная пауза

В других эротических триллерах, таких как «Море любви» (*Sea of Love*) или «Основной инстинкт» (*Basic Instinct*), сцена секса становится моментом напряженного

ожидания: Заколет она его ножом для льда или нет?.. Такие сцены могут быть важными поворотными пунктами сюжета.

В статье про секс в кино я не могу обойти вниманием фильм «Последнее танго в Париже». Откровенно говоря, когда я в первый раз посмотрел этот фильм, он мне совсем не понравился. Я посчитал, что он скучный, незротичный, невыдержанный, а больше всего меня оскорбил сексизм Пола по отношению к Жанне. Он же ее два раза практически изнасиловал. Конечно, суть фильма не в том, чтобы просто показать секс. Для главных героев он был способом победить одиночество, которое сопутствовало их семейной жизни.

Джулиан Эбб утверждает, что «секс, исключительно как проявление силы, без нежности или любопытства, приносит только хаос и отчаяние». Возможно. Я же хочу сказать, что в качественном сценарии секс сам по себе не может быть главным содержанием сцены. Акцент всегда должен быть на персонажах.

Хичкок и секс

Сценарист Дэвид Фримен написал замечательную книгу - «Последние дни Хичкока». Дэвид принимал участие в съемках последнего незаконченного фильма великого режиссера - «Короткая ночь» (The Short Night) по одноименной книге Рональда Киркбрайда. Главный герой - американский спецагент, который пытается поймать британского двойного агента, сбежавшего из тюрьмы. Пока американец дожидается его в Финляндии, где тот должен встретиться со своей семьей, он закручивает интрижку с женой британца. Проект с самого начала был на грани от-

мены из-за проблем Хичкока со здоровьем. Но фильм был ему очень дорог, не в последнюю очередь благодаря бурной страсти между главными героями. Вот, что пишет Дэвид:

«Разговоры о сценах любви взбудрили Хичкока. "Любовники сидят в разных концах комнаты, - уверено начал он. - Они распахивают халаты, не сводя друг с друга глаз". Он замолчал, наслаждаясь моментом, и повторил, что одежды на них нет. В тот момент он напоминал школьника с «Пентхаусом» в руках. "За окном мы видим залив. К берегу подплывает небольшая лодка. Влюбленные понимают, что это муж. Они, глядя друг на друга, начинают мастурбировать. Глаза крупным планом. Звук мотора все громче». Хичкок ухмыльнулся, размял ноги, его тросточка упала на пол вместе с халатами любовников".

Замечательная сцена! Страсть и невозможность дотронуться друг до друга. А гул мотора приносит нарастающее напряжение. Чудесно! Эта сцена необычна (где вы такое еще видели?), она логично вписывается в историю и, кроме того, выжимает все эмоции из момента.

Больше, чем ориентация

Помните момент в фильме «Парни не плачут», когда Брэндона арестовывают, и Лана собирается внести за него залог? Брэндон признаётся, что он гермафродит, на что Лана говорит: «Да мне все равно, хоть бы ты и полуобезьяной был». Она вносит залог, и в следующей сцене они занимаются любовью в ее машине. Секс

становится яркой кульминацией одной из сюжетных линий, он символизирует достижение героем своей цели - его наконец-то принимают таким, какой он есть.

Естественно, цель этой сцены - показать не секс, а любовь. Вообще, в некоторых фильмах этот акцент смещается: авторы, пытаясь рассказать о нетрадиционной сексуальной ориентации героев, слишком увлечены сексуальной стороной. Почему, рассказывая о геях, нужно обязательно рассказывать об их сексуальной жизни? Герои-геи могут, как любые другие персонажи быть многомерными, иметь внутренние конфликты, цели, арки. Я прошу вас: не концентрируйтесь на сексе. Подумайте лучше о том, как сделать вашего персонажа более глубоким. Возможно, потом вы используете секс в сценарии, а может быть - нет. Не нужно стремиться обязательно вставить его в свой фильм. Пусть откровенная сцена появится в фильме, только если она действительно необходима. Потому что, повторюсь еще раз: смысл сцены секса не в сексе, а в том, чтобы рассказать что-то новое о ваших персонажах.

Формальные требования

К сценам секса относятся все правила, применимые к обычным сценам:

- Рассказывайте историю действиями
- Пишите компактно и ярко
- Используйте активные глаголы
- Параграфы с описаниями и действиями не должны длиться больше четырех строк

- Акцент на персонажах
- Прописывайте только необходимые действия

Джо Эстерхаз в сценарии «Основного инстинкта» постоянно использовал много-точия: «Она садится чуть ближе к его груди... тянется к изголовью... в ее руках появляется белый шелковый платок... ее бедра перед его лицом, покачиваются... слегка покачиваются... он тянется, чтобы поцеловать ее».

Это допустимая техника, если ее использовать в разумных пределах. Можно также использовать нарезку, монтаж из разных эпизодов. В качестве примеров обратите внимание на фильмы «Жюль и Джим» (Jules et Jim) и «Выпускник» (The Graduate).

Очень хорошо этот прием использован в фильме «Лиля навсегда» (Lilja 4-ever). Сцена настолько сильная, что довела меня до слез. Героиня, русская девочка Лилия, растет без родителей в нищете. Чтобы выжить, ей приходится стать проституткой. В конце фильма есть такой фрагмент: глазами Лили мы видим череду отвратительных стареющих мужчин, с которыми она занималась сексом. Мне стало так грустно от того, через что ей пришлось пройти, что захотелось сесть на самолет и полететь на помощь к маленькой девочке. Очень сильная трагедия.

Что осталось за бортом

Еще так многое мы не затронули: соблазнение, домогательство; мы не говорили о проблемах со здоровьем, сексуальной зависимости, насилии, неверности, инцесте.

Мы не поговорили о символизме, сексе в преклонном возрасте, тинэйджерских сексуальных комедиях (по-моему они появляются раз в поколение). Ничего не сказали об оргиях.

А много ли асексуальных персонажей вы можете вспомнить в современном кинематографе? Вилли Вонка в исполнении Джонни Деппа? Эркюль Пуаро? Можете ли вы вспомнить фильм, в котором асексуальность героя становилась причиной конфликта? Я нет.

Постскриптум

Голландский журналист Дилан ванн Рийсберген написал в одной из статей: «Пришло время для нового движения, изобретения новой сексуальности и порнографии. Пришло время для нового Яна Волкерса, который сможет писать мощные произведения, пропитанные аутентичной сексуальностью. Пришло время всем, кто работает в СМИ, искусстве и литературе вдохнуть новую жизнь в уставшие образы коммерческого порно. Пришло время медленных сексуальных движений, развивающих понятие сексуальности за пределы короткого момента мужского оргазма. Пришло время вновь сделать сексуальность такой, какой она была всегда: ускользающей, возбуждающей, сильной, игривой, настоящей, динамичной, неявной».

Я все. Вам понравилось?

МЕНЯ ВОЗБУЖДАЕТ РЕАЛЬНОСТЬ

Марк Миллер, автор комиксов-бестселлеров «Особо опасен» (Wanted) и «Пипец» (Kick-Ass)

Люди обожают супергероев – все блокбастеры последнего времени сняты по комиксам. Но сейчас, прямо на наших глазах, в этом жанре совершается революция. Создатель нового типа супергероев Марк Миллар рассказывает Cinemotion_lab, почему миру больше не нужен Супермен, и объясняет причину ажиотажа вокруг своего фильма.

CINEMOTION_LAB: Почему люди любят фильмы о супергероях?

МАРК МИЛЛАР: Прежде всего, это возможность убежать от реальности. Не случайно Супермен появился во время Великой депрессии, а Человек-Паук и многие другие - во время «холодной войны». Возможно, когда-нибудь мода на супергероев пройдет: все горячее рано или поздно остывает - но пока интерес к этой теме только растет. Режиссерам и актерам мирового уровня до сих пор интересно работать над фильмами про героев, обладающих сверх способностями, и почти все эти проекты коммерчески успешны.

CL: «Пипец» предлагает более реалистичную трактовку образа супергероя. Чем вас привлекает такой подход?

ММ: В 60-е годы Стэн Ли, автор классических комиксов «Марвел», разработал целый мир, населенный персонажами, в корне отличными от популярных героев

30-х - 40-х годов. Питер Паркер (Человек-паук) и Мэтт Мердок (Сорвиголова) были несовершеннолетними героями. Они разительным образом отличались от Бэтмена, Супермена и других богоподобных персонажей. У этих новых героев было второе измерение – в их жизни появились понятные простому смертному проблемы и страхи.

Мне нравится читать комиксы про то, чего я раньше нигде не видел.

А сейчас мы обнаруживаем, что люди хотят новых героев. Каждое новое поколение требует все более реалистичных персонажей. Дэйв Лизевский, герой фильма «Пипец», вобрал в себя некоторые качества Питера Паркера и Супермена - Кларка Кента. Кларк только притворялся ботаником, Питер им был, но потом обрел супервозможности, а мой Дэйв - просто ботаник. Он таким и остался. Чем дальше, тем больше герои комиксов похожи на своих создателей. Только незадолго до премьеры, когда началась череда пресс-конференций, я понял, что нашел свою «нишу» - реалистичные комиксы про супергероев.

СЛ: Расскажите, как у вас появилась идея этого комикса?

ММ: Когда мне было 14, мы с другом сходили с ума от супергероев. Нам казалось, что было бы здорово не просто придумывать комиксы, но и действовать, как любимые персонажи. Около полугода мы ежедневно ходили в спортзал, на тренировки по карате и таэквондо. Мы даже костюмы придумали, но до конкретных геройских поступков дело так и не дошло. «Пипец» как раз о том, что бы случилось,

если бы мы все-таки вышли на улицы бороться с преступностью. Дэйв Лизевский - это смесь меня и Человека-паука.

Мне кажется, что я уловил дух времени. В наши дни стоит кому-то одному совершить смелый или глупый поступок, как сразу же в интернете о нем будут знать все. Как только кто-то прославится, будьте уверены - у него тут же появится 50 последователей, пытающихся попасть в новости.

Недавно в Нью-Йорке действительно объявился человек, который самостоятельно выступил против вандалов и грабителей. Никому раньше не приходила в голову такая мысль, никто не делал ничего подобного.

Меня вообще возбуждает реальность. Все комиксы, которые я написал за последние несколько лет, развиваются в реальном мире. Думаю, именно поэтому мои идеи находят отклик у зрителя. На мой взгляд, многие прониклись идеей реалистичных супергероев.

СЛ: Вам не кажется, что в сравнении с другими фильмами, основанными на комиксах, поступки ваших персонажей чересчур жестоки?

ММ: Мы пытались подчеркнуть не жестокость, а реалистичность персонажей. Я хотел, чтобы насилие выглядело правдоподобно, иначе бы это шло вразрез с основной идеей. Что произойдет, если на самом деле попытаться быть супергероем? А произойдет следующее - вы попадете в больницу. Я бы не стал исключать эту возможность.

СЛ: Один из персонажей комикса и фильма - 11-летняя девочка, профессиональный киллер по имени Убивашка. Это не перебор?

ММ: Мне нравится читать комиксы про то, чего я раньше нигде не видел. Вот, например, когда я был маленьким, то обожал комикс «Marshall Law». Отлично помню, как открыл четвертый выпуск и увидел такой разворот: сидит человек в костюме супермена и колет себе что-то в вену. Я запомнил этот образ на всю жизнь.

Нам казалось, что было бы здорово не просто придумывать комиксы, но и действовать, как любимые персонажи.

Так же и 11-летняя девочка, которая может расправиться с целым отрядом вооруженных итальянцев, привлечет ваше внимание. А вот 19-летний парень, который способен отправить в нокаут охранника - не так интересно. Как автор, я хочу своей работой разбудить читателей. С этой точки зрения, Убивашка - один из моих самых удачных персонажей. Все мои знакомые пересылают друг другу трейлер про нее, они никогда ничего подобного не видели. Никого из них этот образ не оскорбляет. Шокировать можно, но нужно понимать, как правильно это делать.

СЛ: На самом деле, Убивашка и Папаня настолько сильные персонажи, что они практически заслоняют Дэйва.

ММ: Да, это намеренно. Ия, и мой соавтор, Мэтью Вон, выросли на «Звездных войнах». Мы рассматриваем «Пипец» как своего рода сагу. Дэйв - это Люк Скай-

уокер - простоватый фермер, который попадает в интересный мир и встречается там невероятных персонажей: Хана Соло, Чубакку, Бена Кеноби и остальных. А потом - Да рта Вейдера на Звезде Смерти. Если бы мы и Дэйва превратили в одного из них, то зрителю было бы не с кем идентифицироваться.

За год до того как, вышел первый выпуск комикса «Пипец», я написал черновой вариант, где Папаня и Убивашка были главными героями. Когда я перечитал его, то понял, что они слишком далеки от реальности, чтобы быть главными героями. Если бы Хан Соло был главным героем «Звездных Войн», его едкие комментарии были бы не такими смешными. А так вам нравится видеть его в кадре, вы скучаете, когда его нет. В нашем фильме такие персонажи Папаня и Убивашка.

