

Линда Сегер

В Голливуде очень много хороших сценариев. Много людей пишет массу хороших сценариев с прекрасными запоминающимися характерами. Но есть несколько действительно великих сценариев. Студия «Парамаунт» еще на стадии запуска сценария «Свидетель» уже знала о том, что владеет великим сценарием и хотела присвоить ему звание Лучшего Оригинального Сценария еще до того как был снят фильм. Три раза меня привлекали к работе или консультации таких сценариев, просмотрев которые я только могла воскликнуть «Не трогайте его! Не портите!»

Для того, чтобы создать великий сценарий, автору необходим новый свежий взгляд на вещи, высочайший профессионализм и оригинальность изложения, умение создать новые, запоминающиеся характеры.

Эта книга сфокусирована на проблемах, наиболее часто возникающих при написании сценариев. Как правило, это проблемы, существующие вокруг структурирования сценария, коммерциализации идеи, создания полнокровных характеров, точной мотивировки их поступков и т.д.

Возможно, до того, как прочитать эту книгу, Вы уже имели некоторый опыт написания сценариев, или даже могли обеспечивать себя написанием сценариев, Эта книга пригодится Вам для систематизации тех знаний, которые Вы уже имеете. Она поможет Вам в большей степени контролировать процесс переписывания сценария.

В этой книге я пыталась представить определенную концепцию написания сценария и переписывания его. Элементы, из которых он состоит и так далее. Насколько все это у меня получилось – судить Вам.

КАК ХОРОШИЙ СЦЕНАРИЙ СДЕЛАТЬ ВЕЛИКИМ

«Наиболее полное руководство к написанию киносценария, отвечающее на любые вопросы «как», которые могли бы быть заданы».

«Прекрасная, очень полезная книга. Она никогда не станет киносценарием, но с удовольствием могу сказать, - поможет в написании многих и многих прекрасных сценариев».

«Полная, исчерпывающая, вскрывающая основы кинодраматургии книга».

«Прекрасное практическое пособие для студентов, стремящихся стать блистательными сценаристами».

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие переводчиков

Введение

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: СТРУКТУРА СЦЕНАРИЯ

Глава первая: Трехчастное структурное деление: Зачем оно нужно и что с ним делать

Глава вторая: Сюжетная разработка

Глава третья: Развитие сюжета во второй части

Глава четвертая: Цельный сценарий

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: РАЗВИТИЕ ИДЕИ

Глава пятая: Как сделать идею коммерческой

Глава шестая: Создание мифа

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: РАЗВИТИЕ ХАРАКТЕРА

Глава седьмая: От мотивировки к поступку: сквозное действие

Глава восьмая: Конфликт

Глава девятая: Создание многопланового характера

Глава десятая: Функции характера

ЭПИЛОГ

ПРЕДИСЛОВИЕ ПЕРЕВОДЧИКОВ

Эту замечательную книгу мы впервые прочли на языке оригинала в невероятно лохматом году – в середине восьмидесятых. Тогда мы были еще сопливыми студентами режиссерского факультета ВГИКа. Прочли - и у нас открылись глаза на то, как в идеале написать настоящий, профессиональный сценарий. Потому что во ВГИКе нас, будущих режиссеров, учили (и хорошо учили) режиссуре, а сценарному делу учили мало и, честно говоря, плохо. А может, мы сами плохо учились. Но тогда мы были нахальными сосунками и считали (впрочем - как считал и всякий уважающий себя советско-русский кинорежиссер вне зависимости от возраста), что любой сценарий, который попадает к нам в руки – всего лишь несовершенная литературная основа, «рыба», материал, который мы, режиссерищи, просто обязаны переписать на свой лад, развить и типа осеменить. Причем (естественно!) гораздо лучше и талантливей, чем бесталанный автор, который ни фигя не понимает, что такое крутое кино. А если этот материал не попадет к нам в лапы – что ж, горе сценаристам! Мы и сами мастаки кропать лихие сценарии. Что мы и делали. Часто. И всегда плохо. Это уже потом, получив в своей профессиональной карьере по самые не балуйся, и слегка поумнев, мы поняли, что девять из десяти современных кинорежиссеров *ничего* не понимают в кинодраматургии. В том числе и мы сами. И что этой профессии надо долго и тщательно *учиться*. Впрочем, и девять из десяти современных сценаристов *ничего* не понимают в режиссуре – что весьма утешает.

До того, как прочесть эту книгу, мы нагло не понимали, что на самом деле мы, кинорежиссеры, получаем деньги (и немалые) – за то, что проводим кастинг, разводим мизансцены и кричим «мотор!». А отнюдь не за то, что бездарно переписываем страницы, в которые вложил большой труд и талант другой человек. Это ведь у него в отличие от нас в дипломе увековечено: «кинодраматург». Но после прочтения книги «MAKING A GOOD SCRIPT GREAT» мы стали самостоятельно писать сценарии немного иначе и немного лучше – и слава Богу. В противном случае, подозреваем, мы бы просто не выжили в этой профессии. Это теперь мы (слегка поумневшие) внимательно и на его профессиональном сленге объясняем кинодраматургу задачу и просим его написать сценарий. А не сами, отпихнув сценариста в сторону, с видом ученой обезьяны прыгаем за комп и давим клавишу. И за все это – наше искреннее спасибо госпоже Сегер.

Ее замечательный учебник – первое и на наш взгляд лучшее, что мы прочитали о профессии кинодраматурга. Это потом уже мы прочли другие учебники и книги других американских и европейских авторов – подчас тоже очень полезные и интересные. Но Сегер – это наша первая любовь. Причем мы считаем, эта книга одинаково полезна как для написания сценария полнометражного фильма, так и для работы над телесериалом – по большому счету основные законы кинодраматургии везде одинаковы. Сегер сама не писала сценарии. Но она блестящий образец того, что так подчас не хватает сценаристу и продюсеру: *script doctor*.

Так вот. Тогда, давным-давно, во ВГИКе, придя в лютый восторг от этой чудесной книги и хлебнув для храбрости пивка, мы посмотрели друг другу в глаза – и взялись переводить эту книгу. И перевели. Из чистого энтузиазма – не для издателей, не ради заработка, а лишь для себя и своих коллег. Потому что вовремя поняли – ее *необходимо* прочитать не только драматургам, но и режиссерам. Потому что, прочитав эту книгу (мы надеемся)

кинорежиссеры станут с большим уважением относиться к труду драматургов, а кинодраматурги станут писать чуточку профессиональней. Так же одинаково она полезна не только сценаристам и режиссерам, но и редакторам, продюсерам, студентам киношкол, и всем-всем остальным, кто когда-либо брал в руки толстую пачку отпечатанных листов с заголовком на первой странице: «сценарий...». И вообще - мы настоятельно рекомендуем прочитать ее всем, кто любит кинематограф.

Много раз на протяжении многих лет в России мы с горячностью неопитов убеждали разных людей (издателей, бизнесменов, продюсеров и даже одного водочного короля – запойного киномана): «Это прекрасная книга! Это – cool! Надо немедленно ее издать! Необходимо ее издать! Срочно! Хотя бы для студентов! Маленьким тиражом! В бумажном переплете на серой бумаге! Мы перевели ее! Мы отдаем перевод бесплатно! Только купите у Сегер права и издавайте!». В ответ мы слышали либо категорическое - «нах!», либо уклончивые ответы типа «да, конечно, но вот наша норма прибыли...». И тогда мы, не солоно хлебавши, замолкали и опять шли пить пиво или снимать кино. А потом просто распечатывали наш перевод и дарили тем, кто занимается нашим любимым делом – кино.

