

Дэвид Мэмет

ON DIRECTING
FILM
David Mamet

О РЕЖИССУРЕ
ФИЛЬМА
Дэвид Мэмет

УДК 791.43

ББК 85.37

М97

Перевод:

Виктор Голышев

Дизайн:

Екатерина Лупанова

Мэмет, Дэвид.

М97 О режиссуре фильма / Дэвид Мэмет, пер. Виктора Голышева. —
М. : Ад Маргинем Пресс, 2019. — 96 с. — ISBN 978-5-91103-468-9

Курс лекций американского сценариста и режиссера, лауреата Пулитцеровской премии Дэвида Мэмета (род. 1947), прочитанный им на факультете кино Колумбийского университета осенью 1987 года. Рассматривая все аспекты режиссуры — от сценария до монтажа, — Мэмет разбирает каждую из задач, поставленных перед режиссером на пути к главной цели — представлению аудитории одновременно понятной и удивительной истории.

© Copyright David Mamet 1991

© В. П. Голышев, перевод, 2019

© ООО «Ад Маргинем Пресс», 2019

Предисловие

11

Рассказать историю

15

«Где нам поставить камеру?»

Конструирование фильма

21

Контркультурная архитектура и драматическая структура

55

Задачи режиссера.

Что сказать актерам и где поставить камеру

64

Свинья — фильм

74

Эта книга посвящается Майку Хаусмену

Счастливы те, кому нечего рассказать
Энтони Троллоп. «Он так и знал»

Хочу поблагодарить моего редактора Доун Сефериан за ее великое терпение; Рэйчел Клайн, Скотта Зиглера, Кэтрин Шаддикс и Элейн Гудел — за помощь в конструировании этой книги

Эта книга основана на курсе лекций, которые я прочел на факультете кино Колумбийского университета осенью 1987 года.

Курс назывался «Режиссура кино». Я только что снял свой второй фильм и, как пилот, налетавший двести часов, был опаснейшим экземпляром. Стадию неопита я, безусловно, превзошел, но был еще не настолько опытен, чтобы осознать степень своего невежества.

Вышесказанным я хочу отчасти защитить книгу, написанную человеком со скудным опытом.

В оправдание позвольте, однако, сказать, что в колумбийских лекциях я попытался изложить и объяснить теорию фильма, которую я сочинил, основываясь на своем несколько более широком опыте сценариста.

Недавно в газете была рецензия на книгу о творческом пути романиста, который поехал в Голливуд и хотел добиться успеха на сценарном поприще. Попытка была с негодными средствами, писал

рецензент, — как он мог надеяться на успех в качестве сценариста, если он был почти слепой!

Рецензент проявил глубокое непонимание сценарного ремесла. Чтобы писать для фильма, не обязательно видеть — надо воображать.

Есть чудесная книга «О профессии режиссера» Георгия Товстоногова; он писал, что одна из опаснейших ловушек для режиссера — если он сразу бросается думать о визуальном решении, картинке.

Это замечание сильно повлияло на меня и помогло в моей работе театрального режиссера, а позже — в работе сценариста. Если мы понимаем, *что означает сцена*, и ставим это, говорил Товстоногов, мы будем работать и на автора, и на зрителя. А если первым делом думать о том, чтобы сцена была красивой, живописной или даже иллюстративной, тогда могут возникнуть трудности с включением её в логическое развитие драмы. Режиссер будет прикован к этой трудной задаче — включить красивую картинку, что несомненно пойдет во вред целому.

Об этом так выразился Хемингуэй: «Напишите рассказ, вычеркните все удачные строки и посмотрите, по-прежнему ли он действует».

Мой опыт режиссера и драматурга говорит вот о чем: действенность произведения пропорциональна тому, сколько автор может исключить.

Хороший писатель становится только лучше, научившись *вырезать*, убирать украшения, описательность, повествовательность и, *в особенности*, прочувствованность и многозначительность. Что же остается? Остается сюжет. Что такое сюжет? Сюжет — это существенная последовательность эпизодов с участием героя, преследующего некую цель.

Суть, как сказал нам Аристотель, в том, что происходит *с героем*... не в том, что происходит с писателем.

Чтобы написать такую историю, нет необходимости видеть. Необходима способность думать.

Писание сценариев — ремесло, основанное на логике. Оно заключается в прилежном следовании нескольким основополагающим вопросам: Чего хочет герой? Что мешает ему этого добиться? Что произойдет, если он этого не добьется?

Если следовать нормам, вытекающим из постановки этих вопросов, мы получаем логическую структуру, план, по которому выстроится драма. В пьесе этот план передается другой части драматурга: его [Я], конструктор, передает конспект id'у [Оно], которое напишет диалог.

Это образное описание, я думаю, соответствует и тому, как конструктор-сценарист отдает драматическую заготовку режиссеру.

Я видел — и вижу — режиссера как дионисийское продолжение сценариста — он завершит создание таким образом (как оно и должно быть всегда), чтобы вся рутинная, техническая работа осталась за кадром.

Я пришел в кинорежиссуру как сценарист и режиссерское ремесло воспринял как радостное расширение сценарной работы и учил студентов, и, соответственно, предлагаю эту книгу.

Дэвид Мэмет
Кембридж, Массачусетс
Весна 1990

Режиссер должен ответить на такие главные вопросы: «Где я поставлю камеру?» и «Что я скажу актерам?» — и следующий вопрос: «О чем эта сцена?» Подойти к этому можно двояко. Подход большинства американских режиссеров такой: «Будем следовать за актерами», как если бы фильм был записью того, что делал протагонист.

Но если фильм — запись того, что делает протагонист, то надо, чтобы она была интересной. То есть такой подход требует, чтобы режиссер снимал фильм по-новому, интересно и постоянно спрашивал себя: «Как интереснее всего поставить камеру для съемки этой любовной сцены?» «Каким самым интересным способом снять ее ясно?» «Как интереснее всего вести себя актеру в сцене, когда, например, *она ему делает предложение?*»

Так снимается большинство американских фильмов — как запись того, что в реальности делают реальные люди. Есть другой способ снимать кино — способ, предложенный Эйзенштейном. Этот метод вовсе не в следовании за протагонистом; *фильм*

строится как последовательность изображений, сопоставляемых так, чтобы столкновение между ними двигало сюжет в сознании зрителя.

Это — сжатое изложение эйзенштейновской теории монтажа; это также — первое, что я знаю о режиссуре в кино, да, пожалуй, единственное, что я знаю о кинорежиссуре.

Вы всегда хотите рассказать историю монтажно. То есть через сопоставление образов, в принципе самостоятельных. Эйзенштейн говорит нам, что наилучший образ — самостоятельный образ. Кадр — чашка. Кадр — чайная ложка. Кадр — вилка. Кадр — дверь. Пусть монтаж расскажет историю. Потому что иначе вы имеете не драматическое действие, вы имеете повествование. Если вы сбились на повествование, то вы говорите: «Вам не догадаться, почему то, что я сейчас сказал, важно для сюжета». Неважно, чтобы зритель догадывался, почему это важно для сюжета. Важно просто рассказать историю. Пусть зритель удивится.

Фильм, в общем, гораздо ближе, чем пьеса, к простому рассказу. Если вы прислушаетесь к тому, как рассказывают истории, то обнаружите, что их рассказывают кинематографически. Перескакивают с одного на другое, и сюжет движется сопоставлением образов — иначе говорят, монтажом.

Люди говорят: «Я стою на углу. День туманный. Народ вокруг мечется, как ненормальный. Наверное, было полнолуние. И вдруг подъезжает машина, и человек рядом со мной говорит...»

Если подумать, то это — монтажный лист: (1) человек стоит на углу; (2) кадр — туман; (3) в небе полная луна; (4) человек говорит: «По-моему, люди дуреют в это время года»; (5) подъезжает машина.

Это хороший способ делать фильм — сопоставляя образы. Тут вы следуете за сюжетом. Вы интересуетесь: что будет дальше?

Самый мелкий элемент — кадр. Самый большой — фильм; а элемент, которым больше всего занят режиссер, — сцена.

Первое — кадр: сопоставление кадров движет фильм. Из кадров складывается сцена. Сцена — это выстроенное эссе. Это маленький фильм. Это, можно сказать, документальная лента.

Документалист берет в принципе не связанные куски отснятого материала и сопоставляет их таким образом, чтобы зритель понял, что ему хотят сообщить. Кусок — под птицами хрустнула ветка. Кусок — олененок поднял голову. Между собой куски не имеют ничего общего. Они сняты в разные дни или годы, в разных местах. Режиссер стыкует их, чтобы передать идею *настороженности*. Между кадрами ничего общего. Они не запись того, что делал протагонист. Они не запись того, как олененок реагировал на птицу. Это принципиально самостоятельные образы. Но, будучи сопоставлены, они передают зрителю идею *тревожной настороженности*. Это хорошая кинематография.

Вот, режиссеры должны стремиться к тому же самому. Стремиться быть документалистами. И у нас будет преимущество: мы можем поставить и снять именно то, что нам требуется для нашего сюжета. А потом эти куски стыковать. В монтажной ты постоянно думаешь: «Мне бы нужен сейчас кадр, где...» Так вот, у вас есть сколько угодно времени до съемок: вы можете решить, какой кадр вам в будущем понадобится, и впоследствии снять его.

Почти никто у нас в стране не умеет писать сценарий. Почти во всех сценариях содержится материал, который нельзя снять.

«Ник, молодой человек тридцати лет со вкусом к необычному». Это нельзя снять. Как вы это снимете? «Джоди, порывистый хипстер, сидит на скамье уже тридцать часов». Как это сделать? Это нельзя сделать. Иначе как прибегнув к повествованию (визуальному или словесному). Визуально: Джоди смотрит на свои часы. Наплыв. Прошло тридцать часов. Словесно: «Хоть я и хип, но это, точно, пытка — просидеть на скамье целых тридцать часов». Если выяснилось, что факт нельзя

донести без повествования, этот факт почти наверняка неважен для сюжета (другими словами, для зрителя): зрителю нужна не *информация*, а *драма*. Кому же тогда нужна эта информация? Эта нудная повествовательность портит почти все американские сценарии.

Большинство киносценариев пишется для студийного начальства. Студийные администраторы не умеют читать сценарии. Ни один из них. Чтобы читать сценарий и «видеть» фильм, требуется либо хоть какое-то кинематографическое образование, либо некоторая наивность — и ни того, ни другого у студийной администрации не найдешь.

Работа режиссера — выстроить из сценария монтажный лист. Работа на съемочной площадке — ничто. На площадке надо только бодрствовать, следить за выполнением вашего плана, помогать актерам вести себя просто и не терять чувства юмора. Фильм режиссируется при составлении монтажного листа. Работа на площадке — это просто регистрация того, что ты раньше выбрал для регистрации. Картину делает *план*.

У меня нет опыта работы в киношколах. Подозреваю, что они бесполезны, поскольку в театральных школах работал и нахожу их бесполезными.

В большинстве театральных школ учат тому, чему любой научится сам по ходу работы, и остеерегаются обижать впечатлительных Студентов и Студенток-гуманитариев наглядными примерами мастерства. Чему должны учить киношколы? Пониманию метода сопоставления самостоятельных образов для того, чтобы сознание зрителя следовало за развитием сюжета.

Стэдикам (носимая стабилизированная камера), как и многие другие технические чудеса, принесла вред; она повредила американским фильмам, потому что с ней легко следовать за протагонистом. Уже не надо думать: «Какой у меня будет кадр?»

или «Где мне поставить камеру?» Вместо этого думают: «Весь эпизод сниму за утро». Но если вы в восторге от просмотра отснятого за день материала, то в монтажной вы его возненавидите. Потому что снималось не для вашего развлечения — это не должно быть «маленькой пьеской». Это должны быть независимые короткие куски, которые можно затем смонтировать, чтобы рассказать историю.

Вот почему куски должны быть самостоятельными. По улице идут двое. Один говорит другому... Теперь вы, читатель, слушаете — вы слушаете потому, что хотите узнать, *что произойдет дальше*. Монтажный лист и работа на площадке должны быть не менее самостоятельны, чем части этого маленького сюжета. Двое идут по улице... один начинает разговаривать с другим...

Цель этого метода — высвободить подсознание. Если следовать этим правилам упорно, они освободят ваше подсознание. Это — подлинное творчество. Если не следовать, вас будет донимать сознательная часть психики, «я». Потому что сознание всегда хочет понравиться и хочет быть интересным. Сознание станет предлагать вам очевидное, клише, потому что они обещают надежность, они приносили успех в прошлом. Творчество дается сознанию, которое оторвалось от себя и направлено на задачу.

Механически работа фильма такая же, как у механизма сновидения, ведь этим в конце концов фильм и обернется, правда?

Образы сновидения чрезвычайно разнообразны и поразительно интересны. И в большинстве своем самостоятельны. Сопоставление их и сообщает сну его силу; ужас и красота сна рождаются из соединения прежде независимых обыденностей жизни. Какой бы несвязной и бессмысленной ни казалась на первый взгляд их последовательность, при вдумчивом анализе

обнаруживается высочайший и простейший порядок организации и тем самым глубокий смысл. Разве не так?

То же самое должно быть с фильмом. Прекрасный фильм может быть так же далек от регистрации пути протагониста, как сон. Тем, кому интересно, я предложил бы почитать о психоанализе — это кладезь информации о кино. Сновидение и фильм — это сопоставление образов для ответа на вопрос.

Рекомендую, например, «Толкование сновидений» Зигмунда Фрейда, «Польза от волшебства» Бруно Беттельхейма, «Воспоминания, сновидения, размышления» Карла Юнга.

Всякий фильм в конечном счете — последовательность сновидений. Насколько же импрессионистичен даже самый плохой, самый мешкотный, самый американский фильм! «Взвод», в сущности, не более и не менее реалистичен, чем «Дамбо». И тот и другой хорошо рассказывают историю, каждый по-своему. Другими словами, всё это — воображение, выдумка. Вопрос в том, насколько *хорошей* получится выдумка.

Конструирование фильма

Совместная работа со студентами киношколы
Колумбийского университета

М: Давайте сделаем фильм о ситуации, в которой мы сейчас находимся. Группа людей входит в аудиторию. Как поинтереснее это снять?

С: Сверху.

М: Так. А почему это интересно?

С: Интересно потому, что это новый ракурс, и мы видим входящих с высоты птичьего полета — подчеркивается их многочисленность. Если входит много народа, можно предположить, что событие значительное.

М: Как вы поймете, что это хороший способ снять сцену? Можно снять ее по-всякому. Почему «сверху» лучше любого другого ракурса? Как вы будете решать, какой способ съемки самый лучший?

С: Это зависит от содержания сцены. Мы можем сказать, что это — бурное собрание, и люди все время расхаживают. Это диктовало бы другой подход, чем в сцене, где напряжение подспудное.

М: Совершенно верно. Мы должны спросить:

«О чем эта сцена?» Так что отставим способ съемки фильма «следовать за протагонистом» и спросим, о чем сцена. Мы должны сказать, что задача — не следовать за протагонистом. Почему? Потому что есть бесконечное количество способов снять группу людей в помещении. Так что сцена не просто о группе людей в помещении; она о чем-то другом. Давайте предположим, о чем сцена. Мы ничего о ней не знаем — только что это первая встреча. Так что вам надо сделать выбор: о чем сцена. И это решение — не выбор «интересного способа» снять сцену (такой выбор исходит из стремления к новизне и, в сущности, желания понравиться), но: «Я хочу заявить о значении сцены, а не о том, как она выглядит», — это и есть выбор художника. Давайте предположим, о чем может быть сцена. Дам подсказку: «чего хочет протагонист?» Потому что сцена кончается, когда протагонист получит желаемое. Чего хочет протагонист? Это двигатель сюжета. Чего протагонист хочет? Что он или она делает, чтобы получить желаемое — вот что удерживает зрителя в кресле. Если у вас этого нет, вы должны хитростью удерживать внимание зрителя. Вернемся к идее нашего «занятия». Скажем, группа людей собралась впервые. На первом собрании человек хочет завоевать уважение. Как подойти к этой теме кинематографически? В этой сцене студент хочет *завоевать уважение преподавателя*. Расскажем этот сюжет в картинках. Ну, вы не знаете, с какой стороны за это взяться, и в голове пусто. Тогда послушайте, как бы вы рассказывали эту историю соседу в баре. Как вы ее расскажете?

С: Значит, парень входит в аудиторию и первым делом садится рядом с профессором. Начинает очень внимательно на него смотреть и... и очень внимательно его слушает, а когда профессор роняет протез руки, он нагибается, подбирает протез и дает профессору.

М: Так, ладно. Вот так сценаристы и действуют сегодня, сценаристы и режиссеры. Мы же, со своей стороны, хотим, чтобы всё «интересное» не путалось под ногами. Если персонаж не сделан так, чтобы быть интересным, тогда он может быть интересным или неинтересным только в той мере, в какой это служит сюжету. Невозможно сделать персонажа «интересным вообще». Если сюжет наш — о человеке, который хочет завоевать уважение профессора, то не важно, что у профессора протез. Не этим мы хотим сделать сюжет интересным. Сюжет может быть интересным только благодаря тому, что мы сочтем интересным путь протагониста. В кресле нас удерживает *задача протагониста*. «Двое детишек вошли в темный лес...» Хорошо. Кто-нибудь еще? Вы сочиняете фильм. Цель — *завоевать уважение профессора*.

