

## Урок первый

### КАК ВЫГЛЯДИТ СЦЕНАРИЙ

Сценарий — это прикладное произведение, которое ни в малейшей мере не предназначено для чтения людьми, не участвующими с производстве фильма. В сценарии должно присутствовать последовательное описание сцен, которые надо снимать. И больше ничего.

Прежде чем приступить к работе, следует избавиться от некоторых иллюзий.

Первое: зритель никогда не будет специально готовиться к просмотру Вашего фильма, поэтому рассчитывать на его предварительные знания (исторические, технические и т.п.) — абсурдно.

Второе: зритель всегда недоброжелателен, если ему станет скучно, смотреть дальше он не станет. Поэтому пишите вещи интересные, неожиданные и захватывающие, рассчитывайте на постороннего человека, а не друга.

Третье: кино — это производство, часто описанные в сценарии погода, здания, интерьеры окажутся недоступны. Снимать придётся, где придётся и что придётся. Но это не должно повлиять на Вашу историю. Поэтому не пишите "на небе не было ни облачка", никто не будет ждать две недели наступления ясной погоды. Не пишите также бессмысленные мелочи типа "герой был одет в красную рубашку и зелёные штаны в клеточку". Напишите лучше "герой одет безвкусно" и поставьте этим задачу режиссёру и художнику по костюмам. (Исключение, "когда зелёные штаны в клеточку" являются сюжетобразующей деталью. Об этом подробнее — в уроке, посвящённом деталям).

Четвёртое: зритель ленив, он никогда не будет воспринимать Ваши идеи из текста, который произносится с экрана. Более того, он и прислушиваться к этому тексту не будет, разве что к репликам, касающимся событий Вашей истории. Помните, если герой говорит умные вещи, для зрителя это означает только то, что герой умный, ничего другого. А Ваши идеи воплощаются только через событийный ряд. Исключений не бывает.

Сценарий в идеале должен состоять из двух компонентов: ремарка и диалог. Каждая сцена (в советском кино говорили "эпизод", что теоретически неверно) должна начинаться с указания места действия. Например, "Берег озера. Натура. День". А дальше Вы пишете что-то вроде "герой сидит с удочкой" или "герой едет на велосипеде к мосту". Что он видит и чувствует к сценарию не имеет отношения.

Дальше что-то вроде:

"На мосту стоит девушка. Герой её видит, начинает притормаживать. Подъехав к девушке, он останавливается. Девушка смотрит на воду. Герой негромко покашливает. Девушка поднимает голову и смотрит на него. Герой (с улыбкой): "Чудесная сегодня погода".

Девушка смотрит на героя. В глазах её блестят слёзы. Герой перестаёт улыбаться. Девушка: "Мой парень погиб в Чечне."

Или другой пример. Никогда не пишите в сценарии таких вещей: "когда герой пришёл в себя". Опишите "как" герой пришёл в себя. "Лес. Натура. Утро. С ветки взлетает ворона. Качнувшись, ветка задевает соседнюю, сухую. Сухая ветка падает на спину лежащему на груди листьев герою. Стон. Не поднимая головы, он рукой сталкивает ветку со спины". Из этого движения зрителю становится ясно, что в предыдущей сцене героя не убили, а только ранили. Из дальнейших действий героя можно заключить насколько ранение было тяжёлым — вскочил на ноги, застонал и повалился или повернул голову и снова впал в забытьё и т.д.

## Урок второй

### ТЕМА И ИДЕЯ

Когда-то в советском кино существовала обязательная форма заявки (сценарной или режиссёрской). Это обычно было 8-10 страниц машинописного текста (примерно 4-5 страниц компьютерного). Сценарий заказывался автору (или фильм запускался в производство) именно на основании заявки.

Заявка на сценарий содержала следующие элементы:

- 1) общая идея, тема, материал
- 2) основной конфликт
- 3) основные персонажи
- 4) жанр

Форма написания должна была быть увлекающей, "заражающей".

В западном кинопроизводстве "заявка" называется "синописом", там акцент делается на подробном пересказе событий, а по сути синопсис включает примерно всё то же самое, что заявка, но в менее назидательной форме.

В общем, это своего рода привлекательная "рыба" для продюсера (спонсора, худсовета, благотворительного фонда, который выделяет деньги, и т.д.).

На первый взгляд этот этап работы над сценарием достаточно бессмысленный. Главное ведь — увлекательность самой истории, которую вы намереваетесь показать. Однако любая история базируется на каком-то материале, на каких-то персонажах, на каких-то конфликтах. Поэтому, прежде чем начинать писать, не худо бы подобную "заявку" сформулировать, хотя бы мысленно, для самого себя. Это действительно очень полезно с практической точки зрения.

Итак, что такое тема и что такое идея?

Тема — это предмет изображения, что именно вы намереваетесь показать. Тема (в теории) включает два понятия: материал и элементы оценки.

Идея — это то, что вы намереваетесь "сказать миру" посредством того, что вы показываете.

Ещё раз подчёркиваю, это теория. С теми или иными вариациями (и очень подробно) именно так она преподаётся в любой кино-школе мира, на любом факультете драматургии.

На практике всё бывает несколько иначе.

Начнём с идеи.

Во-первых, новых идей не существует. Что бы вы не придумали, окажется переделкой уже придуманного 2-3 тысячи лет назад. Например, вы придумали такую формулу: "Лучшая подушка для женщины — это мужское плечо". Вспомните Второзаконие, там как раз сказано о назначении женщины. Так что, лучше всего придумайте что-то простое типа "воровать — нехорошо", "зло наказуемо", "добро всегда побеждает". Если же вы захотите написать про то, что зло непобедимо, вы по сути выскажете ветхозаветную мысль о добре, но со знаком "минус".

Во-вторых, идея, которую вы для себя формулируете, может измениться в процессе работы. На самом деле ваш фильм получится совсем о другом, о том, что реально волнует вас в это время. Какие-то "высшие силы" вытащат ЭТО из вашего подсознания!

Идея — что-то вроде лакмусовой бумажки. Если у вас получится в точности о том, о чём вы задумали, — это провал. Значит "высшие силы" были не вашей стороне. Или вы не сумели "раскрыться", что, собственно, то же самое.

Искусство — это чистая мистика. Иначе не бывает. Иначе это не искусство.

У кинематографистов есть множество суеверий. Если на съёмочной площадке кто-то грызёт семечки, эпизод получится бездарным, безвкусным. Если на съёмочной площадке кто-то случайно зевнёт, эпизод будет скучным. Если кто-то начнёт насвистывать на площадке, — гарантирован плёночный или лабораторный брак. Если кто-то пройдёт между "выставленной" камерой и точкой, куда камера направлена, кадр получится невыразительным, без атмосферы. Кто бывал на площадке, не мог не обратить внимание, как помрежка (девочка с хлопушкой) "ныряет" под объективом, даже задолго до команды "мотор".

На первый взгляд, всё это полный бред. Но ведь проверено многими десятилетиями. Именно так и происходит, исключений никогда не бывает. Только пробовать насвистывать

или грызть семечки, если группа студийная, профессиональная, не советую — морду набьют.

Примерно такая же мистика действует и при написании сценария, но тут у каждого свои суеверия.

В общем, договоримся так. Идею формулировать надо, по крайней мере для себя. А чём получится на самом деле, знать не дано.

Теперь перейдём к теме. Тема — это материал и его оценка. То есть, материалом может быть, например, история любви между сотрудниками какой-то конторы. Оценка, то есть по сути, неоформленная идея — это взгляд автора на такую любовную историю.

Любовная история в конторе — это тема многих фильмов хороших и не очень, в том числе известного фильма Э.А.Рязанова. Но заслуженный успех этого фильма базируется не только на теме (или идее, которая тоже легко "прочитывается" с экрана). Значит авторы этого сценария к теме кое-что добавили. Это "кое-что" называется конфликтом. О конфликте мы ещё поговорим. Но конфликт возникает тоже не на пустом месте.

Таким образом, тема (на практике, а не в теории) — это не просто выбор материала, а придумывание ситуации, на основе которой можно развернуть конфликт. И чем интересней ситуация, тем больше возможностей этот конфликт обострить, а проще говоря сочинить историю, которую интересно смотреть.

В "Служебном романе" эта ситуация выглядит примерно так: любовная история между начальницей и подчинённым, то есть — "неравный брак".

Драматическая ситуация — чёткий профессиональный термин. Это положение, когда обстоятельства превосходят возможности характера. А из ситуации уже возникает коллизия, перипетия и т.д., о чём мы, надеюсь, ещё поговорим.

Пока остановимся на том, что в начале работы над сценарием надо грамотно придумать исходную ситуацию, которая и есть практическое воплощение ТЕМЫ и ИДЕИ.

#### *Примечание*

*Почти сто лет назад вышла теоретическая работа Жоржа Польти "36 драматических ситуаций". Книжка сугубо теоретическая, практической пользы в работе от неё мало. Но, что самое любопытное, любая ситуация (то есть основа конфликта) в любом существующем фильме (романе, пьесе, сериале) сводится в итоге к одной из этих 36-ти ситуаций. И 37-ю за сто лет так никто и не придумал.*

#### СТИШОК

Тема — это сладкий торт  
И стакан компота.

А идея — как аборт  
За день до залёта.

### Урок третий

#### ФАБУЛА И СЮЖЕТ

Эти два понятия присутствуют всегда вместе, как бы дополняя друг друга. Когда придумана исходная ситуация, (то есть, тема, заключающая внутри себя конфликт), наступает время эту ситуацию разрабатывать.

Приведу ещё один пример хорошей исходной ситуации. Много лет назад был на наших экранах французский фильм "Старое ружьё" (с изумительным Филиппом Нуэрэ в главной роли). Там была такая исходная ситуация. Оккупированная во время Второй мировой войны французская деревня. Немцы убили жену сельского учителя. Появляется мотив личной мести. Этот толстый добрейший человек берёт старое ружьё и... (О том, как "создавать" героя мы ещё поговорим позднее). Кабы мстителем был супермен, конфликт стал менее острым. Супермен бы ловко расправился с врагами. Но ружьё взял человек, до этого даже мухи не обидевший. И здесь можно придумывать самые неожиданные фабульные ходы...

Есть множество формулировок таких понятий, как фабула и сюжет. Все они достаточно многословны и часто невняты. Самую точную, краткую и абсолютно исчерпывающую формулировку предложил (это моё личное мнение) И.В.Вайсфельд. Он сказал: "Фабула — это перечень событий". Просто последовательный перечень событий, которые будут происходить на экране.

Что означает понятие "архетип" можно посмотреть в любой энциклопедии. Этим понятием оперируют и философы, и психологи, и археологи. Если кратко — это нечто сидящее глубоко в нашей наследственной памяти. В драматургии "архетип" означает способ мышления зрителя на уровне подсознания, а также обращение напрямую к инстинктам зрителям. Логика развития действия строится как раз на таком архетипическом принципе. Например, как развивается во времени человеческая жизнь: зачатие - внутриутробное развитие - рождение - взросление - период расцвета - старение - смерть. Самый естественный порядок вещей во времени. Те же этапы проходит абсолютно всё, существующее в природе. Цивилизации, галактики, сама наша Вселенная... Этот порядок сидит глубоко в нашем подсознании, как естественный. Это и есть один из архетипов.

Переведём его на язык драматургии: экспозиция - завязка - развитие действия - кульминация - разрешение действия (развязка) - финал. Всё придумано самой Природой.

Никакого другого способа сделать "интересно" не бывает. Другую последовательность человек не воспринимает.