А потом как-то незаметно наступила эпоха Интернета. И подкрался XXI век. И, в конце концов, мы решили – а действительно пошло оно все нах! Люди обязательно должны прочитать эту книгу. Потому что ничего подобного на русском языке никогда не писалось и не издавалось. Да, за последнее время появились переводные американские учебники по кинодраматургии. Но они, как правило, написаны уже после книги Сегер и по ее следам. Про отечественных авторов мы и не говорим. Прочитав блестящую книгу Линды Сегер, написанную 20 лет назад, Вы сами поймете, что идеи этих трудов всего лишь бездарно украдены у той же Сегер (да и у других американских авторов), так же бездарно скомпилированы, по-ученически переписаны и нагло изданы под своими фамилиями. Так что они нами в расчет не берутся. И именно поэтому мы сейчас решили повесить *для свободного прочтения в сети* перевод самой главной книги Линды Сегер. Для всех и для каждого, кто захочет его прочитать. Для вас, guys.

Да, кстати! Те, кто свободно читают по-английски и читал книгу Сегер в оригинале – пожалуйста, не брюзжите. Мы изо всех своих скромных сил старались переводить эту книгу как можно ближе к авторскому тексту. Хотя, конечно, кое-где мы добавляли своего, автохтонного – не удержались. Ведь книга написана давно. В частности, для удобства нынешнего читателя в этой редакции перевода мы (на свое усмотрение) заменили ряд кинопримеров автора на более современные (шесть лет назад вышла новая редакция книги Сегер, но мы переводили ее первый уже классический вариант). Многие из американских фильмов, о которых упоминает госпожа Сегер, уже давно благополучно забыты (в том числе и в Штатах). И мы не думаем, что нынешний читатель будет бросать на полдороге эту книгу и мчаться на Горбушку искать старые ленты, только для того, чтобы понять, - что имел в виду автор.

Но в любом случае, чтобы разбирать примеры, которые приводит ниже Линда Сегер, необходимо знать следующие шесть фильмов, на которые наиболее часто и подробно она ссылается:

- «Свидетель» (*The Witness*, 1985, реж. Питер Уир)
- «Роман с камнем» (*Romancing the Stone*, 1984, реж. Роберт Земекис)
- «Тутси» (*Tootsie*, 1982, реж. Сидней Поллак)

- «Челюсти-I» (*The Jaws*, 1975, реж. Стивен Спилберг)
- «Назад в будущее-I» (*Back to the Future*, 1985, реж. Роберт Земекис)
- «Звездные войны. Эпизод IV» (*Star Wars: Episode 4*, 1977, реж. Джордж Лукас)

Вот, собственно и все, о чем мы хотели рассказать. Успеха Вам! И спасибо госпоже Сегер!

Сергей БЕЛОШНИКОВ, кинорежиссер, кинодраматург

Владимир НАХАБЦЕВ-мл, кинорежиссер, кинодраматург

Москва, 2006 год

ВВЕДЕНИЕ

Написать хороший сценарий не сложно, если есть хорошая идея, а тем более, если Вы уже придумали историю. Не сложно также перенести эту историю на бумагу - для этого необходимо лишь некоторое умение. Процесс написания киносценария правильнее было бы назвать процессом переписывания, в результате которого хороший сценарий превращается в произведение кинодраматургии.

Принципы такого переписывания, в общем-то, не отличаются от принципов написания киносценария. Если Вы пишете свой первый сценарий, эта книга поможет Вам написать полноценный и драматический сценарий. Если Вы уже профессиональный сценарист, эта книга поможет Вам систематизировать те знания, которые Вы нащупали интуитивно. А если Вы находитесь как раз в процессе переписывания Вашего сценария, эта книга поможет Вам выявить и проанализировать те причины, в результате которых Ваш сценарий все еще нуждается в доработке.

Переписывание – вот проблема, на которой сфокусирована данная книга, ибо, если Вы пишете, значит, Вы и переписываете. Это совершенно естественно. До тех пор, пока Вы пишете для себя, «в стол», Вы будете исправлять и переписывать свою рукопись постоянно. Во-первых, Вы будете это делать для того, чтобы Ваш черновик выглядел не таким исчерканным. Во-вторых, потому что Ваши приятели, которым Вы будете давать Ваш сценарий, обязательно посоветуют Вам «сделать в этом месте чуть-чуть лучше». Ваш агент обязательно будет иметь несколько предложений по исправлениям, которым Вы наверняка последуете. Далее продюсер или главный редактор, или (не дай Бог!) попросту напыщенный инвестор обязательно захотят что-либо изменить, оставить свой след в Вашем сценарии. И, наконец, актер-звезда, имеющий свою точку зрения на то, что и как ему делать в Вашем сценарии, обязательно попросит Вас об усилении чего-либо или наоборот.

Наконец, все согласовано со всеми, все счастливы и Вам остается лишь внести необходимые изменения при условии, конечно, что Вы точно знаете, как это сделать. К сожалению, это бывает крайне редко. Многие находятся в положении человека, решившего стать сценаристом лишь от того, что он видел массу плохих теле- или кинофильмов, сделанных по плохим же сценариям. По принципу - «А чем я хуже него? Конечно же, я могу сделать значительно лучше» - говорит он после того, как продюсер возвращает ему сценарий. Переписывает заново и опять получает сценарий назад. «Но это же значительно лучше того, что я видел раньше!» «Конечно, - с улыбкой ответит Вам продюсер. - Каждый может написать лучше, чем то, что ты видел. Шутка, дружище, заключается в том, что необходимо написать так блестяще, чтобы даже при значительных, разрушительных изменениях запас драматургической прочности сценария оставался бы на хорошем профессиональном уровне».

И это правда, многие сценарии становятся значительно хуже после вынужденных в производстве многочисленных изменений. С каждым таким изменением сценарий становится все менее ярким, самобытным, индивидуальным и все сильнее приближается к некоему среднему арифметическому. Сценарии теряют свою магию. К пятому переписыванию многие безусловные элементы абсолютно теряют свой первоначальный замысел и просто выбрасываются. К двадцатому - история, которую бы хотели рассказать, превращается в совершенно другую, и уже никто не хочет снимать по ней фильм.

При таком положении дел, казалось, должен был бы возникнуть лозунг «Не переписывайте!». К сожалению, это не конструктивно. Большинство сценариев, даже самых талантливых, но которые остаются без изменений, как правило, остаются не запущенными в производство. Многие из них - совершенно законченные произведения искусства. Но часто они слишком длинны для того, чтобы сделать хороший, прибыльный фильм. Так же многие авторы что-либо забывают в творческом экстазе - либо точно выверить сюжет, путеводную нить рассказа, либо наиболее полно обрисовать характер и точно провести его через все перипетии, либо - в необходимом месте устроить развязку и т.д. Без существенных доработок все эти важные элементы останутся не рабочими, «в провесе».

Так в чем же решение проблемы? Ответ на этот вопрос - изменить то, что требует доработки, остальное же оставить как есть - не так-то прост. Возникает масса проблем с неминуемым желанием как можно больше переписать, ввести новые идеи, которые волнуют, но которые не двигают сценарии в необходимом русле и пр. и пр. Запомните, необходимо уберечься от изменения всего сценария *в целом* - нужно изменить лишь то, что нужно, короче говоря - сделать его готовым к запуску в производство.

Как все это сделать? Эта книга отвечает на поставленный вопрос. Она объясняет, что значит сценарий «готовый к запуску», как хороший сценарий сделать еще лучше, она научит Вас работать быстро и эффективно, сохраняя ту, первоначальную магию Ваших идей в окончательном варианте - готовом к производству сценарии.