Каждое новое поколение требует все более реалистичных персонажей.

Помню, мы показали фильм одному продюсеру и он сказал: «Давайте вырежем главного героя, оставим только Убивашку!». Но тогда ведь она не будет так эффектно смотреться. Для этого и нужен обычный парень. Благодаря ему все остальные персонажи кажутся еще более невероятными.

СЛ: Согласны ли вы с тем, что фильм, в отличие от комикса, получился менее циничным?

ММ: На самом деле, фильм - достаточно точная экранизация. Наверное, просто, когда видишь то же самое на экране, ощущаешь это по-другому. Когда я писал «Пипец», то не думал, как сделать его циничнее. Я рассказал историю об обычном

парне, который хочет помогать людям. Супермен и Человек-паук выживут, если в них попадет пуля, а если такое случится с моим Дэйвом Лизевски - он покойник. Я не понимаю, почему комикс называют циничным. Я бы сказал, что это наивная, даже оптимистичная история. Это очаровательно, а не цинично.

СЛ: Как дальше будут развиваться ваши персонажи?

ММ: Мне самому это интересно. Еще в конце 70-х появились комиксы «Темный рыцарь», «Волшебный человек», «Хранители». Это отличные книги, но реалистичными их назвать тяжело: в них действуют все те же супергерои, просто их характеры переданы настолько правдоподобно, что мы начинаем верить в их существование. А «Пипец» - это совсем другое, я просто рассказываю о парне, который объявил себя супергероем.

ВАШ СЦЕНАРИЙ ГЛАЗАМИ РЕДАКТОРА

Майкл Хэйг, преподаватель сценарного мастерства

У каждого продюсера, редактора, агента так мало времени, что ему легче сразу отказать начинающему сценаристу, чем согласиться прочитать сценарий. Но это не значит, что добиться их внимания невозможно. Майкл Хэйг считает, что нужно найти лишь правильный подход.

Я считаю, что авторы слишком много думают о том, как выйти на продюсера, и слишком мало о том, чтобы написать сценарий, который сам выведет их к нужным людям. На самом деле, талантливые и усердные сценаристы очень быстро попадают на вершину. Как только вы напишете работу с настоящим коммерческим потенциалом, продать ее будет не сложно.

К сожалению, это не значит, что можно положить сценарий под подушку и ждать, пока сценарная фея не принесет вам договор на три фильма. Конечно, важно общаться с редакторами, продюсерами и добиваться, чтобы вашу работу прочли.

Большинство сценаристов в этой ситуации попадают в одну из двух ловушек:

1. Они сдаются и прекращают писать из-за сплетен о том, как сложно пробиться, или после пары отказов.
2. Они предполагают, что в кинокомпаниях все сидят без дела и ждут, пока им кто-нибудь пришлет сценарий. Такие сценаристы рассылают свою работу по все-

му рынку, не задумываясь о том, кому она будет действительно интересна или как ее стоит представить.

Если ваш сценарий, правда, готов к отправке, то не забудьте сделать следующее: взгляните на него глазами агента, продюсера, редактора.

Во-первых, поймите, как живут эти люди:

1. Они постоянно работают сверхурочно. Обычно их рабочий день длится 10-14 часов. Они встречаются с кем-нибудь за завтраком, в обед, проводят совещания, переговоры, заключают договора, ведут переписку

по почте, ходят на вечерние кинопоказы и совершают около сотни звонков в день. После вашего звонка в бесконечном списке задач агента, возможно, появится еще один пункт.

2. Все требуют их внимания. Со всех сторон их раздирают клиенты, начальство, коллеги, юристы агентства, юристы студий, юристы каналов и собственная семья (если у них хватает смелости на то, чтобы завести личную жизнь). Как только вы им позвонили, вы стали еще одним человеком, которому нужно уделить внимание.

3. У них нет времени на чтение вашего сценария. Каждую пятницу они едут домой с кипой работ, которые нужно будет обсуждать на утреннем совещании в понедельник. Если они согласятся прочитать еще и вашу, эта кипа только вырастет.

4. Просьбы клиентов агентства, начальства и срочные сделки всегда будут приоритетными по сравнению со сценарием неизвестного автора.
5. Им нужны только авторы, которые помогут заработать денег.
6. Им не нужны клиенты, с которыми будут лишние проблемы из-за их непрофессионализма или необоснованных требований.
7. И, наконец, в Голливуде действует универсальное правило: самый простой способ избавиться от лишнего риска, стресса и ответственности – это просто отказать.

Кажется, надежды мало. На самом деле – нет. Я постоянно напоминаю своим клиентам, читателям и студентам, что, если бы заработать на жизнь сценарным мастерством было невозможно, в Гильдии сценаристов не состояло бы 10 000 активных участников. Просто я хочу, чтобы вы общались с заказчиками интеллигентно и профессионально, ценили их точку зрения. Для этого придерживайтесь следующих принципов:

1. Почитайте о компаниях, в которые вы отправляете сценарий. «Кто первый встал, того и тапки» – это неправильный подход. Не спешите. Используйте интернет, новостные рассылки, журналы, каталоги, конференции, организации, а также своих знакомых, чтобы понять, с кем конкретно вам нужно связаться.
2. Делайте каждый контакт личным. Никому не нравятся письма, написанные под копирку, поэтому не нужно использовать стандартные безликие шаблоны. В на-

шем деле полно лентяев, поэтому сценаристы, которые не боятся работы, производят исключительно благоприятное впечатление. Представителям студии приятно слышать, что вы решили с ними связаться, потому что вам понравился один из их прошлых проектов.

3. Пишите письма хорошим языком. Вся корреспонденция должна вестись понятным четким языком, ошибки недопустимы. Это первый пример вашего стиля, который увидит редактор. Если в письме будут стилистические, грамматические ошибки, опечатки, логично предположить, что таким же будет и сценарий.

4. Не затягивайте телефонный разговор. Всегда уточните, удобно ли собеседнику говорить с вами или лучше перезвонить в другое время. Дежурный обмен любезностями нужен, чтобы наладить контакт, но после этого немедленно переходите к делу.

5. Будьте готовы сделать питч по телефону. Когда вам задают вопрос: «О чем ваш сценарий?» – ни в коем случае не надо подробно его пересказывать. Составьте интересное описание вашей идеи на 1-2 минуты и отрепетируйте его как следует, прежде чем звонить. Не пытайтесь пересказать сюжет. Ваша цель – увлечь слушателя, затронуть его эмоции, чтобы он попросил почитать сценарий.

6. Никогда не присылайте сценарий без предварительного согласия адресата. Вы только зря потратите время и бумагу. Посылка, скорее всего, вернется к вам даже нераспечатанной. Найдите людей, которых ваша работа действительно может заинтересовать, и предварительно свяжитесь с ними.

7. Ваш сценарий должен хорошо выглядеть. Ключевое слово – конформизм. Ваш сценарий должен выглядеть, как другие профессионально написанные работы, лежащие на столе редактора или агента. Без иллюстраций, без колонтитулов, без списка актеров на главные роли, без опечаток и без ошибок.

8. Пишите проще. Продюсер или агент в субботу хочет поехать покататься на лыжах или поиграть

в теннис, а не сидеть с грудой сценариев. Никто не собирается тратить на чтение сценария больше полутора часов. Поэтому не пытайтесь вместить в вашу работу словарный запас всех профессоров Оксфорда. Упростите предложения так, чтобы их смысл не надо было разгадывать.

9. Ваш сценарий должен доставлять удовольствие. По Голливуду гуляет так много отвратительных сценариев, что редактор по умолчанию будет считать ваш таким же. Но если вы пишете ясно, захватываете внимание читателя с первой страницы и помните о коммерческой составляющей, то сценарий порекомендуют на утреннем совещании в понедельник.

10. Будьте терпеливы. Не отчаивайтесь, если на ваше письмо долго не отвечают. Часто это значит, что его передали продюсеру, а не редактору. Можно раз в месяц позвонить и вежливо поинтересоваться, прочитан ли сценарий, просто на всякий случай, чтобы быть уверенным, что он не затерялся по пути.

Наконец, два основных правила, помогающих учесть интересы покупателя без ущемления своих:

1. Не прибедняйтесь. Не дай Бог, все вышесказанное вызовет у вас чувство вины за то, что вы отнимаете у агента его драгоценное время. Нет. Вы профессионал, дающий другому профессионалу возможность заработать на вашем сценарии. Будьте учтивы, вежливы, но прямолинейны и уверены в своем таланте. Смелость и уверенность в себе всегда действуют эффективнее, чем самоуничижение и прибеднение.

2. Отказ – это нормально. Случай все-таки играет важную роль. Если вы будете принимать отказы как личное оскорбление, вы быстро впадете в депрессию и сдадитесь. Есть много политических и коммерческих причин, по которым сценарию могут сказать «нет». Это не всегда связано с качеством работы. Будьте упорны, и рано или поздно вы найдете людей, которые оценят ваш сценарий.

Качество, объединяющее всех сценаристов, – это не ум, не талант и не связи. Это упорство. Так что прекращайте мечтать и жаловаться. Принимайтесь за работу!

ПРАВДА МЕЖДУ СТРОК

Лора Кросс, редактор, консультант

В жизни мы редко говорим то, что думаем и чувствуем на самом деле - потому что боимся обидеть, показаться слабыми или смешными. Также поступают персонажи в хороших фильмах. Приберегите откровенность для кульминационных сцен, когда все маски сброшены и чувства накалены до предела. В остальных случаях - прячьте мысли и чувства героев в подтексте.

Подтекст - обязательный элемент хорошего диалога. Скрытый смысл реплик, не высказанная героями напрямую правда - заставляют зрителя вникать в разговор и таким образом вовлекают в историю. Если ваши герои выбалтывают зрителю все, что думают, он останется всего лишь безучастным свидетелем происходящего.

Прежде чем писать диалог, подумайте, какой между вашими персонажами конфликт и что они могут потерять, раскрыв свои истинные чувства и намерения. В приведенной ниже сцене из фильма «Непрощенный» (Unforgiven) обоим персонажам: проститутке Дилайле, которую порезал клиент, и наемному убийце Мани, тоскующему по погибшей жене, - слишком сложно говорить в открытую:

ДИЛАЙЛА Двое ваших друзей... они пользовались в счет долга...

МАНИ В счет долга?

ДИЛАЙЛА Бесплатно.

МАННИ Бесплатно?

ДИЛАЙЛА Элис и Силки предоставляли им... услуги.

МАННИ (сконфуженно) А, ну да.

ДИЛАЙЛА (робко) Может, вы тоже хотите... бесплатно?

МАННИ (отводя взгляд) Я? Нет. Наверное, нет...

ДИЛАЙЛА (скрывая, что задета) Я не имела в виду, со мной. Элис и Силки вас обслуживают, если хотите...

Вот шесть способов создавать диалоги с подтекстом:

1. Действие вместо ответной реплики. Если один персонаж говорит: «Я тебя люблю», то другой в ответ может вlepить ему пощечину, начать читать газету, выйти из комнаты, смутиться...

2. Смена темы. Персонаж может избегать прямого ответа, как в этой сцене из «Основного инстинкта» (Basic Instinct):

КЭТРИН Она помогла мне понять, что такое тяга к убийству.

НИК Разве вам об этом не рассказывали в университете?

КЭТРИН А ты вот точно знаешь, что такое тяга к убийству, да, стрелок? И не в теории, а на практике.

3. Намек вместо прямого высказывания. Стройте диалог так, чтобы зритель мог задуматься, что же герой имеет в виду. В качестве примера приведу знаменитую фразу из «Крестного отца» (The Godfather): «Я сделаю ему предложение, от которого он не сможет отказаться».

4. Метафоры. Вспомните «Молчание ягнят» (The Silence of the Lambs): «Лети обратно в школу, малышка Старлинг... лети, лети, лети». Или этот диалог из «Криминального чтива» (Pulp Fiction):

РИНГО Что в кейсе?

ДЖУЛС Грязное белье моего босса.

РИНГО Босс заставляет тебя стирать ему белье?

ДЖУЛС Когда нужно.

РИНГО Фиговая у тебя работенка.

ДЖУЛС Представляешь, я об этом же думал.

5. Фразы с двойным смыслом. В фильме «Влюбленный Шекспир» (Shakespeare in Love), лежа на кушетке в кабинете своего астролога, Уилл говорит: «Я потерял свой дар. Словно перо сломалось. Будто иссох сам орган моего воображения и гордая башня моего гения сокрушена».

6. Ответ вопросом на вопрос. Часто эту технику используют, когда персонаж пытается что-то скрыть, не хочет прямо говорить, что думает. Как, например, в фильме «Лучше не бывает» (As Good as It Gets):

САЙМОН Мистер Удалл... простите, вы видели Верделла?

МЕЛВИН А как он выглядит?