Можно, например, поставить финал в начале и показать, как ваши герои к такому финалу пришли. Можно начать сценарий в какого-то острого события (завязка), а экспозицию дать после, для объяснения обстоятельств (в виде флэш-бэка, или "иллюстрированного рассказа" одного из персонажей, например, во время допроса свидетеля или потерпевшего). К этому моменту зритель уже заинтригован яркой сценой в начале фильма и его можно немного "поводить за нос", ввести в курс дела. Можно совсем отказаться от финала (часто он просто содержит авторскую "мораль", которая не всегда интересна), а закончить развязкой, то есть "разрешением действия". Можно в финале (эпilogе) показать судьбы героев много лет спустя (американцы часто начинают с этого финальные титры: такой-то умер в тюрьме, такой-то совершил головокружительную карьеру).

Часто кульминация совмещается с развязкой. Например, в фильме "Французский связной - 2", где напряжение достигает максимума в тот момент, когда после долгого преследования преступника герой Джина Хэкмана нажимает на курок. После этого в фильме остаётся только один кадр: на палубе яхты, почти ушедшей от преследователя, Фернандо Рей падает, но падает таким образом, что зрителю видно расплывающееся кровавое пятно точно в области сердца. Зло наказано. Конец. Хрестоматийный образец кульминации, совпадающей с развязкой. Впрочем, приём этот, долго культивировавшийся в Голливуде, постепенно выходит из моды. Зрителю надо дать хоть немного времени пост-переживания, чтобы "расслабиться" от увиденного, а не пинком выгонять его из кинозала. (Сказки с намёком, басни с моралью и романы Бориса Акунина ловко учитывают эту архетипическую особенность мышления).

А есть ещё открытый финал. Многоточие вместо точки или восклицательного знака. Одно время тоже был в большой моде, особенно в европейском кинематографе. Обычно такой финал не очень интересен. Но зато продолжение (сиквел) можно снять — в случае успеха. Для справки: самый первый открытый финал в мировом искусстве был в "Евгении Онегине". Этот приём придумал А.С.Пушкин и применил гениально. Историю вроде можно продолжать дальше, а рассказывать уже не о чем. Всё главное уже сказано... Из моды открытый финал вышел потому, что "пушкиных" мало. Форму повторить дело нехитрое, а наполнить её — уже талант нужен. Если чувствуете его в себе, если уверены, — Бог вам в помощь!

Классическая форма сюжетного действия надёжнее, она много ерунды "вытягивала" и всегда будет "вытягивать". Потому что соответствует глубинному нашему мышлению.

Вот, собственно, и всё основное, что надо помнить о фабуле, прежде, чем начинать писать...

Ах, да, про сюжет-то я ничего не сказал.

Тоже существует множество формулировок. Хорошо, например, сформулировал первоклассный мастер литературы М.Горький: "Сюжет — это связи и противоречия, симпатии и антипатии, истории роста организации, характера, типа".

По сути Горький написал об осмыслении событий. Отборе, последовательности показа, образном ракурсе, который позволяет выделить главные события и сделать занимательными второстепенные, который тоже нужны, поскольку дают зрителю (читателю) дух перевести, произвести сравнительную оценку, наконец, порой просто рассмеяться, чтобы снять напряжение.

Вы уже улавливаете, о чём речь? В чём связь между фабулой и сюжетом?

Эту связь кратко и точно сформулировал известный режиссёр и теоретик (времен первых пятилеток) В.Туркин. Он сказал исчерпывающе: "Сюжет — это осмысленная фабула". И всё.

## Урок четвёртый

### КОНФЛИКТ

При пересказе содержания фильма (не важно уже снятого, или ещё только намечающегося) часто пользуются термином "история" (story). (Не путайте с историей, которая мы в школе проходим; она называется "history").

История — это не фабула и не сюжет. История — это фабула, движимая конфликтом. То есть, к перечню событий добавляется некий "двигатель". Это двигатель и есть конфликт. Его функция — увлечь, заинтересовать зрителя.

Конфликт — это развивающееся противоречие. Этим всё сказано. Происходит событие — конфликт обостряется, происходит другое событие, — конфликт меняет свой характер.

На всякий случай приведу пример противоречия. У Джульетты любовь случилась, а её за другого выдать собираются. Конфликт. А тут ещё Ромео брата возлюбленной убил. Обострение конфликта. Лоренцо подсказал спасительное решение — поворот конфликта. И всё это происходит на фоне перманентной вражды двух родов, параллельной борьбы герцога с убийцами-дуэлянтами...

Конфликт бывает внешним. Это погони, стрельба, ссоры, драки и, естественно, модные сейчас спецэффекты. На таком внешнем конфликте строятся обычно action-фильмы. Раньше люди часами смотрели на океанский прибой, на живой огонь костра. Теперь с пакетом поп-корна смотрят такое же красивое и интеллекта не тревожащее кино. (Правда, гибко реагирующий на рыночную ситуацию Голливуд начал активно избавляться от

подобной концепции "фильма-аквариума", в котором лишь бы что-то эффектное на экране шевелилось и в 5.1 звучало, а всё прочее — не имеет значения).

Кроме внешнего, конфликт бывает внутренним. Вроде бы внешне ничего не происходит, а смотреть интересно. Это уже мастерства требует. Отлично такое получалось у Хичкока. Да и Штирлиц все 12 серий ходил, молчал и ничего не делал, а оторваться от телевизора было невозможно. То есть, действие конечно тоже было, но "внутри" сознания героев, а зрителю это "внутреннее" действие было понятно (вызывало сопереживание). Впрочем, внешний конфликт в упомянутых фильмах тоже был задействован, правда довольно скупо.

Автор всегда должен найти точную пропорцию между внутренним и внешним конфликтом. Они дополняют друг друга, обостряют. И постепенное обострение конфликта к развязке тоже необходимо, правда ритм надо менять, притормаживать, давать зрителю паузы, чтобы накопить силы к новому витку событий (внешних или внутренних).

Формы развития конфликта могут быть следующими:

- 1) нарастание действия (обострение отношений, вынужденное ускорение действий)
- 2) торможения действия (появление препятствий, изменение ситуации, заставляющее искать другой способ идти к решению задачи)
- 3) отказное действие (например, в последний момент герой не стал стрелять по каким-то неожиданным мотивам)
- 4) переход действия в противоположность (масса вариантов, например, герой из преследователя превращается в преследуемого)

Каждая из этих форм развития конфликта позволяет по-настоящему интересно выстраивать историю. Естественно, формы развития конфликта могут чередоваться, повторяться, смешиваться...

Мы уже говорили об исходной ситуации, как о почве, из которой вырастает конфликт. Теперь разберёмся подробнее в таких, сопутствующих конфликту понятиях, как ситуация и коллизия.

Ситуация — это предконфликт. Ситуация рождает коллизию, то есть столкновение.

Коллизия и есть форма существования конфликта во времени. Например, вражда двух семей Монтекки и Капулетти — конфликтная ситуация. Любовь Ромео и Джульетты — коллизия.

Коллизия не должна разрешаться сразу. Она должна, как бы, висеть, приводя к новым коллизиям (столкновениям). Коллизия имеет свои "пики" и свои равнины, когда зрителю даётся кратковременный "отдых", чтобы подумать, расслабиться, посмеяться (щепотка юмора остаётся хорошей приправой даже к трагедии) и подготовиться к сопереживанию в новой коллизии.



Практически каждая коллизия должна, если не порождать новую ситуацию, то, как минимум, видоизменять исходную. (Например, смерть Тибальда от руки Ромео). Это изменение В.Б.Шкловский называл "амплитудой качания". То есть, способом динамически изменять отношение зрителя к героям, событиям. Если зритель всё знает о герое с самого начала, смотреть неинтересно. Занимательность истории придаёт вовлечение зрителя в соучастники, вызывание потребности самому оценить тот или иной поступок. (Честно говоря, к этой оценке зрителя подталкивает сам автор, как правило даже готовую оценку ему подсказывает. Мастерство как раз в том, чтобы убедить зрителя в том, что он самостоятельно пришёл к желанным выводам).

Естественно, надо избегать любой банальности.

*"Утро, которое начинается с того, что встаёт солнце и поют петухи, малоинтересно".*  
(В.Шкловский).

Пишите исключительно о вещах небанальных. Отбирайте их тщательно из потока деталей, приходящих к вам в голову. История не должна быть сцеплением случайностей. Это — цепочка ситуаций и коллизий, (которые в совокупности и есть переосмысление фабулы, то есть сюжет фильма).

Если зритель не дремлет, значит всё в порядке!

А теперь пара практических соображений, как этого добиться. Конфликт должен быть обращён в глубину зрительского подсознания — к архетипическому (инстинкт продолжения рода, инстинкт выживания, инстинкт защиты потомства) или социальному бессознательному (чувство справедливости, долга и т.п.). Интересен герой-супермен (воплощение детской мечты), но интересен и обыкновенный человек, ставший "героем поневоле" (по долгу, по инстинкту). Почему такой грандиозный успех пришёл к тетралогии Толкиена и её экранизации? В конфликте был указан очень точный адрес: обыкновенному человеку (или обыкновенному хоббиту) выпадает нести личную ответственность за судьбу мира. Подразумевается, что читатель (зритель) будет читать (смотреть) это с позиции: а как бы я сам поступил на его месте? Вот это и есть тот червяк, который зритель-рыбка проглатывает. И после этого прочно садится на авторский крючок. И сидеть будет бесконечно долго... Примерно на этом же конфликте строится и культовая "Матрица"... В "Гарри Поттере" конфликт уже синтетический. Там герой одновременно и супермен (волшебник), и нормальный мальчик, с нормальными реакциями и детскими переживаниями, однако опять же, вынужденный заботиться о судьбах мира... Огромная аудитория оказывается "задета за живое", этими сюжетами. (А художественный уровень при этом довольно посредственный, кроме, пожалуй, стилистически выдержанной первой "Матрицы").

В этих произведениях авторами нащупан и использован "актуальный" конфликт. Проблема личной ответственности за собственную судьбу, которая бессознательно волнует множество людей, особенно молодёжи, поднимается на "глобальный" уровень — не за

себя ответственность, за всех сразу. На "похищенном младенце" сегодня культового фильма не сделаешь, прошли те времена. Теперь даже "Оскар" вручают за модные гомосексуальные мотивы. (Кстати, в отличие от прочих "увенчанных" в этом году, "Капоте" действительно первоклассный фильм, который, надеюсь, будет жить долго. И конфликт там острый — одновременно нравственный, социальный и архетипический. А гомосексуализм героя-писателя далеко не на первом плане).

Можно угадать "актуальный" конфликт, можно его вычислить, можно подмешать "современность" к "вечному" конфликту (архетипическому). В любом случае нужно помнить о зрителе. Ему должно быть интересно.

Не беда, если кому-то не понравилось. Это нормально, нельзя нравиться всем без исключения. Беда, если не понравилось никому... Но если то, что вы сотворили, оказалось по-настоящему интересно хотя бы одному человеку, вы работали не зря (и человек этот на самом деле не один). Впрочем, к теории драматургии это не имеет отношения...

Завершу стишком об "актуальности" конфликта:

Когда любимый ваш герой  
Прелюбодействует с козой,  
Чтоб актуальность в том была,  
Козу смените на козла.

## Урок пятый ГЕРОЙ

Замечательный актёр Александр Демьяненко всю жизнь тщетно пытался доказать зрителям и коллегам, что он не Шурик, что способен на большее. Он искренне стыдился своей бессмертной роли в фильмах Гайдая, возможно этот комплекс оказался не последней причиной ухода актёра в возрасте отнюдь не "смертном"... А ведь такой ролью можно было только гордиться.