Моя карьера сценарного консультанта заставила меня сконцентрироваться на главном вопросе - как оригинальный, авторский замысел превратить в готовый к производству сценарий. Я работала более чем с сотней кино- и телесценариев: над короткометражками, телесериалами, драматическими фильмами, фильмами ужасов, приключенческими, комедиями, мелодрамами, фантастическими фильмами. Я работала с писателями, сценаристами, продюсерами, режиссерами, редакторами. Возникающие проблемы всегда одни и те же - как подготовить сценарий к производству. Наша работа сводилась к анализу возникших проблем, определению концепции переделок и нахождению верных способов подготовки «снимабельного» сценария. Я работала со многими талантливыми и известными людьми и обнаружила, что проблемы, связанные с переделками сценария, возникают у всех, независимо от опыта и способностей.

Обычно при доработках сценария возникают проблемы из-за того, что не точно проанализировано, что именно и каким образом необходимо менять. Например, продюсер может сказать; «Есть проблемы со второй частью» - и переделывается вторая часть, затем режиссер считает, что недостаточно выписан герой - и следующая доработка направлена на главного героя, кто-то считает, что не выстроен сюжет и т.д. - до полного разрушения сценария.

Когда доработки касаются всего сценария, естественно, что изменения, к примеру, первой части обязательно ведут к изменениям и всего остального. И вопрос как раз в том, чтобы определить степень и объем доработок до того, как они производятся. Я обнаружила, что процесс переписывания сценария не нечто аморфно-магическое «может-быть-да-а-может-быть-и-нет». Существуют специальные элементы, которые могут превратить любой сценарий в «снимабельный», элементы, которые необходимо анализировать и использовать.

Естественно, что каждый оригинальный сценарий ставит определенные, им рожденные проблемы. Невозможно написать книгу, которая дала бы идеальные рецепты для исправления всех сценариев. Творческий процесс - не математическая задача, поэтому нет

единых формул и правил, которые можно было бы механически использовать,

Однако в своей сценарной практике я обнаруживаю все больше однотипных проблем, связанных с продолжительностью сценария, с развитием основной идеи, с разработкой характеров, проблем, связанных с производственными затратами, коммерческой конъюнктурой и т.д.

Для того, чтобы лучше понять механизм превращения сценария в сценарий «готовый к запуску», мы проследим некоторые проблемы и способы их решения, возникшие при работе над наиболее профессиональными и коммерческими сценариями - «Тутси», «Свидетель», «Назад в будущее-1», «Роман с камнем», «Звездные войны: Эпизод IV - Новая надежда», «Челюсти-1» и прочих. Все эти картины имели невероятный кассовый успех и одобрение критики. Если вы не видели эти (уже достаточно старые) картин, Вы без труда сможете посмотреть их на DVD или видео. Вы должны быть знакомы с ними, т.к. каждая глава этой книги так или иначе связана с некоторыми элементами их сценариев, И, кроме того, пока Вы будете вникать, как и почему эти картины имели такой колоссальный успех, Вы, несомненно, развлечетесь, просто посмотрев вместе со своими близкими эти отличные фильмы.

Я надеюсь, что эта книга поможет Вам в написании прекрасного профессионального сценария. У многих из Вас есть хорошие сценарии. Эта книга о том, как хороший сценарий превратить в блестящий.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

СТРУКТУРА СЦЕНАРИЯ

ГЛАВА ПЕРВАЯ

ТРЕХЧАСТНАЯ СТРУКТУРА: ПОЧЕМУ ОНА НУЖНА ВАМ И ЧТО С НЕЙ ДЕЛАТЬ?

Вы – сценарист. Вы только что закончили 115 страницу сценария. Он Вам нравится. Вы с дрожью в сердце дали прочитать его на ночь своей молодой жене-киноведе, и она в восторге заявила, что Ваш сценарий гораздо круче, чем «Криминальное чтиво» Тарантино и Эйвари. Но все же Вас преследует чувство, что кое-что не совсем хорошо. В некоторых местах, возможно во второй части, какие-то элементы не в порядке. Там что-то не досочинено, что-то не так. Вы начинаете сомневаться.

Или Вы - продюсер, который хочет изменить оригинальный сценарии. Он смешной, в нем есть роль для звезды, с которой Вы уже ударили по рукам, но он не «снимабельный». Финал кажется Вам значительно слабее начала, в нем слишком много персонажей, и половина съемок по сюжету – летом на Камчатке. А Ваш бюджет не резиновый и на дворе уже сентябрь. Вы бы хотели взяться за этот сценарий, но с некоторыми доработками.

Или Вы - производственный редактор. До съемок осталось три недели, а сценарий все еще находится в объеме 148 страниц, вторая часть невероятно раздута, а Гурченко категорически не нравится сцена гибели ее героини в пасти голодного тиранозавра.

Все это - обычные ситуации, возникающие на стадий доработки сценария. Все эти проблемы касаются структуры сценария. Нельзя сказать, что рассказанная автором история не интересна или плоха. Все проблемы связаны со структурой сюжета. Сценарию необходима доработка, но с чего начать?

ТРЕХЧАСТНАЯ СТРУКТУРА

Сценарий пишется и переписывается целиком. Вы не можете изменить одну часть, не меняя остальных. Доработка сценария - процесс, предполагающий пристальное внимание, как к общей концепции вещи, так и к отдельным ее деталям. Так же как и написание сценария, процесс переписывания предполагает некоторое структурное деление сценария на начало, середину и, естественно, конец.

Процесс написания и переписывания сценария включает в себя нахождение, определение той структуры, которая организует Вашу историю. Она конструирует историю, придавая ей определенную форму, продолжительность, выявляя акценты, придавая ясность. Нахождение верной структуры сценария означает вовлечение читателя в вашу историю, поддержание в нем постоянного интереса, это означает облечь историю в драматическую форму.

Композиция драматического произведения - будь это древнегреческие трагедии, пятиактные пьесы Шекспира или недельные телепередачи - базируются на однотипной трехчастной структуре - начало, середина и конец, т.е. завязка, развитие и развязка,

В большинстве театральных постановок такая трехчастная структура крайне проста - занавес в конце первого акта символизирует конец завязки, в конце второго - конец

развития и третий акт - кульминация и развязка.

Искусственное прерывание представления в коммерческих целях на ТВ, безусловно, существует, но в хорошем ТВ-представлении трехчастная структура всегда сохраняется.

Хотя в игровых картинах нет остановок на перерыв, трехчастная структура в них все равно сохранена. Она способствует движению и определенной концентрации истории. Те же функции она несет в ТВ и театральных постановках.

Эти части игрового сценария обычно включают в себя:

- в ЧАСТИ ПЕРВОЙ - от 10 до 15 страниц завязки истории и около 20 страниц начала развития (всего 30-35 страниц),

- во ВТОРОЙ ЧАСТИ - от 40 до 60 страниц развития истории,

- в ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ - 25-35 страниц на кульминацию и развязку.

Каждая часть имеет различную нагрузку. События, начинающиеся в первой части и развивающиеся в последующих, меняются в результате какого-либо события или действия, называемого поворотным событием. Если попытаться графически изобразить трехчастную сценарную структуру, она будет выглядеть следующим образом:



Каждая секция в этой структуре имеет различное предназначение. Любые доработки по сценарию необходимо начинать с изучения этой трехчастной структуры. Понимая значение каждого элемента структуры в отдельности, проще увидеть сценарий в целом. Наиболее плодотворной переработка сценария становится после особо тщательного изучения в первую очередь следующих элементов сценария – завязки, перипетий и развязки.

ЗАВЯЗКА

Первые несколько минут в истории могут оказаться самыми важными. В большинстве сценариев возникают проблемы именно с завязкой действия. Или она неясная,

немотивированна, или недостаточно концентрированная, или же «завязывает» все что угодно, но не действие данной истории.

Смысл завязки действия заключается в том, чтобы дать ВСЮ необходимую информацию для того, чтобы история начала двигаться. Каковы правила игры? Кто главные герои? О чем история? Где она происходит? Комедия это или драма, фарс или трагедия?