Теперь ваша очередь: как вы встраиваете подтекст в диалог?

КАК ПРИРУЧИТЬ ЗРИТЕЛЯ

Терри РОССИО, сценарист (трилогия «Пираты Карибского моря», «Дежа вю», «Шрек», «Маска Зорро», «Легенда Зорро»)

В хороших картинах между историей на экране и человеком в кинотеатре устанавливается непрерывная связь. Настоящие мастера учитывают состояние зрителя в каждой сцене и полностью контролируют его эмоции. Терри Россио делится своей теорией, как добиться такого результата.

Есть у меня одна теория.... Впрочем, вы, наверняка, уже поняли, что теорий у меня в избытке. Так вот, одна из них гласит: в основе любого фильма лежит связь между двумя персонажами. Эти отношения важнее остальных, они лежат в сердце картины.

Неважно, что вы написали: фильм о любви, дружбе, детектив, в котором преступник убегает от детектива, фильм об отце и сыне – всегда есть такие отношения, развитие которых поможет определить форму вашей истории.

О них мы сегодня говорить не будем. Нет уж. Эта тема слишком сложна.

Я расскажу вам о других отношениях. О них не догадываются многие начинающие сценаристы. Эти отношения лежат в основе всего, что зритель испытывает в кинотеатре. Это связь между зрителями и вашим фильмом.

Мастера учитывают не только сцену, над которой работают, но еще и состояние зрителя в каждый конкретный момент. Они понимают, что зрители чувствуют, чего желают, боятся, на что надеются, о чем знают, и какие вопросы они себе задают о каждом из персонажей в конкретный момент фильма.

Кажется, Фрэнсис Скотт Фицджеральд сказал однажды про кино: «Удивительное искусство! Несколько сцен расставлены в особом порядке, и у зрителя нет иного выбора, кроме как чувствовать себя как хочет автор и никак иначе».

На самом деле, человек в зале попадает в целую сеть взаимоотношений. В идеале, мы должны контролировать все эти отношения, чтобы считать свою работу настоящим шедевром.

А. Отношения между зрителем и протагонистом

Эта связь также важна, как и отношения между персонажами в фильме. Только управлять ею сложнее, ведь над миром по другую сторону экрана вы не властны.

Лучший вариант для большинства сценариев – влюбить зрителя в главного героя. Пускай он почувствует близость к протагонисту, восхитится, заинтересуется им, посочувствует ему. Зритель чаще всего видит историю его глазами, так что без этих отношений история вряд ли удался.

Несколько полезных советов:

Времени у вас немного, ведь мы, люди, склонны относиться ко всему критично. Как только персонаж появился на экране, в ту же секунду мы составляем о нем свое мнение. Мы замечаем все, что он говорит и делает. И никакого «разогрева».

Далее, задайте себе вопрос: обязательно ли делать главным героем отрешенного, асоциального, циничного болвана?! Почему-то именно этот типаж волнует большинство сценаристов. Они чаще всего выбирают таких болванов на роли тех, кого мы должны полюбить, чтобы история заработала. Сценарист не утруждается объяснить нам, почему героя стоит любить. Чаще всего гораздо больше экранного времени отводится объяснению, почему его любить не надо. Сколько можно писать сценарии, в которых главный герой с самого начала в плохом расположении духа и постоянно отпускает язвительные комментарии без всякого повода! Такого же эффекта можно добиться за секунду – пусть ваш герой пнет щенка, и все!

Безусловно, хороший актер или суперзвезда могут породнить зрителя и с более страшным персонажем. Мой соавтор Тэд Эллиотт любит говорить, что если в главной роли Том Круз, то минут двадцать он может делать все, что пожелает – зритель будет на его стороне. Когда вы видите известного актера в главной роли, то словно встречаетесь со старым другом. Но сценарист нечасто может оказать влияние на подбор актеров. Ваша задача достичь подобного эффекта с помощью поступков персонажа и диалогов.

Дальше... хоть чуть-чуть задумывайтесь о том, что говорят другие персонажи о главном герое. Если кто-то скажет, что он «подлый и тупой мерзавец, полный неудачник», то зритель будет считать, что это так, пока ему не докажут обратного.

По ходу истории мы узнаем все больше подробностей о герое. И в какой-то момент происходит перемена: мы начинаем ощущать, что персонаж нам знаком. Мы ожидаем от него определенных поступков, и догадываемся, на что он способен. С этого момента мы «с ним». Именно так авторы фильма получают власть над зрителем. Воздействуя на персонажа, они теперь могут воздействовать на зрителей.

Представьте, что мы отправляемся в кино, чтобы завести новых друзей. Мы встречаемся и общаемся с персонажами так же, как общались бы в реальной жизни. Только в кино все происходит быстрее – все более интенсивно, сжато. Мы хотим встретить кого-нибудь интересного, узнать, как он живет, как принимает решения и как эти решения воплощает в жизнь. Мы надеемся, что подружимся с человеком, на которого можно положиться, что он решит свои проблемы, и одолеет врагов. Но чтобы мы начали так думать – установите эти отношения.

Б. Отношения между зрителем и сюжетом

Очевидно, зритель попытается догадаться, как будет развиваться сюжет. Это неизбежно. Это интересно.

Подумайте сами, человек практически неподвижно сидит в темноте на протяжении двух часов. Конечно, он будет строить догадки, что случится дальше. Что ему

еще делать? (Некоторые везунчики, правда, будут целоваться на задних рядах, но речь не о них.) Одна из ваших задач – придумать сюжет интереснее тех, что родятся у зрителей. (Так что не пишите историй о космонавтах по имени Адам и Эвелин, корабль которых терпит крушение на планете с райским тропическим климатом. Ну, пожалуйста.)

Авторы могут и должны пользоваться тем, что зрители постоянно забегают вперед. А как иначе вы рассчитываете их удивить? На самом деле, зрители хотят, чтобы вы их обманули и увели в неправильном направлении. Они хотят, чтобы вы использовали ложные улики, обманки. Они наслаждаются интересными загадками, если вы даете хоть какой-то шанс их отгадать.

Об этой составляющей сценарного мастерства почему-то никто никогда не говорит, видимо, потому что тема очень сложная: как использовать киноязык и элементы истории, чтобы незаметно сбить зрителя с правильного пути или подготовить развязку так, чтобы при этом она осталась неожиданной?

Если взглянуть на такие фильмы, как «Жар тела» (Body Heat), «Звездные войны» (Star Wars), «Касабланка» (Casablanca) или «Назад в будущее» (Back to the Future), становится понятно: изящная история со стройной логикой – лучший способ заслужить хорошее отношение зрителей к сюжету.

Прежде чем мы продолжим, небольшое отступление, мое личное мнение. Я очень чувствителен к комментариям, которые персонажи отпускают по поводу событий фильма. Я сразу же вычеркиваю реплики вроде таких: «То есть все это было пус-

той тратой времени?!», или «Блин, как тупо получилось!», или «У меня такое ощущение, что это ни к чему не ведет».

Меня постоянно мучает страх, что в кинотеатре во время просмотра кто-нибудь встанет и крикнет что-то вроде «Да уж, в точку, чувак!»

Ну и раз уж мы отвлеклись, выпущу пар по поводу еще одного своего пунктика. Кто это придумал, что нужно обязательно заранее показывать все способности главного героя? Если в третьем акте он стреляет из лука, какой-нибудь редактор обязательно придерется и потребует, что герой должен стрелять из лука и в первом акте, иначе это несправедливо по отношению к зрителю.

Почему же мы не можем просто обнаружить в какой-то момент, что он умеет стрелять? Если в это тяжело поверить в третьем акте без подготовки, то почему зритель поверит в первом акте? Может быть, нужно подготовить зрителя и к этому?! Ладно, все, выпустил пар.

В. Отношения между зрителем и авторами фильма

Через персонажей и сюжет зритель устанавливает связь и с авторами фильма. Так или иначе, он всегда понимает, что у любого фильма есть создатели. Это может быть достаточно заметное присутствие, как, например, в фильмах Стивена Спилберга или Спайка Ли, или же авторы для зрителя могут быть безличными. Он может сказать: «Не очень хорошо они концовку продумали», или же «Как они это сделали?!»

Зритель надеется, что он в хороших руках. После пары эффектных сцен, точных реплик и тонких психологических наблюдений он расслабляется, перестает об этом думать и просто погружается в фильм. Конечно, его можно так же легко потерять. Каким образом?

Плохой сценарий, непонятные поворотные пункты, клише, безусловно, оттолкнут зрителя. Но иногда сценаристы допускают уж совсем банальные ошибки. Мне присылали работы, которые начинались с расистских шуток и отвратительного туалетного юмора. Я читал сценарии, которые были до краев заполнены насилем, кровью и выставленными напоказ внутренностями.

Да, такой сценарий может вызвать реакцию на чисто физическом уровне, но какой ценой? Оттолкнув зрителя.

Например, мне как-то попался сценарий, в котором персонаж ради мести направил камеру наблюдения на своего соперника, когда тот пошел в туалет, а потом начал трансляцию кадров из туалетной кабинки через все телевизоры в компании. Одним словом, мерзость.

Я понимаю, какое место эта сцена занимает в сценарии, но никогда не похвалю сценариста, показавшего мне этот образ. Я вспоминаю таких авторов, как Джон Форд, Уильям Голдман, Альфред Хичкок и других, карьера которых была успешна и без использования таких приемов. А возможно, она была успешной именно благодаря тому, что они не прибегали к ним.

Мой друг, продюсер Майкл Энгельберг как-то заметил, что фильм неизбежно отражает сущность режиссера. Если режиссер добряк, по фильму это понятно. Если режиссер циник или подлец, это тоже будет очевидно.

В лучшем проявлении кинематограф – это не просто аттракцион, он позволяет нам заглянуть во внутренний мир режиссера и разделить с ним какие-то убеждения и ценности. Ваш фильм станет для многих возможностью узнать вас ближе. Отвечает ли ваша работа на вопросы: кто вы, во что верите, через что прошли? Зрителю хочется, чтобы это было так.

Г. Отношения между зрителями

Люди ходят в кино компаниями. Ваши друзья или семья могут присоединиться к еще большей группе зрителей в кинотеатре. Вы вместе смеетесь, удивляетесь, боитесь, предвосхищаете развитие событий, что-то осознаете. Любой, кто смотрел фильм в полном зале, знает, насколько это более волнующее переживание. Вы чувствуете эмоциональный отклик других и разрешаете себе тоже отдаться этому переживанию, и погрузиться в мир фильма.

С этим связан следующий важнейший эффект: полный зал оказывается умнее, чем каждый из зрителей в отдельности. Эффект обратный стадному чувству толпы. В полном зале даже самые сложные сюжетные ходы, самые тонкие проявления психологии персонажей кажутся понятными.

Мне кажется, большинство продюсеров, режиссеров и сценаристов недооценивают зрителя. Замысловатая история может казаться слишком сложной на бумаге, но когда объяснить ее помогает игра актеров, музыка, монтаж, мизансцены, и прочие инструменты в распоряжении режиссера, то даже самые трудные для понимания истории становятся прозрачными.

Полный зал гораздо умнее среднего продюсера.

Я готов пойти еще дальше и сказать, что никакая логичная история, какой бы сложной она ни была, не окажется слишком сложной. «Жар тела», «Обычные подозреваемые» (The Usual Suspects), «Игорный дом» (House of Games) – все эти примеры подтверждают, что умные истории «работают». Я верю, что если фильм логичен и история поддается анализу, то зритель все поймет. Как я уже говорил, в эти два часа заниматься им больше нечем. Но если в истории нет логики – найти ее не получится.

Забавно, но большинство редакторов в попытках упростить историю лишают ее какого-либо смысла вообще. Логика пропадает, искать нечего, и замечания редакторов имеют эффект прямо противоположный тому, который задумывался.

Д. Отношения зрителя с самим собой

Наконец-то мы дошли до самых важных отношений – отношений зрителя с самим собой. Лучшие из фильмов вызывают в зрителе внутреннюю борьбу, переоценку ценностей. Вы ждете, что с персонажем произойдет одно, а случается совсем дру-

гое. И персонаж ведет себя совсем не так, как вы ожидали. Внезапно, вы начинаете задумываться, правы ли вы... Просмотр фильма может заставить зрителя немного покопаться в себе, усомниться в своих убеждениях, переосмыслить свои допущения, расширить осознанность. А иногда, даже измениться.

Чтобы подвести итог, еще раз подчеркнем главную идею: отношения, которые складываются между зрителем и фильмом, определяют, что он испытает в кинотеатре. Заботьтесь об этих отношениях, берегите их. Зритель – ваш друг, даже если вы хотите напугать его или заставить поплакать.

Перечитайте свою работу еще раз, максимально объективно – с точки зрения людей, которые пришли в кинотеатр и воспринимают ваш фильм свежим взглядом. Может быть, стоит отложить сценарий на несколько дней, чтобы хоть немного отстраниться от него. Попытайтесь обратить внимание на тончайшие переживания, которые вызывает ваша история – страница за страницей. Оно того стоит.