В искусстве всегда была проблема с положительным героем. Когда у человека нет никаких недостатков, слабостей и т.п., он становится неинтересен. В редчайших случаях (чаще всего за счёт редкой фотогении и богатства собственной личности актёра) эту "неинтересность" удавалось преодолеть. А уж в комедии сама идея абсолютной положительности героя выглядит абсурдом. Возьмите, например, образ симпатичного бродяги Чарли, вызывавшего одновременно смех и слёзы. Если вдуматься, редкий мерзавец был. Чарли в любую секунду был готов украсть (что-то мелкое), обмануть (опять же по малости), соблазнить чужую жену (между прочим) и внести раскол в чью-то семейную жизнь. Он был безработным по убеждению, то есть бездельником. Даже, когда

по сюжету Чарли вынужденно "терял" работу, чувствовалось, что он сам бессознательно провоцировал своё увольнение. Вспомните финальный взгляд Чарли в "City Lights", когда он нашёл прозревшую и начавшую очевидным образом преуспевать цветочницу. Это взгляд критики даже называли "улыбкой Джоконды". А чему улыбался Чарли? Тому, что сбылась его мечта. Чувствующая себя в неоплатном долгу перед бродягой, героиня обеспечит его столом и кровом по гроб жизни...

Чем так "зачаровывает" этот мерзкий маленький человечек миллионы и миллионы зрителей в нескольких поколениях? А тем, что он очень похож на своих зрителей по части пороков, только ещё хуже, потому как всё делает как-то убого. Этот милый шарж на зрителя, возвышает оногo зрителя морально. Но этого мало для такого ошеломляющего успеха. Чарли находится на более низкой ступени социальной лестницы, чем любой человек в кинозале. Это вызывает сочувствие, а, как результат, симпатию. И когда такой "мелкий" человечек попадает в трудное положение (как правило, из-за пустяка, глупости, случайности), его становится по-настоящему жалко, комок к горлу подступает... Поэтому Чарли бессмертен, а его создатель Чарльз Спенсер Чаплин — велик.

А почему народным любимцем стал клинический идиот Семён Семёнович Горбунков? Вместо пороков Чарли (воровство, мошенничество, альфонсизм) у героя "Бриллиантовой руки" до абсурда доводятся убеждения советского человека. И это точно так же, возвышает зрителя, давно знающего какое вокруг враньё. И то, что он ведёт себя (в рамках этих убеждений) глупее любого человека, сидящего в зале, вызывает симпатию. И т.д., в общих чертах по той же схеме.

Какую же в таком случае актёрскую задачу выполнил Александр Демьяненко в роли Шурика? Он сыграл человека без каких-либо пороков — исключительную честность, фанатичное трудолюбие, абсолютную бескорыстность. Всё это зрителя обычно отвращает, как нереальные качества в реальном человеке. Пуще того, Шурик интеллигентен, образован, наукой занимается. То есть он морально и интеллектуально выше рядового зрителя. Такое уже вызывало просто рвотные позывы у большинства сидящих в зале. А Шурика, напротив, уважали...

Шурик беспредельно доверчив, потому что видит в людях только хорошее. (Стоп! Уже "тепло"). Шурик не сделал громкой карьеры, не ездит в служебной "волге", отоваривается в тех же гастрономах. Жалко человека, он ведь мог большего добиться. (Ещё "теплее"). С Шуриком можно выпить, хотя он и "не пьёт", поговорить после этого по душам, а не о высоких материях. Его даже поучить чему-то можно, это располагает. Так что, Шурик, выходит, совсем "наш" человек. (Уже "горячо"). Осталась одна деталь. Когда встаёт принципиальный вопрос, Шурик становится настоящим героем "действия" — находчивым, ловким, быстрым. Такое уже воспламеняет сердце зрителя.

Положительный герой-интеллектуал в нашем кино получился только один единственный раз, причём в комедии, где даже его самые нелепые поступки вызывали не насмешку, а улыбку понимания. Многие великие (без кавычек) пытались сыграть подобного героя —

Смоктуновский, Черкасов, Качалов. А удалось только Александру Демьяненко. (Но у него были первоклассные соавторы — драматурги Костюковский и Слободской. И, конечно, режиссёр Леонид Иович Гайдай).

Вот теперь мы поговорим, как всегда, концентрировано о том, как придумывают героя.

1. Герой должен вызывать симпатию, даже, если это герой отрицательный. Проще всего "создать" симпатию можно, заставив зрителя ему сочувствовать. То есть, надо как можно быстрее поставить героя в трудное положение, желательно "непреодолимо" трудное.

2. Героя надо наделить какими-то особыми качествами, умениями. Это может быть особая сила, умение стрелять, сверх-интеллект, просто сила духа или убеждения. (С суперменом такое легче, с обычным человеком — требует фантазии автора, потому как ничего сверхъестественного "нормальному" герою не полагается).

3. Героя надо поместить, во всяком случае исходно, в обстановку, знакомую зрителю. Даже в фантастическом или историческом сюжете создать знакомую обстановку несложно. Внешний антураж не столь важен. Это должна быть психологически знакомая обстановка — семейный конфликт (например, прощание по случаю предстоящей разлуки), производственный конфликт, военный конфликт и т.п.)

4. У героя должны быть "узнаваемые" зрителем недостатки, слабости (например, сладкое любит кушать). Это героя "очеловечивает", располагает к нему. Но это же потом обязательно должно "выстрелить" во время одной из коллизий. "Удавшихся" героев без единого недостатка практически не было. Разве что Штирлиц, персонаж заведомо пародийный (недаром сделался героем анекдотов). Да, пожалуй, Крис из "Великолепной семёрки". Впрочем, Крис много курил. (Сыгравший его изумительный актёр Юл Бриннер умер довольно рано от рака лёгких. К слову, отцом Бриннера был владивостокский еврей-предприниматель, а матерью — шведская гражданка, которая этнически была наполовину русской, наполовину монголкой).

Вот, собственно, и вся схема. Остальное — чутьё и талант.

Есть герои особого типа, которые сразу вызывают доверие зрителя. Это обычно сверх-герой (мифическая фигура, легендарная историческая личность — Наполеон, Жуков). Однако неудачный выбор исполнителя на подобную роль может сразу "убить наповал" весь фильм.

Ещё один тип героя — клише, вывернутое наизнанку. Например, в роли сыщика в сценарии может выступить ребёнок, или храбрым полицейским, преследующем опасного преступника, окажется женщина-сержант, к тому же беременная на седьмом месяце...

А теперь я хочу Вам напомнить известную театральную поговорку: "Короля играет свита". Что осталось бы от Штирлица без Мюллера, Шелленберга, пастора Шлага, профессора

Плейшнера, без радистки Кэт, без голоса Копеляна за кадром? А ничего бы не осталось, кроме хорошего артиста Вячеслава Тихонова.

Поэтому рядом с героем обязательно присутствуют антагонист, соратник, объект любви. Ветряные мельницы, Санчо Панса, Дульсинея при Дон-Кихоте. Клавдий, Горацио, Офелия при Гамлете. Мюллер, голос Копеляна и Кэт при Штирлице.

И антагонист, и соратник, и объект любви не обязательно бывают в единственном числе. Антагонистом Штирлица является не только Мюллер, но вся верхушка рейха, причём "в розницу", просто Мюллер — главный антагонист. И соратников тоже хватает: Шлаг, Плейшнер и пр. А есть ещё и невольные соратники, например, ловко "использованный" Штирлицем шеф разведки Вальтер Шелленберг, персона легендарная. (Кстати, Шелленберг не был признан нацистским преступником на Нюрнбергском процессе).

Объекта любви или соратника у героя может не быть. Например, неписанные законы детектива не позволяют сыщику влюбляться (есть, правда, несколько удачных исключений). Однако "играть" с подобными комбинациями может только опытный мастер драматургии. Так что, тренироваться лучше всего на традиционных схемах.

Сочиняются такие персонажи в точности так же, как герой. Даже антагонист (враг героя) может быть по-человечески симпатичен, как Мюллер. Впрочем, можно для антагониста использовать ту же схему и со знаком "минус". Сплошные недостатки, качества, вызывающие отвращение. Это намного легче сотворить, чем отсутствие недостатков. Поэтому очень часто отрицательные герои получаются ярче положительных. (Обычно от нехватки мастерства у драматурга и/или режиссёра).

Очень полезно анализирует категории персонажей В.Я.Пропп в книге "Морфология волшебной сказки". (Вот он — архетип!) У Проппа таких категорий выделено не четыре (герой, антагонист, соратник и объект любви), а семь: герой, лже-герой, враг, доверитель (ставит задачу, сулит награду), даритель, дающий ориентир и помощник. Очень советую почитать...

Теперь о, так называемом, "коллективном" герое. (Термин от теоретиков "социалистического реализма"). Коллективного героя в драматургии не существует.

А как же, "Великолепная семёрка"? Или "гайдаевская" троица?

Давайте разберёмся. Тем более, что схемы тут разные.

В "Семёрке", равно как и в "Семи самураях" (фильме-первоисточнике), функции героя выполняет коллектив из семи человек. Бандит Кальверо — антагонист, крестьяне — помощники. И т.д. Это один слой. Второй слой — отношения внутри "семёрки". Там тоже есть герой — Крис, соратник — Винн. В качестве антагониста выступает то струсивший персонаж, то алчный, то излишне горячий. Даже есть своего рода объект любви (отнюдь не гомосексуальной) — юный Чико, к которому все относятся с симпатией и многое

прощают по молодости. То есть, в этом сценарии с категориями персонажей получается многослойная схема, условно назовём "стакан в стакане". Что же, вдвойне интересно...

А вот с Трусом, Балбесом и Бывалым схема совсем другая. Это триединый персонаж. Причём, каждый их троицы абсолютно индивидуален и, теоретически, мог бы существовать автономно. Три основных порока триединого антагониста (глупость, трусость и самоуверенность) авторы раздали соответственно Балбесу, Трису и Бывалому. Причём, раздали в "чистом" виде, доводя индивидуальный порок до уровня персонального мировосприятия. Но простые человеческие чувства и реакции у каждого из троих сохранились. Поэтому они все такие разные и в то же время, выступают единой группой. Вся троица — антагонист Шурика. Это не единственный антагонист, но самый яркий. При нём есть свой доверитель (тот, кто ставит задачу). Например, товарищ Саахов в "Кавказской пленнице" — со своим собственным соратником Джабраилом и объектом любви Ниной (ещё один слой категорий)...

Для чего этот разбор по слоям? Чтобы стало ясно, что в основе самой сложной конструкции всегда лежат самые простые детали. Остальное, повторюсь, — мастерство и талант.

В заключение пара четверостиший из "Краткого курса (драматургии)".

Чтоб герой ваш вышел стильно,  
Надобен характер сильный,  
Ибо слабого героя  
Видишь в зеркале порою.

В описании героя  
Избегайте геморроя.  
Если будет геморрой,  
То у вас — антигерой.

## Урок шестой

### ДИАЛОГ

Когда мы смотрим фильм, примерно 90% информации мы получаем из изображения и только 10% из фонограммы. В то же время 90% эмоций нам "приносит" фонограмма и только 10% "картинка". (Примерно эти цифры с небольшими вариациями приводят все психологи, занимающиеся такой темой, как восприятие кино).

Из чего состоит фонограмма? Из шумов, музыки и диалога.

Из чего состоит изображение? Из "картинки" во всех аспектах, включая игру актёров, и опять-таки диалога. Только в изображении диалог является частью взаимоотношений персонажей (то есть конфликта в общем смысле).

Этой двойственной функцией "слово" в игровом кино отличается от "слова" на сцене, на телевидении и т.д.

Что в первую очередь вытекает из понимания этой двойственности? То, что "слова" в чистом виде в качестве художественного средства в кинематографе не существует. Проще говоря, авторская мысль, выраженная через текст, звучащий с экрана, зрителем не воспринимается.

Мы уже говорили о том, что средством выражения авторской позиции может быть конфликт и его разрешение, тема и её трактовка, прочие аспекты кино-рассказа и т.д. Но литературный текст — никогда. Не помню от кого я услышал когда-то очень точную формулировку: "Если ваш герой говорит умные вещи, это означает, что он умный человек. И не более." Даже если эти "умные" мысли сокровенны для сценариста, зрителю они безразличны. Он их просто не слышит. Это природа восприятия кино.