С: Студент киношколы пришел на занятие на двадцать минут раньше и сел с края стола. Потом пришли остальные с профессором, студент взял свой стул, чтобы сесть ближе к преподавателю, а преподаватель сел с другой стороны стола.

М: Хорошо. Теперь у нас есть кое-какие идеи. Попробуем их развить. Он пришел за двадцать минут до начала. Зачем? *Чтобы завоевать уважение преподавателя*. Он сел с края стола. Как перевести это в кадры?

С: Кадр — он входит. Кадр — аудитория. Кадр — он сидит. Кадр — входят остальные студенты.

М: Хорошо. Кто-нибудь еще?

С: Кадр — часы; кадр — он входит, он в кадре, пока решает, где ему сесть; кадр — он сидит один и ждет в пустой аудитории; кадр — часы; кадр — входит большая группа.

М: Вам нужно показывать часы? Самый малый элемент, которым вы больше всего озабочены, — это кадр. Общая идея сцены — завоевать уважение преподавателя. То, чего хочет протагонист. Это сверхзадача. Теперь, как мы начнем сцену? Что надо сделать раньше всего?

С: Обозначим характер.

М: На самом деле, совсем не надо обозначать характер. Во-первых, характер проявляется только в привычных действиях, как объяснил нам Аристотель две тысячи лет назад. Он просто не существует. Ни здесь, ни в Голливуде, нигде. В Голливуде без конца говорят о характере, а суть в том, что такой вещи нет. Она не существует. Характер — это привычные действия. «Характер» — это именно то, что делает персонаж для достижения своей главной цели, задачи в сцене. Остальное не в счет.

Пример: человек входит в публичный дом, подходит к бандерше и говорит: «Что я могу получить за пять долларов?» Она отвечает: «Вам бы вчера сюда прийти, потому что...» Вот, и вы, зрители, хотите узнать, почему ему стоило прийти вчера. Вот что вы хотите узнать. А теперь мы расскажем эпизод с полными характеристиками.

Мужчина, подтянутый, спортивный, явно обожающий получать от жизни удовольствие, но несколько мрачноватый, что может свидетельствовать о склонности к размышлениям, подходит к узорчатому, в готическом стиле публичному дому, расположенному на тихой жилой улице в некогда фешенебельном районе города. Поднимаясь по каменным ступеням...

Сейчас мы делаем типичное американское кино. Сценарий и фильм всегда что-то «обозначают».

Так вот, ничего не надо «обозначать». Заставьте зрителя заинтересоваться тем, что происходит, *поставив его в положение протагониста.*

Пока протагонист чего-то хочет, зритель будет хотеть того же. Когда протагонист отправляется за тем, что хочет получить, публике интересно, удастся ли ему это. Как только протагонист или *auteur* фильма перестает к этому стремиться и пытается *повлиять* на кого-то, публика засыпает.

Фильм не о том, чтобы обозначить характер или место, как это делается в телевидении.

Возьмем сюжет о публичном доме: не так ли делаются телефильмы? Общий план улицы, панорама вниз на здание, панорама на вывеску «Элмвиллская больница». Суть не в том, «где происходит действие», а в том, «что происходит». Этим и отличается один фильм от другого.

Вернемся к нашему фильму. Так в чем наша первая идея? Каким будет элемент, необходимый для того, чтобы «завоевать уважение преподавателя»?

С: ...Парень приходит заранее?

М: Совершенно верно. Приходит заранее. Теперь, чтобы понять, существенно ли это для сюжета, попробуем рассказать его без этого. Убираем эту часть и посмотрим, нужна ли она. Если она несущественна — выбрасываем. «Он говорит бандерше...» Понятно, что так начать сцену в борделе нельзя. Нужно что-то до этого. «Человек приходит в бордель, и бандерша говорит...» В этом примере первый строительный элемент: «человек приходит в бордель».

А вот другой пример. Вы должны подойти к лифту, чтобы спуститься вниз. Чтобы спуститься, вы должны пойти к лифту и войти в кабину. Это необходимо и для того, чтобы очутиться внизу. И если ваша цель — *добраться до метро* и вы начинаете с верхнего этажа здания, то первым шагом будет «спуститься вниз».

Завоевать уважение преподавателя — главная цель. Какие необходимы шаги?

С: Первый — *прийти заранее*.

М: Так. Хорошо. Как мы передадим эту идею *заранее*? Сейчас мы не должны думать об *уважении*.

Уважение — это конечная цель. Сейчас мы должны беспокоиться только о том, как показать «заранее», — это первый шаг. Тогда давайте представим идею «заранее» сопоставлением независимых образов.

С: Он начинает потеть.

М: Так. А изображения?

С: Человек сидит один, он в костюме с галстуком и начинает потеть. Мы можем наблюдать за его поведением.

М: Как это передает идею «заранее»?

С: Это покажет, что он предвосхищает что-то.

М: Нет, нам не надо думать о предвосхищении.

В этом куске мы должны показать всего лишь, что пришел заранее. И за поведением не должны наблюдать.

С: Пустое помещение.

М: Так, поехали. Это — первый кадр.

С: Кадр с человеком в пустом помещении, затем кадр с группой людей, входящих снаружи.

М: Хорошо, но это не передает идею «заранее», правда? Подумайте.

С: Те могли опоздать.

М: Давайте выразим это в абсолютно чистых, независимых образах, не требующих дополнительного истолкования. Какие два изображения передадут идею прихода заранее?

С: Человек идет по улице, солнце взошло, проезжают уборочные машины, это раннее утро, и на улице мало деятельности. А затем, может быть несколько кадров с просыпающимися людьми, мы видим, как этот наш человек входит в аудиторию, а там другие люди уже заканчивают работу, может быть, они белили потолок или что-нибудь такое.

М: Да, этот сценарий передает идею раннего утра, но нам надо немного вернуться к общей идее.

Время от времени нам должен позвонить будильничек — когда мы слишком уклонились от темы; будильник напомнит: «Да... это *интересно*, но достигнем ли мы так цели? Нам нужна идея прихода заранее, как первого шага, чтобы *завоевать уважение*. Для этого совершенно не требуется образ *раннего утра*.

С: На двери может быть табличка: «Курс профессора такого-то», и показать время. А потом кадр

с нашим героем, сидящим в одиночестве, и сзади него — часы.

М: Хорошо. Кому-нибудь не кажется, что хорошо бы было обойтись без часов? Почему так можно подумать?

С: Клише.

М: Ага, немного клише. Не обязательно это плохо. Станиславский сказал нам, что не обязательно избегать чего-то, если это клише. С другой стороны, мы можем поступить лучше. Часы — идея, может, и неплохая, но давайте пока ее оставим, потому что наш ум, ленивое создание, сразу за нее схватился, и, может быть, она собирается нас подвести.

С: Тогда он поднимается на лифте, и он нервничает и, может быть, смотрит на свои часы.

М: Нет, нет, нет, нет. Нам это тут не требуется. Почему не требуется?

С: Может быть, *маленькие* настенные часы..?

М: ...Ему даже не надо выглядеть нервным. То же самое я говорю актерам — мы обсудим это позже. Ты не можешь полагаться на актерскую игру, чтобы рассказать сюжет. Ему не нужно нервничать. Публика и так поймет. *Дом* должен выглядеть как дом. *Гвоздь* не должен выглядеть как дом. Этот кусок, как мы его описали, не имеет никакого отношения к «нервности». Он — *о приходе заранее* и больше ни о чем. И какие тут будут картинки?

С: Мы видим, как он идет по коридору, подходит к двери, пытается войти и обнаруживает, что она заперта. Он поворачивается, ищет взглядом служителя в коридоре. Камера следит за ним.

М: Как вы поймете, что он служителя ищет? У вас есть только картинки. Картинка с повернувшимся человеком. Вы не можете снять картинку с человеком, который повернулся, ища служителя. Это вам надо показать в следующем кадре.

С: Можно встык на служителя?

М: Вопрос такой: кадр с повернувшимся человеком и кадр со служителем передают ли идею

прихода заранее? Нет, не передают. Важно всегда *прилагать критерий*. В этом и есть секрет производства фильма.

Алиса спросила Чеширского Кота: «Куда мне идти?» Кот сказал: «А куда ты хочешь попасть?» Алиса сказала: «Мне все равно куда». И Чеширский Кот ответил: «Тогда все равно, какой ты пойдешь дорогой». Если же вам *не все равно*, куда попасть, то важно, какой вы пойдете дорогой. Сейчас вам надо думать только об одном: *пришел заранее*. Возьмем идею с запертой дверью. Как нам ее использовать — потому что это очень хорошая идея. Она увлекательнее, чем часы. Не вообще более увлекательная, а более увлекательная применительно к *приходу заранее*.

С: Он подходит к двери, дверь заперта, он поворачивается, садится и ждет.

М: Так, как это в кадрах? Первый: человек идет по коридору. Следующий кадр?

С: Дверь — он пробует открыть — не открывается, заперта.

М: Он садится?

С: Да.

М: Это передает идею прихода заранее? Да?

С: А если всё это соединить? Сначала восходит солнце. Второй кадр — служитель протирает пол в коридоре. Он подходит, перед дверью кто-то сидит. Встает, показывает на дверь, уборщик смотрит на свои часы, тот снова показывает на дверь, уборщик показывает на свои часы, пожимает плечами и отпирает дверь.

М: Что выглядит чище? Что в данном случае даст нам большую ясность? Самое сложное в написании сценария, режиссуре и монтаже — отказаться от заранее сложившегося мнения и употребить проверки; что годится для решения задачи?

Для этого мы обращаемся к исходным принципам. Первый принцип в данной сцене — эта

сцена не о том, что студенты входят в аудиторию: это сцена о том, что надо завоевать уважение преподавателя; второй, малый, принцип — это кусок о *приходе заранее*. Сейчас мы озабочены только этим — приходом заранее.

Итак, у нас здесь два плана. Какой проще? Всегда выбирайте наименее интересное решение, и фильм получится лучше. Таков мой опыт. Всегда выбирайте наименее интересное решение, самое прямолинейное. Тогда вы не рискуете войти в конфликт с задачей сцены, стараясь быть интересным, отчего зрителям всегда становится скучно. Все вместе они гораздо сообразительнее меня и вас и уже поняли соль куска. Как нам удержать их внимание? Совсем не тем, чтобы дать им *больше* информации, а наоборот — придерживав всю информацию, кроме той, без которой развитие истории будет непонятным.

Это правило ДПТ — делай просто, тупо. Итак, у нас три кадра. Человек идет по коридору. Пробует ручку двери. Крупно: нажимается ручка. Затем он садится.

С: Я думаю, нужен еще один кадр, если хотим показать, что он пришел заранее. Он открывает портфель, достает пяток карандашей и принимается их затачивать.

М: Так, вы тут забегаете вперед. Мы свою задачу решили, верно? Цель достигнута — показали, что он пришел заранее.

Как сказал нам Уильям Оккам, если у нас есть две теории, адекватно описывающие явление, всегда выбирайте ту, что проще. Это тоже способ «делать проще, тупее». Теперь: мы же не едим индейку целиком, правда? Мы отрываем ножку, откусываем от ножки. Так. В конце концов мы справимся с целой индейкой. Может быть, она до этого подсохнет — если у вас нет исключительно хорошего холодильника и индейка не очень маленькая. Но это уже за рамками данной лекции.

Итак, мы отделили ножку от индейки; индейка эта — вся сцена. Мы откусили от ножки; откушенное — конкретный кусок о приходе заранее.

Теперь давайте установим содержание второго куска. Мы не должны следовать за протагонистом, правда? Какой вопрос мы должны задать?

С: Что в следующем куске?

М: Совершенно верно. Что в следующем куске?

Теперь у нас есть с чем сравнить этот следующий кусок, так ведь?

С: С первым куском.

М: С чем-нибудь другим, что поможет нам сообразить, каков он должен быть. Так с чем?

С: Со сценой?

М: Именно: с задачей сцены. Вопрос, ответ на который поведет нас безошибочно, — этот вопрос стоит так: «какова цель в этой сцене?»

С: Уважение.

М: *Завоевать уважение преподавателя* — вот общая задача этой сцены. Раз так и если мы знаем, что первая часть это *прийти заранее*, то какой может быть вторая часть? Позитивная и существенная вторая часть после того, как пришел заранее. Для того, чтобы..?

С: Завоевать уважение преподавателя.

М: Да. Тогда что он мог бы сделать? Или спросим иначе: почему он пришел заранее? Мы знаем, что *завоевать уважение преподавателя* — это общая задача.

С: Он мог бы вынуть книгу преподавателя и освежить в памяти его методологию.

М: Нет. Это слишком абстрактно. Вы взяли слишком высокий уровень абстракции. Первый кусок — *пришел заранее*. Теперь на том же уровне абстракции каким может быть второй кусок? Он пришел раньше, чтобы сделать что?

С: Подготовиться.

М: Возможно, *чтобы подготовиться*. Другие идеи?

С: А нам не надо развить момент с запертой дверью? Перед ним препятствие: дверь заперта; он должен отреагировать на препятствие.

М: Не идите за протагонистом. Вы должны понять, чего хочет протагонист — ведь фильм об этом. Но вам не надо показывать это картинкой. Хичкок заклеил американские фильмы, сказав, что все они — «картинки с разговаривающими людьми», и большинство из них в самом деле таковы.

Историю рассказываете вы. Не давайте протагонисту ее рассказывать. *Вы* рассказываете; *вы* режиссируете. Мы не должны идти за протагонистом. Нам не надо его «характеризовать». Нам не нужна «предыстория». Мы просто должны создать очерк, что-то наподобие документального фильма; сюжет этой документалки — *завоевать уважение того-то*. Первая часть — приход заранее; вторая часть — что?

С: Может быть, *ожидает*?

М: *Ожидает*? Какая разница между *ожидать* и *готовиться*?

С: Протагонист более активен.

М: В каком случае?

С: Во втором.

М: В каком отношении?

С: В отношении его действий. Сильнее, когда актер что-то *делает*.

М: Я скажу вам более хороший критерий.

Готовиться — более действенно в отношении этой *конкретной* сверхзадачи. Действеннее в плане *завоевать уважение*.

Наше занятие посвящено одной теме: научиться задавать вопрос: «о чем здесь?» Наш фильм не о Студенте. Он о том, чтобы *завоевать уважение того-то*. Первый кусок не о том, что Студент *приходит*.

Он о том, что приходит *заранее*. Теперь, когда мы разобрались с ранним приходом, следующий кусок будет: *он готовится*. Расскажите идею «подготовки», как если бы вы рассказывали кому-то в баре.

С: Парень сидит на скамье и ждет, ждет, просто ждет. И он вынул из портфеля книгу, написанную профессором.

М: И как вы это снимете? Как мы поймем, что книга написана этим профессором?

С: Можно табличку с фамилией профессора на двери и в том же кадре его фамилию на книге.

М: Но мы не знаем, что он готовится к занятию. Вы не должны прибегать к этому литературному повествованию — понимаете, как оно ослабляет фильм? Вы должны знать, что этот кусок о том, что человек *готовится*. Нам не требуется знать, что он *готовится к занятию*. Это выяснится само собой. Нам надо знать, что он *готовится*. Лодка должна выглядеть как лодка, киль не должен выглядеть лодкой.

Нам не нужно ожидание. Ожидание — это будет повтором. У нас уже есть *приход заранее*. Это мы сделали. Теперь нам нужно только *он готовится*. Послушайте себя, как вы станете описывать эти кадры. Когда вы употребляете слова «как будто», «словно», «вроде», вы разжижаете историю. Кадры не должны быть «как будто», «вроде» и тому подобное. Они должны быть прямыми и ясными, как первые три кадра в нашем фильме.

С: Он причесывается, поправляет галстук.

М: Это подпадает под заглавие «Подготовка»?

С: Это, скорее, забота о внешности.

М: Подготовка может быть *физической* подготовкой, а может подготовкой к данной задаче — *завоевать уважение*.

Что будет конкретнее в нашей сцене? Что будет конкретнее в плане общей ее задачи — *завоевать уважение преподавателя*? Выглядеть привлекательнее или приготовиться?

С: Он достает свой блокнот, пробегает страницы глазами, потом задумывается... нет, возвращается к какой-то странице.

М: Тут мы вступаем в противоречие с установкой, о которой говорили: рассказать сюжет в монтажных кусках. Сделаем это нашим девизом.

Очевидно, бывают случаи, когда вам понадобится следовать за протагонистом какое-то время — но только тогда, когда это наилучший способ рассказать историю. Если мы твердо и с удовольствием

придерживаемся этих критериев, то окажется, что такие случаи очень редки. Понимаете, если в нашем распоряжении сколько угодно времени, чтобы корпеть над сценарием — здесь или дома, — то мы имеем возможность рассказать сюжет наилучшим образом. А потом можно пойти на площадку и снять.

На съемочной площадке у нас такой роскоши нет. Тогда нам *придется* следовать за протагонистом, и лучше уж если под рукой будет Стэдикам¹.

Итак, мы хотим придумать два или больше кадров, сопоставление которых выразит идею *подготовки*.

С: Допустим, у него папка с кольцами. Он берет белую карточку, отрывает по перфорации, складывает вдвое и вставляет в пластиковый кармашек, разделяющий листы в папке.