БЕЗ ПРАВА ПЕРЕПИСКИ

Терри РОССИО, сценарист (трилогия «Пираты Карибского моря», «Дежа вю», «Шрек», «Маска Зорро», «Легенда Зорро»)

В работах профессиональных сценаристов продюсеры всегда пытаются найти скрытые смыслы, в работах новичков – скрытые ошибки. Плохой текст может положить конец карьере начинающего автора. Терри Россио, опираясь на свой опыт в киноиндустрии, рассказывает, как объективная самооценка помогает улучшить качество сценария.

Вдохновение

У меня есть знакомый сценарист, которого вгоняют в депрессию хорошие фильмы. Он замечает, как сильно его работы проигрывают в качестве тому, что он видит на экране и, естественно, чувствует себя лузером. Потом он попадает на ужасный фильм, и выходит из кинотеатра, готовый на подвиги. «Не могу поверить, что это сняли!» - говорит он. - «Мне есть на что надеяться». Такое чувство часто испытывают начинающие сценаристы, когда оценивают свою работу. «Не великий сценарий», - думают они, - «но уж получше, чем половина той ерунды, что снимают».

Мой напарник Тэд Эллиотт так говорит о недостатках этого подхода: «Смотреть отстойные фильмы и собираться написать чуточку лучше - разве это цель! Сценарий "чуть лучше ерунды" не стоит ваших усилий. И на стратегический карьерный

ход тоже не тянет. Лучше вдохновляться классикой и ориентироваться на тот уровень, даже если он никогда и не будет достигнут».

Я соглашаюсь, ведь я хорошо знаю процесс кинопроизводства: по фильму, который вы смотрите в кинотеатре, ничего нельзя сказать о качестве исходного сценария. Абсолютно ничего.

Люди (включая критиков), которые говорят о сценарии, лишь посмотрев фильм, демонстрируют незнание индустрии. Вы думаете, сценарий «Водного мира» (Waterworld) был плохим? Может быть. А может быть, и нет. Я не знаю, так как не читал его. «Последний герой боевиков» (Last Action Hero)? Говорят, что первый драфт был вполне неплох, но не могу сказать наверняка. Опять же - я его не читал.

Знаю, это противоречит общепринятому подходу. Люди идут в кино, а потом говорят: «Снято хорошо, но сценарий был - полный отстой!» - и мы понимаем, что они хотят сказать: история не интересная, а написал историю сценарист, так? Критики после просмотра пишут: «Режиссер Пупкин отважно борется с посредственным сценарием, пытаясь вытянуть из него хоть что-то годное к просмотру». Даже профессионалы, говорят о неинтересных концовках и запутанных вторых актах так, будто фильмы создаются прямым переводом страниц сценария в образы.

Ах, если б это было так. Запомните: «О сценарии фильма ничего нельзя сказать, пока вы его не прочли».

Особенно это касается плохих фильмов. Время для притянутой за уши аналогии. Если ужин или десерт чудесны, логично предположить, что рецепт был хорош. Но когда горячее приносят из кухни подгоревшим до угольной корочки, неужели первой мыслью будет обвинить рецепт? Наверное, только если вы кинокритик. Когда блюдо удалось, повар - звезда, но когда что-нибудь подают холодным и недоваренным, то конечно все предполагают, что бедный шеф «отважно боролся с посредственным рецептом, пытаясь вытянуть из него хоть что-то годное в пищу».

Испортить сценарий может не только режиссер. Директора студий, звезды и продюсеры - все могут приложить руку.

Несколько примеров из личного опыта.

Ой, как все запущено!..

Мы с Тэдом написали сценарий экранизации известной повести Эдгара Райса Берроуза «Марсианская принцесса». История про Джона Картера из Вирджинии, который дерется на мечах с четырехруким марсианином Тарком, межпланетарная любовная история, ну и все такое. Студия одобрила черновой вариант сценария, разослала его по режиссерам и наняла топового режиссера: Джона МакТирнана.

Во время нашей встречи МакТирнан почти ничего не сказал. Он просидел всю встречу с листком бумаги, на котором постоянно чертил планы по доставке каких-то коробок с дедушкиной фермы на восточном побережье. Было очевидно, что наша встреча - простая формальность и он заранее решил «попробовать аль-

тернативные варианты». Нас не удивило, что переписывать сценарий наняли Боба Гейла.

Оказалось, что МакТирнан вовсе не был заинтересован в том, чтобы снять элегантную научно-фантастическую мелодраму - он хотел боевик с брызгами крови и разлетающимися внутренностями. Согласно его режиссерскому замыслу главный герой Джон Картер вообще был алкоголиком. Кошмар!

Слава Богу, студия остановила проект, иначе мы бы увидели очередной ужасный фильм. Мне страшно подумать, что проект, который даже студия считала ужасным, чуть не начали снимать.

Если бы фильм дошел до кинотеатров, то критики стали бы сочувствовать отважным попыткам режиссера вытянуть слабенький материал на должный уровень. И как бы это вдохновило начинающих сценаристов по всей стране!

Еще один пример, на этот раз - фильма, который сняли. Мы с Тэдом провели два года, работая над экранизацией романа Роберта Хайнлайна «Кукловлды» (The Puppet Masters). После этого сценарист Дэвид Гойер доработал наш сценарий, и студия дала добро на съемки.

Режиссером фильма стал британец Стюарт Орме. За две недели до начала съемок, он встретился со своими личными авторами и стал решать, что же все-таки будет снимать. Всю нашу работу, все обсуждения, роман Хайнлайна, все драфты, написанные четвермя-пятью авторами под чутким студийным руководством за про-

шедшие два года - все это выбросили в окно. Новый вариант был написан за две недели и по нему сняли фильм, вышедший на экраны.

Такое происходит достаточно часто. Представители студий, которые дерутся, как ротвейлеры, за каждую строчку во время разработки сценария, превращаются в карманных собачек, когда сталкиваются с приведенной в действие съемочной машиной и харизмой режиссера. Они прижимают ушки, поскуливают и виляют хвостиками, пока вожак стаи обедает.

На проекте «Кукловоды», у Стюарта было 14 дней на то, чтобы переработать всю историю целиком с чистого листа: персонажей, диалоги, декорации - все. Результат был ужасен. Увидев новый драфт сценария, Джеффри Катценберг приказал съемочной группе вернуться к более раннему варианту. Конечно, тот фильм, который в итоге родился в этих схватках, был чудовищен.

Еще один пример (черт, чем дальше, тем больше):

В 1989 кинокритики Роджер Эберт и Джин Сискел назвали «Маленьких монстров» (Little Monsters) одним из худших фильмов года. В нем снимались Хоуи Мэндел и Фред Сэвадж. «Как агент Фреда Сэваджа позволил ему ввязаться в этот кошмар? - сетовал Эберт. - Они что, не читали сценарий?»

Как не стыдно, Роджер. Конечно, читали - оригинальный сценарий, который написали мы с Тэдом. Потом случилась забастовка Гильдии Сценаристов, и продюсер с режиссером пригласили автора-штрейкбрехера, чтобы переписать фильм и

сделать из сценария стопку макулатуры. Фред тогда уже подписал договор на участие в проекте. Студии не нравилось происходящее, но, как обычно, никто не хотел «связывать руки» нанятому режиссеру.

Итак, фильм вышел, оказался ужасным, и критики принялись бранить его за ужасный сценарий. Конечно, не удосужившись этот сценарий прочитать.

Ладно, последний пример. Мы с Тэдом написали драфт «Годзиллы» (Godzilla), который помог привлечь к проекту режиссера Яна де Бонта. (Кстати, это лучший способ для сценариста получить хорошую репутацию в Голливуде - если ваши сценарии привлекают «звезд», все будет в шоколаде. В этом есть смысл... офисные работники студий не умеют снимать кино. Поэтому им нужны режиссеры, продюсеры и актеры. Если ваш сценарий их притягивает, вы, как сценарист, со своей задачей справились на отлично.)

Лучшая версия сценария может лежать на столе у продюсера под носом. И все равно он ее не использует.

Итак, студия покупает сценарий и начинает подготовку к съемкам. Но, увы, бюджетные разногласия и прочие неурядицы приводят к тому, что Де Бонт прекращает работу над фильмом.

На сцене появляются сценаристы-продюсеры-режиссеры Роланд Эммерих и Дин Элвин. Они очень вежливы, хвалят имеющийся вариант сценария и так же вежливо уезжают в Мексику, где за две недели пишут свой драфт.

В ответ на это студия, «TriStar Pictures», выступает с критикой их тактики, поддерживает первоначальный вариант и выпинает их со съемок... То есть, простите. Хотел сказать так: в ответ на это представители студии переворачиваются на спинку и счастливо извиваются, а Дин и Роланд гладят их по животику. Вот так мир увидел ужасную версию Годзиллы образца 98-го года.

Объективно лучшая версия сценария может лежать на столе у продюсера под носом. Возможно, он заплатил за нее большие деньги. И все равно он ее не использует.

Теория и практика

Ну, так что же это все значит (не считая того, что вы читаете советы человека, ставшего автором нескольких ужасных фильмов)? Лишь то, что начинающий сценарист может получить искаженное представление о качестве сценария, который может заинтересовать голливудскую компанию.

Предъявляемые требования, на самом деле, достаточно высоки. Смешно (а кому-то совсем не смешно), но начинающим сценаристам могут предъявляться более высокие требования, чем зарекомендовавшим себя профессионалам. Часто в работах профи находят скрытые смыслы, которых там нет. А в работах новичков - скрытые ошибки. И если профессионал может позволить себе написать пару драфтов так себе, то новичку второго шанса могут и не дать. Кому-то это покажется несправедливым, но на самом деле, логика в этом есть. Время для еще одной аналогии. Если Коби Брайант промахнется на десяти штрафных бросках под

ряд, то кто-то может сказать: «Блин, ну я тоже так могу!» Но платят Коби не за промахи, а за то, что в среднем он приносит команде 25 очков за одну игру. Дин и Рональд смогли снять «Годзиллу» по своему драфту, потому что двумя годами раньше они выпустили «День независимости» (Independence Day). Поэтому, несмотря на то, что некоторые факты подтверждают обратное, в Голливуде есть свои стандарты качества и низкими их никак не назовешь. И если вы собираетесь писать в соответствии с этими стандартами, то для начала, нужно их понять.

Переживать за качество своего сценария нужно. Это правильно и только поднимет уровень вашей работы. Довольно часто даже профессиональные авторы заканчивают сценарий и с некоторым страхом ждут реакции на него: «Понравится или нет?..» Очень немногие сценаристы настолько талантливы, что им удается попасть в яблочко при работе над первым (вторым, третьим) сценарием. В то же время, многие непрофессионалы не просто думают, что могут это сделать, а полагают, что их работа гениальна. Ощущение, что ты держишь в руках свой, «родной» сценарий делает сцены более интересными, историю - захватывающей. Но, к сожалению, только в глазах самого автора.

Нехватка объективности - это плохо. По нескольким причинам:

- Сценарист слишком спешит показать работу другим, и получает отказ за отказом, которые подрывают его веру в себя.
- Такие сценарии скапливаются на столах редакторов и стопорят работу всей системы сценарного производства.

- Тяжелее становится предложить кому-то прочитать свой сценарий. Плохих сценариев столько, что никто не хочет нарваться на еще один.
- Даже если сценарий хороший, к нему будут относиться с предубеждением: редакторы читают столько мусора, что они привыкают видеть проблемы в каждом новом сценарии.

Это приводит к тому, что у многих начинающих сценаристов появляется убеждение: «Это не я плохой, а Голливуд!» Они думают, что раз голливудские студии отвергают их: таких великих авторов, то у них какие-то другие критерии отбора сценаристов. (Странно, но часто так думают теоретизирующие недопрофи еще до попытки связаться с кем-либо из Голливуда.)

Решение? Объективность. Объективность - ваш друг. Каждому сценаристу я предлагаю пройти такой тест: взять классный сценарий (Например, «Жар тела» (Body Heat) или «Шестое чувство» (The Sixth Sense)) и, положив его рядом со своим, начать читать страница за страницей. Читаете страницу классного сценария, отмечаете хорошие описания, реплики, интересные действия персонажей, ситуации. Потом делаете то же самое со своим сценарием. Подсчитайте все, что нашли (правда, подсчитайте). Если сравнение явно не в вашу пользу - разберитесь, в чем дело.

Вы должны научиться видеть разницу между сильным и слабым сценариями. Должны научиться сравнивать свою работу с другими сильными сценариями. Я бы назвал объективность одним из самых важных качеств, которыми нужно обжа-

вестись начинающему автору. Именно отношение к своей работе отличает новичка, у которого есть шанс чего-то добиться, о того, у кого ничего не получится.

Литературное творчество - это общение. А общение - это навык, которому можно научиться. Любой навык можно улучшить при объективной оценке.