Сочинение кино-диалога особое искусство. Разделение труда в работе над сценарием когда-то было нормой (был сочинитель ситуаций, разработчик фабулы, автор диалогов), да и теперь нечто подобное бывает даже с "авторскими" сценариями, где, например, диалоги порой анонимно "шлифуются" специалистом именно этого жанра (и не только диалоги). Однако сценарист при любых обстоятельствах должен овладеть всеми "уровнями" своей профессии.

Диалог в кино существовал всегда. В немом кинематографе роль диалога выполняли "титры", которые писали настоящие мастера слова. Например, с одним из самых блестящих профессионалов отечественного кино Я.А.Протазановым в качестве сочинителей титров работали Ильф и Петров, причём это была отнюдь не "халтурка". Титры к "Празднику святого Йоргена" (многие из которых стали поговорками) они писали, имея в активе такой бестселлер, как "12 стульев". Титры в немом кино требовали отточенного мастерства. Надо было вложить в несколько слов уйму смысла, увязанного с действием, подыграть выразительным актёрам, а порой и придать происходящему противоположный смысл с помощью текста.

Когда "великий немой" заговорил, фильмы поначалу сделались слишком "болтливymi", сборы стали падать. Какое-то время зрителей смогли "удерживать" яркими музыкальными номерами. Но при этом лихорадочно искали новые "правила игры" со словом. И довольно быстро нашли. История (в смысле story, экранный рассказ) вернулась к своим изобразительным корням (то есть, к конфликтам действия). А слово стало действие дополнять, а не подменять. Тогда, в середине 30-х, в ремесле сочинения диалогов выкристаллизовалось одно единственное, но "главное" правило:

Любое слово, которое звучит с экрана, должно работать на сюжет.

Все остальные приёмы диалога вытекают из этого главного правила.

Персонажи могут общаться, шутить, интриговать, рассказывать о себе, кого-то в чём-то убеждать, кого-то пугать. Но любое слово должно работать на историю, характер, конфликт, настроение. Ничего случайного. Автор контролирует себя сам. И у каждого свои приёмы.

Приёмов, как известно, существуют тысячи. Кто-то называет их "штампами", что, в общем, не оскорбительно. У плохого артиста штампов десятков, у хорошего — сотня, у великого — тысячи. Штампы каждый автор (актёр, режиссёр) сам себе придумывает в меру способностей. (Применяя один штамп, придумываешь два-три новых). Беда, когда новые штампы перестают рождаться...

Естественно, в тексте сценария не допускаются такие фразы, как "она стала его умолять" или "он кратко всё рассказал". В тексте сценария должно быть написано каждое произносимое слово. Это часто не затрудняет работу, а, напротив, помогает автору. "Этого, например, персонаж может не говорить, потому что мы только что это видели", "это легче сказать словом, потому что показать не совсем прилично (или сложно технически)", "это событие пусть героиня опишет, но поскольку мы показали, как было на самом деле, зрителю станет ясно, что она врёт". И тому подобное. Каждый раз по-новому.

Любое слово, которое звучит с экрана, входит в понятие диалога. Монолог (персонажа или закадровый) в кинематографическом смысле тоже является диалогом (в отличие от, например, монолога театрального), потому что диалог это не только общение персонажей между собой, но в первую очередь — "общение" экрана со зрителем посредством слова. В кинематографическом монологе точно также, как и в диалоге, не существует "слова" в чистом виде. Слово всегда взаимодействует с изображением, даже, если является вводным словом. (Например, "Мсье Верду" начинается с закадрового монолога покойного героя, намеревающегося рассказать о своей жизни. Тоже "крючок" для зрителя).

Закадровый текст может "исходить" от автора, от персонажа (появляющегося или не появляющегося в фильме), даже от животного или неодушевлённого предмета. "Тенью" изображения закадровый текст не должен быть. Закадровый текст вступает с изображением в свой собственный диалог. Он может дополнять, пояснять, обращать внимание, вступать в конфликт (в контрапункте — особо соблазнительные возможности для автора). Но никогда (в хорошем кино) текст не дублирует происходящее в кадре.

Голос Е.З.Копеляна в "17-ти мгновениях весны" не менее важный "персонаж", чем Штирлиц или Мюллер. Обратите внимание: Копелян говорит не ЧТО думает Штирлиц, а О ЧЁМ он думает. (Если бы закадровый голос говорил то же самое, что актёр играл, фильм бы скатился к мильной опере). К слову, большой мистификатор Юлиан Семёнов написал в текстах "информации к размышлению" массу вещей, которые с точки зрения психологии



являются полным абсурдом. (Например, что человек запоминает, как главную, только последнюю реплику). Однако весь этот блестяще сыгранный пародийный "бред" стал со временем едва ли не предметом серьёзных научных ссылок. А уж с некоторыми историческими "фактами" (мелкими, правда) Семёнов совсем уж безответственно поигрался. Исторической правды не получилось, зато художественная удалась гениально!

Одна их самых эмоционально светлых сцен упомянутого фильма, когда Штирлиц вывозит в Швейцарию пастора Шлага. Вместо американских записей Марлен Дитрих, которые в романе герои слушают по радио, в фильме (в сценарии) вдруг "зазвучал" голос Эдит Пиаф (мало кому вне узкого круга в ту пору ведомой), причём в фонограммах середины пятидесятих годов(?!). Под маразматические реплики пастора Штирлиц ни с того ни с сего стал пророчествовать по поводу грядущей славы певицы, говорить о своей любви к Парижу, в кадре пошла хроника вступления германской армии во французскую столицу, и слёзы парижан, и Де Голль, и нарождающийся "дух сопротивления". Вместе с солнечной горной дорогой в окружении тающего весеннего снега "вся эта драматургия" оказывает мощнейшее позитивное эмоциональное воздействие на зрителей. Техника написания этой сцены, где точно расставлены изобразительные, словесные и музыкальные акценты — образное сценарное мастерство, (а ведь выглядит нагромождением случайных деталей).

В идеале, когда не о чем говорить, актёрам лучше помолчать. Молчание — тоже форма диалога. Но это зрителю не всегда интересно. Поэтому есть такой приём: в диалоге может прозвучать мысль, не имеющая прямого отношения к происходящему. Например, в ожидании начала боя персонаж может рассказать какой-нибудь простой случай из довоенной жизни. Сама по себе эта история может быть малоинтересна, тем более в виде рассказа. Но зритель слышит её в контексте ситуации, находясь, как бы "в шкуре" героев. И тривиальная история обретает мощный эмоциональный "вес".

Диалог часто развивается одновременно с конфликтом и по тем же законам. Например, в "Бриллиантовой руке" в одном эпизоде Лёлик выражает своё недовольство Гешей целой серией проклятий, причём самое каждое "пожелание" ещё "страшнее" предыдущего. "Чтоб ты издох!" Казалось, что может быть страшнее? Но сценаристы находят: "Чтоб я тебя видел в гробу в белых тапках!" То есть, не просто пожелание смерти, а с возможностью некоторым образом надругаться над покойным, позлорадствовать. Но это ещё не всё. Следует проклятие номер три. Самое страшное, какое только можно себе представить (с точки зрения героев): "Чтоб ты жил на одну зарплату!" Именно это было для многих советских людей страшнее смерти. Таким образом простая перебранка двух мелких жуликов тут же обретала могучую социальную окраску, к тому же безумно смешную.

Диалог может подразумевать и определённое актёрское воплощение. Очень грамотный режиссёр (и драматург) Квентин Тарантино в начале второй части "Kill Bill" дал великолепный образец подобной "игры". Помните, Ума Турман за рулём кабриолета вслух рассуждает о том, что убила уйму людей, чтобы добраться до осуществления своей главной цели — убить Билла. Ничего особенного, кабы превосходная актриса не играла

(по Станиславскому) совершенно другое. ЧТО, собственно, играла актриса? А вот что: "Я перетрахала массу мужиков, но настоящий кайф словлю, когда трахнусь с легендарным Биллом". Именно это Ума Турман играет в самом буквальном актёрском смысле, и текст, который она произносит, уже обретает эмоциональный заряд совершенно иного порядка. Зрители на уровне бессознательного прекрасно эту энергетику ощущают. Это и есть талантливое кино. (Я понимаю, далеко не все читающие эти строки являются поклонниками Тарантино, но он действительно большой мастер кинематографической "игры", каких в истории кино не наберётся и двух десятков).

Есть ещё один вид диалога, который, собственно, уже не диалог. Наш слух обладает избирательностью. Мы выделяем из палитры шумов то, что важно. Находясь на улице или в кафе, мы часто можем отчётливо слышать реплики случайных прохожих, но они нисколько не отвлекают нас от собеседника. Эти реплики воспринимаются, как часть шума. Такой "шум" в фильме присутствовать может, но именно в виде и в качестве шума. В сценарии его можно "прописать", чтобы режиссёр его потом "замазал", сделал "неразборчивым". Иногда это полезно, потому что "неудачные" реплики на заднем плане действительно могут отвлечь внимание от основного действия-диалога. (На сцене, кстати, когда нужно показать "болтающую" толпу, актёры часто начинают в нужном "настроении" вразнобой повторять фразу "о чём говорить, когда не о чем говорить". Все говорят одно и то же, а получается в результате вполне достоверная атмосфера...)

Вот, собственно и все основные правила кинематографического диалога. Можно ещё добавить ритмообразующие фразы-мысли. Например, высказывания-поговорки таинственного "шефа" из "Бриллиантовой руки".

Каждый автор сам себе придумывает приёмы. Главное, напомним, — ничего лишнего и ничего, дублирующего изображение. Контрапункт поощряется, унисон запрещён (только иногда возможен, исключительно, как приём).

В истории кино был один единственный случай, когда римейк классического фильма стал абсолютно самостоятельным явлением и тоже сделался классикой. Речь идёт о "Великолепной семёрке", римейке "Семи самураев" Куросавы. Фильм этот был выпущен на американские экраны, как обычный второсортный вестерн (в эпоху, когда вестерн начал потихоньку умирать, как жанр) и быстро "канул", потому что на него никто не обратил внимания. Когда же в Европе "Великолепная семёрка" сделалась культовым фильмом, фирма Universal решила выпустить его повторно, с соответствующей "раскруткой". Сегодня это признанный шедевр, классика первого сорта. Кроме прочих, не побоимся этого термина, "идейно-художественных" достоинств, "Великолепная семёрка" имеет одно особое качество. Это настоящий темплейт современного кино-диалога. Эталон мастерства. Все основные приёмы. Учебник. Смотрите, слушайте и осмысливайте!

Помните, почти в начале (после эпизода на кладбище) такую сцену. У Криса спрашивают: "Вы откуда?" Крис, не отрываясь от фляги, молча указывает куда-то за спину. "А куда направляетесь?" Крис так же молча показывает куда-то вперёд. В этом диалоге, особенно в

контексте предшествовавшей сцены, есть и характер, и идеология, и философия, и биография героя. А ведь Крис не произносит ни единого слова...

## Урок седьмой

### ДЕТАЛЬ

*Всесильный Бог деталей...  
Б.Л.Пастернак*

На первый взгляд по сравнению с напряжённым сюжетным ходом или ярким образом героя такая мелочь, как деталь, штука несущественная. Это действительно так. Можно обойтись без деталей. Только фильм в этом случае всегда получится заведомо второсортным...

Вы, наверное, не раз замечали, что при просмотре иного фильма, где всё "выстроено" идеально грамотно, где конфликт развивается целенаправленно, где нет ни одной "проходной" сцены, случайной реплики, где всё работает на сюжет, вдруг возникает ощущение какой-то нехватки воздуха... Конечно, даже самый мрачный сюжет не худо бы приправить щепоткой юмора. Или вставить красивый пейзаж, музыкальный фрагмент и т.п. От этих (чаще всего режиссёрских) приёмов зрителю станет как-то комфортнее. Но это всё равно будет что-то наподобие кислородной подушки вместо здорового лесного воздуха.