М: Интересная мысль. Попробуем раскадровку. Вынимает папку; вынимает листок. Затем перебивка — крупный план его рук. Что-то пишет на кармашке, вставляет листок в кармашек. Затем опять общий план. Он закрывает папку. Планы самостоятельны, правильно? Передает это идею *подготовки*?
Задам вам другой вопрос: что интереснее — когда мы читаем, что он пишет на кармашке, или когда не читаем, что он пишет?

С: Когда не читаем.

М: Совершенно верно. Гораздо интереснее, если мы не прочтем, что он написал. Потому что, если мы читаем, что он пишет, подглядываем, то в эту сцену украдкой влезает *повествование*, правда? Отвлекает зрителя подробностью. Если задачи подглядывать нет, тогда весь этот монтажный кусок будет о *приготовлении*. Как это подействует на зрителей?

¹ Стэдикам поможет в создании хорошего фильма не больше, чем компьютер в написании хорошего романа. И тот и другой — устройства, облегчающие труд, они упрощают и делают более привлекательными механические аспекты творческого труда.

С: Это вызовет у них любопытство.

М: Совершенно верно — и вызовет их уважение и благодарность, потому что мы отнеслись к ним с уважением и не занимаем их несущественным. Мы хотим знать, что он пишет. Нам ясно, что он пришел *заранее*. Ясно, что он *готовится*. Мы хотим знать: *заранее* для чего? *Готовится* для чего? Сейчас мы поставили зрителей в то же положение, в каком находится протагонист. *Он* желает что-то сделать, и *мы* желаем, чтобы он что-то сделал, правда? Так что мы рассказываем эту историю очень хорошо. Это хорошая идея. У меня есть другая, но, думаю, ваша лучше.

Моя идея такая: он выдвигает манжеты, смотрит на манжету, затем перебивка: мы видим, что на рубашке еще есть ярлычок. Он отрывает ярлычок. Нет, я думаю, ваш вариант лучше, он больше отвечает идее *подготовиться*. Мой немного кокетлив, а ваш гораздо ближе к теме приготовления. Если у нас есть время, как сейчас, мы соотносим нашу идею с задачей и, будучи хорошими философами и равно преданными Перу и Шпаге², мы выбираем прямейший путь к цели, отбросив всё кокетливое и занятное и еще решительнее — то, что имеет «глубокое значение для нас лично».

Когда вы на съемочной площадке и не располагаете досугом, вы можете ухватиться за что-то просто потому, что это занятная идея. Как моя с манжетами — в своем воображении вы всегда можете пойти домой с самой красивой девушкой на вечеринке; но на самой вечеринке это не всегда получается.

Теперь перейдем к третьему монтажному куску. О чем третий кусок? Как мы ответим на этот вопрос?

С: Вернемся к главной задаче — *завоевать уважение преподавателя*.

² «Перо сильнее шпаги» — реплика кардинала Ришелье в пьесе Эдварда Бьюллер-Литтона «Ришелье» (1839).

М: Точно. Теперь: подойдем к этому с двух сторон. Какой подход к третьему монтажному куску будет *плохим*?

С: *Ожидание.*

М: *Ожидание* — плохая идея для третьего куска.

С: Подготовка — плохая идея для третьего куска.

М: Да, потому что это мы уже сделали. Это как подъем по лестнице. Мы не хотим подниматься по лестнице, на которую уже поднялись. Поэтому *снова подготовка* — неудачная идея. Зачем повторять монтажный кусок? Двигаемся дальше. Всегда говорят: чтобы сделать фильм лучше, надо сжечь первую часть. И это верно. Мы это чувствуем почти каждый раз, когда смотрим фильм. Проходит десять минут, и мы говорим: «Да вот с чего надо было начать». Давайте же дальше, ради всего святого. Войти в сцену позже, выйти из нее раньше, решить её монтажно. Важно помнить, что задача драматурга — создать не хаос или конфронтацию, а наоборот, создать порядок. Начать с неупорядоченной ситуации и в монтажном куске попытаться восстановить порядок.

У нас такая ситуация: человек хочет чего-то — у него есть цель. Тут у нас хаоса достаточно. У него есть цель. Он хочет *завоевать уважение преподавателя*. Ему чего-то не хватает. И он намерен это получить.

Энтропия — это логическое продвижение к самому простому, самому упорядоченному состоянию. Так же — и драма³. Драма продолжается, пока беспорядок не уgomонится. Всё было в беспорядке, на смену должен прийти порядок.

В нашем случае беспорядок не кричащий; всё довольно просто: кому-то нужно чье-то уважение. Нам не надо затрудняться созданием проблемы. Фильм получится лучше, если мы позаботимся о восстановлении порядка. Потому что,

³ Я знаю, что словарь определяет энтропию как меру неупорядоченности состояния. Но здесь позволю себе не согласиться с замечательнейшей книгой.

если займемся созданием проблем, наш протагонист станет делать что-нибудь интересное. Мы не хотим, чтобы он это делал. Мы хотим, чтобы он поступал в соответствии с логикой.

Какой следующий шаг? О чем будет следующий монтажный кусок? Мы говорим конкретно о нашей последовательности. Первый монтажный кусок — о *приходе заранее*. Второй — о *приготовлении*. И в третьем что? (Всегда иметь в виду общую задачу фильма, здесь — *завоевать чье-то уважение*. Это — ваша проверка. Лакмусовая бумажка: *завоевать уважение такого-то*.)

С: Представиться ему?

М: Может быть, для начала здороваются. Каким образом здороваются — как мы это назовем?

С: Выразит признательность..?

С: Заискивающе..?

М: Заискивает, оказывает почтение, выражает признательность, приветствует, входит в контакт. Что из всего этого наиболее отвечает задаче *завоевать уважение*?

С: По-моему, *выразить почтение*.

М: Ладно. Тогда давайте сделаем маленький фотоочерк о *почтении* в нашей ситуации. Чем глубже вы задумаетесь, тем лучше он будет. Глубже в смысле: «Как это было бы со мной?» Не «как можно выразить почтение?», а «что означает идея почтения *для меня*?» В этом и состоит отличие искусства от украшения.

Как реально выразить почтение?

С: Приходит профессор, и наш герой идет пожать ему руку.

М: Так, но это вроде часов — нет? Заранее пришел — *часы*. Почтение — *пожал руку*. Ничего плохого в этом нет, но давайте задумаемся немного глубже — сейчас у нас есть такая возможность, потому что времени вдоволь.

Как красиво выразить почтение — так, чтобы это реально что-то значило *для вас*? Потому что, если вы хотите, чтобы это что-то значило для зрителей, это

должно что-то значить для вас самих. Они такие же, как вы — живые люди: если для вас это ничего не значит, то и для них не будет значить. Фильм — это сон. Фильм должен быть *подобен* сну. Так что, если мы подойдем к фильму с точки зрения снов, а не в понятиях телевидения, то что мы можем сказать? Мы собираемся сделать маленький фотоочерк, маленький документальный фильм о *почтении*.

С: Когда вы говорите: «сон», это значит, что происходящему не надо быть правдоподобным в том смысле, в каком кто-то поступал так в реальной жизни?

М: Нет, я имею в виду... Не знаю, до какой степени натяжку можно допустить в этой теории, но давайте выясним, до какой, чтобы теория не лопнула. В конце фильма «Места в сердце» Роберт Бентон снял эпизод, один из самых сильных в американском кино за долгое время. В этом эпизоде мы видим всех погибших в фильме снова живыми. Он создал здесь что-то подобное сну. Он сопоставляет сцены, взаимно не связанные. Первая сцена — все мертвы. Вторая сцена — все живы. Их сопоставление выражает идею *большого желания*, и зрители говорят: «Господи, почему так не может быть?» Это как сон, как у Кокто выходят руки из стены. Это лучше, чем следовать за протагонистом, правда?

В «Доме игр» один у другого пытается отнять пистолет перед дверью, перебивка на третьего сообщника, похожего на профессора, наблюдающего за борьбой, — и звук выстрела. Это довольно хорошее кино. Может, и не великое, но много лучше, чем телевидение. Так? Это передает идею. Они борются, переход на наблюдающего. *Идея: что-то произойдет сейчас, и мы ничего не можем поделать.*

Под этим — идея *беспомощности* — в этом смысл куска. Героиня беспомощна: мы понимаем это, не следуя за ней с камерой. Мы ставим *героиню* в то же положение, что и *зрителя* — через монтажный

стык — заставляя зрителя самого создать эту идею в своем сознании, как говорил нам Эйзенштейн.

С: А что, если студент что-нибудь поднесет профессору? Какой-нибудь особенный подарок. Или поклонится, когда тот войдет, и предложит ему стул?

М: Нет, вы хотите рассказать это в *кадре*. А мы хотим рассказать это в монтаже. Например, так: первый кадр — на уровне ступней, камера следует за их шагами. Второй кадр — крупно протагонист, он сидит и быстро поворачивает голову. Что дает нам сопоставление этих кадров?

С: Приход.

М: И?

С: Узнавание.

М: Да. Все-таки *не почтение*: это внимательность или *внимание*. Во всяком случае, два кадра создают третью идею. Первый кадр выражает идею, где находятся ноги. Ноги немного в отдалении, да? Ноги в отдалении, и студент их слышит. Что дает соединение этих двух фактов?

С: Осведомленность о приходе.

М: *Осведомленность*, наверное, — *не почтение*. Но осведомленность или напряженное внимание — они могут тихонько преобразоваться в *почтение*. Что, если будет длинный кадр с ногами, идущими по коридору, и наш студент встает? Тут будет чуть больше почтения, раз он встает.

С: Особенно если встает со скромным видом.

М: Не обязательно, чтобы вставал со скромным видом. Мы покажем только, что он встает. Никак особенно ему вставать не надо; надо просто чтобы он встал. Сопоставление этого кадра и кадра с ходьбой передает идею почтительности.

С: А если он встанет и слегка поклонится?

М: Это нам ничего не добавит. И в этом больше привязки к предыдущему, иначе говоря, это хуже для задачи куска. Чем больше мы «привязываем»

или «нагружаем» кадр, тем слабее действует стык. Кто-нибудь еще?

С: В кадре протагонист с блокнотом. Он поднимает голову, встает и выбегает из кадра. Кадр — коридор и дверь в коридоре, в двери стеклянное окно. Протагонист вбегает в кадр и открывает дверь, как раз когда человек идет навстречу.

М: Да. Хорошо. Вижу, вам это нравится. Мы можем задать себе два вопроса — один: передает ли это *идею почтительности*? И второй — *нравится ли мне это*? Если вы зададите второй вопрос, то скажете: черт, не знаю, нравится мне или нет. Хороший у меня вкус? Да. Согласно ли это с хорошим вкусом, которым я обладаю? Хм, не знаю. Я в недоумении.

Вы задаетесь вопросом: выражает ли это *идею почтительности*? Если да, выражает идею почтительности, тогда делаете следующий шаг: *нравится мне это*? Есть внутренняя способность — Станиславский называл ее: «сам себе судья», — ее можно охарактеризовать как наличие в какой-то мере хорошего художественного вкуса. В любом случае вопрос не праздный, потому что у всех нас хороший вкус. В природе человека — желание нравиться. Мы хотим нравиться друг другу. Нет таких, кто этого не хочет. Нет таких, кто не хочет успеха. Мы пытаемся заставить наше подсознание работать на нас, привести к решению задачи очень простым и очень техническим путем, так, чтобы мы не были вынуждены полагаться на милость нашего хорошего вкуса или вкуса посетителей кинотеатра.

Нам нужен какой-то критерий, чтобы понять, когда работа сделана, — не полагаясь на наш хороший вкус. Критерий такой: *передает ли это идею почтения*? Ноги вдалеке, герой встал. Я думаю — передает. Перейдем к следующему куску.

После *почтения* — какой следующий? Какой вопрос мы хотим задать прежде всего?

С: Какова окончательная цель?

М: Хорошо. И ответ?

С: *Завоевать уважение профессора.*

М: Итак, мы выразили почтение — тогда следующий кусок?

С: *Произвести впечатление.*

М: Это немного общо. И повторяет сверхзадачу.

Произвести впечатление, завоевать уважение. Они слишком похожи. Действуем по порядку: одна часть, потом другая. Лодка должна выглядеть лодкой; парус не должен выглядеть лодкой. Пусть каждая часть выполняет свою работу и тогда в совокупности они приведут к исходной цели — как по волшебству. Пусть монтажные куски служат сцене, и сцена будет сделана; аналогично, сделайте сцены строительными элементами фильма, и фильм будет сделан. Не надо, чтобы монтажный кусок служил целому; не пытайтесь воспроизвести в сцене всю пьесу. Это вот на что похоже: «Не хочет ли кто-нибудь чашечку кофе, потому что я ирландец?» Так, по большей части, теперь играют. «Я так рад вас сегодня видеть, потому что, как вы позже узнаете, я серийный убийца». Кто-нибудь еще? Следующий монтажный кусок?

С: *Получить признание?*

М: Это тоже довольно общо.

С: *Понравиться?*

М: Общее уже некуда.

С: *Продемонстрировать симпатию?*

М: *Завоевать уважение, продемонстрировав симпатию?*

Может быть. Что еще?

С: *Продемонстрировать уверенность?*

М: Мыслите динамично. Понимаете, то, что вы предложили, может быть выполнено более или менее на любом этапе и ввергнет нас в цикличность, более подходящую эпической форме, чем драме. Но что существенное должно произойти после того, как *выразил почтение?*

С: *Распутить перья?*

М: Вы так поступите, чтобы завоевать чье-то уважение?

С: Нет.

М: Вы можете спросить себя так: что *я* бы хотел сделать в этом лучшем из всех возможных миров, дабы завоевать чье-то уважение? Можете дать полную волю воображению, не стесняя себя правилами вежливости. Мы не хотим, чтобы наши фильмы были этим стеснены. Мы хотим, чтобы наши фильмы были выражением нашей фантазийной жизни.

Есть еще один вопрос, сейчас, наверное, его пора задать. Мы можем спросить себя, *когда мы намерены закончить?* Чтобы знать, на чем остановиться. Пытаться *завоевать уважение* можно до бесконечности. Поэтому нам нужна крышка. Без крышки главная проблема, сквозная линия — *завоевать уважение* может превратиться в нескончаемую спираль, завершить которую может только наш хороший вкус. Поэтому, наверное, нам нужна сквозная линия с более позитивным, то есть более *определенным* завершением, чем *завоевать уважение*.

Например, *получить вознаграждение*. Вознаграждение — это простой и опознаваемый физически знак уважения. На таком уровне абстракции вознаграждение каким, например, может быть?

С: Например, он хочет, чтобы преподаватель сделал ему одолжение.

М: Так. Кто-нибудь еще?

С: Он хочет, чтобы преподаватель дал ему работу.

М: Да. Что-нибудь еще?

С: Преподаватель похлопает его по спине.

М: Это менее конкретно, чем первые два варианта. Я так понимаю, вы выразились метафорически. В таком случае *похлопать по спине* и *завоевать уважение* похожи вот в каком отношении: нет *крышки*, завершения, мы не понимаем, когда цель достигнута. Задача сильно упростится, если мы всегда будем знать, *к чему мы идем* и *когда мы закончили*. Если цель — *получить работу*, то когда нам её дали или твердо отказали в ней, сцена станет законченной.

Или мы можем сказать, что *вознаграждение*, которого хочет студент, такое: он желает, чтобы ему изменили оценку. Тогда, если преподаватель меняет оценку, сцена закончена; или если преподаватель категорически отказывается ее изменить, и надежды на это не остается, тогда сцена тоже закончена. То есть мы можем сказать, что в данном случае сквозная линия сцены — *добиться пересмотра*. Тогда всё в нашей сцене будет направлено к этому.

Что первое сделано, чтобы *добиться пересмотра*? Пришли *заранее*, так? Второе? *Подготовились*. Третий кусок — *выразить почтение*. Будет гораздо легче сообразить, каким должен быть четвертый кусок, если наша цель — *добиться пересмотра*, а не *завоевать уважение*, — потому что теперь мы знаем конкретно, чем должны закончить сцену, и можем найти четвертый кусок, который приведет нас к окончанию. Кто-нибудь знает, что такое макгаффин?

С: Это Хичкок так назвал маленькое выдуманное устройство, которое будет двигать действие.

М: Да. В мелодраме — а фильмы Хичкока суть мелодраматические триллеры, — макгаффин — это *предмет, за которым гоняется герой*. Секретные документы... Большая государственная печать какой-то там республики... доставка тайного сообщения... Мы, публика, никогда толком не знаем, что это. Нам никогда не сообщают ничего конкретнее, чем «это секретные документы».

Да и зачем нам? Мы сами бессознательно подставим искомое — эти секретные документы, которые важны для нас.

В «Пользе от волшебства» Бруно Беттельхейм говорит о сказках то же, что Хичкок сказал о триллерах: чем *меньше* герой охарактеризован, индивидуализирован, тем больше мы наделяем его собственными внутренними смыслами — тем больше отождествляем себя с ним; иначе сказать, тем легче нам поверить, что герой — это мы.

«Герой прискакал на белом коне». Вы не говорите: «низкорослый герой прискакал на белом коне»,

потому что, если слушатель не низкорослый, он не станет отождествлять себя с героем. Вы не говорите: «рослый герой прискакал на белом коне», потому что, если слушатель мал ростом, он не отождествит себя с героем. Вы говорите: «герой», и публика подсознательно понимает, что они и есть «герой».