После того момента, как вы ставите точку в конце первого драфта, вашей задачей становится объяснить другим, что вы имели в виду. Так на вашу работу смотрят все остальные, так же ее должны оценивать и вы сами. На сценарий нужно научиться смотреть глазами аудитории, как на высказывание автора сообщить что-то о себе.

Если кому-то сценарий кажется слабым, это не значит, что они так оценивают вас лично. Это всего лишь оценка вашей попытки что-то сказать. Но ведь общению можно научиться, а значит, вы можете научиться писать лучше.

Если кто-то говорит, что персонажи у вас получились слабые, вы можете научиться делать их лучше. Если кому-то диалог кажется «деревянным», вы можете научиться писать его более естественно. Если кого-то не трогает история, которую вы рассказываете, можно научиться придумывать более убедительные истории. Если вам говорят, что сценарий не укладывается в планы их компании, то можно научиться, как сделать следующий сценарий специально для них. Однако, если в слова «не укладывается» вы вложите смысл: «мы берем сценарии только от родственников» или «мы берем только плохие сценарии» или начинаете считать,

что у них нет вкуса, или, что Голливуд сговорился против вас - скорее всего, вы ничему научиться не сможете.

Сосредоточьтесь на практике

Плохие сценаристы слишком рано останавливаются.

Давайте-ка вернемся немного назад. Единственное качество, которое отличает сценариста от всех остальных - это нежелание остановиться. Некоторые сдаются, когда понимают, что писать - сложно. Сценарист продолжает бороться.

Когда я сажусь и вижу перед собой чистый лист, мне заполнить его текстом так же сложно, как и любому другому человеку. «Несценарист» смотрит на чистый лист и говорит: «Ладно, проехали. Пойду, займусь чем-нибудь другим». В крайнем случае, он может написать пару предложений. Что я и делаю.

Конечно, оказывается, что эти предложения никуда не годятся. «Несценарист» начинает нервничать, сдается и бросает это дело. Я тоже нервничаю, но продолжаю работать, пытаюсь улучшить эти предложения. Все, кто готовы бороться, могут писать, как мне кажется.

Но насколько хорошо? Плохие сценаристы заканчивают первый драфт, и отправляют его редакторам всех студий, считая самым лучшим в мире. Вот в чем проблема: они слишком рано останавливаются. Они не готовы как следует поработать, чтобы рассказать свою историю. А без этого никак. Они быстро пишут легкие сцены, а на сложные сцены вообще не обращают внимания. Вдумайтесь в это

высказывание М. Найта Шьямалана о фильме «Шестое чувство»: «Только на пятом драфте, я начал понимать, что к чему. Только тогда я понял, что он на самом деле мертв. Еще пять драфтов ушло на то, чтобы правильно воплотить эту идею».

Без усердной работы не обойтись. Ваша задача - обнаружить потенциально сильные идеи в сценарии и воплотить их. Слабые сценаристы останавливаются, просто поняв свою идею в первом приближении. Они знают, что сцена должны быть смешной, страшной или волнующей... пишут блеклое подобие этой сцены и считают, что этого достаточно. Этого не достаточно.

Это то же самое, что называть себя марафонцем, и при этом целый день сидеть на диване, щелкать по кнопкам пульта и жевать чипсы из пакетика на пузе.

Настоящие работяги бьют скалу, пока не обнаружат золото. Пока не найдут смешную реплику для своего персонажа, пока не выполнят всю работу, которую никому не хочется делать, но всем хочется посмотреть на результат. Пока не придумают классного персонажа, интересный поворотный пункт. Все это само по себе в сценарии не появится. Нужно работать до тех пор, пока вы этого не напишете.

Настоящие работяги бьют скалу, пока не обнаружат золото.

Нужно стремиться писать не «чуть лучше ерунды», а гораздо лучше. Цельтесь выше!

Еще одна цитата Шьямалана: «Критик Стивен Холден из "New York Times" много и авторитетно пишет о малобюджетных фильмах. Я не хотел, чтобы он держал

мою судьбу в своих руках. Тогда я решил, что напишу грандиозный сценарий, и все изменится. Сценарий будет моим, и я же буду режиссером фильма, потому что откажусь продавать его на других условиях».

Таких сценаристов нанимают вновь и вновь: они высоко метят. Ваш оригинальный сценарий - это как метка до которой поднимается вода при приливе: свидетельство того, что вы достигли такого уровня и можете его достичь еще раз. Или хотя бы, что вы будете стараться достичь того уровня. Вы продаете обещание высокого качества, а потом делаете все возможное, чтобы выполнить его.

Уильям Голдман в своей книге «Где я соврал?» (Which Lie Did I Tell?) говорит, что каждый фильм бежит к премьере наперегонки с плохой версией себя самого. Иногда хорошая версия вырывается вперед на 20 корпусов и выигрывает. Иногда плохая версия приходит первой по фотофинишу.

В следующий раз, когда вы будете сидеть в кинотеатре и смотреть плохое кино, попытайтесь понять, что, скорее всего, фильм начинался с отличного сценария.

Да, фильмы снимают по разным причинам, не всегда потому, что сценарий был отменным. Каждая картина уникальна.

Конечно, иногда плохой сценарий запускают в производство просто, чтобы заполнить пустой уикенд через несколько месяцев. Но не рассчитывайте на такое везение.

Иногда «звезде» приходится сниматься в плохом фильме просто, чтобы выполнить обязательства по договору. Но не рассчитывайте на такое везение.

Иногда сценарий, в котором есть одна хорошая идея, запускают в производство с надеждой, что режиссер и отличный актерский состав смогут его вытянуть. На такое везение вам рассчитывать нельзя.

Единственное, на что вы можете рассчитывать, - это качество вашей работы. Хотите сделать правильную ставку - ставьте на то, чтобы быть лучшим, потому что со временем ваш талант заметят. Это действительно так. Гениальный сценарий заметят. Возможно не сразу, но со временем точно.

Не «чуть лучше ерунды», а идеал, абсолютное совершенство - вот, что должно стать вашей целью. И даже если вы на пару сантиметров не допрыгнете до своей цели, то это все равно хороший показатель. Нужно вдохновляться гениальными фильмами, чтобы написать свой лучший сценарий. Не соглашайтесь ни на что меньшее.

ГРАНДИОЗНЫЙ ФИНАЛ

Терри РОССИО, сценарист (трилогия «Пираты Карибского моря», «Дежа вю», «Шрек», «Маска Зорро», «Легенда Зорро»)

Некоторым сценаристам кажется, что сложнее всего придумать сильное, захватывающее начало. А для Терри Россио настоящий вызов – продуманная и яркая концовка. Написать ее вам помогут советы мастера.

Главное в концовке не зрелищность, а то, как грамотно вы разрешаете все конфликты фильма.

Когда я придумываю финал для своего сценария, я следую лишь одному железному правилу: хорошая концовка должна быть однозначной, подготовленной и неизбежной, но в то же время – неожиданной. Конечно, выполнить все эти условия нелегко.

Да, начало – это, наверное, самая важная часть сценария. Его всегда читают, когда оценивают качество работы. Но придумать его все-таки не так сложно. Мой напарник Тед Эллиотт может предложить хорошую завязку за несколько секунд, однако прежде чем рассказать вам, что же случится дальше, он попросит около месяца на размышление.

Хорошая концовка должна быть однозначной, подготовленной и неизбежной, но в то же время – неожиданной.

Никто не отрицает, что второй акт – трясина проблем, в которой увяз не один сценарист. Многим кажется, что с этим актом справиться сложнее всего. Но, по крайней мере, тема вашего фильма дает материал для обработки и направление дальнейшего движения. Большинство проблем второго акта – проблемы организации материала. Все они решаются с помощью умелого применения техники, ремесла.

Нет уж. Для меня придумать хорошую концовку и написать третий акт – самое сложное. Тут на одном ремесле не уедешь. Необходимо вдохновение.

Итак, повторим правило: «однозначная, подготовленная и неизбежная, но в то же время – неожиданная».

Однозначная. То есть ясно отвечает на все поставленные вопросы. Очень редко можно встретить хорошую двусмысленную концовку. Кроме того, это логическое противоречие.

Подготовленная. Концовка не может свалиться как снег на голову. В ней всегда должен быть реализован один из вариантов развития событий, известный зрителю. Концовка должна логически следовать из всего повествования. Менять правила, когда игра почти закончилась – нечестно!

Неизбежная. Можно сказать иначе – уместная. Концовка должна быть настолько подходящей, чтобы, посмотрев фильм, зритель подумал, что другой и быть не могло – но только после того, как фильм закончится. Ведь, как мы сказали, она должна быть...

Неожиданная. Вот тут и начинаются сложности. Неожиданность концовки – это награда зрителям за долгое ожидание. Именно по концовке зрители будут судить о фильме. Они будут оценивать, стоил ли финал потраченного времени.

Очень редко можно встретить хорошую двусмысленную концовку. Кроме того, это логическое противоречие.

Обратим внимание на самый известный и, по мнению многих, самый эффектный финал в истории кино – концовку «Касабланки». Она однозначна: Ильза улетает с Виктором Лазло, Рик отпускает ее. Концовка подготовлена: мы видели, как Рик помог молодому человеку выиграть в рулетку в начале фильма. Эта сцена показывает, что в душе Рик – идеалист. Можно сказать, что концовка была неизбежной: говорят, во время съемок режиссер думал о нескольких вариантах финала, но когда первый был отснят, понял, что он и есть правильный, и что эта история не могла закончиться никак иначе.

Кроме того, эта концовка, действительно, неожиданна – такой ее делает жанр фильма. История любви, в которой герой не добивается девушки? Кто бы мог подумать, что такой фильм может быть самым романтичным фильмом всех времен!

Концовка должна исполнять «обещание», которое вы дали зрителю в первой части фильма. Нарушайте слово на свой страх и риск. Два примера, как этого делать не надо – фильмы «Молодой Шерлок Холмс» и «Иствикские ведьмы». В них завязка дает зрителю обещание, а развязка его не исполняет.

И Шерлок Холмс и Дэрил ван Хорн, которого играет Джек Николсон в «Ведьмах», заявлены в начале фильма, как умные, проницательные персонажи. Они используют разумные доводы, разговаривают лаконично и красноречиво. Естественно, мы ожидаем, что эти качества будут использованы и в развязке. Вместо этого в одном фильме персонаж беспрестанно дерется («Молодой Шерлок Холмс»), а во втором все заканчивается лавиной спецэффектов («Иствикские ведьмы»). Эти концовки никак не связаны с началом, а потому зритель их не оценил.

Могу объяснить и проще. Если фильм начинается, как боевик, то и концовка должна быть соответствующей – диалог в зале суда, наверное, не подойдет.

Да, действительно, иногда в самом начале третьего акта смена жанра придает фильму дополнительную энергию (на охотника начинается охота, убийца предстает перед судом и т.д.). Это изысканный драматический прием. Тем не менее, к завершению фильма, персонажи должны вернуться на свои места. Часто сценарист плюет на героев в поисках грандиозного финала. Но, обратите внимание, что зрелищность не является одним из непременных атрибутов концовки. Ведь аудитория ждет не просто зрелища, а удовлетворения от того, как вы разрешите заявленную ситуацию.

Концовка должна логически следовать из всего повествования. Менять правила, когда игра почти закончилась – нечестно!

В качестве примера я могу привести картину «Во власти Луны». Кто бы мог подумать, что фильм может прекрасно заканчиваться диалогом во время ужина в кругу семьи. А между тем, это отличная уникальная и неожиданная концовка.

Еще пара примеров фильмов, где все сделано правильно:

«Робокоп»: Ключевой находкой было решение авторов не делать персонажей глупыми, напротив, они сделали всех умными (в том числе и злодеев) и сыграли на столкновении разных стратегий. Результатом стала великолепная финальная сцена.

«К северу через северо-запад»: За последние 7 секунд фильма перед нами проносятся кадры смерти, спасения и свадьбы. Без сильных образов хорошей концовки не бывает!

«Аладдин»: Мы с Тедом гордимся тем, какое поражение терпит злодей в конце мультфильма. В тот момент, когда мы присоединились к числу авторов «Аладдина» история заканчивалась тем, что Аладдин подменял лампу и Джафар падал в пропасть, пытаясь вызвать Джина из подложной лампы. Но Тед никак не мог избавиться от образа Джафара, попадающего в ту самую лампу, за которой он охотился на протяжении всего мультфильма. Это был не просто отличный образ, но и абсолютно уместный исход истории.

Развивая его, мы поняли, что у Аладдина должна появиться идея, как обмануть Джафара и сделать его могущественным джином – узником лампы. Даже второстепенный сюжет о Джине, который мечтает освободиться из лампы, появился из

необходимости подготовить финал. Этот сюжет объяснял, что лампа – своего рода тюрьма. Большинство зрителей не ожидают, что Джафар окажется пленником лампы, но когда это случается, то кажется, что концовка абсолютно логична и история не могла закончиться никак иначе.