Именно деталь является тем главным средством сценариста, которое создаёт атмосферу фильма.

По определению деталь — это художественная подробность, которая может характеризовать. Вспомните, например, как "работает" пенсне доктора в фильме "Броненосец "Потёмкин" (сцена с червями).

Деталь внешнего облика может очень многое сказать о персонаже.

Деталь может описывать обстоятельства. Например, если герои в занесённой снежной бурей землянке варят в котелке башмак, значит им давно уже нечего есть.

Деталь может стать символом, как, например, глобус в "Великом диктаторе" Чаплина.

Что особо важно помнить, придумывая деталь, это то, что на детали никогда не следует делать акцент, иначе вы просто "убьёте" в лучшем случае саму деталь, а худшем — весь эпизод. Деталь должна быть насколько возможно незаметной, естественной частью обстановки, реквизита. Не волнуйтесь, зритель хорошую деталь воспримет, даже если его не станут специально на неё "наводить". Почему "сработал" глобус у Чаплина? А потому,

что он был сперва естественной частью интерьера кабинета диктатора и только потом превратился в символ.

Ещё один способ использования детали — показать часть вместо целого. Например, мы даём общий план комнаты с сидящим в кресле человеком (снятым сбоку или сзади), а потом панорамируем камерой вниз и видим повисшую безвольно правую руку и выпавший из неё пистолет... Становится понятно, что человек в кресле застрелился.

Именно часть вместо целого оставляет зрителю возможность домыслить непоказанное. А это как раз один из приёмов создания "атмосферы". Вспомните, как изумительно Спилберг в "Челюстях" обошёлся с электронной акулой. Он её ни разу не показал целиком, несмотря на то, что стоимость акулы превышала весь бюджет фильма. Деталь оказалась страшнее целого. Кстати, в сценарии это было предусмотрено.

Пока что мы говорили о деталях одноплановых. Но ведь деталь может существовать во времени. Деталь можно "заявить". Потом зритель о ней "забудет". А потом она "сработает" на атмосферу какого-нибудь эпизода много позднее. Причём деталь не обязательно вновь показывать. Если, например, она связана со звуком, достаточно воспроизвести этот звук.

В комедии Мэла Брукса "Молодой Франкенштейн", когда герою представили домоправительницу фрау Бюхер, лошади испуганно заржали и поднялись на дыбы. (Знатоки кодового языка фильмов ужасов помнят, что это нормальная реакция лошадей на имя ведьмы). Чтобы закрепить впервые показанную деталь, спустя полминуты паясничавший Айгор выкрикивает имя фрау Бюхер и лошади снова встают на дыбы. Потом неоднократно на протяжении фильма при обращении к фрау Бюхер откуда-то из-за кадра доносилось испуганное ржание... Смешно получалось...

В том же фильме был превосходный образец двойного использования одной и той же детали. Когда чудовище приносит похищенную невесту Франкенштейна в свою пещеру, она молит о пощаде, предлагает любой выкуп, но чудовище невозмутимо снимает смокинг и укладывается на завопившую от ужаса девушку. Чтобы не показывать непристойного, Брукс делает затемнение. Вопль продолжается на фоне чёрного экрана. Деталь (вопл) вместо целого (изнасилования). Но это ещё не всё. Когда вопль ужаса переходит в песню восторга, становится ясно, что та же самая деталь заодно переставила акценты внутри эпизода. Но это тоже ещё не конец. Когда доктор Франкенштейн "перекачивает" часть своего "интеллекта" чудовищу, процедура трагически нарушается. В результате учёный превращается в идиота. Завершается фильм двойной свадьбой: чудовище, ставшее интеллектуалом, женится на невесте доктора, а Франкенштейн вступает в брак со своей ассистенткой. В брачной постели она задаёт вопрос, не перекачалось ли от чудовища кое-что самому доктору. Франкенштейн с рычанием тянется к новобрачной. Она вопит от ужаса. Опять затемнение. И опять вопль переходит в песню восторга.

Чем больше деталей "разбросано" по сценарию, чем причудливей они существуют во времени, переплетаются и пересекаются, тем увлекательнее зрелище получает зритель. Даже если он на что-то не обратит внимание, его подсознание это "заметит".

Это и есть тот "воздух" сценария, который создаётся деталями.

Детали — главная составляющая "атмосферы" фильма.

Но деталь может обладать ещё одной функцией — не просто существовать и развиваться во времени, но быть детонатором сюжета. Такое использование детали — "высший пилотаж".

Моделируем простой пример. Допустим, деталью будет пара чёрных чулок, банальный символ лёгкой эротики. Пускай первый раз они фигурируют в любовной сцене между мужем героини и его любовницей. Вторично они появляются, когда выписавшаяся из больницы героиня (она лечилась от женской холодности), совершив акт с мужем, снимает без каких-либо эмоций такие же чёрные чулки и аккуратно прячет в прикроватную тумбочку. Становится понятно, что для мужа чёрные чулки — необходимый стимулятор. Два слова о героине. Она рано вышла замуж, была добропорядочной женой и матерью, любила свою семью. Даже о том, что никогда не изменяла мужу, она говорила с некоторым смущением. Кому говорила? Безумно влюбившемуся в неё с первого взгляда молодому человеку. Его страсть в конце концов "разбудила" в героине женщину. Здесь чулки появятся в сценарии в третий раз. Когда восплававшие влюблённые, потеряв голову, начали срывать одежду, героиня вдруг воскликнула: "Погоди, я забыла надеть чулки!" "А зачем?!" — удивился молодой человек. Затемнение. Лишнего можно не показывать... Далее сюжет будет развиваться без чулок. Чулки снова возникнут в кульминации, на вечеринке, когда героиня "разоблачит" мужа и его любовницу (они все давно в одной компании). Естественно, обойдётся без публичного скандала. Что к чему поймут только "стороны" любовного треугольника. Героиня просто скажет "приятельнице", которая вдруг окажется в чёрных чулках после получасового отсутствия героини в квартире: "Ты ведь была в бежевых колготках". И "приятельница" покраснеет, станет бормотать что-то вроде, я, мол, соус на колени пролила... И у мужа выступит холодный пот... Здесь чулки уже сработают, как детонатор. Но это ещё не всё. Когда гости разойдутся и героиня останется наедине с мужем мы опять используем знакомую деталь. Диалога нет. Ни единого слова. Муж медленно пройдёт в спальню, достанет из тумбочки чулки, вернётся в гостиную, опустится перед героиней на колени и протянет ей чулки в знак примирения и раскаяния. Героиня возьмёт чулки, аккуратно расправит, встанет и разорвёт их. Фрейдистский знак полного разрыва отношений. После этого героиня позвонит приятельнице и скажет нечто вроде: можешь его забрать, мне он больше не нужен. Муж изгнан. Но чулки можно использовать ещё раз, в самом финале. Вероломная подруга погибнет в аварии. Груда обломков, из которой символически торчат ноги в чёрных чулках. Муж-изменник, потерявший в одночасье и семью, и любовницу. И усталая героиня, вознаграждённая за долготерпение настоящей любовью...

Это был немножко дурашливый, но вполне адекватный пример использования детали в качестве детонатора сюжета.

В идеале удельный вес детали в сценарии можно довести до уровня центральных персонажей.

## **Урок восьмой**

### **ЖАНР И СТИЛЬ**

Драматургия имеет строгие законы и правила. Но законы формулируются живыми людьми, то есть какие-то разделы законодательства всегда получаются внятными и однозначными, а какие-то приходится трактовать в зависимости от опыта и ситуации. Аналогией прецедентного права в теории драматургии выступает жанр.

Трагедия, комедия, эпос, драма, водевиль, мыльная опера, вестерн... Если постараться, сотни две наименований вспомнить можно... Этот хаос возник от инерции мышления...

В античном сценическом искусстве было всего несколько жанров. Подробно их исследовал ещё великий Аристотель. Вышло убедительно, читать полезно и интересно. Но искусство развивалось, появлялись новые творческие технологии, возникли совершенно новые виды искусства со своими особыми средствами коммуникации с аудиторией (кино — один из них). Жанры, естественно, тоже менялись. А теоретики продолжали все новые приёмы, находки и открытия "вписывать" в узкие рамки частной теории. Получилось как с законами Ньютона, которые корректно работают только в ограниченных физических условиях.

В общем, теория жанров есть (красивая теория), но прикладной внятности в ней нет.

Пока не появился в этой области знаний свой Эйнштейн, попробуем как-то приспособить её для сегодняшних реалий, по крайней мере извлечь из теории практическую пользу.

С переводе с французского слово жанр означает "род", "вид". Справочники и энциклопедии предлагают определения этого понятия примерно следующим образом (с незначительными вариациями):

- "Исторически сложившаяся форма стилистической, композиционной и сюжетной организации материала";
- "Эмоциональная установка";
- "Система построения действия и манера актёрской игры";
- "Система взаимоотношений среды произведения и зрительного зала".

И так далее... Подробнее см. у Аристотеля.

Все эти формулировки точные и имеют право на существование. Теоретику от искусства их вполне достаточно. Но уроки-то наши, напомню, практические...

Так вот, будучи практиком, я пришёл к выводу, что подобного рода классификации, хотя и входят в "джентльменский набор" классического образования, никакой реальной пользы при сочинении сценария не приносят. Тогда я вычеркнул из своего практического словаря само понятие "жанр" и придумал для работы кое-что иное, чем хочу здесь поделиться.

Итак, вместо слова "жанр" введём три условных термина:

- канон
- схема
- стиль

То, что принято определять "жанром" обязательно включает все три элемента.

### **Канон**

Начнём разбираться с "канона". Канон — это как раз и есть исторически сложившаяся форма художественного произведения. То есть, "шаг влево, шаг вправо" от протоптанной дорожки — и произведение погибает. В значительной мере теоретические выкладки Аристотеля по части жанров основаны на канонических формах античного театра. Античный театр вообще представлял собой "канон" в чистом виде. Строгая фабульная конструкция, манера сценического поведения, хор, маски, единство времени, катарсис — всё это программировалось исходно.

(Термин "канон" я позаимствовал из музыкальной теории, где он имеет несколько иную окраску. Другого, более подходящего слова, пока просто не пришло в голову).

Что даёт "канон" зрителю (слушателю, читателю)? Точное представление о том, какой товар он "покупает". Если зрителю, например, хочется поплакать в уютной темноте зала, он не пойдёт смотреть комедию.

Что даёт "канон" заказчику (продюсеру, идейному руководителю)? Возможность потребовать от исполнителя заказа точного соблюдения условий контракта.

Что даёт "канон" автору? "Канон" ставит автора в исключительно жёсткие формальные рамки, но внутри этих жёстких рамок "канон" предоставляет буквально абсолютную творческую свободу. Всё наследие, например, И.-С. Баха, относится к церковному музыкальному "канону". (Кто скажет, что Бах не был внутренне свободным художником, пусть бросит в меня камень).

Художники, как и все прочие люди, обладают своим характером. В творчестве авторов определённого ментального типа (к которому, в числе прочих творцов, принадлежал И.-С. Бах) "канон" играет исключительно позитивную роль. А для художника с менталитетом,

например, Моцарта “канон” становится чем-то вроде смирительной рубашки. Это всегда индивидуально.

Венская оперетта, вестерн, индийский фильм 70-х годов, российские однотипные телевизионные сериалы из жизни “ментов” (или бандитов) — примеры “канона” пост-классических времён.

Канон — это форма, определённый набор событий, ситуаций, персонажей. Это ещё и способ создания и разрешения конфликтов. Если вы хотите писать сценарий по канону, посмотрите несколько характерных образцов и полностью повторите с другими именами, городами и слегка изменёнными репликами. Образец такого повторения: сериалы “Улица разбитых фонарей” и “Убойная сила”. Там даже актёры, кажется, были одни и те же.