Завязка должна дать нам определенное направление, в котором будет развиваться сюжет. Она завязывает ситуацию в сюжетную линию. Она дает толчок, движение истории. Она помогает сориентироваться зрителю, лишает его вопросов «А про что это?», «А что они делают?», «А зачем они это делают?»

Начинайте с изображения – ведь Вы пишете сценарий фильма, а не радиопьесы. В большинстве хороших фильмов завязка строится по принципу изобразительного знакомства. Мы видим и поэтому сразу знакомимся с местом действия, настроением вещи, иногда даже с темой. Таким первым изображением может стать высадка союзников на берег Нормандии («Спаси рядового Райана»), ужасная война роботов и людей («Терминатор-1»), крутая разборка главного героя с толстяком-наркоторговцем («Леон») и т.д.

Фильмы, начинающиеся с диалога, значительно труднее потом воспринимаются. Это происходит потому, что глаза быстрее усваивают предлагаемую информацию, чем ухо. Если в начале картины в тексте дается какая-то важная информация еще до того, как зритель познакомился с местом действия, общим тоном картины и т.д., тогда результат этого - непонимание зрителем того, что происходит и, естественно мешающее восприятию раздражение. Хотя это тоже не незыблемое правило – достаточно вспомнить супердлинное диаложное начало «Бешеных псов» или неторопливую беседу дона Корлеоне в начале «Крестного отца – 1».

Так что лучше начинайте с изображения. Давайте сразу понять, где происходит действие, какого оно характера. Расскажите зрителю все максимально возможное этим изображением. Введите нас в свой мир, если это возможно, найдите метафору Вашему фильму (канатоходец в фильме «Весь этот джаз» Боба Фосса), с помощью изображения попытайтесь задать тему фильма, задайте правила игры.

Наиболее популярные фильмы имеют именно такую зримую, изобразительную завязку. Давайте рассмотрим пример «Свидетеля». Первые три минуты «Свидетеля» - только зрительная информация. С закадровой музыкой мы видим:

Зерно, просеиваемое через сито.

Крестьянку-эмиш, одетую в традиционно черное, идущую по траве.

Крестьянин, запрягающий лошадь в деревенский катафалк.

Ферму эмишей.

Похоронную процессию.

Лица крестьян.

И первые слова, которые мы слышим, произносятся на немецком языке.

После просмотра первых кадров зададим себе вопрос - что они нам дают? Что мы почерпнули из увиденного?

«Свидетель» начинается с деталей в очень размеренном, лирическом ритме. Мы видим крестьянскую общину эмишей, живущих совершенно обособленной от остального современного мира жизнью. Это люди близкие к земле, с участием относящиеся друг к

другу.

С первых кадров задается тема картины - тема общности, тема близких друг другу людей. Дальше мы все время будем ощущать разницу между заданной размеренной жизнью эмишей и стремительной, жесткой жизнью полицейских мегаполиса. Заметьте при этом, что пока не было сказано ни одного слова.

Ищите **катализаторы**! После завязки начинается собственно история. Нам необходимо познакомиться с основными персонажами, необходима дальнейшая, информация, отвечающая на вопросы «Где это?», «Что происходит?». Иногда для этого необходимо ввести некоторое событие, которое я называю катализатором.

Катализатор *резко* начинает действие. Что-то случается - землетрясение, убийство, e-mail от кредиторов, мрачный монтер Петров вешается на проводе – бац! - и с этого момента история получает развитие. Мы уже знаем примерно, о чем эта история, ее главную линию.

Главной функцией катализатора является «толчок», дающий движение истории. Что-то случилось, кто-то принял решение, главный герой куда-то пошел - история началась.

Существует три типа катализаторов: **ДЕЙСТВИЕ**, **ДИАЛОГ**, **СИТУАЦИЯ**.

Наиболее мощный из них - какое-то конкретное **действие**, начинающее историю. В «Свидетеле» - убийство и Джон Бук вызывается для расследования. Писательница Джоан Уайлдер из «Романа с камнем» получает телеграмму от сестры и вынуждена отправиться в дикую Колумбию для того, чтобы спасти ее. Акула нападает на пловца в «Челюстях-1».

Иногда в качестве катализатора выступает **диалог**, вернее та часть его, в которой главный герой получает необходимую информацию, объясняющую нам предмет истории (например, женщина сообщает, что у нее рак легких; или мужчина звонит в офис узнать о своем повышении и узнает, что он уволен и т.д.).

Иногда функции катализатора заменяет определенная **ситуация**. Серия каких-либо инцидентов, которые настраивают нас на что-то. Например, в картине «Назад в будущее-1» в течение 22 минут экранного времени мы не знаем о существовании машины времени. Но мы знаем, что главным героем является сумасшедший изобретатель, мы также знаем, что Марти должен встретиться с ним в 1.15 ночи на Твин Паинс Мая, и что встреча будет важной и секретной. Возникшая ситуация все больше интересуется нас. И к концу первой части «зерно» истории становится ясно - изобретена машина времени.

«Тутси» также имеет ситуационный катализатор. Мы знаем, что Майкл - безработный актер. Ему трудно найти работу. Мы знаем, что он хороший актер и знаем, что никто не наймет его из-за его непокладистого характера. И мы также знаем, что есть вакантное место в опереточном шоу - для женщины. Для того чтобы дать всю эту информацию, использована почти вся первая часть, но в результате мы прекрасно ориентируемся в ней.

Ставьте центральную **проблему**. Без ее постановки, завязка, увы, будет не полной. Изобразительный ряд даст нам необходимую информацию, катализатор двинет историю, но для того, чтобы воспринимать историю, необходим еще один важный элемент. Каждый фильм по идее, несет определенную *тайну*. В завязке задается вопрос, на который будет дан ответ в кульминации. Обычно ставится какая-то проблема, или ситуация, которая должна быть решена. Возникшая проблема влечет за собой вопрос, например, «Найдет ли Джон Бук убийцу?» («Свидетель»), «Спасется ли от гангстеров Буч?» («Криминальное чтиво»), «Уничтожит ли Мартин акулу?» («Челюсти-1»).

Обязательно завязка сюжета ставит какую-либо проблему, чаще всего - центральную проблему. Как правило, ответ на центральный вопрос - положительный. «Найдет ли Бук

убийцу?» - да. «Спасется ли от гангстеров Буч?» - да. «Поймает ли Мартин акулу?» - да. Но мы не знаем ответа до самого конца, хотя и можем догадываться, но не настолько, чтобы потерять интерес к происходящему.

Когда центральная проблема поставлена, завязка сюжета завершена, история готова к развитию.

Насыщайте первую часть *действием!* Между завязкой и первой перипетией должно быть масса информации, необходимой для понимания сюжета. Мы должны многое узнать о героях. Нам необходимо видеть их поступки, узнать о предыстории или о ситуации. Откуда наши герои? что у них за характеры? В чем конфликт? Кто против кого?

Анализируя первую часть, необходимо понять о важных, так называемых моментах действия или *акцентах*, определенным образом готовящих нас к истории.

Необходимо продумать такие акценты (как, например, акценты музыкальные) и в драматическом произведении. В музыке такие акценты определяют размер. Если акцентов будет больше, они изменят музыкальную фразу, всю мелодию. В сценарии акценты играют ту же роль. Такие отдельные моменты действия или акценты рождают сцену. Соответственно акценты сцен рождают часть, а акценты частей - весь фильм. Все они должны быть направлены на основную идею, выражать какую-то часть ее.

В «Романе с камнем» также акценты состоят из:

1. Джоан готовится ехать в Картахену.
2. Джоан садится не в тот автобус.
3. Джоан преследует Дзоло.
4. Автобус попадает в аварию.
5. Пассажиры находят у Джоан пистолет.
6. Джоан спасается бегством.