Именно по концовке зрители будут судить о фильме. Они будут оценивать, стоили ли финал потраченного времени.

Добиться того, чтобы концовка была неожиданной, обычно бывает сложнее всего. Я всегда пытаюсь понять: ответ на какой вопрос не известен зрителю. В детективах это КТО и, если не ясен мотив преступления, ПОЧЕМУ. В боевиках, мы практически всегда знаем ЧТО случится: герой победит – но неизвестно КАК это произойдет. Соответственно зрителя нужно удивить тем, КАК будет одержана победа. Иногда попадаются сценарии, в которых удивительным оказывается ответ на вопрос ГДЕ – помните, где оказывается Ганнибал Лектер в «Молчании Ягнят»? Сложно написать сценарий, в финале которого дается ответ на вопрос КОГДА, поскольку к такой развязке тяжело подвести, не раскрыв все карты зрителям, а это убивает элемент неожиданности.

Итак, если вы знаете, ответ на какой вопрос вы будете удерживать до конца: КТО, ПОЧЕМУ, ЧТО, КАК или ГДЕ – возможно, вам будет чуть легче сделать финал неожиданным. Старайтесь использовать вопрос ЧТО – в этом случае зритель совершенно не догадывается, ЧТО произойдет, до самого финала.

Давайте рассмотрим еще одну концовку – финал мастерски написанного сценария «Жар тела». Когда Нед Рэсин просматривает выпускной альбом и видит там имена Мэри Энн Симпсон и Мэтти Уокер, мы вместе с ним узнаем, КТО подставил его, и КЕМ была Мэтти на самом деле. Мы понимаем, ЧТО все-таки случилось и КАК. Та, которую мы считали Мэтти Уокер, давным-давно поменялась именами с другой девушкой, которую потом убила и оставила во взорванном домике. А подпись под фотографией («Быть богатой и жить в экзотической стране») даже объясняет, ПОЧЕМУ она это сделала. Наконец, последний кадр показывает, ГДЕ Мэтти оказалась – на пляже в экзотической стране. Прекрасный финал!

Если фильм начинается, как боевик, то и концовка должна быть соответствующей – диалог в зале суда, наверное, не подойдет.

В идеале, весь сценарий с первой страницы, так или иначе, должен работать на развязку. Однажды нам с Тедом прислали сценарий, к которому автор приложил «возможный трагический финал» и «возможный хэппи-энд». Над этим случаем мы смеемся и по сей день. Если автор не готовил концовку на протяжении всего сценария, то как может такой финал быть эффективным!

И последнее замечание относительно грустных концовок. Часто начинающие авторы поддаются соблазну написать трагический финал: они считают, что это редкость в кино. На самом деле, не такая уж и редкость – в Голливуде полно неснятых сценариев с типичными для плохих сценариев «трагичными концовками».

Результатом такого выбора становится, как правило, грустный финал судьбы сценариста.

Так что, работайте над концовкой, пока она не будет: однозначной, подготовленной, неизбежной и неожиданной. Придумайте хорошую концовку своему сценарию и, кто знает, может быть, это определит хороший финал и вашей личной истории. Однозначно, сценарий продается. Для этого ему придется пройти тщательную подготовку – придется усердно над ним поработать. Конечно, нам бы всем хотелось думать, что такой конец неизбежен, но, пока это не произойдет, сделка будет, как ни странно – неожиданной!

НАПИСАНИЕ СИНОПСИСА

Рина Грант – профессиональная переводчица и журналист, сотрудник бюро литературного перевода

В англоязычной издательской практике существует два схожих понятия: «a synopsis» (синопсис) и «an outline» (изложение содержания). В нон-фикшн существует также понятие «a summary» «краткое содержание», но оно практически не применяется к художественной литературе, так что мы его касаться не будем. Сначала разберем разницу между первыми двумя, а потом рассмотрим каждое в отдельности.

Первое различие между синопсисом и изложением это длина. Вообще нужно сказать, что «синопсис» и «изложение» это очень широкие понятия, жестких правил по длине и форме тут нет. Стандартный синопсис обычно не превышает полутора, максимум двух страниц через один интервал. Изложение содержания гораздо длиннее и может достигать нескольких страниц на каждую главу в законченном виде страниц тридцать-сорок через один интервал.

Но это «стандартный вариант». Некоторые издательства предъявляют свои, особые требования к длине синопсиса или изложения, о которых всегда упоминают в своих WG. При подаче материалов иные редакторы требуют «синопсис или изложение», другие «синопсис плюс подробное изложение», третьи «синопсис, три первые главы и изложение остального содержания», четвертым не надо вообще ничего, и т.д. и т.п. Обо всех таких предпочтениях говорится в редакционных Writers' Guidelines. Кстати,

издательства часто предпочитают формулировку *Submission Guidelines*, но это означает то же самое: указания для потенциальных авторов.

Если в *Submission Guidelines* особых требований к длине синопсиса или изложения нет, то посылается «стандартный вариант»: одна-полторы, максимум две, страницы на синопсис и/или подробное многостраничное изложение.

Второе различие между синопсисом и изложением это их содержание. Изложение это последовательный пересказ событий произведения глава за главой. В подробностях мы об этом поговорим ниже, в разделе об написании изложения. А сейчас обсудим в подробностях написание синопсиса.

1. Что такое синопсис

Синопсис представляет собой не пересказ событий романа, а краткую обрисовку сути произведения кто, где, когда, основной конфликт, духовное изменение героя в результате. Это как бы призма, которая свет вашего произведения преломляет под определенным углом так, что остается один сфокусированный луч. Поэтому значительная часть сюжета и персонажей вообще не упоминается в синопсисе все детали, все второстепенные сюжетные отклонения отсеиваются, остается только самая суть вашего замысла и идеи романа.

Маленькое отступление. У нас существует убеждение, что западная литература якобы бездуховна, пишется ради денег, не призывает читателя к высшим ценностям. Я не знаю, откуда взялось такое мнение. Основной критерий, по которому любой редактор

судит присланное произведение, особенно в США, где понятие «политкорректности» возведено на пьедестал, это именно идея романа и духовный выбор, который стоит перед главным героем. Нелегкая внутренняя борьба, конфликт добра со злом и перерождение героя в результате событий романа вот о чем должен быть ваш синопсис (и сам роман, есно). Сюжет важен постольку, поскольку он поддерживает идею. Американскому редактору интересен тот роман, в результате которого герой после напряженной внутренней борьбы изменяет действительность и себя к лучшему – аavorоченный сюжет должен логически проистекать из сложностей этой борьбы. Поэтому синопсис прежде всего должен раскрывать идейную суть произведения.

Я уже говорила, что несколько лет назад мне посчастливилось попасть на двухнедельный семинар, посвященный написанию синопсисов. Две недели неустанного переписывания, рецензирования, выслушивание безжалостной критики педагога и коллег, ловля тараканов в чужих синопсисах – этот «полевой лагерь» дал нам больше, чем годы неспешных «занятий литературой».

Нам рассказали, в частности, что некоторые хорошие авторы тратят на написание синопсиса столько же времени, сколько на написание романа. В любом случае синопсис пишется не день и даже не неделю. Ухватить самую суть 600-страничного текста и подать ее в нескольких абзацах так, чтобы было ясно, увлекательно и убедительно – для этого требуется труд и время.

Дело в том, что именно сам автор часто имеет совершенно неправильное представление о том, что за произведение он написал. «Со стороны виднее» – это абсолютно

верно по отношению к литературе. Поэтому перед написанием синопсиса вам абсолютно необходимо чужое мнение, взгляд на рукопись со стороны.

Тут» очень уместно упомянуть главных друзей автора – бета-ридеров. Бета-ридер – это друг или коллега автора, который согласился бесплатно, по дружбе прочитать ваш роман и высказать все замечания, которые только пришли ему в голову. Желательно иметь нескольких разных бета-ридеров, чьи знания и интересы дополняют друг друга: один выловит все грамматические ошибки, другой прочел все романы в данном жанре и точно знает, в чем рукопись не соответствует жанровым требованиям; третий, наоборот, не любит и не читает данный жанр – тем лучше будет, если и его «задело».

Перед написанием синопсиса очень важно прислушаться к мнению бета-ридеров. Если все в один голос утверждают нечто, чего вы сами не знали о своем произведении, значит, скорее всего, правы они, а не вы. Например, вы на полном серьезе писали готический «темный» триллер, а бета-ридеры утверждают, что получилась отличная пародия – смеялись от души. В этом случае вы поступите умно, если при написании синопсиса и рассылке рукописи учтете эту разницу мнений. А если их суждения совпадают с вашим представлением о собственном сочинении значит, вы действительно на верном пути.

Первые черновики синопсиса, первые попытки описать свое произведение часто похожи на письмо Ваньки Жукова. Неопытный автор старается пересказать все перипетии сюжета, упомянуть все важные события и действующих лиц. Поэтому еще раз

повторю: сюжет – это производное от идеи, от темы романа. Вот именно тему и идею нужно раскрыть в синопсисе – посредством тех деталей сюжета, которые их иллюстрируют наилучшим способом.

2. Написание мини-синопсиса, или аннотации

Будет хорошо, если перед написанием синопсиса автор посвятит некоторое время подготовительной работе – написанию мини-синопсисов в одно и несколько предложений. Эта работа помогает сконцентрироваться и получить ясное представление о сути собственного произведения. Эти мини-синопсисы автор может затем использовать как готовые аннотации – известны случаи, когда именно их издательства использовали потом для рекламы книги.

Прежде всего автор должен посмотреть на произведение и честно себя спросить: какова основная мысль моего романа? С чем борется герой? Почему он победил или проиграл? Мнения бета-ридеров при этом должны обязательно учитываться.

Потом нужно взять побольше бумаги (или включить компьютер) и постараться сформулировать эту главную идею в одном предложении. На это уйдет много попыток, бумаги и времени. При этом надо охватить только главную сюжетную линию, главный нравственный выбор героя, а заодно раскрыть, «кто», «где» и «когда». Пишется любой вид синопсиса всегда в настоящем времени. Вот например:

Когда нищий петербургский студент Родион Раскольников в приступе лихорадки убивает двух невинных женщин, он и не догадывается, что его главным врагом станет не хитроумный следователь, а собственная совесть.

Идея произведения – борьба с совестью, преступление и наказание. Кто – больной, нищий студент Раскольников (сразу сочувствие, а не ненависть к убийце). Где – в Санкт-Петербурге. Когда – подтекст предполагает, что в «тогдашнем», дореволюционном Петербурге. Сюжетная линия – охота хитроумного следователя за убийцем Раскольниковым, а также муки совести последнего.

Также в этом предложении необходимо дать редактору ясное представление, к какому типу и/или жанру относится ваша рукопись. Ваше описание романа должно подпадать под требования нужного редактору жанра или стиля, даже если сам роман целиком в эти рамки не укладывается.

Например, если у вас детектив, где двигатель жанра это преступление, то такой мини-синопсис будет сконцентрирован на самом преступлении (а, скажем, не на побочной любовной линии, как бы ни была она важна для сюжета).

Роман о любви – упор в синопсисе делается на эмоциональные отношения двух главных персонажей, а сюжет, место и эпоха действия лишь добавляют колорит.

Роман для детей или о детях – синопсис строится на приключении главного героя-ребенка, даже если оно лишь небольшая часть «настоящих» приключений взрослых персонажей романа («Остров сокровищ» это «маленькая» история юнги Джима, и

синопсис будет о ней, а не о захвативших «Испаньолу» пиратах. «Подросток» это «маленькая» история взросления Долгорукого, и синопсис будет о ней, а все серьезные интриги и предательства, которым он явился свидетелем, будут упомянуты в синопсисе только как двигатель его духовного роста.)

Все это может показаться элементарным, но зачастую автору действительно очень трудно определить, «о чем» его произведение. И такая тренировка – написание мини-синопсисов – помогает посмотреть на рукопись трезвым взглядом.

Таковыми «аннотациями» в одно предложение на собственный роман надо покрыть не одну страницу и заниматься этим не один день. Тогда наконец у автора будет более-менее ясное представление о том, что же такое он написал. Это – первый этап подготовки к написанию синопсиса.

Второй этап – написание аннотации из двух предложений. Выдающийся американский педагог Дуайт В. Свейн, чей умный и сложный учебник *Techniques of the Selling Writer* регулярно переиздается с 1965 года, приводит свой принцип написания таких «мини-синопсисов», по принципу «Утверждение – вопрос»:

Такой синопсис состоит из двух предложений, которые содержат пять ключевых элементов литературного произведения. Это:

1. Герой. Это о нем книга, он борется с препятствиями, он взаимодействует с другими действующими лицами.