Для “канона” характерна привязка к определённой эпохе, культурной или национальной среде. Каждый “канон” в чистом виде, как правило, недолговечен. Он может претерпевать различные метаморфозы, исчезать на многие годы, а потом возрождаться или, напротив, исчезать навсегда. Однако былое существование некоего “канона” в истории искусства обязательно влияет на произведения современные.

Автор часто устраивает своего рода “переключку” с забытым “каноном”. Делается это с самыми различными художественными (и не только) целями — от повышения культурного рейтинга своего собственного опуса, до некоего подтрунивания над классическими образцами. Ну, и безусловно “канон” является главным источником для всякого рода пародий. (Замечу в скобках, что переключка с классическими образцами носит ещё и созидательный характер. Диалог всегда плодотворен в искусстве. Например, искусство эпохи Возрождения базируется на диалоге античной и христианской культур).

“Канон” также обязательно включает в себя фабульную “схему”, к этому канону привязанную, а также определённый “стиль” изложения, “канону” соответствующий.

### **Схема**

От канона перейдём к “схеме”, то есть скелете вашей истории. Фабульных “схем” существует всего три. “Схемы” абсолютны, как законы диалектики, строение атома или система Станиславского. И каждая из них обращена напрямую к “родному” архетипическому в нашем сознании.

Итак, какие существуют “схемы” развития действия?

- Авантюра
- Загадка
- Мелодрама

“Авантюра” переводится, как приключение. По этой “схеме” выстроено множество произведений — от гомеровской “Одиссеи” до новейшей версии “Кинг-Конга”. Что



характерно для “авантюры”? Рискованное приключение, где героя каждую секунду подстерегает смертельная опасность и он, как правило, эту опасность успешно одолевает (или избегает), продолжая двигаться к цели.

Таким образом “двигателем” “авантюры” является конечная цель, в контексте её достижения создаются и развиваются все конфликты.

Цель “авантюры” всегда благородна, вот только понятие благородства изрядно модифицируется с точки зрения эпохи или общественных нравов. Приведу характерный пример: некий юный господин ради благосклонности замужней шлюхи совершает государственную измену, вступает в приятельский контакт с влиятельнейшим политиком враждебного государства и попутно истребляет массу людей, пытающихся ему помешать. В этом юноше помогают трое друзей-подельников, один из которых сексуальный маньяк, другой — хвастливый недоумок, а третий, несмотря на прекрасные манеры, пребывает в состоянии перманентного алкогольного психоза. Естественно, все герои, оптом и в розницу, едва ли не на каждой странице подвергаются смертельной опасности, но благодаря дружбе, случайности, хитрости, наглости и пр. выживают. Их могущественный оппонент, высоконравственный человек, мудрый и гуманный министр, заботящийся о процветании отечества, нравственных устоях верховной власти и т.д., выступает в книге олицетворением сил зла. Однако автор, исключительно одарённый человек, придумал прекрасную развязку. Внешне роман завершается победой сил “добра” (то есть безнравственности и подлости), но реальную победу одерживает всё-таки “зло”, ловко переманивающее “добро” к себе на службу. И опять же, появляется возможность написать сиквел (продолжение)... Продолжение было написано. Называлось “Двадцать лет спустя”, а потом ещё одно — “Виконт де-Бражелон”...

Это был пассаж на тему благородной окраски авантюрной истории. А двигателем “схемы” “авантюра” — выступает цель, задача, некий приз. Эта цель должна быть нечто жизненно важной (с точки зрения героя) и понятной зрителю (читателю) — сокровище, высокая должность, сердце возлюбленной, спасение рода человеческого. “Изюминка” этой “схемы” — путь к цели сквозь джунгли препятствий и опасностей. Именно путь, а не сама цель.

Вторая “схема” — “загадка”. Здесь “двигателем” выступает некая тайна, которую герою (героям) необходимо раскрыть, разгадать, вычислить. И зритель (читатель) следит уже за совершенно иного характера приключениями. Логика превалирует над действием. Логика провоцирует действие... Очень завораживающая схема. При этом (в идеале) она требует от зрителя (читателя) ничуть не больше интеллектуальных усилий, чем “авантюра”. В “загадке” тоже присутствуют опасности, например, потерять нить улик, неожиданности, интриги, даже супер-интриги. Последствия разгадки обычно не имеют значения. Главное — путь к разгадке и сама разгадка-разоблачение, а далее — хоть потоп. Зрителю это не должно быть интересно.

Характерный пример такой “схемы” — детектив (только не путайте с сегодняшними отечественными “детективами”, которые в большинстве представляют собой милицейские

авантюрные романы). Схема эта очень древняя, найдёте даже в античных сюжетах, например, об Эдипе. Или в шекспировском “Гамлете”. Обращается она к архетипическому поиску истины, но истины уже не в философском, а в событийном ключе.

Необходимость разрешить загадку часто встречается в схеме “авантюра”. Принципиальное отличие в том, что в “авантюре” разрешение загадки (например, где спрятано сокровище) — всего лишь элемент приключения, а в “загадке” — это главная и самодостаточная цель.

Поэтому “Граф Монте-Кристо” — это авантюра, а “Собака Баскервилей” — загадка. В романе Дюма-отца герою приходится попутно вычислять авторов доноса, однако цель героя — не выяснение истины, а месть негодяям.

Иногда возникает вопрос: а можно ли алгоритмизировать схему?

Я однажды проделал такой эксперимент — алгоритмизировал “чистый” детектив. То есть, перечислил и пронумеровал “элементы негатива”, которые надо было придумать заранее, расписал шаг за шагом когда какая улика (реальная или ложная) должна появиться, когда должен возникнуть ложный подозреваемый и т.д., составил список “атмосферных” приёмов и трюков... А потом попробовал написать детектив согласно этому алгоритму. (Герой со своим собственным “методом” и верным оруженосцем-толмачём у меня были придуманы раньше, в одном из сценариев). Получилось сочинять настолько легко и быстро, что этот алгоритм был несколько лет единственным закрытым паролем файлом в моём компьютере. Потом я этот пароль убрал, потому что автор малоподготовленный этим алгоритмом полноценно воспользоваться всё равно не сможет, а грамотный автор (или очень одарённый от природы) имеет этот алгоритм в подсознании.

Несколько лет спустя я понял, что схему алгоритмизировать нельзя. В схеме важен “двигатель”, а события могут конструироваться достаточно гибко. Так что же я тогда алгоритмизировал? Канон! Я просто взял и алгоритмизировал канонический детектив. (В этом каноне, как в любом другом, масса своих правил и ограничений). Очень легко алгоритмируются, например, водевиль, или фильм жанра “экшн”, или фильм-катастрофа, то есть — любой “канон”.

Схему, как таковую, можно алгоритмизировать только в рамках некоего канона. Возьмём, к примеру, фабулу “Кинг-Конга”. “Приключения” в данном случае происходят в двух географических местах действия: сначала в некоем таинственном мире, а потом персонаж из этого мира оказывается в “джунглях” современной цивилизации. Используется приём повторения с модификацией. Приём этот применил сэр Артур Конан-Дойль в “Затерянном мире” (но первооткрывателем приёма я бы не решился его назвать), а дальше приём, как некий алгоритм, стали использовать, все кому не лень. По той же схеме развиваются “Кинг-Конг”, “Тарзан”, “Данди по прозвищу “Крокодил” и великое множество приключенческих фантастических фильмов и романов. То есть, одна из фабул, сконструированная по схеме “авантюра” превратилась в канон.

Иногда в “авантюру” или “загадку” вторгается, например, адюльтерная история, более “привычная” для схемы “мелодрама”. Никакого противоречия здесь нет. Эта история в данном случае не является двигателем. Она не помогает и не мешает центральному сюжету развиваться. Это — фон, деталь характеристики персонажей, некий подтекст. И т.п. В иной канон входит, как нечто обязательное, а в ином является полным табу (например, в классическом детективе)...

Теперь перейдём к третьей “схеме”. Это “мелодрама”. Не просто драма, а некий “мелодизированный” (в буквальном смысле) способ излагать историю. “Мелодизация” в данном случае — очистка “гармонии” от случайных “нот” и “аккордов”. Оставить конфликт в чистом виде. Причём, конфликт должен быть трудноразрешимым или вообще неразрешимым. (Иначе ведь смотреть неинтересно, иначе какой-то соцреализм получится — конфликт хорошего с лучшим). Атмосфера вокруг конфликта должна быть в мелодраме предельно человеческой, лирической и романтической. Здесь в ход идёт любовь, родительские чувства, долг перед другом и т.д.

Что является двигателем “мелодрамы”? Паранойя! Перманентная мания преследования. Если какая-то пакость с героями может произойти, она обязательно произойдёт. При этом добро и зло абсолютизируются до чёрно-белой гаммы: или сверх-положительный герой, или злодей без единого светлого пятнышка. Зло, естественно, должно потерпеть сокрушительное и поучительное поражение. До смертоубийства дело доводить необязательно. Злодей в финале может искренне раскаяться, быть прощённым и тоже стать “хорошим”. Герои должны пожениться, похищенный младенец вернуться в семью, слепой прозреть и т.п. Лучше всего эти возможности слить в один фабульный котёл — на любой вкус. Срабатывает безотказно.

Мелодраму принято завершать счастливым финалом. Но можно героя принести в жертву ради победы добра. Это уже будет добавка “канона” — античной трагедии. На “схеме” это не отражается, просто возникает дополнительное измерение в изложении событий. “Диалог культур”.

Мы рассмотрели три “схемы” развития действия. Любую историю можно свести к одной из трёх. Смешивать к каких-то долях обычно не получается. Единственное исключение — крупная романная форма. (А также всякого рода кино-коллажи, например, “Амаркорд”). В романе одна из фабульных линий может развиваться по другой “схеме” в сравнении с основной историей. (Тоже некая форма культурного диалога). Характерный пример — “Война и мир” Л.Н.Толстого. По схеме роман — “авантюра”. Однако линия Наташи Ростовской развивается по законам “мелодрамы”.

Великие произведения всегда прекрасно вписываются в одну из трёх “схем”. (Схемы ведь архетипичны). “Анна Каренина” — классическая мелодрама. “Зеркало” Тарковского, если события “перемонтировать” в логической последовательности, — также мелодрама в чистом виде, почти индийское кино того периода. “Преступление и наказание” — загадка.

“Гамлет” — тоже загадка, детектив, написанный за 300 с лишним лет до того, как Эдгар По “основал” этот жанр.

С “Гамлетом” вообще особая история. Там автор “замочил” всех более или менее заметных персонажей, кроме бедного Йорика, единственного, кто умер естественным путём. (Ясное дело, что фортинбрасовский шпион Горацио фигура по определению незаметная).

Трагедия есть. А самого характерного для античной трагедии — катарсиса как-то не наблюдается. Никакого “очищения страданием” — чужим или собственным, ибо умерли все, даже придурки Розенкранц с Гильденстерном. Во имя чего? ... Пружина дворцовой интриги осталась под покровом тайны, убийство короля толком не раскрыто, трон законному наследнику не достался, бродячие актёры “Мышеловку” отыграли и вернулись к традиционному репертуару... (Трагедия случилась разве что для Дании, оказавшейся под властью чужеземца Фортинбраса, но эта трагедия уже не в жанровом смысле).

“Гамлет” — одна из самых смешных (для современника) шекспировских пьес, наполненная скрытым “стёбом” с первой до последней сцены. Отсюда и внешний алогизм некоторых фабульных поворотов, так вдохновляющий нынешних режиссёров. Вы давно читали Эразма Роттердамского, самого модного в “шекспировскую” эпоху философа? Тезисно его в ту пору знали все, как, например, наши современники знают Фрейда. Умозрительные выкладки Эразма были таким же предметом шуток, как сегодняшний психоанализ. Вся гамлетовская рефлексия — это рифмованный или ритмизованный Эразм, местами “обкитченный” до абсурда. Это всё прекрасно прочитывается в оригинальном тексте. (Из русских переводов ближе всего к оригиналу текст Михаила Лозинского). Ставят Гамлета обычно с большими и многочисленными купюрами, иначе бы спектакль шёл часов пять-шесть. И режиссёры выбрасывают именно “сомнительные” места, вызывавшие в шекспировском “Глобусе” взрывы хохота. Слово “трагедия” в заглавии просто информировала зрителей, что прольётся кровь. А уж количество этой “крови” превосходит все канонические пропорции исходного древнегреческого жанра. (Кстати, Эразм Роттердамский был профессором Виттенбергского университета, куда Шекспир “оправил” на учёбу принца датского).