В «Свидетеле» несколько таких моментов действия, работающих на основное содержание первой части - выяснение, кто убийца:

1. Джон Бук показывает маленькому Самюэлю предполагаемых подозреваемых.
2. Джон договаривается с Рэчел, что Самюэль остается еще на один день.
3. Джон показывает Самюэлю фоторобот.
4. Самюэль видит в участке на доске почета портрет Макфи и сообщает Джону, что это Макфи убийца.
5. Джон сообщает об этом своему шефу Полю.
6. Макфи пытается убить Джона и Джон понимает, что Поль тоже замешан в убийстве.

Все эти моменты действия не основные в истории. Фильм не об этом. Но они готовят нас к тому, что случится дальше.

ПЕРВОЕ ПОВОРОТНОЕ СОБЫТИЕ

Хороший фильм всегда интересно смотреть. Он интересен прежде всего неожиданными, парадоксальными ходами и поворотами в действии. Если история развивается по прямой,

без зигзагов и поворотов, от катализатора до кульминации и развязки, интерес наш к происходящему, не подогреваемый ничем, падает. Хотя некоторые изгибы и отходы от сюжетной линии и могут существовать, их явно не достаточно для того, чтобы поддерживать наш интерес на протяжении трех частей. Необходимы какие-то существенные, кардинальные *повороты*, резко меняющие направление сюжета. Такие резкие повороты в развитии сюжета называются **поворотными событиями**. Одно - в начале второй части и второе - в начале третьей. Они резко меняют направление развития истории. Какое-то новое существенное событие или принятие героем нового решения - такие повороты моментально усиливают зрительский интерес к, происходящему.

Обычно, эти поворотные события (как правило) расположены следующим образом:

- *первое поворотное событие - по истечении 30-35 минут экранного времени*
- *второе поворотное событие - за 20-35 минут до конца.*

Каждое из них выполняет следующие функции:

Поворотное событие придает действию новое направление развития.

Поворотное событие ставит основную проблему и заставляет нас мучиться в догадках.

Часто поворотное событие - момент принятия решения героем.

Поворотное событие усиливает риск.

Поворотное событие дает толчок развития истории в следующей части.

Поворотное событие вводит нас в новые обстоятельства и по-новому освещает происходящее.

Наиболее мощным является поворотное событие, несущее все эти функции.

«Свидетель» - один из лучших примеров хорошо сконструированного сценария. И поворотное событие в нем - одно из самых мощных. Первое поворотное событие возникает на 32 минуте после того, как полицейский Джон Бук рассказал своему шефу Полю, что мальчик подозревает Макфи. Поль спрашивает его: «Кто еще знает об этом?» - «Только мы» - отвечает Джон. Джон возвращается домой и попадает в засаду, устроенную Макфи. Он понимает, что шеф полиции Поль причастен к убийству.

Обратите внимание на это событие. До него Джон использовал обычные средства для поимки убийцы и после того, как мальчик опознал Макфи в качестве убийцы, развитие истории приостанавливается. Но в результате этого возникшего поворотного события вся история резко меняется. Начинается активное действие, Джона пытались убить. Джон понимает, что Поль замешан в преступлении и на вопрос: «Арестует ли Джон преступника?» - вместо безусловного «Да!» - мы теперь отвечаем - «А может быть и нет!».

С введением поворотного события все обостряется. Повышается степень риска героя - жизнь Джона, Рэчел и маленького Самюэля в опасности. Джон принимает решение - забрав Рэчел и Самюэля, уехать на время из Филадельфии.

В «Свидетеле» поворотное событие еще вмещает в себя два акцента или два момента действия. Первый - когда Макфи ранит Джона. Этот момент действия заканчивает первую часть. Но нужен еще один, который вводил бы нас во вторую часть. Мы уже знаем, что Джон решил скрыться где-нибудь в гостинице, чтобы не подвергать лишней опасности Рэчел и Самюэля. Он отвозит их к ним на родину, на ферму эмишей. Но, обессиленный от потери

крови, врезается в скворечник. И не в состоянии двинуться дальше. Это второй момент действия, в результате которого Джон *вынужден* остаться на ферме эмишей, на которой проходит вся вторая часть картины.

В «Назад в будущее-1» в первой части мы узнаем о профессоре, о Марти и о родителях Марти. В результате первого поворотного события - изобретения машины времени - Марти оказывается в прошлом. Он хочет, чтобы его родители соединились и хочет вернуться в настоящее.

ВТОРОЕ ПОВОРОТНОЕ СОБЫТИЕ

Второе поворотное событие также *меняет* направление развития сюжета, направляя его в третью часть. Второе поворотное событие выполняет те же функции, что и первое, но оно имеет и еще одну - ускоряет действие. Второе поворотное событие делает третью часть более интенсивной и напряженной, она «подталкивает» историю к развязке.

Иногда второе поворотное событие выполняет роль тикающих часов, подключенных к mine: «Ну-с, Джеймс Бонд, теперь в вашем распоряжении только шесть часов. А потом я взрываю Париж».

Иногда второе поворотное событие содержит в себе два момента действия: очень часто сначала - полнейшая безнадежность ситуации - и вдруг появляется выход, возможность решения проблемы.

В «Свидетеле» второе поворотное событие возникает в тот момент, когда Поль и Макфи обнаруживают, где скрывается Джон (в колонии эмишей). Это поворотное событие состоит из следующих переломных моментов действия – перипетий (*перипетия (от греч. peripeteia) — внезапный поворот, перелом, резкая неожиданная перемена в течении действия и/или судьбе персонажа. По Аристотелю, применившему термин к трагедии, П. определяется как «перемена делаемого (в свою) противоположность» - ЛЭС. прим. Пер.)* :

Джон слышит по телефону, что его напарника убили, и в запале говорит злодею Полю, что он следующий.

Несколько хулиганов пристают к эмишам. Джон, не выдержав, лезет в драку, защищая их.

Полицейский, вмешавшийся в драку, узнает в Джоне человека, ориентировку на которого давал Поль. Он сообщает Полю местонахождение Джона.

Собственно, второе поворотное событие случается в момент, когда Джон ввязывается в драку, это влечет за собой полицейского, а затем и обнаружение Джона Полем и Макфи. Второе поворотное событие стремительно ускоряет действие, приближая его к развязке.

ЗНАЧИТЕЛЬНЫЙ ФИНАЛ

Как правило, кульминация случается за 5-10 страниц до конца сценария. Следующая за ней развязка сводит концы с концами. Значительным финал получается тогда, когда *совпадает* с кульминацией в момент, когда основная проблема решена, на вопрос дан ответ и мы знаем, что все будет ок.

В «Свидетеле» это происходит так:

Джон арестовывает Поля, и Рэчел ничего не остается, как попрощаться с Джоном.

В «Романе с камнем» это происходит так:

Джоан Уайлдер спасает сестру и возвращается написанию книги.

В «Челюстях-1» это происходит так:

Мартин убивает акулу и «воскресает» для новой жизни.

В «Тутси» это происходит так:

Майкл-Тутси снимает маску, потому что он влюблен, а девушка отвечает ему взаимностью.

Когда кульминация случается, сказать уже нечего и время идти домой из кинотеатра. Уже ничего добавить нельзя, и замечательно, когда ничего больше и не добавляют, хотя история и могла бы продолжиться где-то в другом месте, с другими ситуациями. Но эта история исчерпана и нет ничего лучшего, как Вам облегчением написать в сценарии слово «КОНЕЦ».

КАКИЕ НЕПРИЯТНОСТИ МОГУТ СЛУЧИТЬСЯ СО СТРУКТУРОЙ СЦЕНАРИЯ?

Редко попадается такой фильм, в котором бы структурные части были бы хорошо структурированы. К сожалению, хороший писатель не всегда хороший сценарист – чему масса примеров и в русском кинематографе. В результате - масса картин грешит так называемыми «провисами» в действии.