2. Ситуация. Это тот фон дестабилизирующих событий, который вынуждает героя действовать.
3. Цель. Если герою нечего добиваться и не с чем бороться, то и книги нет. Добьется он своей цели или нет – неважно. Главное, чтобы он боролся.
4. Противник. Это может быть кто или что угодно человек, общественный порядок или сила природы. Но лучше читаются те книги, в которых противник олицетворяется конкретным человеком.
5. Угроза. Для достижения убедительной кульминации нужно, чтобы герою угрожало Нечто Невыразимо Ужасное с чем ему в кульминации придется встретиться лицом к лицу. И это Нечто должно быть как можно более зримым и конкретным!

Имея эти пять элементов, мы можем составить схему из двух предложений, в которой первое предложение – это утверждение: герой, ситуация, цель.

Второе предложение – это вопрос: сумеет ли герой преодолеть противника и угрозу? Вот как это выглядит на примере:

Герой: Когда Иван Иванович Мотыльков, скромный работник бухгалтерии,

Ситуация: узнает, что половина его сослуживцев – внедрившиеся пришельцы с планеты Глюк,

Цель: он пытается проникнуть в их ряды и ликвидировать корабль пришельцев.

Противник: Сумеет ли Мотыльков противостоять хитроумию вождя пришельцев Бйххра

Угроза: и спасти нашу планету, которой уготована участь энергетического придатка системы Глюк?

Будет хорошо, если автор потренируется писать три разных вида синопсиса: короткий на 2-3 абзаца, средний на 5-6 абзацев и большой на полторы-две страницы. Это, во-первых, необходимость: всегда будет под рукой синопсис того размера, который требуется. Во-вторых и в-главных, написание разных видов синопсиса это незаменимая, драгоценная литературная практика. Умение «отсечь все лишнее» так, чтобы ваше произведение предстало в своем истинном виде, требует от автора абсолютного владения словом. Если в самом романе можно размазать мысль или образ на полстраницы, можно повториться, употребить неточное слово, то при написании синопсиса каждое слово должно нести 200-процентную нагрузку.

Я уже говорила, что синопсис – это не пересказ содержания произведения. Синопсис должен дать представление о том, как РАЗВИВАЕТСЯ роман. Так что, прежде чем говорить о синопсисе, нам придется немножко поговорить о драматургии литературного произведения.

3. Драматургия романа

Я буду говорить просто, популярно, так что литературоведы могут выйти или заткнуть уши. Буду говорить так, как я сама понимаю – а я не люблю умных слов и длинных предложений. Это не научная работа, а пост в блоге.

Развитие любого литературного произведения можно представить в виде кривой с несколькими пиками – сюжетными узлами. Причем это не зависит от того, планировал ли автор свой роман заранее или писал как бог на душу положит. Хорошо написанное литературное произведение всегда обладает выраженной структурой; чувство гармонии и формы – это неотъемлемая составляющая писательского таланта, поэтому в той или иной степени эта схема присутствует во всех хороших сочинениях.

Как правило, структура любого художественного произведения (вне зависимости от того, планировал ли ее сознательно автор) состоит из следующих элементов:

1. Экспозиция. Это самое начало романа, вступление, где герои представлены в типичной для них обстановке, за привычными занятиями. Еще ничего не случилось.
2. Завязка. Это те события, благодаря которым жизнь героя вот-вот изменится необратимо – с минуты на минуту возникнет та проблема, которую ему придется распутывать до конца книги. Но пока проблема не возникла, у героя еще есть шанс повернуть жизнь в прежнее русло и жить по-старому. Завязка – это часть книги, представляющая собой первый моральный выбор героя.

3. Завязка разрешается событием, которое называется «первый сюжетный узел» – first plot point. Герой принял решение и взвалил на себя ношу, которую ему придется тащить до конца книги. Или совершил поступок, последствия которого будут дальше расти и расти. Первый сюжетный узел «Преступления и наказания» – это убийство. Все, что до того, – завязка: у Раскольникова еще есть шанс передумать и жить по-прежнему.

Тут нужно заметить, что в современной литературе существует тенденция начинать произведение сразу с первого сюжетного узла: захватить внимание читателя, заинтриговать его. Но это вовсе не значит, что экспозиция и завязка опускаются: наоборот, они всегда присутствуют, но уже постфактум, в виде флэшбэков, как воспоминание персонажей о том, что было «до того». Информация, излагаемая в экспозиции и завязке, важна для понимания характеров и ситуации, и ее полное отсутствие изуродует произведение.

4. После события первого сюжетного узла начинается собственно роман: последовательная цепь сцен, в которых герой изо всех сил старается противостоять свалившимся на него проблемам, но вместо этого запутывается все больше и больше. Примерно в середине произведения этот поток действия разражается мини-кульминацией. Это второй сюжетный узел (second plot point).

Обычно подобная срединная мини-кульминация выражается либо во временном духовном поражении героя, либо в его таком же временном торжестве. Как правило, после этого его везение разворачивается на 180 градусов: если в

первой половине романа герой контролировал ситуацию, то теперь он начнет проигрывать; если в первой половине на него сыпались все шишки, то теперь удача будет на его стороне. Типичный пример серединного узла – это «Гамлет», сцена мышеловки. До этого Гамлет владел ситуацией; теперь под тяжестью правды он духовно ломается – начинается дорога к его гибели.

5. Опять наш герой борется-борется, тем самым запутывает ситуацию все больше и больше, и примерно за четверть до конца книги наступает третий сюжетный узел (third plot point). Это событие или сцена -провозвестник близящейся кульминации. Происходит некое фатальное событие, после которого персонажи уже ничегощеньки изменить не смогут: кризис неизбежен, и это они сами своими действиями навлекли его себе на голову. Например, третий сюжетный узел «Приключений Гекльберри Финна» – это выдача негра Джима под арест семье Фелпсов.

Тут надо сказать, что события сюжетных узлов всегда связаны с идеей и темой романа. По этому признаку их легко отличить от других событий рукописи. Идея «Гека Финна» это внутренняя свобода личности, тема романа – угнетение этой личности во всех формах в американской глубинке, работорговля и расизм, поэтому именно потеря негром Джимом свободы становится узловым событием романа. А не, скажем, тот момент, когда Гека принимают за Тома Сойера.

6. После этого кризис уже неотвратим: всё пропало, герой проиграл. Вслед за кризисом наступает так называемый мрачный момент – а dark moment, когда на героев и читателя опускается осознание произошедшей трагедии. Зло победило. Читатель просто не представляет, каким образом герой может выпутаться из абсолютно безвыходной ситуации. Именно в этот момент герою опять понадобятся те духовные ценности, которые автор выдвинул в качестве идеи книги (вообще-то эти ценности автор ненавязчиво впаривал читателю на протяжении всего произведения).
7. И дальше возможны два варианта. Либо герой мобилизуется, перерождается и совершает невозможное, проявляя чудеса силы духа и сообразительности. Либо он ломается и гибнет окончательно. И то, и другое и есть кульминация произведения.

Желательно, чтобы она сопровождалась катарсисом – мощным чувством очищения и духовного полета. Закрыв книгу, читатель должен ощущать себя лучше, сильнее, чище, чем до чтения – пусть даже это продлится пять минут. Психиатрия утверждает, что катарсис – это сильнейшая эмоция наслаждения, сравнимая по своей силе только с заложенными в нас природой базовыми положительными эмоциями: еда и размножение. То есть, получается, в нас генетически заложена потребность в эмоциональном очищении. Вот человечество и стремится вызвать у себя катарсис: создает трагедии, романы и прочее искусство. :-)

8. Наконец, за кульминацией следует развязка: краткое разрешение личных историй занятых в романе персонажей. Читатель всегда хочет знать: «а что дальше было?» Развязка призвана удовлетворить это любопытство.

Я понимаю, что большинство читающих – люди образованные, творческие и в этом самопальном ликбезе не нуждались. Тем более что ни одно произведение полностью в эту прокрустову схему не укладывается. Но я решила ее напомнить вот так примитивно-прямолинейно, потому что она имеет самое непосредственное отношение к теме написания синопсиса.

4. Написание синопсиса

Самое первое, что вам нужно сделать при написании синопсиса, – это проанализировать свой роман по вышеприведенной схеме. Какое событие или решение изменило размеренную жизнь героя? Почему – что его привело к этому решению? Кто ему противостоит – человек, политический режим, сила природы? Какие шаги герой предпринимает к достижению цели? Как его поведение связано с его характером или слабостями? Чего именно он пытался добиться в середине романа? Почему дальнейшие события привели к кризису? Что из себя представляет кульминация? Сформулируйте ее так, чтобы возможно было ощутить катарсис или хотя бы понять, что он присутствует.

И самый главный вопрос – каким образом изменился духовно главный герой? С чего он начал и каким человеком закончил книгу? Кто были те люди, друзья и враги, которые сыграли решающую роль в этом изменении?

И вот теперь вы можете писать синопсис. :-)

Чем длиннее синопсис, тем проще дать детали повествования – и тем больше опасность, что это будут детали ненужные, к сути романа отношения не имеющие. Поэтому сначала лучше написать короткий синопсис на пару абзацев, в котором формулируется только содержание ключевых моментов произведения.

Одно предложение – завязка, по предложению на каждый сюжетный узел, затем кризис и кульминация, развязка. Помимо этого, надо суметь в этих предложениях ответить на основные вопросы – кто, где, когда, почему и как. И непременно передать атмосферу произведения, дать представление о жанре (если это жанровое сочинение) и стиле.

В синопсисе средней длины можно каждый сюжетный узел книги описывать целым абзацем в три-четыре предложения. Здесь можно глубже прописать характеры и передать настроение произведения.

Поосторожнее с подробностями собственно сюжета: кто куда пошел, что сделал и что из этого вышло. С ними очень легко переборщить. Старайтесь, чтобы повествование представляло собой плавную логическую прямую, все не имеющее к ней прямого отношения безжалостно выкидывайте. Большого количества информации память читающего не удержит, внимание начнет блуждать и он потеряет интерес к рукописи.

Обязательно покажите синопсис нескольким бета-ридерам: как читавшим рукопись, так и еще не знакомым с нею. Учтите все их замечания: стопроцентная гарантия, что будут реакции вроде «а мы не поняли... кто? куда? почему? что он там делал?»

Наконец, большой синопсис на полторы-две страницы представляет собой довольно подробное и внятное описание произведения. В такой синопсис, как сказано ниже, хорошо включить яркие цитаты из книги и маркетинговую информацию.

Примеры приводить не буду, т.к. примеры – вещь скучная, неубедительная и все равно никто их никогда не читает :-))

5. Напоследок еще несколько «правил», которые нужно учитывать при написании синопсиса:

1. Синопсис должен вызывать эмоциональное сопереживание

При написании синопсиса очень велика опасность удариться в сухое перечисление фактов и действий. Но книга – это не голый сюжет, а прежде всего обратная эмоциональная связь с читателем. Поэтому синопсис должен быть написан сильно, убедительно, с тем, чтобы вызвать у читателя (редактора) эмоциональный отклик – эмпатию, сопереживание происходящему с героями.

2. Чем короче синопсис, тем меньше упоминается персонажей.

Даже если место позволяет, нельзя вставлять в синопсис каждую старушку, которой герой помог перейти улицу. Нужно помнить, что большое количество действующих

лиц память читателя (редактора) не удержит. Редактор начнет путаться, кто есть кто, начнет заглядывать в начало, начнет раздражаться.

В коротком синопсисе достаточно упомянуть троих-четверых главных персонажей, считая главного героя. И это всё!

В более длинном синопсисе количество действующих лиц увеличивается пропорционально, с одним условием: все это должны быть люди, непосредственно влияющие на сюжет и духовное развитие героя. «Эпизодические» персонажи не упоминаются в синопсисе никогда. Они могут упоминаться только в подробных многостраничных изложениях, и то только в том случае, если их присутствие влияет на сюжет и развитие героев (например, Фрида в «Мастере и Маргарите»).

3. Характеристики персонажей.

Некоторые авторы стремятся передать в синопсисе все богатство психологической сложности своих персонажей. Они забывают, что редактор еще не читал роман и не знает героев. Сложные характеристики понятны только тому, кто уже хорошо знаком с произведением – а незнакомому человеку они кажутся нагромождением неубедительных, нелогичных характеров. Поэтому каждому упомянутому персонажу присваивается только одна прямолинейная, даже лобовая характеристика. Она может изменяться только тогда, когда это изменение имеет решающее значение для сюжета (например, храбрец неожиданно трусит и этим меняет ход событий).

4. Имена персонажей.

Об именах собственных в синопсисе следует сказать две вещи. Во-первых, число названных по имени персонажей должно быть сведено к абсолютному минимуму. Только ключевые персонажи имеют на это право. Ни один второстепенный персонаж не упоминается в синопсисе по имени (если вообще упоминается). «Сосед», «следователь», «Танина учительница» так следует метить большинство персонажей.

На уже упоминавшемся семинаре мы пришли к выводу, что число упоминаемых по имени персонажей не должно превышать пяти даже в длинном 2-страничном синопсисе. Больше память читателя просто не удерживает. Чем короче синопсис, тем меньше имен. В короткой аннотации на 1 абзац можно вообще не упоминать имя даже главного героя, оно ведь в принципе никому не важно и не интересно. Лучше заменить его яркой характеристикой, вызывающей в воображении образ героя – «бывший автогонщик», «безработный репортер» и т.п.