Макгаффин — вещь, которая важна для нас — самая главная вещь. Зритель подставит нужное — каждый свое.

Вот так и с целью *добиться пересмотра*. На этом этапе, вероятно, нет необходимости знать — пересмотра чего.

Актеру не обязательно это знать. Пересмотра оценки, пересмотра заявления, пересмотра выговора. На данном этапе это — макгаффин. Чем меньше привязки к конкретному, тем лучше для нас, зрителей. Чем меньше описан герой, тем лучше для нас.

Четвертый шаг — кто скажет? Мы знаем, к чему идем, и знаем, кто идет с нами. Мы знаем, кого любим, но черт знает, с кем поженимся. *Добиться пересмотра*. Ну, вперед.

С: Вы должны попросить о пересмотре.

М: Хорошо. Так. Не глоток ли это свежего воздуха?

Бодрящий глоток свежего воздуха привнесен в наше обсуждение, и это же свежее дыхание войдет в фильм. Итак, мы имеем: *прийти заранее, подготовиться, выразить почтение и попросить* — четвертая часть — *добиться пересмотра*.

С: Вы не думаете, что приход заранее и приготовление — то же самое, что выразить почтение?

М: Вы хотите сказать, что эти два действия подпадают под более широкое: выразить почтение?

Не знаю. У меня есть вопрос насчет *подготовиться*, может быть, вернемся к нему позже.

Видите, чем мы сейчас занимаемся? Мы преобразуем большее, чтобы лучше понять меньшее, и преобразуем меньшее, чтобы лучше понять

большее (двигаясь от сверхзадачи к монтажным кускам и обратно, от кусков к сверхзадаче, и т. д.), пока не придем к плану, который, по-видимому, отвечает всем нашим требованиям. Тогда мы приведем план в действие и снимем его⁴.

Можно обнаружить — как я это слегка почувствовал на моем первом фильме и в большей степени на втором, — что после того, как мы сняли, требуются дальнейшие улучшения; это явление ученые называют Фактором Иисуса — технический термин, означающий: «на бумаге выглядит правильно, но по какой-то причине не действует в натуре».

Такое иногда случается. Единственное, что вы можете в таком случае, — это извлечь урок. Ответ всегда есть. Иногда требуется больше ума, чем у нас есть в данном случае, — но ответ есть всегда. Иногда он такой: «Не могу пока сообразить, что тут нужно», и мы должны помнить, что сказал поэт⁵: «Стихотворение никогда не бывает законченным — только случай его заканчивает, отдавая читателям».

Хорошо, хватит о любовных сценах. Мы придумали три монтажных куска, посмотрели на сквозную линию и сказали: «может быть, эта сквозная линия не так уж хороша». Мы отказались от сквозной линии *завоевать уважение* в пользу такой: *добиться пересмотра*. Теперь мы можем вернуться к трем монтажным кускам и, пожалуй, скажем, что с *подготовкой* что-то не так. Может быть, этот кусок на самом

⁴ Процесс, которым мы заняты сейчас в этой, — это исследование динамики между моментом и целью. Эта динамика — в нашем обсуждении, в фильме, в театре — и придает моменту и целому силу. В прекрасной драме каждый момент служит цели, сверхзадаче, и каждый момент прекрасен сам по себе. Если момент только служит сверхзадаче, мы получаем тяжеловесную повествовательную псевдодраму, годную только как наглядное доказательство или «пьесу идей». Если момент стоит сам по себе, мы имеем только довольное собой «зрелище». Усилия, потраченные художником драмы на анализ, позволяют и ему, и публике получать удовольствие от пьесы. Если пожалеть на это время, театр превращается в ужаснейшее брачное ложе: «один из супругов шепчет: “люби меня”, а другой, надувшись: “убеди меня”».

⁵ Поль Валери (1871–1945).

деле о том, чтобы *выразить почтение*. Не знаю. Давайте продвинемся немного дальше и посмотрим, не подскажет ли нам что-нибудь четвертый шаг.

С: Надо ли нам решить, каков окончательный результат?

М: Вы спрашиваете, добьется ли герой пересмотра? Кому интересно узнать, добьется его герой или нет? Слушаем.

С: Я хотел бы это знать — тогда мы можем что-то сделать в смысле реакции преподавателя на изъятие почтения. Преподаватель знает, зачем пришел студент? Он не догадывается...

М: Нет, нет, преподавателя оставим в покое, занимаемся протагонистом — рассказываем сюжет через него. Потому что это *его* сюжет. Мы здесь не для того, чтобы создать беспорядок, мы хотим создать порядок. В чем изначальный беспорядок? «От этого человека мне что-то надо». А что есть у этого человека? Право пересмотра. На чем *заканчивается* сюжет? Когда герой *достиг* желаемого. Беспорядок изначально заложен в этом сюжете. Мы же пытаемся создать порядок. Когда герой добился пересмотра или ему в этом отказано, порядок восстановлен. История закончится, и причин интересоваться ею больше нет. Мы стараемся достичь того блаженного состояния, когда история исчерпана. Ибо, как сказал нам мистер Троллоп, «счастливы те, кому нечего рассказать».

Продолжим. Будем веселы. Будем веселыми учеными и идем шаг за шагом. В качестве следующего шага было предложено *попросить*. Какие есть альтернативы?

С: Изложить свое дело.

М: Изложить свое дело. Как видите, предлагаются две истории разной длины. Почему? *Изложение своего дела* в итоге сведется к *просьбе*, так? Этим и определяется длина складной истории — она определяется наименьшим числом шагов, абсолютно необходимых для того, чтобы герой достиг своей цели. Кому

больше нравится монтажный кусок *попросить* — или же *изложить свое дело*? Исходя из чего мы можем решить, что лучше для нашего сюжета?

С: Исходя из того, почему он просит о пересмотре?

М: Нет. Нам не важно почему. Он просит о макгаффине. Потому что ему это нужно.

С: Но мы ничего об этом не знаем.

М: Я не думаю, что нам надо знать. Кто-нибудь считает, что надо? То, о чем вы говорите — предыстория, неграмотные называют её еще «подоплекой». Она вам не нужна. Помните, что модель драмы — похабный анекдот. Анекдот начинается так: «Коммивояжер остановился перед дверью фермера». Он не начинается вот с чего: «Кто бы мог подумать, что две в корне отличные деятельности — сельское хозяйство и торговля — нерасторжимо соединятся в нашей устной литературе? Фермерство, эта в высшей степени одинокая стезя, прививающая человеку такие качества, как самодостаточность и интроспекция, тогда как торговля...» Должен ли протагонист объяснять, почему он хочет пересмотра? Кому он это будет объяснять? Публике? Это поможет ему получить желаемое? Нет. Он должен сделать только то, что поможет ему нужное получить. Парень говорит девушке: «Какое красивое платье», — он не говорит: «Я полтора месяца не имел женщины». Вопрос такой: исходя из чего мы можем решить, что лучше в этом куске — *изложить свое дело* или *просить*. По моему ощущению, *изложить свое дело* — лучше. Почему? Я интересно провожу время и не прочь эту историю немного продлить. Не думаю, что у меня для этого есть более серьезные основания, но сойдет и это. А лучше все-таки проверить — я знаю, что иногда грешу самообманом. Поэтому я спрашиваю себя: если на этом этапе я предпочту *изложить свое дело*, а не *просить*, нарушу ли я какое-нибудь из правил, о которых тут шла речь? Я перебираю правила и обнаруживаю, что Нет; поэтому выберу то, что мне нравится.

С: Поскольку «изложение дела» предполагает более тесную связь с другими кусками, не будет ли это попыткой сделать поинтереснее?

М: Не думаю. И не думаю, что связь тут более тесная или менее. Я думаю, тут есть выбор. Вы можете сказать: *изложить дело*, можете сказать: *представить аргументы*. Кстати, мы не говорили, что эти куски должны быть самостоятельными. Мы говорили, что *кадры* должны быть самостоятельными. *Выразить почтение* — в этом действии могут содержаться, а могут не содержаться определенные психологические обертоны. Мы рассматривали варианты: *просить, изложить дело, представить аргументы*. Каждый из них вызовет у актера ассоциации. Эти личные, непосредственные ассоциации и побуждают актера играть, следуя замыслу автора. Это и включает актера в игру — а не разнузданная демонстрация своих эмоций, которую учителя-халтурщики подсовывают в качестве *подготовки*.

С: А как насчет *торга* или *подкупа*?

М: Насчет этих вариантов в плане общей структуры? Обсудим *торг*, потому что это немного проще.

С: Проблема в том, что мы начали с другой сквозной линии. *Торг* не поможет *завоевать уважение*, но может быть способом добиться *пересмотра*.

М: С этой проблемой вы будете часто сталкиваться, выстраивая драму. Потому что, когда вы делаете свой фильм или берете чей-то и стараетесь определить в нем его драматическую структуру, ангел не слетит к вам и не скажет: «Вот сквозная драматическая линия». Именно так и должно это происходить: постоянно спрашивать себя и поправлять — всякий раз с целью создать линию сквозного действия или выявить ее.

Теперь мы решили, что сквозная линия сцены — *добиться пересмотра*. Теперь нам нужен кусок, следующий за *подготовиться*. Может быть, этот следующий кусок — *изложить свое дело*. Такой у нас новый кусок.

Какое облегчение — заняться этим новым куском. Какое самоуважение мы должны чувствовать от того, что взяли на себя это бремя, дабы избавить публику от лишнего труда. *Изложить дело.*

Сейчас наша задача найти ряд самостоятельных кадров, которые выразят эту идею: *изложить дело.* Студент хочет изложить свое дело преподавателю. Как нам найти к этому ключ? У нас четыре монтажных куска. Мы работаем над четвертым. От чего нам оттолкнуться, чтобы перейти к кадрам? Какую бы найти отправную точку, чтобы *изложить свое дело?*

С: Как мы *подготовились?*

М: Совершенно верно. Предыдущий кусок даст нам ключ. Предыдущий был: *подготовиться.*

Применительно к новой сквозной линии этот кусок мы могли счесть глуповатым, но на деле он может дать нам хорошую подсказку. Поэтому вернемся и еще раз посмотрим на *подготовиться* в нашем монтажном листе. Ради чистоты хорошо было бы понять, не упущена ли там какая-то возможность. Какой-то дополнительный шаг, который ослабит *подготовиться*, но, возможно, усилит *изложить свое дело.*

Как индейцы былых времен, мы хотим использовать все части бизона.

С: Он открывает блокнот, там полоска с отрывными карточками, отрывает их, пишет на одной и вкладывает ее в кармашек.

М: Хорошо. Теперь в каких кадрах *изложить свое дело?*

С: Как-то он представит блокнот.

М: А конкретно по кадрам? Он входит в комнату, он в комнате подходит к столу. Наш критерий таков: сопоставление кадров должно передать идею, которая нам сейчас требуется, — *изложить свое дело.* Мы должны понимать, что мы снимаем.

С: Начнем с кадра со столом, на котором ничего нет, и на него ложится блокнот.

М: Следующий кадр?

С: Реакция преподавателя. Либо одобрение, либо неодобрение.

М: Нет. Весь этот кусок — об изложении дела.

Реакция преподавателя нам здесь не нужна.

С: Если в первом кадре показать блокнот, а во втором преподаватель посмотрит на него, не будет ли сопоставление этих двух кадров изложением дела преподавателю?

М: Может быть, в первом кадре пустой стол, и на него кладется блокнот, а во втором кадре преподаватель за столом посмотрит на него, а потом поднимет голову — и переход на студента. По-моему, нам нужен здесь студент — ведь это он *излагает дело*.

С: А не можем ли мы узнать блокнот, фигурировавший во второй сцене? Мы знаем, это тот же студент, которого мы видели готовившимся, поэтому нам уже не нужен кадр с ним.

М: Блокнота достаточно для опознания студента?

С: Да. Мы знаем, чей это блокнот. Блокнот обозначает студента.

М: Очень хорошо. Конечно, вы правы. Я увлекся и стал следовать за протагонистом. Хорошо. Теперь мы должны применить принцип сквозной линии к пластическим элементам съемочного процесса.

Какая играет музыка? Какое время дня или ночи? Как выглядят костюмы и декорации? В какой-то момент вы упомянули, что кто-то читает журнал. Вы сказали: «журнал» — какой журнал? Я не преувеличиваю задачу: кто-то должен это решить — и этот кто-то называется режиссером. Реквизитор спросит: «Как должен выглядеть блокнот?» — и что вы, режиссер, на это скажете? Первым делом, что скажет необученный человек? Ей-богу, сцена — о том, чтобы *добиться пересмотра*; какой блокнот должен быть у человека, который хочет добиться пересмотра? Если это звучит по-дурацки, если для вас это звучит утрированно, посмотрите на американские фильмы. Потому что именно так они делаются. «Привет, как жизнь, потому что я только что из Вьетнама». В Голливуде комитет душегубов хочет

быть уверен, что каждое слово в фильме, каждый кадр, каждая вещь в реквизите, каждый звук представляют и фактически рекламируют фильм. Этот комитет называется «продюсеры», и они для искусства то же самое, чем окунательный стул⁶ был для юриспруденции. Какой ответ мы дадим реkvизитору, когда он спросит: «Как должен выглядеть блокнот?» Что вы ответите?

С: Наверное, это зависит от нашей конечной цели, да?

М: Нет, потому что вы не можете сделать «блокнот пересмотра», — так же, как не можете сыграть, из какой комнаты вы только что вышли. Хотя существуют, к их стыду, школы актерской игры, заявляющие, что этому учат. Как он должен выглядеть — этот «блокнот пересмотра»?

С: Прилепить этикетку к обложке?

М: Зрители не станут ее читать. Это как вывеска. Зрители не хотят читать вывеску, они хотят смотреть кино, где история развивается монтажно.

С: Им не надо читать. Черный блокнот, белая наклейка выглядят как журнал записей.

М: Почему он должен выглядеть как журнал записей. Я не хочу сказать, что это плохая идея, но почему это хорошая идея — что он выглядит как журнал записей? Реквизитор говорит: «Как он выглядит?» Каков правильный ответ. Что делает блокнот? Что делает запись в нем?

С: Она *излагает дело*.

М: Так. *Изложить дело* — как представить это в кадрах?

С: Раскрыть книгу на столе.

М: Следующий кадр?

С: Лицо преподавателя.

М: Каким не должен быть следующий кадр? Лицо студента — правильно? Следовательно, как выглядит блокнот?

С: Подготовленным.

⁶ Пытаемого привязывали к стулу на конце бревна и окунали в воду.

М: Нет, вы не можете сделать так, чтобы книга выглядела подготовленной. Вы можете сделать так, чтобы она выглядела *опрятно*. Это, может, и мило, но это не главное, что вы должны сказать режиссеру⁷.

Подумайте о монтажном листе и цели — *изложить дело*. Сделать книгу подготовленной, сделать опрятной, сделать убедительной — этого зрители не заметят. Что они заметят?

С: Что это та книга, которую мы уже видели.

М: И что вы скажете режиссеру?

С: Сделайте ее узнаваемой.

М: Вот именно! Отлично! *Надо, чтобы вы могли узнать её*. Это самое важное в отношении блокнота. Именно так вы пользуетесь принципом сквозной линии, чтобы ответить на вопросы о декорации и на вопросы о костюмах. Блокнот *в общем* не важен. Важно то, что он делает в сцене. Самое очевидное, что он делает в сцене, — он *излагает дело*. Поскольку кадра с самим студентом у нас не будет, *изложить дело* должен блокнот. Этот самостоятельный кадр с блокнотом и должен быть *изложением дела*. Мы знаем, что он должен быть самостоятельным, поэтому ответом не может быть «подготовленный блокнот». Ответом не может быть «блокнот с огорчением». Ответ: «Это тот же блокнот, который мы видели во втором куске». Взяв его, вы говорите зрителям, что *это вещь, без которой им будет непонятен фильм*. То есть он важнейший элемент кадра. *Такой, без которого монтажный кусок потеряет смысл*, — это блокнот, который мы видели прежде. Он необходим, чтобы рассказать сюжет.

Всякий раз, когда вы, режиссер, делаете выбор, исходить надо из того, необходим ли этот элемент для изложения сюжета. Если нам не нужен кадр

⁷ Публика примет всё, что не вызовет у нее недоверия. Поэтому блокнот должен выглядеть как минимум опрятным, иначе публика может усомниться в искренности желания героя. Опрятность книги — соображение антисептическое, а не творческое.

со студентом, тогда надо очень, очень позаботиться, чтобы люди поняли: это тот же блокнот.

Зритель будет смотреть только на доминирующий предмет в кадре. И вы можете распорядиться тут — направить их внимание. Таков же метод фокусника: какая тут самая важная вещь? Сделайте так, чтобы им было легко ее увидеть, — и дело сделано. Вам не надо, чтобы это был *блокнот, необходимый для пересмотра*. Надо только, чтобы это был тот же самый блокнот. Итак, наши монтажные куски: *прийти заранее, подготовиться, выразить почтение, изложить дело*. Какие были кадры с *приходом заранее?*

С: Он приходит и нажимает ручку двери.

М: Нет. Надеюсь, вы не сочтете меня мелочным педантом, но очень полезно думать о фильме точно так, как его будут воспринимать зрители. Вначале они увидят человека, идущего по коридору. Какие будут кадры?

С: Человек идет по коридору, кадр — рука на дверной ручке, этот человек садится на скамью.