Например, как ни странно, в замечательной картине «**Охотник на оленей**» (*The Deer Hunter, 1978, реж. Майкл Чимино*) очень затянута завязка и как результат этого - многие покидали зрительный зал даже до начала действия - скучно.

Во многих картинах - слишком поздно случается первое поворотное событие, в результате тоже теряется зрительский интерес. В некоторых, наоборот, поворотное событие наступает слишком быстро и остается слишком много незаполненного времени до финала.

В каких-то картинах слишком затянута развязка и зритель начинает думать, что до финала еще далеко. Именно за это были неоднократно раскритикованы достаточно хорошие фильмы «Карты, деньги, два ствола» и «Трафик» (более 20 минут).

«Свидетель» - наиболее удачный пример хорошо структурированного сценария. Фильм ясен, прост (но не примитивен), и постоянно держит в напряжении зрительское внимание.

Такие фильмы, как «Тутси» и «Полночный экспресс» также имеют хорошо выверенную сценарную структуру, но поворотные события в них сильно завуалированы. Поворотные события могут быть более или менее заметны, но критерий остается один - зрительский интерес.

Переделка структуры сценария - серьезная работа. Только в первом варианте сценария существует ярко выраженная трехчастная структура. Когда Вы размышляете над улучшением

структуры сценария, постарайтесь ответить на следующие *очень важные* вопросы:

Изобразительна ли завязка?

Дает ли это изображение представление о стилистике и настроении картины?

Есть ли у Вас хороший катализатор?

Достаточно ли он силен и драматичен?

Отвечает ли на основной вопрос Вашего сценария кульминация? Ясен ли основной вопрос?

Поднимается ли этот вопрос при повторном событии?

Достаточно ли ясно первое поворотное событие? Дает ли оно толчок действию?

Ясно ли второе поворотное событие? Дает ли оно толчок к кульминации?

Совпадает ли кульминация с финалом?

Не затянута ли развязка?

Вы переработали структуру сценария. Сюжетная линия закончена. Она драматична, она движется. Но редко существует только одна сюжетная линия в сценарии. Совместить различные сюжетные линии - следующий, очень важный этап работы.

ГЛАВА ВТОРАЯ

СЮЖЕТНАЯ РАЗРАБОТКА

Если Вы пишете сценарий, естественно, Вас что-то побуждает к этому, Вы что-то хотите сказать, выразить какую-то идею. Вы пытаетесь облечь эту идею в какую-то форму, ищите наиболее яркий и лаконичный способ выражения. Такая работа называется сюжетной разработкой.

Принято считать, что набор действий в сценарии называется **фабула** (*от лат. fabula — басня, рассказ*), - в художественном произведении *цепь событий, о которых повествуется в сюжете, в их логической причинно-временной последовательности. В составе фабулы различают экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию, развязку. Иногда фабулой называют порядок, ход и мотивировку повествования о событиях – БЭС – прим. пер.*). А некий подтекст действия, способ, выражающий суть происходящего и идеи фильма называется **сюжетом** (*от франц. sujet, букв. - предмет*), в эпосе, драме, поэме, сценарии, фильме - *способ развертывания фабулы, последовательность и мотивировка подачи изображаемых событий. Иногда понятия сюжета и фабулы определяют наоборот; иногда их отождествляют. В традиционном словоупотреблении - ход событий в литературном произведении, пространственно-временная динамика изображаемого – БЭС – прим. пер.*).

Многие, отвечая на вопрос «какой сюжет вашего сценария?» рассказывают «о чем мой сценарий». Спросите сценариста - почему он пишет этот сценарий и он, скорее всего, начнет рассказывать Вам сюжет.

В моей беседе с Уильямом Колли (одним из авторов сценария «Свидетеля») он заметил, что больше всего его интересовали отношения между Джоном и Рэчел. Он хотел показать их различные взгляды на жизнь. Любовная история - та сюжетная возможность, с помощью которой можно было максимально выразить фабулу сценария.

Боб Пейл и Роберт Земекис, написавшие «Назад в будущее-1» рассказали, по сути, не историю об изобретении машины времени, а историю о взаимоотношениях мальчика, отца и матери.

После показа «Тутси» у меня произошла короткая встреча с Сиднеем Поллаком. Он сказал, что почти все сценарии, по которым он снимал фильмы - обыкновенные любовные истории. В «Тутси» он рассказал про то, как дружба перерастает в любовь.

Основная функция сюжета заключается в придании сценарию объемности и смысла. Сюжет обогащает фабулу – то есть придает художественную выразительность простой последовательности событий в Вашем сценарии.

Сюжет «заботится» о выбранной Вами теме, постоянно углубляет ее.

Сюжет может быть любым. Очень часто - это любовная история, позволяющая глубже раскрыть характеры. Часто сюжет исследует важные личностные проблемы - идентификации, инициации, поисков себя. Часто исследуются неизвестные «слабые» стороны характера героя сильного перед любимой женщиной.

Иногда сюжет реализует мечты героев. Сюжетные линии дают возможность герою поразмышлять, помечтать, подумать о смысле жизни.

Сюжетные линии дают нам возможность проследить, как меняется герой, в результате

каких жизненных перипетий.

Часто сюжетные линии или сюжетные ходы - наиболее интересная составляющая фильма. Фабула «Свидетеля» достаточно традиционна. Подобный по фабуле полицейский триллер можно сотни раз увидеть по ТВ. Но сюжет: линия полицейский Джон – фермерша-эмиш Рэчел - делает картину особенной, лиричной и интересной. Линия их взаимоотношений - наиболее интересная в фильме.

Поэтому когда в современной кинодраматургии говорят – *сюжет фильма*, очень часто имеют в виду *содержание фильма*. То есть это именно то, *что сценарист хотел поведать миру*. Если Ваш сюжет *оригинален*, можете быть уверены – вы явно создаете нечто новое, что еще никто и никогда не видел на экране.

СТРУКТУРА СЮЖЕТА

Так же как и фабула сценария, сюжет имеет начало, середину и конец. Хороший сюжет обязательно содержит мощные поворотные события, ясную завязку, развитие, кульминацию и развязку. Иногда сюжетные поворотные события усиливают фабулу, иногда существуют помимо нее, иногда сюжет не может начаться до первой фабульной поворотной точки.

Почти все картины имеют более или менее удачный сюжет. Вот в качестве примера три картины, в которых сюжет использован блестяще - «Свидетель», «Назад в будущее-1» и «Тутси». Любая из сюжетных линий в этой картине, так же как и сам сюжет, отлично сконструированы.

«Свидетель» демонстрирует уникальное использование сюжета. Поначалу, сюжет картины выглядит как простая полицейская история. Как Вы помните, первая сюжетная линия разворачивается вокруг вопроса «Найдет ли Джон убийцу?». Такое сюжетное начало придает всей картине ощущение надвигающейся опасности. Однако, основная сюжетная линия - взаимоотношения Бука и Рэчел - становится главной лишь во второй части. И только в третьей части мы частично возвращаемся к первой сюжетной линии (полицейской истории).

Сюжетная линия Джон - Рэчел сконструирована так же ясно, как и фабула картины. В первой части, в завязке Джон и Рэчел встречаются. Первая поворотная точка - во второй части - Рэчел укрывает раненого Джона на ферме эмишей. В течение второй части их взаимоотношения развиваются. Второе поворотное событие – поцелуй Джона и Рэчел, не оставляющий сомнений в их чувствах. Это же является поворотным событием - возвращением к первой сюжетной линии. Кульминация - Джон спасает Рэчел - совпадает с кульминацией первой сюжетной линии - Джон арестовывает Поля, и развязка приходит, когда Джон, уезжая, говорит, что вернется.