Во-вторых, каждому упоминаемому по имени персонажу присваивается только одно имя, без вариантов. «Сашка», «Александр Сергеевич Петров» и «Сергеич» возможно, в разных ситуациях вашего героя зовут по-разному. Но читатель будет путаться, пытаясь сообразить, о ком именно из героев идет речь. Поэтому остановитесь на одном варианте имени (том, который наиболее точно отражает характер героя) и называйте его только так на протяжении всего синопсиса.

Это особенно относится к тем случаям, когда вы действительно посылаете рукопись в англоязычное издательство. Тем, кто не владеет русским языком, абсолютно непонятно, что «Санечка», «Шура» и «Александра Кузьминична» это один и тот же че-

ловек. Кстати, это наиболее распространенная жалоба западных любителей русской классики. Им трудно разобраться в вариантах имен каждого из героев половина времени у них уходит не на чтение, а на попытки рассортировать по именам русских персонажей!

5. Эмоции и мотивировки персонажей.

Как и характеристики, так и эмоции и побуждения героев должны быть в синопсисе ясными и простыми. Каждому присваивается только одна цель, одна главенствующая эмоция. Принцип тут тот же, что и с характеристиками: читатель, не знающий романа, не сможет разобраться во многочисленных тонкостях их чувств и потребностей. Поэтому все лишнее должно отсекается: каждому из упоминаемых персонажей присваивается одно, главное для его «роли» чувство (ревность, надежда, чувство долга) или одно побуждение, одна цель. Иметь больше одного позволено только главному герою.

6. Второстепенные сюжетные линии.

В коротких, на 1 абзац, синопсисах они не упоминаются вообще. Если основная и второстепенные сюжетные линии переплетаются, придется провести небольшую хирургическую операцию – подправить, даже слегка исказить содержание, но привести в синопсисе только основную сюжетную линию, голую.

Кстати, отдельные (одно-два) незначительные искажения мелких деталей содержания в синопсисе вполне допустимы. Очень трудно бывает ясно сформулировать сю-

жет целой книги в одном предложении – чем-то неизбежно придется пожертвовать, что-то выпустить или «подправить». Главное – это передать смысл и дух произведения. Ни в коем случае не лгать и не приукрашивать, но если какие-то небольшие детали в отрыве от текста самого романа звучат неубедительно или нелогично, их можно опустить или слегка видоизменить.

В более длинных синопсисах следует упоминать второстепенные сюжетные линии только постольку, поскольку они влияют на развитие героя или главной сюжетной линии. В хорошем романе второстепенные сюжетные линии – это всегда контрапункт к основной, под другим углом показывающие ту же духовную проблему и ее последствия. Еще раз повторю, что все упоминаемое в синопсисе должно фокусироваться на духовной проблеме главного героя и вытекающих из нее перипетиях сюжета.

Это особенно сложно сделать, если речь идет не о жанровой, а современной элитарной литературе, где зачастую многие сюжетные линии переплетаются, образуя единую историю. Тем не менее придется это сделать. Нужно выделить одного героя, чья история является главной в книге, а остальные затронуть лишь постольку, поскольку они влияют на его жизнь.

Если таких героев и историй в книге несколько и все – главные, то написать убедительный синопсис будет очень сложно. Такой вариант был у нас на семинаре: одна из участниц представила роман, в котором параллельно развивались истории четырех женщин. Мучений с этим синопсисом было очень много, и даже после много-

кратного редактирования звучал он крайне неубедительно. В таком случае автору придется проявить изобретательность: главное – писать так, чтобы предельно четко доложить содержание, проблемы героинь и то, что их друг с другом связывает.

7. Цитаты из произведения.

Очень хорошо включить в синопсис краткие цитаты из самого произведения. Это может быть ваша характеристика персонажа, летучая фраза или фрагмент диалога. Длина такой цитаты может достигать целого абзаца – но не более. Подобные вставки обогащают синопсис, он сразу звучит живо и непринужденно.

8. Мелкие подробности сюжета.

Все не имеющие отношения к проблеме героя подробности опускаются. Например: «Матвей встречает Марью в магазине, куда та пришла купить колбасы.» Важен ли магазин? Возможно: в том случае, если Марью обвинят в краже колбасы и если это повлияет на ход сюжета. Но если и то, и другое – просто бытовые подробности, им нет» места в синопсисе. Матвей встречает» Марью, точка.

9. Указать концовку.

В синопсисе обязательно надо полностью раскрыть, чем заканчивается роман. Нельзя писать, например: «Так кто же убил Матвея? Мы это узнаем, если дочитаем книгу до конца...» Обязательно нужно раскрыть все «секреты» и интриги – например, имя убийцы или способ совершения преступления. Редактор должен знать всё!

10. Литературный жаргон.

Нежелательно упоминать в тексте синопсиса «профессионализмы» литературоведческие и издательские термины. Например, «в экспозиции главный герой узнает...», «их встреча является кульминацией романа...», «эта сюжетная линия служит контрапунктом к...» и т.п. Они отстраняют читателя, напоминают ему, что перед ним не увлекательная история, а продукт умственной деятельности автора. Синопсис должен читаться на едином дыхании, как и сам роман – рассказывайте его, а не анализируйте.

11. Маркетинговая информация.

Если по какой-либо причине к пакету документов не прилагается заявка, то синопсис следует закончить маркетинговой информацией о рукописи романа. Перечислите недавно вышедшие книги данного издательства, подобные вашей; объясните, чем ваша на них похожа и чем отличается. Упомяните, почему вы ее написали: например, на основании личного опыта или же вы являетесь специалистом в данной области.

Написание изложения содержания (an outline).

Вот тут вы уже будете пересказывать содержание, причем во всех подробностях, все места действия и диалоги, сцена за сценой и глава за главой. Но и тут надо стараться, чтобы всё было четко, логично и передавало не только содержание, а прежде всего

духовные метания и рост героев и саму ауру произведения. Поменьше имен собственных, никакой путаницы в мотивировках и характеристиках персонажей. Обязательно дайте прочитать бета-ридерам. Если им будет скучно или непонятно - редактор и вовсе выкинет в корзину. Переписывайте до тех пор, пока изложение не заблестит простотой и ясностью.

Всем творческих успехов!

ШЕСТНАДЦАТЬ ПРАВИЛ ДЛЯ ЛУЧШЕГО НАПИСАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Мартелл Вильям

Несколько простых принципов написания успешного киносценария. Самое главное – выбрать правильный сюжет. Он должен быть оригинальным в той же степени, как оригинален пирог, который по любимому рецепту печет твоя мама на протяжении последних тридцати лет. Зрители любят получать старые вкусы под новым соусом или с новой начинкой.

...Правильный выбор главного героя фильма не менее важен. Если он положительный герой, то у него должен быть, как минимум, один недостаток. К примеру, он ненавидит бананы или вечно ходит с развязанными шнурками. В этом случае, сравнивая себе с героем, зритель не будет чувствовать себя ущемленным. В свою очередь,

отрицательный герой должен внушать хотя бы толику симпатии: он, например, может любить бананы, а его шнурки всегда в порядке.

Правильный финал фильма – половина успеха. Он должен быть неожиданным, но не настолько, чтобы зритель почувствовал себя идиотом, не подозревавшим о подобной возможности на протяжении 90 минут фильма.

Правило 1. Только не натюрморты

Не предавайтесь долгим описаниям вещей или интерьера. Декорацию все равно будут делать художники, а у читателя есть воображение. Чаще всего в описании фразы "Спальня Мити. Утро.", - вполне достаточно. Ваша работа - кратко и образно описать действия героев и написать их диалоги.

Правило 2. Деталь

Иногда нужно дать деталь. Например, «Спальня Мити, утро. На полу разбросано дорогое женское нижнее белье». Или «Спальня Мити, утро. На стене висят фотографии «псов войны». Обратите внимание, что эти детали делают характер персонажа. Это два разных Мити!

Правило 3. Прятать описание

Описание можно спрятать в действии. "Спальня Мити, утро. Митя спускает ноги с драной бабушкиной кушетки и наступает на белый шелковый лифчик". Читатель сконцентрирован на Мите, и ему не скучно читать "спрятанные" описания кушетки и лифчика.

Правило 4. Экономичное письмо

"Экономичное письмо" одновременно описывает действие, интерьер и персонажей, как это было показано в предыдущем совете. Писать экономично - это ква-

лификация настоящего сценариста. Для прочувствования этого представьте, что вы будете посылать сценарий телеграммой, и каждое слово стоит 2 бакса.

Правило 5. Фильтруйте слова

Первый вариант сценария можно писать методом мозгового штурма. При этом на бумагу выплескиваются все слова, которые пришли на ум, но затем сценарий переписывается и отбирается одно из пяти. Читателю подается только отфильтрованный вариант.

Правило 6. Более конкретный синоним

Постарайтесь в каждой сцене заменить часто встречающиеся общие глаголы или существительные (идет, говорит, смотрит, дом, женщина) их более конкретными синонимами. **Правило 7. Но мне нужно описать это место!**

Хорошо, если художники будут решать, как это будет выглядеть, то сценарист вправе описать, как это чувствуют персонажи. Но не увлекайтесь этим - вы пишете сценарий, а не любовный роман!

Правило 8. Тропы

Все поэтические тропы в вашем распоряжении. Метафоры, сравнения, синекдохи и т.п. Только не увлекайтесь. Тропы должны работать на сценарий, то есть в конечном итоге на эскейпизм читателя, а не демонстрировать вашу оригинальность.

Перефразируя Хемингуэя - хороший сценарий подобен айсбергу, семь восьмых которого скрыто под водой.

Правило 9. Правило четырех строк

Никакое действие не должно занимать в сценарии больше четырех строк. Если сцена занимает не меньше страницы, разбейте ее пустыми строками. Четыре строки - пробел, четыре строки - пробел. Это называется "избавляться от черноты".

Правило 10. Осторожней!

Другой способ разбить длинную сцену - вставить на страницу хотя бы одну реплику персонажа, даже если это будет выкрик "осторожней!" или "черт!".

Правило 11. Еще быстрее!

Оживите описания смешными словами или звуками, например, БУМММММС! или КЛАЦ! Используйте односложные предложения типа «Выстрел!» или «Безмолвие». Старайтесь располагать одно предложение в абзаце.

Правило 12. Описание персонажа

Придумайте персонажам короткие, емкие - и не без юмора - описания. Например, "крашеная брюнетка, секретарша в левой конторе на Соколе". Или «Коренастый субъект средних лет, смахивающий на обритого бабуина».

Правило 13. Еще быстрее

Употребляйте энергичные описания действий. Не "Митя пытается погладить ее, и ему, кажется, удастся", а "Митя резко кладет руку ей на грудь". Поменьше запятых. Поменьше слов «который» и «которая». Побольше точек. Пишите уверенно, вы должны поставить читателя перед фактом - он читает сценарий человека, знающего, о чем он говорит.

Правило 14. Переворачиватели страниц

«Лаурисио подкрадывается и...» (тут надо перевернуть страницу). Мартел говорит, что специально добавлял пустые строки или убирал что-то, чтобы момент саспенса приходился на конец страницы. Можно специально напустить саспенсу в конце страницы. Например, "Митя входит. Никого нет. Вдруг он слышит шаги..." переворачивается страница - "...из кухни выходит лысый убийца". Переворот страницы - как переключение между программами на телеканале, очень ответственный момент.

Правило 15. Режьте!

Убирайте слова. Убирайте прилагательные и наречия. Безжалостно. Беспощадно. А уж сколько "и" и "но" можно вычеркнуть без ущерба для сценария... Вычеркивайте предложения, несмотря на то, что их написали вы. Помните: сценарий должен быть стройным. Конечно, жалко. А не жалко, если читатель бросит читать на второй странице?

Правило 16. И напоследок, самое главное

Написание сценария похоже на хайку, у вас ограниченное количество слов, чтобы создать свою картинку. Итак, представьте себе место действия. Теперь обратите внимание на отличительные черты местности, которые отличают ее от других мест. Запишите список особенностей, которые выделяют эту местность. Есть вещи, которые "разоблачают" местность, и переносят ее в активную часть вашей истории. Теперь соберите все яркие отличительные черты, и попробуйте в одном предложении описать эту местность. Некоторые слова могут объединить описание местности и людей, живущих на ней. Подбирайте слова, которые не только имеют свой собственный смысл, но и несут идею и образы. Не просто слова, а "правильные слова". Если вы чувствуете, что сценарий можно чуть урезать, пройдитесь по нему бензопилой. Большинство из вас настолько влюблены в свои слова, что не готовы к серьезным сокращениям. Помните: ваш сценарий не должен быть слишком скучным либо слишком захватывающим.

Следующие книги, статьи и сценарии можно приобрести на сайте www.plati.ru или на сайте www.twirpx.com