Так что же такое “Гамлет” по жанру? По “схеме” — загадка, по “канону” — трагедия. Теперь попробуем определить третий компонент. Он называется “стиль”. Почерк, язык, атмосфера...

### **Стиль**

“Стиль” — это не просто тональность вашего произведения. Это мировосприятие (или мировоспроизведение, или мироотражение). “Гамлета” можно с равным успехом ставить, как пародию, как фарс, как реалистическую драму, как философскую сагу, как экшн, даже как китч. В этом гениальность пьесы Шекспира.

“Стиль” — это воплощение, основной компонент киноязыка. Поскольку сценарий рассчитан на “штучное” воплощение, стиль надо задавать сразу. Если пишете комедию, создавайте комические ситуации и разрешайте конфликты неожиданным комедийным ходом. (О комическом, вероятно, надо будет написать специальную главу-приложение). Если пишете лирическую историю, поднимайте “градус чувств” до точки кипения. Вы можете излагать события как бы с некоторой дистанции, отстранённо, и получить эпическое измерение даже камерной истории.

Стиль — это и есть ваша свобода, ваша индивидуальность. Стиль может быть воплощением определённого взгляда на мир, мироощущения — иронического, саркастического, тревожного, умозрительного, равнодушного. Всё имеет право на существование.

“Стиль” — самый простой, самый гибкий, самый разнообразный, самый индивидуальный из трёх составляющих компонентов того понятия, которое известно, как жанр.

Ещё раз напомню их: канон-схема-стиль.

Возникает вопрос, а как же, собственно, поступить с жанром? Как его определить? Да как угодно! Если написали смешно и весело, а героя в конце убили, назовите свой опус “трагикомедией”. И всем всё станет понятно. (Кроме автора).

Однажды я ставил в “солидном” провинциальном театре пьеску из французской жизни. Через все инстанции она проходила просто, как “пьеса в двух действиях”. Когда же возник вопрос, что писать в афише, я шутки ради предложил: напишите “эротический детектив в двух актах”. Завлит побледнела, главный администратор довольно заурчал, а директор помрачнел, походил по кабинету и неуверенно пробормотал: “Почему бы и нет? В наше время уже можно”. Так и написали. Критики потом единогласно не обнаружили в спектакле ни эротики, ни детектива. Проводили аналогии с мыльной оперой. Ругали режиссёра. А зритель, как говорится, “пошёл”... Год спустя меня пригласили на недельку ввести в спектакль актрису взамен внезапно выбывшей. Завлит, помнится, уверяла, что ходят на жанр, а не на спектакль. А я ей сказал, что на жанр ходят от силы пару месяцев, а второй сезон аншлагов к жанру отношения не имеет. Потом я увидел в конце коридора главного администратора. Этот старый театральный зубр узнал меня, снял шляпу и поклонился. (Хвастаюсь).

Так что, жанр — понятие, задающее автору метод работы, стиль, способы разрешения конфликтов и т.д., но в то же самое время это понятие, не значащее абсолютно ничего. Строчка в афише. Или плод фантазии критиков.

Определяйте жанр, как хотите! Это ярлык на вашем товаре-сценарии. А для себя твёрдо помните в процессе работы: канон-схема-стиль.

Если кому-то интересно, как я для себя определял жанр упомянутого "спектакля из французской жизни", могу честно признаться, — китч. В конце XIX века китчем называли в Германии массовое дешёвое копирование произведений классического искусства. Самое характерное в китче с позиций драматургии — это открытие героями истин, всем давно известных. Если вы сумеете заставить зрителя полностью сопереживать героям и воспринимать это “открытие” банальных "истин", как откровение, — вариант беспроблемный, во всяком случае по части кассовых сборов.

## Урок девятый

### ПРОВЕРКА КОНСТРУКЦИИ

После того, как текст сценария написан, надо устроить нечто вроде самопроверки.

Во-первых, любой “сделанный” сценарий всегда можно свести к очень короткой формулировке (brief synopsis) — “это история про ....., который (-ая, -ое, -ые) ..……”. Вместо многоточия надо написать несколько слов. Если вы в состоянии эти пробелы заполнить внятно, значит кое-что уже удалось.

Второй этап несколько сложнее. От автора требуются некоторые актёрские усилия. Он должен вжиться (желательно по-Станиславскому) в образ зрителя и представить с точки зрения зрителя, как его “творение” выглядит на экране.

В чём особенность этой точки зрения? Между экраном и зрителем нет никакого толкователя. Всех ваших выношенных идей, всех ваших удачных находок уже не существует. Есть только плёнка с изображением и звуком. Если смотреть и слушать интересно, зритель станет это делать. Если нет, — через пару минут он переключит телевизор на другой канал, или перейдёт в другой зал многозального кинотеатра, или просто уйдёт, забыв обо всех восторженных критических статьях или шумной рекламе фильма по вашему сценарию.

Сделайте зрителю интересно с самого начала! (Основные приёмы изложены в предыдущих уроках).

Для этого научитесь воспринимать своё “творение” глазами зрителя. Зритель вам не друг, не жена и не любовница. Он не станет смотреть ваш опус из союзничества, сочувствия или симпатии. Зрителя, конечно, надо любить, но не стоит преувеличивать его доброжелательность и умственные способности. Зритель — ленив. Он не станет расшифровывать ваши ребусы, даже если может это сделать, или терпеливо ждать, пока начнётся что-то интересное.

Зритель — ваш враг! Его надо завоевать, покорить, взять в плен, превратить в своего раба. (Жестоко, но у вас нет иного выбора). А единственный способ упомянутое сделать — это добиться того, чтобы зрителю было интересно, желательно с первого кадра. На это у сценариста свои приёмы (точно и внятно задать конфликт, придумать героя, ситуации и прочее, уже рассмотренное подробно), а режиссёра свои.

(В скобках замечу, что в арт-хаусной тусовке зрители совсем другие. Они способны с мазохистским наслаждением выдерживать любой бред, но именно бред, а не “нормальное” кино, которое просто скучновато. По поводу мэйн-стрима они сразу же презрительно скажут, поджав губы: “Это же коммерческий фильм”. И ваш опус для них умрёт навсегда вместе со всем, что вы сделаете в будущем. В арх-хаусе есть по-настоящему талантливые, даже гениальные люди, снимавшие и снимающие великое кино. Но процент безграмотности и бездарности среди творцов арх-хауса в несколько раз выше, чем в мэйн-стриме. Чтобы “вписаться” в эту арт-хаусную тусовку, достаточно снять фильм невнятными бессмысленно длинными планами, написать “умные” диалоги, которые не имеют никого отношения к событиям фильма, также неплохо снять всё на чёрно-белой плёнке и местами не в фокусе. Успех гарантирован, во всяком случае в широких кругах узких “специалистов” по арт-хаусу, а их в мире тысяч двадцать-тридцать. Сами снимают, сами смотрят, сами превозносят друг-друга. Единственный прок от этой тусовки в том, что из неё порой “выпадают” в большой кино-мир такие мощные фигуры, как Фассбиндер, Гринауэй, Параджанов...)

Следующий этап проверки вашего сочинения на прочность — логический. Проверьте, нет ли у вас лишних персонажей. Если персонаж не имеет никакой собственной сверхзадачи (даже если он выполняет некие фабульные функции или просто “разряжает” атмосферу) — он лишний. Его надо убрать. Точно так же нужно поступить с любой не работающей на сюжет сценой. (Если не останется “воздуха”, кое-какие аморфные сцены можно потом вставить гомеопатическими дозами строго в необходимых местах).

“Сцена” — термин, который мы ещё не рассматривали. С ним тоже путаница, но в большей степени на практике, а не в теории. То, что в режиссёрском сценарии называют “эпизодом”, на самом деле сцена, порой даже часть сцены, а продолжение её может последовать в другом, так называемом, “эпизоде”.

Что же такое сцена и эпизод на самом деле?

Сцена — часть действия, происходящая в одном месте и обладающая единством времени. (Единство места, времени и действия).

Эпизод — состоит из нескольких сцен. Единство времени и места — необязательно; единство темы и действия — обязательно. Эпизод — это смена отношений между персонажами, перелом в развитии событий.

В идеале эпизод строится по той же схеме, что и драматическое произведение в целом. Здесь есть своя завязка, перипетии, развязка. Но сам эпизод может играть (по отношению к сценарию в целом) роль частного элемента, например, коллизии (столкновения). Высший пилотаж, к которому надо стремиться, — это превращение развязки одного эпизода в завязку другого. (Такое, впрочем, уже уровень не “школы”, а университета).

Сцена, в принципе, тоже может следовать законам сюжетного развития. Но реально это происходит редко (обычно в случаях, когда сцена сама по себе является законченным эпизодом). Сцена — как раз тот составной элемент от которого можно и нужно отрезать всё лишнее. Чтобы показать человека, сидящего за столом в гостях, вовсе необязательно начинать с показа того, как он поднимается по лестнице, звонит в дверь, снимает калоши. Если персонаж уже в гостях, значит всё перечисленное он уже проделал. (Хоть зритель ленив и неумён, но всё-таки не до такой же степени, чтобы этого не понять мгновенно). Точно так же любой сцене можно безболезненно ампутировать “хвост”, когда ясно, что последует в дальнейшем (например, постель после поцелуя). Но сцену можно оборвать и с умыслом. Например, если после следующей сцены (параллельной по времени действия, или флэш-бэка, то есть визуального “воспомяя”) вернуться к сцене предыдущей и завершить её совершенно неожиданным поворотом (разрешением).

Как раз навыки по “отрезанию” лишнего от сцены, довольно быстро учат автора убирать более масштабные “неработающие” куски. Только ещё раз напомним, немного “свободного “воздуха” всё-таки оставьте, иначе зритель задохнётся в урагане событий.

На следующем этапе разумно будет убедиться в том, что зритель правильно поймёт, что вы имели в виду в том или ином случае. Это очень важно, потому что зритель, как правило, не обладает вашими знаниями о материале, даже в том случае, если общий уровень его знаний намного выше вашего.

Есть “правда жизни” и есть “правда искусства”. В приложении к художественному произведению последняя всегда убедительнее. Это аксиома. Поэтому “правдой жизни” имеет смысл пожертвовать во имя придания точной окраски тому, о чём вы написали.

Снова вернёмся в начало семидесятых — к нашему дорогому Штирлицу. В шестом уроке мы анализировали сцену с горной дорогой в Швейцарии, пастором Шлагом и голосом Эдит Пиаф в радиоприёмнике. Согласно “правде жизни” американские записи Марлен Дитрих (именно её голос “звучал” в романе) были бы в этой “швейцарской” сцене более уместны.

Давайте разберёмся зачем режиссёру Татьяне Лиозновой понадобилось заменить великую Марлен не менее великой Эдит.

Что должен был почувствовать советский зритель в связи с этой музыкой? Во-первых, что певица ему немножко “родная”, что это окно в чарующий мир заграницы, сытой и свободной “западной” жизни. Во-вторых, что пророчества Штирлица о её грядущей



легендарной славе обязательно сбудутся... А теперь ещё пара вопросов: многие ли телезрители семидесятых годов смогли бы “сходу” узнать голос Марлен Дитрих? Была ли она “легендой” с точки зрения советского человека? На оба — ответ отрицательный. А чем была зрителей того времени была Эдит Пиаф, прославленная советским телевидением, фирмой грамзаписей “Мелодия” и зачитанной до дыр книжкой Натальи Петровны Кончаловской? Она была той самой искомой “легендой” (со множеством сопутствующих ассоциаций). И голос её могло “на раз” опознать абсолютное большинство телезрителей. “Правда искусства” заменила “правду жизни” во имя точно заданной эмоциональной атмосферы.