В этой картине сюжетные поворотные события следуют сразу за фабульными. Если буквой «Ф» обозначить фабулу, а «С» - сюжет, то получится следующая картина:

Завязка: **Ф.** Убийство на вокзале **С.** Джон и Рэчел встречаются

Первое событие: **Ф.** Выстрелы в гараже, Джон ранен **С.** Рэчел помогает Джону и прячет его

Второе событие: **Ф.** Джон бьет хулигана **С.** Поцелуй Джона и Рэчел

Кульминация: **Ф.** Поля пойман **С.** Джон спасает Рэчел

Развязка: **Ф.** Джон уезжает с фермы **С.** Мы понимаем - он вернется к Рэчел

Такое использование сюжета может быть опасным, особенно, начиная со второй части,

когда появляется основная сюжетная линия. Однако, в «Свидетеле» происходит удивительная трансформация сюжетной линии в фабульную и наоборот. Начальная сюжетная линия (полицейская история) становится фабулой для основной сюжетной линии - взаимоотношений Джона и Рэчел.

«Тутси» - пример сложного, запутанного сюжета. Как правило, в картине присутствует три основные сюжетные линии. В «Тутси» их пять: линия Майкл - Джули, линия Майкл - Санди, линия Майкл - Лес, линия Майкл - Брюстер и линия Рон - Джули. Каждая из этих пяти сюжетных линий работает на главную идею картины - идею любви и дружбы. Каждая имеет свое построение, свое разрешение и пересечение с фабульными линиями.

1) РОМАНТИЧЕСКАЯ СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ МАЙКЛ-ДЖУЛИ:

Завязка:

*Майкл (Дороти) встречается Джули
Дороти (Майкл) симпатичен Джули*

Первое событие:

Джули приглашает его (Дороти) на именины

Развитие сюжета:

*Майкл (Дороти) и Джули становятся друзьями
Майкл (Дороти) убеждает Джули порвать с Роном.
Майкл (Дороти) сидит с ребенком Джули*

Второе событие:

*Майкл (Дороти) пробует поцеловать Джули (в образе женщины)
Джули отвечает, что она не лесбиянка*

Развитие сюжета:

Джули больше не хочет встречаться Дороти (Майклом)

Кульминация:

*Майкл сбрасывает маску Дороти
Майкл и Джули снова становятся близки*

Заметьте, насколько сюжетная линия Майкл - Джули отличается от основной фабульной линии. вспомните, что фабула «Тутси» такова:

Завязка: Майкл безработный

Первое событие: Майкл находит работу в качестве Дороти

Развитие сюжета: Дороти (Майкл) становится знаменитой

Второе событие: Майкл (Дороти) пытается прекратить контракт, но «Дороти» так хороша, что никто не дает ему это сделать

Кульминация: Майкл снимает маску Дороти

Заметьте, насколько объемнее этот сюжет при данной фабуле. Майкл не может раскрыться перед Джули, потому что он существует в определенных условиях (маска

Дороти), иначе он потеряет работу, но без Джули ему не нужна никакая работа и в конце концов он превращается в самого себя.

В «Тутси» **первое поворотное событие** происходит в течение восьми минут загородной сцены, в которой Майкл (Дороти) влюбляется в Джули. В результате этого он хочет прекратить весь маскарад. Но у него ничего не получается. Это только подхлестывает его любовь к Джули и приводит ко **второму поворотному событию** - Майкл (в женском облике Дороти) пытается поцеловать Джули. Джули это возмущает - она не лесбиянка и с этого момента не хочет видеть Майкла. Майкл увеличивает усилия для выхода из затруднительного положения, что приводит к кульминаций *фабульной* (Майкл снимает маску Дороти), которая в свою очередь приводит к кульминации и развязке основной *сюжетной* линии (Майкл и Джули вместе).

Как Вы можете заметить, между *фабулой* и *сюжетом* существует определенная взаимозависимость. Без исследования этой зависимости сюжет кажется надуманным и претенциозным.

«Тутси» - история, базирующаяся на многих сюжетных линиях, взаимовлияющих друг на друга. Без этой сложности история Тутси просто не могла бы существовать. Ведь с точки зрения Майкла работа на ТВ в качестве Дороти решает массу его жизненных проблем. Но вместе с тем, его превращение в Дороти влечет за собой не меньшее количество иных проблем. Все встает с ног на голову. Все *сюжетные* линии возникают в связи с *фабульным* решением Майкла загримироваться женщиной и получить таким образом работу. И все они заканчиваются, когда Майкл скидывает маску.

2) СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ МАЙКЛ-САНДИ, НЕБЕЗОПАСНОЙ ПОДРУГИ, ХУДРУКА ВСЕХ ПРЕВРАЩЕНИЙ МАЙКЛА:

Завязка:

Майкл и Санди - старые друзья.

Санди советует Майклу попробоваться на «Дороти»

Первое событие:

Майкл и Санди занимаются любовью, подменяя тем самым свои истинные отношения и подвергая дружбу опасности

Развитие сюжета:

Подозрения и ревность Санди растут

Второе событие:

Санди обнаруживает, что Майкл влюблен в другую женщину. Она порывает с ним

Кульминация

Санди получает роль в новой пьесе.

Они с Майклом снова друзья.

3) СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ МАЙКЛ-ЛЕС (ВДОВСТВУЮЩИЙ ОТЕЦ ДЖУЛИ, КОТОРЫЙ ВЛЮБЛЯЕТСЯ В ДОРОТИ (МАЙКЛА):

Завязка:

Лес встречает Дороти (Майкла)

Первое событие:

Лес влюбляется в Дороти (Майкла)

Развитие сюжета:

Они поют вместе и Лес приглашает Дороти (Майкла) танцевать

Второе событие:

Лес делает Дороти (Майклу) предложение

Кульминация:

Майкл отдает кольцо обратно Лесу

Развязка:

Лес все прощает Майклу

4) СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ МАЙКЛ-БРЮСТЕР, АКТЕР, КОТОРЫЙ ХОЧЕТ ПОФЛИРТОВАТЬ С ДОРОТИ (МАЙКЛОМ):

Завязка:

Дороти (Майкла) предупреждают, что Брюстер - бабник

Первое событие:

Брюстер воспылил страстью к Дороти (Майклу)

Развитие сюжета:

Они вместе работают.

Брюстер пытается поцеловать Дороти (Майкла), который его избегает

Второе событие:

Брюстер поет под окнами Дороти (Майкла) и пытается заняться с ним сексом.

Кульминация:

Майкл снимает грим Дороти и Брюстер понимает, что перед ним мужчина.

5) СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ ДЖУЛИ-РОН, РЕЖИССЕР ОПЕРЕТКИ. ЕМУ НРАВИТСЯ ДЖУЛИ, НО ОН НЕ ПРОЧЬ ПОВОЛОЧИТЬСЯ ЗА ДРУГИМИ:

Завязка:

Рон ухаживает за Джули

Развитие сюжета:

Майкл (Дороти) замечает, что Рон изменяет Джули и сообщает ей об этом

Развязка:

Джули порывает с Роном после урока Дороти

Основной в «Тутси», безусловно, является линия Майкл - Джули, но побочные сюжетные линии гармонично дополняют ее, не давая все время вылезать на первый план. Эти сюжетные мини-истории - одна-две сцены - тем не менее оказывают влияние на основную. Если сюжетные линии хорошо продуманы и разработаны, их может быть **от трех до семи в одном фильме**. Больше количество, как правило, приводит к размытости, неясности истории.

НЕКОТОРЫЕ ПРОБЛЕМЫ, СВЯЗАННЫЕ С РАЗРАБОТКОЙ СЮЖЕТА

С сюжетной разработкой связано много сценарных проблем. Часто сюжет бывает слишком слаб, раздроблен, плохо структурирован, не сфокусирован на главной идее и т.д. Часто сюжет и фабула нигде не пересекаются, и хотя сюжет вроде бы и интересный, сам по себе, без фабульной «поддержки» он кажется надуманным и претенциозным.