М: Прекрасно. А почему фигуристы падают на Олимпиаде? Мне приходит в голову единственный ответ: недостаточно тренировались. Упражняйтесь с этими инструментами, пока не надоест, — и после этого еще упражняйтесь. А инструмент — вот он: выбрать кадры, выбрать монтажные куски, сцены, задачи и, рассуждая о них, *всегда* держитесь названия, которое вы им дали вначале.

Какие кадры для *подготовиться?*

С: Человек достает блокнот, отрывает карточку, что-то пишет на карточке. Вставляет карточку в пластиковый карман, закрывает.

М: Хорошо. *Выразить почтение?*

С: В кадре этот человек смотрит, встает и выходит из кадра. Кадр — он подбегает к стеклянной двери. Открывает дверь, и тот, другой, входит.

М: Хорошо. Следующий кусок?

С: *Изложить дело.* Пустой стол. На стол ложится блокнот, и кадр с человеком, сидящим за столом, — он смотрит на блокнот.

М: Хорошо. Теперь давайте заканчивать. Как мы придем к завершению?

С: Преподаватель, допустим, начинает рассматривать блокнот.

М: Что мы хотим представить здесь в драматической форме?

С: *Суждение.*

М: Хорошо, идея куска — *суждение*. Можно выразить и словом *рассмотрение*. Но у преподавателя, рассматривающего дело, нет монтажной истории за спиной. Это, в сущности, экспозиция. Человек берет документ, смотрит на него и принимает решение. Не очень хороший способ рассказа, как сказал нам Аристотель. У персонажа не должна «просто родиться мысль».

С: Почему следующий кусок — *суждение*, если все предыдущие были о студенте и преподавателе? Вы не хотите держаться линии студента, а не преподавателя?

М: Какая у вас мысль?

С: Я вижу этот кусок как *занять твердую позицию*.

Он представил свое дело. Переход: он стоит и отказа не примет. И опять переход на профессора, который смотрит снизу на парня.

М: Есть еще какие-нибудь идеи для следующего куска?

С: Расписка о пересмотре.

М: Да, это мысль.

С: Отказ.

М: Вообще-то это не монтажный кусок; это результат. Это конец какого-то монтажного куска. Студент-протагонист должен вести дело к завершению.

С: На этом этапе вы будете ожидать реакции профессора. Следующий логический кусок после *изложения дела* — *суждение*, суждение о деле. Когда этот кусок

закончен, студент добился пересмотра или получил отказ. Мы не должны следить за студентом, чтобы завершилась сквозная линия, — правильно?

М: Не должны.

С: Но ведь это задача парня — добиться пересмотра?

М: Да. Но это не значит, что он должен быть в кадре. Мы хотим знать, что произойдет в плане сквозной линии, а не в плане того, что делает протагонист. Какой у нас был последний кадр в прошлом куске?

С: Профессор смотрит на блокнот.

М: Смотрит на блокнот. Переход на группу ребят в дверях. Входит новый парень, и они смотрят в одну сторону или в другую. С их точки: пустая аудитория, в ней сидит один студент, и профессор смотрит на него. Чтобы мы ждали момент решения. Теперь мы готовы к финалу. План с профессором, он открывает блокнот, смотрит направо, переход на ящик письменного стола, мы видим, как он открывает ящик и достает штампель. Видим, как он ставит печать в блокноте. Теперь переход на студента — он улыбается, забирает блокнот, и переход на руку студента, закрывающую блокнот, а затем с точки в глубине аудитории мы видим, как парень идет к своему месту, а профессор встает и приглашает всю группу, они входят и рассаживаются. Годится?

С: А если ему *отказано в пересмотре*?

М: Не знаю. Это наш первый фильм. Пусть он будет со счастливым концом — какого черта? Вот мы и закончили, и это была отличная работа.

В бурные шестидесятые годы в Вермонте я был студентом контркультурного колледжа. В те годы и в тех местах расцвела так называемая школа контркультурной архитектуры. Некоторые люди думали тогда, что традиционная архитектура закоснела, и они спроектировали и настроили много контркультурных зданий. Эти здания оказались непригодными для жизни. В основе их проектов была не функция здания, а «чувство» архитектора.

По прошествии лет, когда эти архитекторы смотрели на свои произведения, им, возможно, приходила в голову мысль, что в традиционной архитектуре есть какой-то смысл. Смысл в том, что двери делаются определенным образом, подоконники делаются определенным образом.

Все эти контркультурные здания, наверное, выражали намерения архитектора, но не служили потребностям жильцов. Все они либо развалились, либо разваливаются, либо подлежат сносу. Они кляксы на ландшафте, они стареют некрасиво

и с каждым годом ярче выявляют незрелую капризность этих контркультурных архитекторов.

Я живу в доме, которому двести лет. Он построен вручную, с помощью топора, без гвоздей. Если люди не учинят какую-нибудь катастрофу, он простоит еще двести лет. Он построен с пониманием дерева, погоды, домашних человеческих нужд и с уважением к ним.

Очень трудно укрепить то, что неладно построено. Планируй лучше вперед, когда у тебя есть время. Это как работа с клеем. Когда он схватился, твое время ушло. Когда почти схватился, ты должен принимать решения на скорую руку, в спешке. Если вы конструируете стул, вы можете сколько угодно времени обдумывать конструкцию и собирать его не спеша. Мебельщики былых времен — точнее говоря, до начала XX века, бывало, делали стулья без клея, потому что правильно понимали не только геометрию соединений, но и характер дерева. Они знали, какое дерево будет давать усадку, а какое разбухать со временем, и стул становился с возрастом только прочнее.

Заканчивая мой второй фильм, я понял две вещи. Когда делаешь фильм, после того как закончил режиссерский сценарий, но до начала съемок у тебя есть подготовительный период, называемый предпродукцией. Здесь ты говоришь себе: «Знаешь, что было бы хорошо? Чтобы зритель действительно понял, что мы в гараже, — может быть вывеску: „Гараж“?» Ты встречаешься с группой художника-постановщика и долго говоришь о вывесках, придумываешь много вывесок. Я снял два фильма и напридумывал много вывесок. Вы никогда не видите их в фильмах, ни единой. Просто не видите. Это попытка задним числом выправить то, что плохо скроено. Другое удобное, но, по сути, бесполезное «повторное уведомление» — АДП, «Автоматизированная замена диалога» или, проще, «озвучивание», производимое

после съемок, чтобы сообщить зрителю информацию, которой не хватает в фильме. Например, вложить персонажу в рот слова, когда он стоит спиной к нам на экране. А именно: «О, смотрите, вот мы спускаемся по лестнице, потому что хотим сойти по ней до низа». Это тоже не действует. Почему? Потому что зрителям одно интересно: в чем *посыл сцены* — *чего хочет герой?* Точнее, каков главный аспект кадра? Зрители здесь не для того, чтобы смотреть на вывески, и смотреть на них не будут. Вы не заставите на них смотреть. В природе человеческого восприятия — следить за самым интересным, и, как в неприличном анекдоте, самое интересное — *что будет дальше* в истории, которую вы обещали зрителю рассказать. Вы не можете заставить их остановиться и разглядывать вывеску. Они не хотят потакать вашим исканиям, так что лучше сделать свою работу заранее.

Работа эта делается с пониманием природы материалов и учета этой природы при конструировании фильма. Фильм, по существу, — конструкция. Знаете, все эти разговоры о самовыражении, когда люди набивают кадр мусором и озирают его, показывая, как их трогает избранный предмет, — всё это то же самое, что контркультурная архитектура. Пускай это самовыражение, но жильцов оно не устраивает, а в нашем случае не устраивает зрителей — они хотят знать, *что будет дальше*. Всякий раз, когда вы не делаете следующий шаг в последовательности со всей возможной быстротой, вы подвергаете публику испытанию. Вы злоупотребляете ее добродушием. Она будет снисходительна к вам из политических соображений — чем и занято по большей части современное искусство. Политические соображения такие: «Черт, мне нравятся плохие фильмы такого рода». Или: «Мне нравится такого рода контркультурное высказывание. Я принадлежу к группе и поддерживаю членов этой группы, ценящей такого рода мысли,

которые он стремится высказать». Зрители могут поддерживать тривиальность современного искусства, но любить его не могут. Попробуйте подумать о разнице между тем, как люди говорят о любом участнике перформанса и тем, как они говорят о Кэри Гранте. А вам, милые энтузиасты, утверждающие, что цель современного искусства не в том, чтобы нравиться, я отвечаю: «Повзрослейте».

Работа кинорежиссера — *рассказать историю через сопоставление самостоятельных образов*, потому что такова природа его средств. Лучше всего они действуют через сопоставление, потому что так устроено человеческое восприятие: воспринять два события, определить последовательность движения и стремиться узнать, что произойдет дальше.

Искусство перформанса действительно потому, что в природе человеческого восприятия — упорядочивать случайные образы в соответствии с заранее составленной основной идеей. Другой пример того же — невроз. Невроз — это подгонка не связанных между собой событий или идей под единую общую концепцию.

Например: «Я некрасивый человек» — это общая концепция. Тогда при наличии любых двух не связанных событий я могу упорядочить их таким образом, чтобы они означали именно это. «Ну, да, я понимаю. Женщина вышла из коридора и, будто не заметив меня, устремилась к лифту, быстро нажала кнопку, и двери лифта закрылись, потому что я некрасив». Вот что такое невроз. Это попытка расстроенного сознания применить принцип причины и следствия. Такая же попытка происходит в подсознании зрителя драмы. Если гаснет свет и поднимается занавес, главная идея такая: «играют пьесу», «кто-то рассказывает историю».

Понимая это, человеческое сознание воспримет все события пьесы и сформирует из них историю так же, как формирует восприятия в неврозе. Такова природа сознания — соединить

несвязанные события в сюжет, потому что нам нужно, чтобы мир был понятным.

Если главная идея — «играется пьеса», тогда образы, которые мы увидим в период между поднятием занавеса и окончанием спектакля, сложатся у нас в пьесу, независимо от того, составляли они или нет единое целое. То же самое в кино, поэтому плохой фильм все равно «удается». Нам свойственно желание понять смысл событий — от этого нам никуда не деться. Ум найдет в них смысл, даже если они сопоставлены случайно.

Поскольку природа человеческого восприятия такова, сообразительный драматург воспользуется этим и скажет: «Ну, если человеческий ум все равно это сделает, почему *мне* не сделать это первым? Тогда я поплыву по течению вместо того, чтобы с ним бороться».

Если вы не рассказываете историю, переходя от образа к образу, тогда образы должно делать всё более «интересными» сами по себе. Если же вы историю рассказываете, то сознание зрителя, работая вместе с вами, воспринимает ваш посыл и сознательно, и, что еще важнее, бессознательно. Зрители будут следовать за сюжетом, не требуя ни приманки в форме визуальных изысков, ни объяснения в повествовательной форме.

Они хотят увидеть, что произойдет дальше. Убьют этого человека? Девушка поцелует парня? Найдут они клад в заброшенной шахте?

Когда фильм правильно сконструирован, подсознание и сознание работают заодно, и нам *нужно* услышать, что будет дальше. Зрители упорядочивают события точно так, как это сделал автор, поэтому мы в контакте и с сознанием и с бессознательным автора. Мы вовлечены в сюжет.

Если нам не интересно, что произойдет дальше, фильм выстроен неправильно, и тогда мы можем — бессознательно — выстроить собственную историю таким же манером, как невротик выстраивает

причинно-следственное истолкование окружающего мира; но сама история, которую нам рассказывают, нам уже не интересна. «Да, я видел, что девушка поставила чайник на плиту, а потом на сцену выбежала кошка», — так мы можем сказать о перформансе. «Да, я видел, но не совсем понимаю, к чему это ведет. Я слежу за этим, но вовсе не желаю рисковать здоровьем моего бессознательного, погружаясь в это дело».

Вот тут оно и перестает быть интересным. И тут плохой автор, как контркультурный архитектор, вынужден выбирать слабину, делая каждое следующее событие более броским, чем предыдущее. Чтобы как-то удержать внимание зрителей.

Финал этого — непристойность. Давайте в самом деле покажем их гениталии, давайте в самом деле заставим актера делать опасные трюки, давайте в самом деле подожжем дом. По ходу фильма это заставляет кинематографиста вести себя всё причудливее. По ходу карьеры это заставляет кинематографиста действовать всё эксцентричнее; по ходу культуры это выталкивает культуру в испорченность — что мы и имеем сегодня.

Интерес фильма заключается в желании выяснить, что случится дальше. Чем меньше согласуется реальность с представлениями невротика, тем причудливее должны становиться его объяснения, а в финале этого развития — психоз: «перформанс», «современный театр» или «современный кинематограф».

В строении любой драматической формы должен быть заложен силлогизм — логическая конструкция этой формы: «Если А, то Б». Пьеса или фильм идут от заявления: «если А» (которым создается или утверждается состояние неравновесия) к заключению: «тогда Б» (когда берет свое энтропия и восстанавливается состояние покоя).

Например, как мы видели, студенту *нужен пересмотр*. Он проделывает ряд действий, которые приведут

либо к пересмотру, либо к категорическому отказу от пересмотра. В любом случае будет достигнуто состояние определенности, покоя.

Энтропия — один из интереснейших аспектов нашей жизни в целом. Мы рождаемся, происходят определенные события, и мы умираем. Отличный пример — половой акт. Приводятся в действие некие механизмы, дотоле не существовавшие, и процесс требует разрешения в какой-то форме. Несуществовавшее начинает существовать, состояние непокая, им созданное, должно прийти к разрешению, и, когда оно разрешилось, жизнь, половой акт, пьеса закончены. Так вы понимаете, что пора идти домой.

Человек разрешил свою проблему в публичном доме. Человек просадил все деньги на скачках. Чета воссоединилась. Злой король умер. Почему мы понимаем, что это конец сюжета? Потому что *приход злого короля к власти* был той проблемой, разрешение которой мы хотели увидеть. Почему мы понимаем, что, когда парень поцеловал девушку, это конец фильма? Потому что фильм о том, как парень не мог добиться ее благосклонности. Решение проблемы, поставленной в начале событий, — это завершение сюжета. Так же мы понимаем, когда закончена сцена, правда?

Мы сказали, что сцена — правильный элемент пьесы или фильма. Если вы понимаете сцену, вы понимаете пьесу или фильм. Когда проблема, поставленная в сцене, исчерпана, сцена исчерпана. Очень часто в фильме вы хотите выйти из сцены раньше, чем исчерпана проблема, и получить ответ на нее в следующей сцене. Зачем? Чтобы зритель следовал за вами. Он, как вы помните, хочет узнать, что будет дальше.

Войти в сцену позже, выйти из нее раньше — значит продемонстрировать уважение к зрителям. Манипулировать зрителями — быть «умнее» зрителей — легко, потому что все карты у вас на руках.

«Я не обязан ничего вам говорить; я могу изменить сюжет на ходу! Кем хочу быть, тем и буду. Идите к черту!» Но послушайте, как по-разному люди говорят о фильмах Вернера Херцога и фильмах Фрэнка Капры например. Один может понимать или не понимать то или иное; другой же понимает, что значит рассказать историю, и *хочет* рассказать историю, в чем и состоит природа драматического искусства — рассказать историю. Это — всё, для чего оно годится. Люди веками пытались использовать драму, чтобы изменить жизнь людей, повлиять, дать ей характеристику, выразить себя. Это не получается. Было бы славно, если бы драма для этого годилась — но не годится. Единственное, для чего годна драматическая форма, — рассказать историю.

Если вы хотите рассказать историю, то, наверное, неплохо было немного разобраться в природе человеческого восприятия. Так же, как при постройке крыши, стоит кое-что понять о действии силы тяжести и влиянии осадков.

Если вы приехали в Вермонт и построили островерхую крышу, снег будет съезжать с нее. Построили плоскую крышу — крыша провалится под тяжестью снега. Что и случилось со многими контркультурными постройками шестидесятих годов. «Наверное, есть причина, почему миллионы лет люди хотят слушать истории, — говорит артист перформанса, — но мне до этого дела нет, поскольку *я имею, что сказать*.

Кинобизнес движется по спирали вырождения, потому что им командуют люди, у которых нет компаса. И единственное, что вы можете сделать перед лицом этой низводящей силы, — говорить правду. Всякий раз, когда кто-то говорит правду, это — сила противодействия.

Вы не можете скрыть свою цель. Никто не может. Современные американские фильмы почти без исключения неряшливы, тривиальны и непристойны.

Если ваша цель — преуспеть в «индустрии», ваша работа и ваша душа будут подвергнуты этим разрушительным влияниям. Если вы отчаянно хотите быть признанным индустрией, то скорее всего и станете чем-нибудь таким.

Актер не может скрыть свою цель, не может и драматург, и режиссер не может. Если цель человека в самом деле — и не надо тут скромничать, жизнь сама поставит вас на место, — *понять природу ваших средств*, это дойдет до публики. Как? Волшебным образом, не знаю, как. Но дойдет. Скрыть этого нельзя. Вдобавок к тому, что вы узнаете или не узнаете благодаря желанию её понять, само это желание себя проявит.

Иногда я режу по дереву. Это чудо — как деревянная вещь себя создает. Тебя завораживает и заставляет слушаться структура дерева, и оно говорит тебе, как его резать.

Иногда оно борется с тобой. Если ты честно делаешь кино, то почувствуешь, что оно тоже часто борется с тобой. Говорит тебе, как его писать. Как мы с вами это обнаружили в фильме «добиться пересмотра».