Ещё один пример из того же фильма. У Штирлица была “очень хорошая машина”. Подразумевалось, что это вообще лучший из всех автомобилей, доступных далеко не бедному штандартенфюреру СД. Какой немецкий автомобиль был лучшим с точки зрения советского зрителя семидесятых годов? Конечно же “мерседес”! Следовательно, согласно “правде искусства” Штирлиц должен был ездить в “мерседесе”. И ездил. А по “правде жизни”, кабы у Штирлица была действительно “очень хорошая машина”, это, вероятнее всего, был бы “хорьх”.

Теперь ещё раз последовательно пройдемся по тексту написанного вами сценария. Сразу же должно быть ясно о чём кино (материал), а также — в чём есть или намечается конфликт. Это обязательно. Американские теоретики предлагают также сразу “заявить” главного героя. Это желательно, но не обязательно. В одном из самых “бессмертных” голливудских фильмов — “Касабланке” — Хэмфри Богарт появляется в кадре только на 22-й минуте, а Ингрид Бергман вообще на 34-й. Зато главный конфликт и среда действия заявлены сразу, сначала дикторским текстом, а потом цепочкой событий. Заявленный конфликт постепенно обретает детали, привязанные к судьбам героев. А сами герои появляются уже позже.

Проверьте, нарастает ли у вас темп событий. Это обычно должно отчётливо присутствовать во второй половине сценария. Но перед кульминацией, когда она вполне созрела, уместна пауза, торможение действия, чтобы “подогреть” зрительский интерес.

Проверьте, достаточно ли часто (и не слишком ли часто) меняется “настроение” (оптимистическое-тревожное, подъём-спад, увлекательное-расслабляющее). Эти перемены не дают зрителю скучать.

Проверьте, удовлетворили ли вы потребность зрителя чувствовать своё (то есть, его, зрителя) “превосходство”, а проще — имеет ли зритель чуть больше информации, чем герои. Дайте зрителю предугадать разрешение конфликта, а когда конфликт, вроде бы разрешится, покажите, что догадка зрителя была ложной и сделайте совсем неожиданный поворот.

Проверьте, развиваются ли характеры героев. Технически это просто. Каждое крупное событие должно отражаться на характере. Поэтому, повторив (с вариациями), некую

незначительную ситуацию, можно дать герою возможность повести себя иначе (характер то развивается). Вообще повторение — один из основных ритмообразующих элементов сценария. Повторять можно — меняя контекст — реплики, события. И таким же ритмообразующим элементом может служить деталь, если она неоднократно появляется в кадре (подробно мы разбирали это в шестом уроке).

Голливудская форма сценарной записи имеет одну специфическую особенность — при такой записи каждая страница занимает ровно минуту экранного времени. Поэтому, когда говорят, на такой-то странице, это значит на такой-то минуте. Исходя из стандартной продолжительности американского мейн-стримного театрального фильма (то есть для кино, а не для ТВ) в 110-115 минут (комедия обычно 90-95 минут) американские учебники драматургии рекомендуют следующее (слово “страница” можете читать, как “минута”):

Завязка — с 1 по 15 страницы.

Первая поворотная точка — с 25 по 35 страницы.

Вторая поворотная точка — с 75 по 85 страницы.

Кульминация — начиная со 105-й страницы.

Развязка — за 1-5 страниц до конца.

Напомню, что американцы рекомендуют кульминацию совмещать с развязкой и сразу писать “The End”.

Так называемая “поворотная точка” либо переводит историю в другое измерение, либо позволяет увидеть события в ином ракурсе: открываются новые факты, появляется новый персонаж (из принципиально важных героев).

В блокбастерах, которые обычно длиннее двух часов, эти номера страниц немного смещаются, но общие правила — те же. Блокбастер, кстати, почти всегда завершается не развязкой, а длинным эмоциональным эпилогом. (Получается что-то вроде басни с моралью).

Попробуйте разобрать с секундомером любой приличный американский фильм, сделанный до начала восьмидесятых, когда уровень сценарно-режиссёрского ремесла в голливуде стал падать до неприличия (там считали: мировой кинорынок и так “наш”), и вы увидите полное соответствие “поворотов” и “пиков” приведенному хронометражу.

Кстати, в последние пару лет классические “рецепты” стали вынужденно возвращаться в голливудское кино. Других-то “рецептов” нету... А эти основаны на глубинной человеческой психологии...

Самые вкусные блюда, а также самые отвратительные, готовят по рецептам из одной и той же поваренной книги и из одних и тех же исходных продуктов. Всё зависит от повара...

## Урок десятый

### ГЛАВНЫЙ СЕКРЕТ

Это последний урок нашей “Школы”. С тем, что мы освоили за 9 уроков — алфавитом и простейшими правилами грамматики — с этим лёгким, но тщательно отобранным багажом уже можно “поступать” в университет. В школе учат, в высшей школе — учатся самостоятельно. Там “учителя” делятся своим опытом, занимаются с вами предметным анализом и создают условия, чтобы вы “брали” знания, изучали то, что можете и считаете необходимым. А “диплом” вам выдают, когда покажете сделанную работу, если она окажется того достойна.

Много лет я пытался разгадать секрет успеха фильма “Касабланка”. Казалось бы ничего особенного в нём не было: рядовой мейн-стримный фильм со средним бюджетом, сделанный добротным “жанровым” режиссёром (Майкл Кертиц к тому времени поставил свыше ста фильмов), с естественным для Голливуда участием звёзд, причём не самых кассовых. Реанимированный шлягер десятилетней давности в качестве музыкального лейтмотива. Классический любовный треугольник на фоне актуальных событий второй мировой войны. Действительно ничего выдающегося в “Касабланке” не было. Но был невероятный успех, фильм смотрели по многу раз, каждую реплику знали наизусть...

Американский зритель того времени был сильно политизирован антигитлеровской пропагандой, однако картина пережила не только “своё”, но и несколько следующих поколений. Никого из авторов давно в живых нет, а фильм “живёт”. Историки кино связывают это с нетрадиционной для американского кино развязкой сюжета. (Эта развязка давно стала учебным пособием во всех кино-школах мира). Но ведь развязка “Касабланки” напрямую вытекала из ситуации, очень ловко разработанной в сценарии. Более того, никакой иной логической развязки просто быть не могло. Поставьте себя на место сценаристов и попробуйте найти любой другой вариант разрешения кульминационной ситуации. Не получится, уверяю вас. Значит всё-таки дело в точно заданной ситуации, в грамотно задуманных и грамотно разрешённых коллизиях? Отчасти в этом. Но было в сценарии “Касабланки” ещё кое-что...

Найти ответ мне помогли мемуары Ингрид Бергман. Перед началом съёмок актриса спросила (в частной беседе на одном из раутов) у авторов пьесы “Everybody Comes to Rick’s” (сценарий был написан по пьесе) в кого из двоих влюблена её героиня? Ответ был уклончивым: это зависит от режиссёрской трактовки. Перед началом съёмок актриса повторила свой вопрос режиссёру. И режиссёр честно сказал: “Я не знаю. Играй амбивалентность”. То есть Кертиц не стал прикидываться всезнайкой, а просто перевёл заложенную в сценарий неразгаданность на язык, понятный актрисе. И замечательная актриса Ингрид Бергман сыграла именно “амбивалентность” (термин Станиславского). И

вопрос “кого из двоих она любит” так и остался без ответа не только для зрителей, но и для создателей фильма.

Отчасти именно эта неразгаданная загадка (понятно, что не только она) и сделала “Касабланку” великим фильмом. А загадка была заложена в сценарии, а потом грамотно реализована на плёнке.

Придумать такое невозможно. Это надо чётко понимать. Искусство не создаётся, искусство — ПОЛУЧАЕТСЯ.

Придумывать надо иное: ситуации, коллизии, характеры. Это из области ремесла. Овладеть ремеслом надо обязательно, чтобы, когда “понесёт”, можно было преодолеть его “притяжение”. Не зная “законов” и “правил”, невозможно их преодолеть. (Нарушить можно, но это, как правило, не даёт интересного результата. Речь идёт именно о преодолении, то есть о переводе “законов” на новый уровень).

Ради чего человек занимается искусством? Иногда ради славы, успеха, денег. Но ведь все понимают, что слава далеко не всегда достаётся достойным (гораздо чаще “удобным” и ловким), а успех вообще — дело тёмное и порой посмертное (Моцарт, Лотрек, Булгаков, а в кино, например, — Жан Виго).

Ошибаются те, кто утверждает, что искусство — это исповедь. Исповедоваться можно один раз, а после этого следует умирать. Многие художники буквально “накликали” себе смерть преждевременными исповедями (из современников это, очевидно, Высоцкий, Цой, Тарковский).

Искусство — это ИГРА.

Вы обнаружили в мире что-то прекрасное, или важное, или тревожащее. Вам требуется этим поделиться, хотя бы эмоционально. И вы делитесь, — через искусство. (Варианты — через научное творчество, журналистику, воспитание детей). Понимаете к чему я клоню? К инстинкту. К инстинкту продолжения рода. К потребности делиться своими знаниями, опытом. К дару — отдавать, а не брать.

Искусство — высшее проявление инстинкта продолжения рода, рода человеческого.

Что нужно придумать, чтобы начать работу над сценарием? Во-первых необходима исходная ситуация, которая создаёт конфликт. Во-вторых, нужны персонажи. Не только главный герой, но все заметные фигуры должны быть продуманы настолько, чтобы автор знал их биографии, цели, которые персонажи ставят перед собой сознательно, а также к чему они стремятся бессознательно. Надо мысленно создать глубокие психологические портреты героев. И, наконец, надо придумать первую сцену. Причём эта сцена должна быть ситуационно узнаваемой (об этом мы уже говорили) и обязательно эффектной, яркой.

Когда есть эти три компонента, садитесь и пишите. Детально продумывать все фабульные повороты заранее не имеет смысла, за исключением случаев, когда вы представили продюсеру и утвердили развёрнутый синопсис (вот почему в синопсисе, даже содержащем связанную последовательность сцен, нужно оставлять для себя свободу манёвра).

Почему не нужно продумывать повороты детально? А потому, что если вы всё задумали правильно (исходную ситуацию, характеры и первую сцену), уже начиная со второй сцены начнутся сюрпризы. Персонажи станут “себя вести” и реагировать на то, что вы им “подбрасываете”, исходя уже из собственной (а не из вашей) психологии и морали.

Если этих сюрпризов не будет, писать вам станет неинтересно. Это значит, что вдохнуть жизнь в персонажей не удалось. (И артистам, уверяю вас, играть будет неинтересно, и режиссёру ставить, и зрителям смотреть).

К чему в идеале должен стремиться автор? К удивлению. Кого надо удивить? В первую очередь самого себя. Кто или что должно удивить? Те, кого вы придумали, тот мир, который вы “высосали из пальца” (или “взяли с потолка”). Чем этот мир должен удивить? Тем, что начал “жить” самостоятельно и вы, автор, уже на фиг этому миру не нужны. (Вы свою задачу “продолжения рода” выполнили). Только успевайте записывать за своими персонажами. Забудьте о том, что вы задумывали, потому что в любом случае у вас получится о другом, — о том, что по-настоящему для вас самое важное.

Когда такое происходит, наступает кайф. Кто хоть раз этот кайф поймал, знает, что никакие деньги, никакой секс, никакие наркотики, никакой успех с этим кайфом не сравнятся.

Способностью ловить такой кайф, вероятно, главной способностью своей, — поделился с Художниками ТОТ, кто сотворил всех нас по образу и подобию своему.