Очень, очень трудно одолеть эти очень, очень простые проблемы. Они с тобой борются, эти проблемы, но овладение ими — начало овладения искусством фильма.

Задачи режиссера. Что сказать актерам и где поставить камеру

Я видел, как режиссеры снимают по шестьдесят дублей. А любой режиссер, отсатривавший снятое за день, знает, что после третьего или четвертого дубля он уже не может вспомнить первого, а на площадке, снимая десятый дубль, ты уже не можешь вспомнить задачу сцены.

А после двенадцатого не можешь вспомнить, зачем родился. Так почему режиссеры делают столько дублей? Потому, что не знают, что они хотят снять. И они пугаются. Если ты не знаешь, чего хочешь, как поймешь, что дело сделано? Если знаешь, чего хочешь, сними это и сядь. Предположим, вы снимаете фильм «Добиться пересмотра». Что вы скажете актеру перед первым куском? Из чего мы будем исходить здесь, в чем наш компас? К какому простому инструменту обратиться, чтобы ответить на этот вопрос?

Чтобы дать указание актеру, вы делаете то же, что при разговоре с оператором. Вы отсылаете

их к цели сцены, в данном случае — *добиться пересмотра* и к смыслу этого первого куска: *прийти заранее*.

Исходя из этого вы предлагаете актеру сделать то и только то, что ему надо сделать, чтобы вы сняли этот кусок — *прийти заранее*. Вы говорите ему, чтобы он подошел к двери, попробовал ее открыть и сел. Буквально это вы ему и говорите. Ничего больше.

Так же, как кадр может быть самостоятельным, такой же может быть и должна быть игра актера. Игра должна быть выполнением простого физического действия. Точка. Подошел к двери, попробовал открыть, сел. Не надо идти по коридору почтительно. Это самый важный урок актерской игры, какой вам могут преподать. Выполни физические движения, предписанные сценарием, как можно проще. *Не* помогай «двигать сюжет».

И садиться почтительно он не должен. И ручку двери не должен нажимать почтительно. Эту работу делает сам сценарий. Чем больше актер старается передать в каждом физическом движении смысл «сцены» или «пьесы», тем сильнее портит он ваш фильм. Гвоздь не должен выглядеть как дом; он не дом. Он *гвоздь*. Если дом прочный, гвоздь должен выполнять функцию гвоздя. Чтобы работать гвоздем, он должен *выглядеть* гвоздем.

Чем больше актер или актриса отдают себя конкретному, самостоятельному физическому действию, тем лучше для вашего фильма — вот почему мы так любим кинозвезд прошлого. Они были чертовски просты. «Что я делаю в этой сцене?» — таков был их вопрос. Идете по коридору. Как? Довольно быстро. Довольно медленно. Решительно. Прислушайтесь к этим простым наречиям — в выборе действий и наречий и состоит умение режиссера руководить актерами.

Какая у нас сцена? *Добиться пересмотра*. Какой смысл первого куска? *Прийти заранее*. Какие конкретно кадры? Он идет по коридору, он нажимает ручку

двери, он садится. Остатком хорошего плана будет удача. Когда актер спрашивает: «Как я иду по коридору?», вы говорите: «Не знаю... быстро». Почему вы так говорите? Потому что над проблемой работает ваше подсознание. Предварительная работа выполнена, и теперь вы вправе принять решение, которое может показаться произвольным, но может быть и подсознательным решением проблемы. Вы подсознание уважили, обратившись к нему с проблемой достаточно давно, и оно может уже выдать решение.

Так же, как зрители хотят помочь продвижению сюжета, помочь хорошей работе, то есть работе, уважающей их внутреннюю природу, так и подсознанию хочется помочь вам с этой задачей. Многие ваши решения, которые, вам казалось, будут произвольными, явились благодаря простой и увлеченной работе подсознания. Когда оглянетесь на них, вы скажете: «Ну, здесь мне повезло, а?», и ответ будет «да», потому что вы за них заплатили. Вы заплатили за эту помощь подсознания, когда мучились над построением фильма. Над режиссерским сценарием.

Актеры будут задавать вам много вопросов. «О чем я здесь думаю?» «Каковы мои мотивы?» «Откуда я пришел?» Ответ на все эти вопросы: *не имеет значения*. Не имеет значения, потому что это нельзя сыграть. Предлагаю кому угодно сыграть, откуда он только что пришел. Если это нельзя сыграть, зачем об этом думать? Лучше всего попросить актера, чтобы он выполнил простые физические действия и как можно проще.

«Пожалуйста, пройдите по коридору и нажмите ручку двери». Не надо говорить: «нажмите ручку, а дверь заперта». Просто нажмите ручку и сядьте. Фильмы составляются из очень простых идей. Хороший актер *исполнит* каждый маленький кусок как можно *полнее* и проще.

Большинство актеров, к сожалению, не хорошие актеры. Тому есть много причин, первая причина — что при нашей жизни развалились театры. В моей молодости актеры к тридцати годам успевали десять лет провести на сцене, зарабатывая хлеб.

Сейчас у актеров не так, поэтому они не имеют возможности научиться хорошо играть. Практически все актеры у нас в стране плохо обучены. Их учат брать на себя ответственность за сцену, быть эмоциональными, использовать каждую роль для проб на следующую. Стремиться к тому, чтобы каждый маленький драгоценный момент на сцене или на экране «подразумевал» всю пьесу, показывать товар лицом, играть, по существу: «сажусь, потому что я король Франции». Не потому, что актеры тупые. Наоборот, по моему опыту, эта работа привлекает людей с сильным интеллектом, и большинство из них — люди, преданные профессии; плохие актеры и хорошие актеры в большинстве труженики и увлечены своим делом. К сожалению, большинство достигают не многого, потому что плохо обучены, мало загружены и страстно желают сделать карьеру, но в то же время «не растерять себя».

Кроме того, большинство актеров стараются употребить свой интеллект на передачу идеи пьесы. Но это не их работа. Их работа — выполнять шаг за шагом, как можно проще, конкретное действие, предписанное им сценарием и режиссером.

Задача репетиции — *точно* рассказать актерам, какие действия от них требуются, шаг за шагом.

Хорошие актеры, приняв это к сведению, приходят на съемочную площадку и *выполняют* эти действия — *не переживают, не делают открытий*, а делают то, за что им платят, то есть исполняют как можно проще именно то, что они репетировали.

Если вы, режиссер, понимаете теорию монтажа, то вы не стремитесь привести актеров в состояние — подлинное или притворное — иступленной

любви, или ненависти, или какой-нибудь еще эмоции. Быть эмоциональным — не задача актера; задача актера — быть *ясным*.

Действие и диалог работают вместе. Так же, как игра актеров, диалог существует не для того, чтобы исправлять слабости режиссерского сценария. Цель диалога — не сообщать информацию о «персонаже». Единственное, для чего люди говорят, — получить желаемое. В фильме или на улице люди, описывающие вам себя, — лгут. И вот разница: в плохом фильме он говорит: «Здорово, Джек, вечером я приду к тебе, потому что мне нужны деньги, которые ты у меня занял». В хорошем фильме он говорит: «Где ты пропадал вчера, черт возьми?»

Вы не должны повествовать в диалоге, так же, как не должны повествовать через картинки или через игру актеров. Чем меньше вы повествуете, тем вернее зритель скажет: «Ого. Что тут, к чертям, происходит? Что же дальше-то будет?» Если вы рассказываете историю картинками, тогда диалог — это сироп на мороженом, глазурь на том, что происходит. Историю рассказывают кадры. В сущности, идеальный фильм не нуждается в диалоге. И вы должны стремиться к тому, чтобы сделать немой фильм. А не будете стремиться, с вами произойдет то же, что с американской киноиндустрией. Вместо того чтобы продумать кадры, вы заставите студента встать и сказать: «Не мистер Смит ли это? Думаю, я добьюсь от него пересмотра». Что и случилось с американскими фильмами, когда пришел звук, и с тех пор они становились только хуже.

Если вы научились разбить фильм на кадры и рассказать историю в соответствии с теорией монтажа, тогда диалог, если он хороший, несколько улучшит фильм; а если он плохой, то несколько его ухудшит. Но вы все равно рассказываете историю *в кадрах*, и, если надо, они могут

обойтись без блестящего диалога — как это происходит в фильме с субтитрами или при дубляже; замечательный фильм от этого почти не страдает.

Теперь, когда мы знаем, что сказать артистам, съемочная группа будет спрашивать снова и снова: «Где мы поставим камеру?» Ответ будет: «Там». Есть режиссеры — большие мастера визуальности, они привносят в кино зрительное богатство, живописную изысканность. Поэтому ответ даю только тот единственный, какой знаю. Я кое-что знаю о конструкции сценария, об этом вам и рассказываю. Вопрос: «Где мне поставить камеру?» Это простой вопрос, и ответ на него: «Там, в том месте, где она снимет самостоятельный кадр, необходимый для продвижения сюжета».

«Да, но, — скажут многие из вас, — я знаю, что кадр должен быть самостоятельным, но, поскольку сцена о *почтении*, не следует ли поставить камеру под почтительным ракурсом?»

Нет такой вещи, как «почтительный ракурс». Если бы даже и была, вы бы не захотели ставить так камеру — тогда бы ваш сюжет принял бы *другой оборот*. Это всё равно, что сказать: «голый мужчина идет по улице, совокупляясь с проституткой, и направляется к публичному дому». Дайте ему сначала дойти до публичного дома. Дайте каждому кадру говорить за себя. Ответом на вопрос «где нам поставить камеру?» будет вопрос «что нам нужно в кадре?»

Таков мой подход. Я не знаю лучшего. Если бы знал лучший ответ, я бы его вам дал, но поскольку не знаю, вынужден вернуться к первому пункту: «делай просто, тупо и не нарушай тех правил, которые *знаешь*. Если не знаешь, какое правило тут подходит, не нарушай более общих правил».

Нужен кадр *с человеком, идущим по коридору*. Я должен где-то поставить камеру. Какое-то место лучше другого? Вероятно. Знаю я, какое место лучше

другого? Нет? Тогда пусть его выберет мое подсознание, и я поставлю камеру там.

Есть ли ответ лучше этого? Может быть — и может быть таким: в режиссерском сценарии фильма или сцены вы можете увидеть образование некоей закономерности, и она может вам что-то подсказать. Может быть, ваша задача, как конструктора кадров, с какого-то момента становится, если честно, задачей «декоратора».

«Каковы качества кадра?» Я не думаю, что это главный вопрос при создании фильма. Я думаю, это важный вопрос, но не думаю, что самый важный. Если стою перед необходимостью конкретного выбора, я постараюсь ответить сначала на самый важный вопрос, а потом уже в меру сил отвечать на менее важные.

Где поставить камеру? Мы делали наш первый фильм и сняли кучу кадров — тут коридор, там дверь, там лестница.

«А хорошо было бы, — скажет кто-то, — снять коридор *здесь*, прямо за углом от *той* двери», или снять от этой двери *здесь*, которая ведет на лестницу, до двери *там*? Так, чтобы провезти камеру от одной до другой?»

Мне стоило больших усилий, и до сих пор стоит, и будет стоять больших усилий, чтобы ответить на этот вопрос так: нет, не только не важно, чтобы эти объекты буквально сопрягались, — важно бороться с таким желанием, потому что сама эта борьба укрепляет понимание сущностной природы фильма, того, что он состоит из отдельных кадров, состыкованных один с другим. Это — *дверь*, это — *коридор*, это — *та-та-та*. Поставьте камеру *там* и снимите *по возможности проще* тот предмет. Если мы не понимаем, что можем и *должны* склеивать отдельные кадры, то становимся угодливыми жертвами ошибочной теории Стэдикама. Наверное, было бы славно иметь эти предметы рядом, чтобы не перемещать операторскую группу, но художественной

поживы не жди от их соседства. Ты можешь *склеивать* кадры.

С этим связано то, что я говорил об игре актера: если вы можете склеить разные части, разные сцены, разные линии, вам не нужен кто-то один в каждом кадре со «сквозным замыслом». С «прилежным следованием» за персонажем и «пониманием его». Они вам не нужны.

Актер должен выполнить простое физическое действие за десять секунд. Оно не должно быть частью «исполнения роли в фильме». Актеры говорят о «развитии фильма», о «раскрытии персонажа». Этого нет на площадке. Их там нет. И то и другое обеспечивается исполнением.

«Раскрытие персонажа», контролирование эмоций, проявление эмоций здесь, скрывание эмоций там — всего этого не существует. Это все равно что высовывать руку из окна самолета для придания ему большей летучести. Это прилежное следование линии развития — непонимание со стороны актера, непонимание сущности игры в фильме: исполнение создается сопоставлением простых, по большей части самостоятельных кадров и простых самостоятельных физических действий.

Чтобы снять дорожно-транспортное происшествие, не надо помещать человека посреди мостовой и переезжать машиной при включенной камере. Чтобы снять ДТП, надо снять пешехода, переходящего улицу, снять зрителя, который поворачивает голову, снять человека в машине, вскинувшего голову, снять ногу, нажимающую педаль тормоза, и снять пару ног под машиной, раскинутых под странным углом (с благодарностью Пудовкину за вышеописанное). Склейте их, и публика поймет, в чем дело: несчастный случай.

Такова природа фильма для режиссера и такова же природа фильма для актера. Большие актеры это понимают.

Хэмфри Богарт рассказывал: когда снимали «Касабланку», С. З. Сакалл или кто-то подходит к нему и говорит: «Они хотят играть „Марсельезу“, что нам делать — здесь нацисты, нам нельзя играть „Марсельезу“». Хэмфри Богарт только кивает оркестру — и переход к оркестру: они начинают ее играть.

Кто-то спросил, как получилась эта прекрасная сцена. Он сказал: «Меня позвали, и Майкл Кертис, режиссер, говорит: «Станьте на балконе, и когда я скажу: „Мотор“, выдержите паузу и кивните». Так он и сделал. Вот это великолепная игра. Почему? Что еще он мог сделать? Ему надо было кивнуть, он кивнул. И пожалуйста. Зрители глубоко тронуты его простой *сдержанностью* в напряженной ситуации — и в этом суть хорошего театра: хороший театр — это когда люди выполняют самые эмоциональные задачи как можно проще. Современная драматургия, кинематография и манера исполнения тяготеют к противоположному — люди совершают будничные и предсказуемые действия помпезно. Хороший актер выполняет свою работу настолько просто и *не эмоционально*, насколько возможно. Это позволяет зрителю «сообразить самому» — так же, как сопоставление самостоятельных образов ради третьей идеи рождает пьесу в сознании зрителя.

Усвойте это и отправляйтесь делать фильм. Найдете кого-то, кто умеет снять картинку, или научитесь снимать картинку; найдете кого-то, кто умеет ставить свет, или научитесь ставить свет. Тут нет волшебства. Некоторые люди умеют решать эти задачи лучше, чем другие, — это зависит от их технического мастерства и их способностей. Это как игра на фортепьяно. Играть на фортепьяно может научиться любой. Для некоторых это будет очень, очень трудно — но научиться они смогут. Почти нет таких людей, которые не могут научиться играть. Есть широкий слой в середине — людей, способных играть с разной степенью умения.

И есть очень, очень узкий слой людей, которые могут играть блестяще и, владея техникой, способны творить высокое искусство. То же самое в кинематографии и работе звукорежиссера. Техническое мастерство. Режиссирование — техническое мастерство. Пишите режиссерский сценарий.

Вопросы, которыми вы задаетесь как режиссер — те же самые, которыми вы задаетесь как писатель, те же самые, какими задается актер. «Почему сейчас?» «Что будет, если я этого не сделаю?» Уяснив, что для вас самое существенное, вы уже знаете, как монтировать.

Почему история начинается сейчас? Почему Эдип должен выяснить, кто его родители? Это коварный вопрос. Ответ такой: он не должен выяснять, кто его родители. Он должен спасти Фивы от моровой язвы. Он обнаруживает, что сам он, Эдип, причина напасти. Поиски внешней информации приводят его к этому открытию. Согласно Аристотелю, «Эдип-царь» — образец трагедии.

У слоненка Дамбо большие уши; его проблема в этом. Таким он уродился. Проблема усугубляется, над ним всё больше смеются. Он должен как-то справиться с ней. По ходу истории он встречает маленьких друзей, и в этом классическом мифе они приходят ему на помощь. (Изучать мифы

очень полезно для режиссеров.) Дамбо научился летать; у него открылся талант, о котором слоненок не подозревал, и он приходит к осознанию, что он не хуже прочих. Может быть, и не лучше, но он другой и должен быть собой. Когда он понимает это, его странствие окончено. Проблема больших ушей разрешена не усечением их, а самопознанием — и это конец истории.

«Дамбо» — пример совершенного фильма. Мультипликации очень полезно смотреть людям, которые хотят снимать кино, — гораздо полезнее, чем смотреть кинофильмы.

В старых мультипликациях художники понимали суть теории монтажа, а именно: они могут делать всё, что заблагорассудится. Нарисовать верхний ракурс ничуть не дороже, чем дальний план. Чтобы нарисовать сто людей, а не одного, им не надо было держать актеров до ночи, не надо было посылать бутафора за дорогой китайской вазой. Всё основывалось на *воображении*. Кадр, который мы видим на экране, — это кадр, увиденный художником в воображении. Так что, если смотреть мультфильмы, можно многое узнать о том, как выбрать кадры, как рассказать историю в картинках и как монтировать.

Вопрос: С чего *сейчас* начать историю? Потому что, если вы не знаете, с чего она должна начинаться, где ее начальный толчок, вам придется полагаться на «предысторию», на «истоки ситуации» — на всякие жуткие слова, которыми эти паразиты в Голливуде описывают процесс, не только ничего в нем не смысла, но и не особенно им интересуюсь. История не начинается с того, что герою «вдруг пришла мысль» — толчок ей дает конкретное внешнее событие: мор в Фивах, большие уши, смерть Чарльза Фостера Кейна.

Так вы начинаете историю, чтобы втянуть в нее зрителей. Они присутствуют при ее *рождении*. И тогда им захочется узнать, что произойдет дальше.

«Жил-был, — например, — человек, и была у него ферма». Или «Жили-были три сестры». Как похабный анекдот. Так устроена драма, и драма, как и анекдот, — особая форма сказки.

Сказка — великое учебное пособие для режиссеров. Сказки рассказываются в простейших образах, без уточнений, без попыток дать характеристики. Характеризовать приходится уже самому слушателю⁸. В сказках мы видим, что легко понять, когда начать ее и когда закончить. И если можешь применить эти простые критерии к пьесе, то можешь применить их и к сцене, которая, по сути — всего лишь маленькая пьеса, и к монтажному куску, который... и т. д.

«Один фермер хотел продать свинью». Как я пойму, когда мне закончить? Когда свинья продана или когда выяснилось, что продать не может — конец условного высказывания.

Я не только знаю, когда начать и когда хочу кончить, но знаю также, что мне включить в историю, а что выбросить. Интересная встреча фермера с девушкой, которая пасет свиней, не имеет отношения к продаже свиньи и, вероятно, не нужна в фильме. Обдумывая фабулу, можно еще спросить себя, «чего мне здесь не хватает?» Иду ли я от начала к концу с логической последовательностью? А если нет, то какого элемента не хватает, чтобы сообщить сюжету логическую последовательность?

Вот сюжет: «Один фермер хотел продать свинью». Как вы начнете фильм? Какими кадрами? Как вы составите список кадров?

С: Показываем хорошую ферму.

М: Почему надо показывать хорошую ферму?

В Голливуде всегда ноют: «...но мы не знаем, где находимся». А я спрошу вас, леди и джентльмены: в тысяче фильмов, которые мы видели, часто ли кто-нибудь говорит: «э, подождите секунду, я не

⁸ Беттельхейм, «Польза от волшебства».

знаю, где я»? На самом деле как раз наоборот. Вы пришли на фильм посередине, вы включили телевизор на середине, смотрите кассету с середины и сразу ясно понимаете, что на экране. Вам это интересно, потому что вам хочется знать, что происходит. Что было бы лучше, чем показать ферму? Что ответило бы на вопрос: «Почему сейчас?»

С: Причина, почему он должен продать свинью?

М: Причина, почему он должен продать свинью.

Какова причина? Ответ приведет нас к очень конкретному началу. Началу конкретно *для этого* фильма — не для какого-то фильма вообще.

«Один фермер хотел продать свинью» ведет нас к: «Один фермер *должен* был продать свинью». Знаете, знакомство с семантикой, наукой о том, как слова влияют на мысль и действие, колоссально поможет вам как режиссерам. Обратите внимание на разницу этих двух отправных фраз: они задают очень разные направления мыслям. От этой разницы зависят слова, в которых вы будете объяснять актерам свои идеи. Очень-очень важно объяснять сжато. Итак: «Один фермер должен был продать свинью».

С: Общим планом — свиньи на пастбище. Затем — по пастбищу идет фермер. Следующий кадр — он прибывает объявление: «Продается».

М: К свинье?

С: К столбу.

М: Ага. Экспозиция в фильме — то же самое, что экспозиция в других искусствах. Если вы объясните ударную фразу анекдота, слушатели, может, и поймут, но они не будут смеяться. Подлинное искусство, важное искусство выбора кадров направлено не столько на то, чтобы зрителям было понятно, сколько на то, чтобы самому вам вложиться в ясное изложение сюжета. Вы не сообщительнее их. *Они* сообщительнее вас. Вы поймете сюжет настолько хорошо, насколько

способны — и тогда они тоже поймут. Прибить объявление — легкий выход. Это *не всегда* плохо само по себе, но, думаю, мы можем сделать лучше. Мы можем спросить, *что делает персонаж*, но лучше спросить: *в чем смысл сцены?* (Чтобы лучше понять разницу, рекомендую главу «Analysis» в книге «A Practical Handbook for the Actor», Bruder, Cohn, Olnek et al.)

Буквально, как это написано на бумаге, фермер вынужден продать свинью. Что это означает в сцене? *Суть* вынужденной продажи может быть разной. Суть может быть в том, что у человека скверно пошли дела. Может быть в том, что он вынужден покинуть отчий дом. Человек должен расстаться с лучшим другом.

С: Должен выполнить свой долг.

С: У человека слишком много свиней.

М: Ну, да. Но вы мыслите на другом уровне абстракции. Суть не в свиньях, правда? Суть в том, *что эта свинья для него значит*. В его хозяйстве например? Хозяйство слишком быстро разрослось. Выявить вы хотите не *внешнее* — «человеку нужно продать свинью», а суть — что означает продажа свиньи в этой истории.

Почему ему надо продать свинью? Чем конкретнее вы думаете о содержании истории, тем больше вы способны думать о сути сцены, а не о внешнем ее рисунке, и тогда будет легче найти нужные кадры. Гораздо легче их найти для «человека, оказавшегося в затруднительных обстоятельствах», чем для «человека, которому надо продать свинью».

Юнг писал, что нельзя держаться отстраненно от образов, историй человека в ходе анализа. Надо входить в них.

Если вы в них входите, они будут что-то значить для вас. Если не входите, тогда ваше подсознание не будет работать. То, что вы сможете выдать, будет не лучше того, что сами зрители могли бы придумать, сидя дома.

Это — как актер, который приходит домой, обдумывает, что должно значить его исполнение, потом выходит на сцену и исполняет. Зрители, возможно, поймут этого актера, его исполнение, но останутся равнодушны⁹.

«Продается свинья». Почему? Здесь и начинается проблема. Фильм начинается с зарождения или обнаружения проблемы. Большинство фильмов начинаются таким образом: «Милая, эта чертова свинья, содержит которую нам уже не по средствам, доедает остатки нашей провизии». Мастерство кинорежиссера заключается в том, чтобы обойтись без экспозиции — и тем вовлечь зрителей. Давайте придумаем последовательность кадров, которая передаст идею: «Почему сейчас?»

С: Приходит письмо из банка?

М: Давайте обойдемся без него.

С: Начинается на кладбище, и фермер у могилы. Следующий кадр — дом, он почти покинут и в кладовке нет еды.

⁹ Станиславский сказал, что есть три типа актеров. Первый дает ритуализированную и поверхностную версию проведения человека; его версия происходит из наблюдений за другими плохими актерами. Актер дает штампованное представление «любви», «гнева» или другой эмоции, требующейся по тексту. Второй сидит с текстом и придумывает свою собственную интересную версию поведения, как бы требуемую сценой; он приходит на съемочную площадку или на сцену и представляет ее. Третий, которого Станиславский называет «органическим», понимает, что в сцене не требуется эмоция или поведение — только действия требует текст, — и он приходит на съемочную площадку или на сцену, вооруженный только своим анализом сцены, и готов шаг за шагом действовать, опираясь на то, что происходит... ничего не отрицая и ничего не изобретая. Вот этот органический актер и есть художник, с которым режиссеру хочется работать. И это артист, которым мы больше всего восхищаемся в театре и в фильмах. Любопытно, что чаще всего не такого актера провозглашают великим. С годами я пришел к выводу, что есть два подвидов драматического исполнения, два вида актеров: актеры и Великие Актеры. И Великие Актеры, Главные Актеры своей эпохи подпадают под вторую категорию Станиславского. Они приносят на сцену или на экран интеллектуальную помпезность. Публика называет их Великими, я думаю, потому, что хочет отождествить себя с ними — с актерами, не с персонажами, которых они изображают. Публика хочет отождествлять себя с ними потому, что им позволено вести себя высокомерно в защищенной среде. С другой стороны, посмотрите на старых характерных актеров и комиков — Гарри Кэри, Г.Б. Уорнера, Эдварда Арнолда, Уильяма Демареста, посмотрите на Тельму Риттер, Мэри Астор, Селию Джонсон. Эти люди умели играть.

М: Когда мы видим пустую кладовку, мы можем подумать: почему они не зарежут свинью? Вот другой сюжет: ребенок, одетый в тряпье, играет на дворе; затем кадр — свинья перепрыгивает изгородь и падает на ребенка. А? Ребенок играет на дворе — он что-то увидел и бросается бежать. Второй кадр — свинья бросается к нему, хрю-хрю-хрю, и третий кадр — фермер идет со свиньей по дороге. Изложили мы историю? Да.

Но можно ли обойтись без того, чтобы свинья уродовала ребенка? Мы не хотим показывать, как свинья терзает ребенка, потому что это может привести к одному из двух результатов. Всякий раз, когда вы показываете зрителям что-то «реальное», у них реакция может быть одной из двух: (1) «А, черт, это выдумка» или (2) «О, Господи, это *в самом деле!*» И то и другое уводит зрителя от истории, которую вы рассказываете¹⁰, и одно не лучше другого. «У, на самом деле он с ней не совокупляется», или «Ах, черт, они и вправду совокупаются!» И так и так вы зрителя теряете. Если вы идею *внушаете*, то снять это можно лучше, чем *показывая*.

А что, если ребенок играет на дворе, переход на мать в кухне — резко обернулась, затем она выбегает и хватает, например, метлу. Третий кадр — отец выводит свинью из сарая. Он на дороге, видим, как он выходит за ворота. Очевидно, он хочет избавиться от свиньи.

С: Но он мог бы просто застрелить свинью. А не надо ли нам показать пустую кладовку — это покажет, почему он хочет продать свинью?

М: Если вы хотите сообщить, что семья на грани нищеты, вы расщепляете фокус. Расщепляете между: (1) «мне нужны деньги» и (2) «свинья напала на мою дочку». Теперь у него две причины продать свинью, а это хуже, чем одна причина продать свинью. Две причины равны отсутствию причины — это все равно, что сказать: «Я опоздал потому, что

¹⁰ В этом смысл понятия «нарушение эстетической дистанции».

водители автобусов устроили забастовку, и моя тетя упала с лестницы».

Итак, идея: «Жил-был человек, и понадобилось ему продать опасную свинью».

С: Первый кадр — во дворе играет ребенок.

С: Второй кадр — на него уставилась свинья.

С: Переход на маму в кухне.

М: Она что-то слышит, она оборачивается, она хватается щетку и выбегает из дома. Следующий кадр — фермер ведет свинью по дороге. Хорошо.

Вот другая возможность. Внутри сарая. В кадре — дверь. Дверь открывается, входит фермер в рабочей одежде. Он входит, кладет мотыгу, берет фонарь, зажигает его. Потом он поворачивается, и камера снимает его с движения, когда он идет мимо пустых стоек к тому, где свинья. Он ставит фонарь на полку. Наклоняется, берет небольшое корыто и ставит перед свиньей. Потом подходит и высыпает из мешка зерно в корыто. Переворачивает мешок, чтобы высыпать всё.

Затем переход на корыто — в нем всего пяток зернышек. Затем следующий день — это уже натурная съемка, день, зрителю показывают, что прошло время. Мы знаем, что предыдущий эпизод происходил поздним вечером, поскольку был зажжен фонарь. А сейчас натурная съемка и день.

Возможно, это и мелочность — заметить, что сценарий не содержит описания «следующего дня»; но публика может заключить, что день «следующий» только из того, что увидит на экране. Поэтому было бы здоровой привычкой *описывать* только те вещи, которые зритель увидит на экране. Кадр с фермером, ведущим по дороге свинью, — что он дает?

С: Мы больше не беспокоимся за ребенка.

М: Правильно. Это другая история. Одна — это человек *избавляется от опасности*, человек *устраняет опасность*.

Другая — человек *очутился в трудных обстоятельствах*.

Да, вы правы. Опасная свинья мне больше нравится. Как мы поймем, что история завершена?

С: Он продаст свинью, или продать не удастся.

М: И что происходит сейчас? «Джон», владелец свиньи, идет со свиньей по дороге и на перекрестке дорог видит зажиточного мужчину. У них завязывается разговор, и Джон убеждает мужчину купить свинью. Сделка уже почти состоялась, но тут происходит что?

С: Свинья кусает мужчину.

М: Мы сказали, что суть сцены в том, что человек хочет отделаться от свиньи. И вот у него прекрасная возможность продать свинью. Замечательно, мы этого не ожидали, мы думали, ему придется тащиться до самого города, а обратно ехать на автобусе, и не имея чтения под рукой. И вот из ниоткуда этот человек, покупатель, открылась прекрасная возможность — и что происходит? Свинья, опасная свинья, кусает незнакомца. Так о чем этот кусок?

С: *Неудавшаяся попытка.*

М: Нет, давайте опишем этот кусок как шаг по пути к задаче сцены, а задача — отделаться от опасного имущества. Можно сказать: *извлечь еще и выгоду из этого.* Это пафос куска. «Неудавшаяся попытка» — просто результат.

Достоинство этого метода вот какое: о чем, мы сказали, наш фильм? *Человек должен избавить свой дом от опасности.* Вот что мы намерены снимать. Пусть все ваши кинематографисты, ассистенты режиссера, продюсеры уговаривают вас подробнее показать ферму. Вы им скажете: «Зачем? Этот фильм не о ферме. Вы хотите посмотреть кино о ферме? Прекрасно. Посмотрите фильм о путешествии. Посмотрите карту. У нас фильм о том, что человек должен избавиться свой дом от опасности. Давайте это и снимать. Зрители знают, как выглядит ферма. Или не знают. Это их частное дело. Не будем им навязываться. Итак, человек хочет *извлечь еще и выгоду из этого.*

С: Ну, мы можем начать с того, что он идет со свиньей и видит на обочине фермера, который чинит колесо повозки. Он подходит и заговаривает с ним.

М: Давайте по кадрам: наш идет по дороге. Он что-то увидел и останавливается. Теперь с его точки: повозка со сломанным колесом, на ней две свиньи, и зажиточный фермер чинит колесо повозки. Теперь, что еще мы хотим включить?

По-прежнему имея в виду *извлечь выгоду*, а тут под-вернулся удобный случай, не сделать ли ему что-нибудь со свиньей?

С: Он может подойти как-нибудь особенно, предполагая продать свинью.

М: Идея — извлечь *выгоду*. Не *совершит продажу*, а *извлечь выгоду*.

С: Может, как-нибудь приукрасить свинью.

М: Кадр такой — он вынимает носовой платок и обтирает морду свиньи. Он хочет ее продать.

С: Может взять платок и повязать свинье шею.

М: Этот платок мне нравится. Придумаем что-то еще. Как еще ему извлечь выгоду? Он вытер свинье рыло, повязал ей платком шею и подходит к фермеру. Что произойдет теперь?

С: Например, он поможет фермеру чинить колесо. Чтобы войти к нему в доверие.

М: Так он и поступит. Это поможет извлечь выгоду. *Хорошо*.

С: Когда он поможет фермеру, это облегчит продажу.

М: Да. У нас в кадре он принарядил свинью. Теперь в кадре он подводит свинью к фермеру, который вытягивает повозку на дорогу. И, скажем, помогает ему преодолеть последние сантиметры; затем кадр — двое несколько секунд разговаривают. Тот фермер смотрит на свинью, смотрит на нашего, они разговаривают, тот лезет в карман, дает нашему деньги. Ничего более замысловатого не нужно. Рассказали мы сюжет?

Или ему не надо лезть рукой в карман. Двое разговаривают...

С: ...и кадр — свинья с таким же видом, как перед нападением на маленькую девочку.

М: Точно. У нас двое разговаривают и пожимают руки. Теперь кадр такой: тот фермер помещает свинью в повозку. Повозка открытая, и крупным планом — свинья в повозке. Затем с точки свиньи, с повозки, двое разговаривают. Тот фермер лезет в карман за деньгами, и переход на...

С: ...свинью — она спрыгивает с повозки, и следующий кадр — *наш* фермер идет по дороге со свиньей.

М: Замечательно. Теперь мы действительно рассказываем историю: «Один фермер всячески пытался продать опасную свинью».

И вот наш фермер опять идет со свиньей по дороге. Какой занимательный поворот может произойти? Куда он направляется? Кто скажет? Постараемся придерживаться правила избегать цикличности. Не будем повторяться. *Цикличность* или повторение того же происшествия под другими обличиями противны драматической форме. Они присущи *эпосу и автобиографии*, вот почему их трудно адаптировать для драмы — и редко удается с успехом.

С: На бойню.

М: Затем мы идем на бойню. Хорошо. Но пока мы туда не пришли, мы хотим продвинуть сюжет. Почему мы говорим: «подвернулся удобный случай», когда он увидел на дороге фермера?

С: Потому что ему не нужно идти далеко.

М: Но удобный случай он прошляпил, и теперь что?

С: Получается, ему надо идти теперь до города.

М: И с помощью какой проверенной временем кинематографической условности мы представим это в драматической форме?

С: Ночь. А до этого был день.

М: Ночь, и мы пришли к бойне. Черная, чернильная египетская тьма навалилась на город, как только она одна умеет навалиться. Ее не может рассеять тусклый розовый свет ртутных уличных

фонарей, расплывчатыми шарами висящих в инверсионном слое смога, образованного двигателями внутреннего сгорания, так полюбившимися нынешним горожанам обоюго пола, созданными и предназначенными для их колесного удобства. Ночь, я повторяю, ночь навалилась на город. Вторая половина нескончаемого круговращения день—ночь. Ночь, для кого-то время спать, для кого-то время бодрствовать — как в случае нашего фермера. Спустилась ночь.

Значит, наш фермер входит в город, устало входит в город, кругом ночь, и он подходит к бойне. Кто продолжит?

С: Что, если бойня заперта?

М: Бойня заперта, и тогда что? Расскажите по кадрам.

С: Ночная дорога, на ней фермер со свиньей. Новый кадр — бойня. Приводит туда свинью. Кадр с фермером перед запертой дверью бойни.

М: Да. Какую идею мы хотим здесь представить в драматической форме?

С: Последний шанс продать свинью?

М: Давайте назовем этот кусок *концом утомительного похода*. Дело не в том, что это его последний шанс; дело в том, что история подошла к концу. Здесь нам повезло, и это результат хорошего планирования; мы получили припёк, потому что были прилежны и заботились о форме. Какой припёк? Сейчас ночь, значит, идти до бойни ему пришлось долго. Пришлось долго идти, потому что его не подбросили на грузовике. Не подбросили потому, что свинья укусила шофера. Та самая опасная свинья, о которой мы сочиняем историю. Так что даже ночь — функция сквозной линии. Припёк в том, что бойня закрыта. Теперь берем в остром ракурсе от угла боковую стену бойни и видим, там горит свет, горит в маленькой конторе, и видим — он погас. Из конторы выходит человек, запирает ключом дверь и выходит из кадра налево,

а фермер входит в кадр справа и пробует открыть дверь. И это *конец утомительного похода*.

С: Как мы поймем, что это бойня?

М: Как мы поймем, что это бойня? Там в тылу большой загон со свиньями. Нам не надо знать, что это бойня. Нам надо знать, что *он сюда хотел попасть*. Это конец похода. Тут здание с большим загонем для свиней, и он сюда шел.

Но «Конец похода» не означает, что это конец истории. *Конец утомительного похода* — это только название *куска*. Каждый отрывок ведет нас к следующему. Вот почему это хорошая история. Эдип хочет, чтобы прекратился мор. Он узнает, что мор наслали из-за того, что кто-то убил своего отца, и узнает, что этот кто-то — он. Всякая хорошая драма ведет нас всё глубже и глубже к разрешению, и неожиданному, и неизбежному. Это как рахат-лукум, всегда вкусный и всегда липнет к зубам.

С: Нам надо, чтобы он ушел от бойни?

М: Думаю, да. Но это такой же вопрос, как «Где нам поставить камеру?» В какой-то момент вы, режиссер, принимаете решение, которое может казаться произвольным, но на самом деле может базироваться на постепенно проясняющемся художественном понимании сюжета. Мой ответ на ваш вопрос — «Думаю, да». *Конец утомительного похода*.

Какой инструмент нам использовать, чтобы определить, что будет дальше?

С: *Сквозная линия*.

М: А мы знаем, что сквозная линия вот такая: *он хочет избавиться от опасной свиньи*.

С: Поэтому он садится и ждет.

М: Он может сесть и ждать возле бойни.

С: Он может привязать свинью возле бойни и пойти в бар поблизости. Сядет, выпьет, а тут появится тот фермер, что чинил колесо, и затеет драку.

Возвращаемся к свинье, она рвется с привязи, рвет веревку, прибегает в бар и спасает нашего.

М: Вот-вот. Еще гульнем на те же деньги! Мы

увлеклись нашей историей, ее причудами и сюрпризами, и она сама предлагает нам возможный исход. А смеемся мы над нашим финалом потому, что он содержит два необходимых элемента, о которых мы узнали от Аристотеля, — *неожиданность* и *неизбежность*.

Аристотель пользуется другими словами и говорит о трагедии, а не о драме: у него это страх и сострадание. Сострадание — к бедняге, который попал в такую переделку; а страх потому, что, отождествляя себя с героем, мы видим, что такое же могло случиться и с нами.

Отождествить же себя мы можем потому, что писатель избежал повествовательности. Сюжет мы только видели.

Мы можем отождествить себя в преследовании цели. В этом отождествить себя легче, чем с чертами персонажа.

Большинство сценариев пишутся так: «это чудной парень, который...» Но тогда мы не можем отождествить себя с этим человеком. Мы не видим себя в нем, потому что нам показывают не его борьбу, а его своеобразие, особенности, которые *отличают* его от нас. Он «владеет карате», он скликает своих собак йодлем, у него странное пристрастие к старинным автомобилям... Как интересно. Хорошо, что у людей в Голливуде нет души, им не приходится мучиться от жизни, которую они ведут. Кто хочет предложить другой финал?

С: Я просто подумал, что свинья может напасть на еще одного человека.

М: Как сказал Ледбелли — он сказал о блюзе, что в первом куплете используй нож, чтобы резать хлеб, во втором используй нож для бритья, а в третьем — чтобы убить неверную подругу. Нож тот же, но ставки повышаются — и точно так строится пьеса или фильм. Если в первом куплете ты резал ножом хлеб, во втором не надо им резать сыр.

Мы уже знаем, что он может резать хлеб. А что *еще* он может сделать?

С: Чтобы повисить ставки, не надо ли в этом месте развить тему опасности от свиньи?

М: Мы не хотим для него новых неприятностей.

Мы хотим избавить его от неприятности. Помните: наша задача не создать хаос, а создать порядок из ситуации, которая стала хаотической. Нам не надо беспокоиться о том, чтобы сделать это интересно; беспокоиться надо только о том, чтобы он избавился от свиньи.

Давайте завершим историю весело и бодро, так, чтобы это было и неожиданно, и неизбежно или хотя бы приятно, или уж как минимум внутренне логично. Мы сидим со свиньей на ступеньках. Ночь. Бойня заперта.

С: Следующий кадр — день, и по ступенькам поднимается человек, чтобы открыть дверь бойни — и угадайте, что теперь произойдет? Продаст свинью.

М: Конец фильма. Так.

С: А если так: утро, он просыпается, сообщает, что чего-то нет, нащупывает бумажник — нет бумажника. Затем переход на свинью, она мирно лежит, и новый кадр: рядом лежит мертвец с его бумажником в руке. Свинья спасла бумажник.

М: То есть свинья искупила свое преступление, и он может отпустить ее на волю. *Отпустить свинью на волю* — это решение изначальной задачи, правда? Задача была — избавиться от опасности.

С: Почему он не отпустил ее раньше?

М: Верно. Вы нашли очень важный логический *пробел* в нашем фильме. На всем протяжении фильма он пытается *избавиться от опасного животного*. После первого эпизода, где свинья нападает на девочку, нам, как вы отметили, требуется второй эпизод, который мы можем назвать: «простое решение трудной проблемы». В этом эпизоде фермер уводит свинью. Кадр со свиньей, оставленной на склоне холма. Встык — с точки свиньи удаляющийся фермер.

Кадр — фермер приближается к дому. Фермер остановился. С его точки — свинья в своем привычном стойле. И отсюда мы продолжаем историю, и после «Простого решения трудной проблемы» следует кусок «Извлечь выгоду».

Хорошо. Думаю, это открытие улучшило наш фильм. Кстати, я замечал, что в этих мелких моментах, если в них вникнуть, неизменно открывается важнейшая информация. Они как мимолетные, подзабытые моменты сновидений. Есть искушение пройти мимо них и считать их не важными. И знаю по собственному опыту, что внимание к этим «мелким» моментам будет вознаграждено.

Вот другой возможный финал. Рассвет. Ваши звуковики мучают вас, леди и джентльмены, просят разрешить чирикание птиц. Ну, ладно. Мы видим того же человека из конторы, он открывает бойню, и видим свинью. Он открыл и уводит свинью в загон. Наш фермер просыпается — свиньи нет. Он входит, он требует свинью. Хозяин говорит: «Как я узнаю твою свинью, талды-балды?» Наш бушует. Хозяин бойни начинает драку с нашим фермером, хочет дать ему по мозгам, чтобы не приставал со своей свиньей. Переход на свинью, нашу загадочную свинью; она смотрит сквозь изгородь на нашего фермера. Мы понимаем, что это *наша* свинья, потому что у нее на шее платок, которым она обзавелась в эпизоде «извлечь выгоду». Затем в кадре хозяин бойни, он поворачивается; встык — наш фермер идет по дороге со свиньей. Крупный план: наш останавливается, оборачивается.

В ракурсе: свинья на дороге, смотрит назад — длинный кадр. Фермер со свиньей начинают идти в обратном направлении, туда, куда смотрит свинья.

Переход на нашу свинью — она смотрит на что-то. Переход на фермера — он дает деньги хозяину бойни. Перебивка: свинья. Хозяин бойни берет деньги, хозяин бойни осторожно обходит свинью.

Наша свинья смотрит на решетку. С её точки: хозяин бойни входит в загон, там всего одна свинья. Он выводит свинью из загона.

Дальше. Последняя часть. Наш фермер по дороге *с двумя* свиньями. Ферма. Выходит жена. С её точки: наш фермер ведет домой двух свиней. Забор скотного двора. Открываются ворота, две свиньи входят. Фермер смотрит на них. Две свиньи целуются. Затемнение. Из затемнения: множество поросят сосут свинью. Переход: наша свинья с платком на шее везет на себе девочку. Фермер смотрит. Ай да свинья. Вот и всё, наверное. Он решил свою задачу. От свиньи не избавился — избавился от опасности. Теперь вы можете посмотреть на свой монтажный лист и спросить: «Что я упустил?» Вы трудились над историей честно, сознательно и нежно, и благодаря этому образуется, если угодно, депозит в вашем подсознании, откуда вы можете извлекать простые ответы на вопрос «где мне поставить камеру?» Такие вопросы становятся легче, когда вы обращаетесь к своему списку задач: человек хочет избавиться от опасности, человек выбирает простое решение трудной проблемы, человек пытается воспользоваться счастливым случаем, человек заканчивает утомительный поход, человек пытается вернуть свою собственность, человек вознаграждает благое дело. Эту историю и должен рассказать режиссер — историю о настойчивости героя в трудном мире. Кто угодно с ящичной камерой может сделать снимок «свиньи».

Рассказывать историю через сопоставление кадров или же нет — решать вам. Решить, будет ли результат интересным, вы не всегда можете. Всякий настоящий метод должен быть основан на процессах, которыми вы можете управлять. Всё, что не основано на процессах, которыми вы можете управлять, не является настоящим методом. Нам хотелось бы научиться методам режиссуры и анализа, таким же конкретным, как у шорника. Когда

лопнула сбруя, шорник не скажет: «Черт, знаете, я изо всех сил старался сделать её поинтересней!» Однажды Станиславский ужинал с капитаном волжского парохода и спросил его, как он умудряется провести судно по всем этим большим и малым протокам, иной раз опасным, когда их на Волге такое множество. И капитан сказал: «Я держусь фарватера, он обозначен». То же самое и у нас.

Как при множестве разных возможных путей режиссеру удастся экономно и порой даже с долей изящества рассказать историю? Ответ таков: «Держитесь фарватера; он обозначен». Фарватер — это сверхзадача героя, а бакены — малые задачи сцен; и еще меньшие задачи кусков, и наименьшего элемента — кадра.

Всё, что у вас есть, — это кадры. Вот так. Всё, что вы можете, — выбрать кадр. Из них фильм и будет сделан. *Вы не можете сделать его интересным в монтажной.* И не можете надеяться, что актеры исправят ваши упущения. Не можете надеяться, что они «сделают фильм интереснее». Это тоже не их дело. Вы хотите, чтобы они действовали так же просто, как действуете вы при выборе кадров.

Если вы точны в малом — а самое малое в нашем случае это выбор одного самостоятельного кадра, тогда вы будете точны и в большем. И тогда ваш фильм будет так же точен и организован и так же добросовестен, как *вы сами*. Чем-то бóльшим он быть не может, но может быть и меньшим, если вы желаете манипулировать материалом или понадеетесь, что вступится Бог и выручит вас, — именно это имеют в виду большинство людей, рассуждая о «таланте».

Вам, может быть, захочется, чтобы вас выручили эльфы сапожника, но как же прекрасно *не нуждаться* в помощи эльфов. Особенно в состоянии сильного стресса вы должны знать свое ремесло. Есть ремесло сценариста и есть ремесло режиссера.

Во многом это одно и то же ремесло. Если готовы заплатить цену, вы можете научиться ремеслу. Если будете настойчивы, аналитический способ мышления станет для вас легче. Проблемы с конкретным фильмом легче не станут — легки они только для халтурщиков. Задача всегда одна и та же. Возитесь с ней, пока не решите. Не ваша цель сделать красивенько. Получится красиво или некрасиво, как Бог положит. Ваша цель сделать точно в соответствии с вашими главными принципами.

У нас, как у протагонистов в наших фильмах, есть задача. В выполнении этой задачи мы должны переходить от чего-то к следующему по возможности логично. Наша работа — как восхождение на гору. Иногда это страшно, всегда — изнурительно, но от нас не требуется взойти на гору одним духом. Нам надо только найти опорную площадку, определить, какой должен быть кусок, или какой должен быть кадр, или какой — сцена и, когда окончательно утвердились, двигаться к следующей площадке, совершенно надежной. Драматический анализ немного похож на прокладывание курса по пересеченной местности. Когда мы заблудились, запутались, когда испугались, устали — а это неизбежно будет происходить, если вам доведется снимать фильм, — нужно одно: свериться с картой и компасом. Анализ — не фильм, так же как карта — не территория, но хороший компас и анализ позволят вам проложить курс и на карте, и по территории.

Чем больше времени вы вложили, чем больше вложили себя в свой план, тем увереннее будете чувствовать себя, и не так вас будут мучить страхи, одиночество и бесчувственные или невежественные замечания людей, у которых вы просите кучу денег или снисхождения.

Однажды кто-то спросил Дэниела Буна, случилось ли ему заблудиться? «Заблудиться не случилось, — сказал он, — но было раз три дня, когда я маленько замешался».

Стойки учили нас, что хорошо иметь инструменты, которые несложно понять и чтобы их было немного, — тогда мы можем найти их и применить моментально. Я думаю, что инструменты, необходимые для любого стоящего дела, невероятно просты. И овладеть ими очень трудно. Задача любого художника — не научиться многим, многим методам, но овладеть самым простым в совершенстве. Станиславский сказал нам, что тогда трудное станет легким, легкое — привычным, а привычное может стать прекрасным.

Важно стремление к идеалу. Стремление это дает больше возможностей подсознательно заявить о себе, а тем самым — больше возможностей проявить себя красоте в том, над чем вы трудитесь. Мне говорили, что навахо нарочно делали близны — огрехи в плетении одеял, — чтобы через них выходили злые духи.

Один современный художник сказал: «Ну, нам незачем вплетать огрехи. Мы можем стараться работать без ошибок. Бог позаботится о том, чтобы огрехов хватало — такова уж человеческая природа».

Применение этих принципов, по моему опыту, поможет вам работать настолько безошибочно, насколько это в возможностях человека, — другими словами, отнюдь не безупречно.

Вложите в простую задачу. Ваша преданность ей принесет вам большое удовлетворение. Само то, что вы на время отказались от Культа Себя — от увлеченности тем, какой вы интересный и какое интересное у вас сознание, — передается зрителям. И они будут чутки в высшей степени и готовы будут принять на веру всё, что вы расскажете.

Можно ли «сделать всё правильно» и получить в результате плохое кино? «Делать всё правильно» — значит двигаться шаг за шагом согласно философски правильным принципам таким образом, чтобы ваша оценка созданного была честной

и сами вы были рады тому, что выполнили ближайшую конкретную задачу. Возможно так действовать и в результате снять плохой фильм? Как на это ответить? Что ж, это зависит от вашего определения «плохого». Опять же, стоики сказали бы нам так: если перед битвой ты обратился к оракулу и боги сказали, что тебя ждет поражение, не должен ли ты все равно пойти в бой? Не вам говорить, «хорошей» получилась картина или «плохой»; вам — сделать свою работу как можно лучше, насколько это в ваших силах, и, когда закончили, можете идти домой. Это тот же самый принцип, что *сквозная линия*. Поймите конкретную задачу, работайте, пока не выполните, и тогда остановитесь.

Дэвид Мэмет
О режиссуре фильма

Издатели:

Александр Иванов, Михаил Котомин

Выпускающий редактор:

Лайма Андерсон

Дизайн:

Екатерина Лупанова

Корректор:

Ольга Черкасова

Все новости издательства

Ad Marginem на сайте:

www.admarginem.ru

По вопросам оптовой закупки

книг издательства Ad Marginem

обращайтесь по телефону:

(499) 763-32-27

или пишите на sales@admarginem.ru

ООО «Ад Маргинем Пресс»,

Резидент ЦТИ ФАБРИКА

105082, Москва,

Переведеновский пер., д. 18

тел./факс: (499) 763-35-95

Отпечатано в типографии

SIA «PNB Print», Латвия

www.pnbprint.eu