Когда Вы разрабатываете какую-либо сюжетную линию, умейте отделить ее от основной.

Если Вы не уверены где у вас сюжет, а где фабула, ответьте на два вопроса: **«Что двигает мою историю?»** и **«Где и в чем сконцентрировано действие?»** Ответив на эти вопросы, Вы поймете, что размышляете над *фабулой* своего сценария.

Затем ответьте себе еще на два вопроса: **«А какова тема моего фильма?»**, **«Что я хочу этим сказать и что в сценарии помогает мне выразить это?»**. Ответив на эти вопросы, вы поймете, в чем ваш *сюжет*.

Отделив фабулу от сюжета, Вы поймете, какова структура каждого из них. Обратите внимание на завязку сюжета, проясните, как он развивается в первой, второй и третьей частях, дайте себе отчет, что в них происходит. Обычно определить структуру сюжета - самое сложное. Вы **постоянно** обязаны задавать себе вопрос: «В чем развитие моего сюжета?» Когда Вы сможете на него ответить, проследите еще раз его развитие от начала до конца. Вероятно, его началом будет служить первое поворотное событие. Затем проверьте, где находится второе поворотное событие. Точно определите для себя, *каким* в этом месте становится сюжет. Если более напряженным, и стремящимся к кульминации и развязке, тогда, безусловно, это второе поворотное событие. Запомните, что после фабульной кульминации должна происходить кульминация сюжетная, одна или несколько.

Для того, чтобы прояснить себе работу над разработкой сюжета в сценарии, ответьте на следующие вопросы:

1) *Необходим ли мне этот сюжет? Что он дает моей фабульной истории? Гармонизирует ли он с ней?*

2) *Сколько сюжетных линий существует в моем сценарии? Если их более трех или четырех, может их следует сократить для того, чтобы сфокусировать внимание на основной линии? Если нет, то что они дают главной сюжетной линии?*

3) *Достаточно ли ясна каждая из сюжетных линий? Все ли в порядке с завязкой, перипетиями и развязкой в каждой из них?*

4) *Следует ли сюжетная кульминация сразу после кульминации фабульной?*

Если сюжет Вашего сценария хорошо сконструирован, взаимозависит от фабулы, Вы,

скорее всего, имеете хороший, драматичный сюжет, который поможет Вам выразить Ваши идеи – и значит, вам есть что вложить в Ваш мессидж человечеству.

Теперь давайте обратим наше внимание на развитие сюжета в сценарии, особенно во второй его части.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА ВО ВТОРОЙ ЧАСТИ

Вторая часть в сценарии наиболее сложна. Как правило, где-то на 45-60 страницах сюжет начинает «буксовать» и начинающий сценарист всерьез задумывается о своем безработном будущем (*ох, как права 2-жа Сегер – прим. пер.*).

Большинство проблем, возникающих во второй части, как правило, связаны со сложностью переходов и размытости сюжетных линий. История перестает развиваться. Попробуем разобраться – почему?

Такие проблемы возникают и растут потому, что история теряет свой «хребет». Возможно, причина в отдельных сценах, которые уводят сюжет от основного содержания, или персонажи не действуют, а многословно говорят, или история развивается слишком медленно, или слишком быстро,

Хорошая завязка и динамичное развитие первой части необходимы для ясности происходящего во второй. Первое мощное поворотное событие должно заставить историю развиваться. Но необходимо учитывать и некоторые другие сценарные элементы, особенно, если вторая часть длится час или более.

СЦЕНАРНЫЕ ПЕРЕХОДЫ

Момент перехода одной сцены в другую называется **сценарным ходом**. По идее, все сцены должны лежать в русле событийного ряда, строиться на действии, приводящем к кульминации и развязке. Хотя это и слишком поверхностное описание функции сцен. Одни сцены необходимы для движения фабулы, другие - для развития сюжетных линий или характеров. Конечно, если каждая сцена будет подталкивать нас к кульминации, история будет выглядеть стройной и ритмичной.

Давайте попробуем проанализировать переходы от сцены к сцене с точки зрения развития всей истории. И поговорим о развитии характера от сцены к сцене.

В каждой хорошей картине существует точный событийный ряд. Рассмотрим конец первой сценарной части «Свидетеля» с точки зрения переходов от сцены к сцене.

- 1) *Маленький Самюэль утверждает, что Макфи - убийца.*
- 2) *Джон Бук приходит к Полю и говорит ему об этом. Поль просит хранить тайну.*
- 3) *Джон возвращается к себе. Его пытается застрелить Макфи. Джон понимает, что Поль замешан в убийстве.*
- 4) *Джон везет Рэчел и Самюэля на их ферму. В результате ранения Джон остается на ферме эмишей.*

Последняя сцена вводит нас во вторую часть, в течение которой развиваются взаимоотношения Джона и Рэчел, т.е. основная сюжетная линия.

Заметьте, что каждая из перечисленных четырех сцен перерастает в следующую. Переходы абсолютно **замотивированны** и активно двигают историю.

Помните, что сценарные переходы напрямую связаны с **мотивировками поступков героев**. Логика и построение сценарных переходов должна быть понятна не только Вам, но и зрителю. А вот как вы их будете делать – это зависит от степени Вашего таланта.

МОМЕНТ ДЕЙСТВИЯ

Мы уже встречались с этим понятием. Вернемся к нему еще раз, поподробнее.

Действие, продвигающее историю, состоит из моментов действия. Момент действия - это драматическое событие, которое влечет за собой определенную реакцию, как правило, двигающую дальнейшее действие. Если эта реакция зрима (не диалог) она обязательно двинет историю. Можно обозначить момент действия, как действие, дающее продолжение развития истории, сюжета, фабулы и т.д.

Моменты действия есть в каждой части сценария, но они совершенно необходимы во второй части, в которой сценарий легко «провисает».

Существует несколько типов моментов действия. Мы уже говорили с Вами о поворотных событиях - мощных стимулах развития истории, которые также относятся к моментам действия. Кроме них существуют еще:

- 1) *препятствие*
- 2) *усложнение*
- 3) *перевертыш*.

ПРЕПЯТСТВИЕ

Во многих картинах главный герой для достижения своей цели должен преодолеть массу препятствий, которые заставляют его или изменить тактику, или вынуждают принять какое-то новое решение и т.д. *Препятствие* - безусловно момент действия, поскольку оно заставляет героя совершать новые поступки.

Заметьте, как препятствие работает. Оно останавливает действие для того, чтобы герой, приняв решение, совершил новый поступок и таким образом продолжил бы действие. История почти не может развиваться без препятствий, хотя она может развиваться без кардинального изменения решения в отношении преодоления этого препятствия.

Например. Я - продавец. Я стучусь в дверь №1 и предлагаю свой товар, но мне говорят - «Нет». Я стучу в дверь №2- и получаю такой же ответ, стучу в дверь № 3 - и наконец мой товар покупают. В результате этого мой шеф меня повысит и я не буду ходить продавать товар.

На этом примере можно наблюдать, каким образом препятствие дает развитие действию. Мой товар не нужен за дверью №1 (препятствие) - я стучу в следующую (действие) и т.д. Но по-настоящему мощное развитие действия возникает тогда, когда мощное же препятствие преодолено.

В «Челюстях-1» можно увидеть хороший пример того, как препятствия усиливают и драматизируют действие в сцене поимки акулы:

Куинт безрезультатно пытается поймать акулу на леску. Акула рвет леску - 1 препятствие.

Они безрезультатно пытаются загарпунить акулу - 2 препятствие.

Они безрезультатно пытаются ее убить с помощью аквалангистской клетки - 3 препятствие.

Мартин закидывает в пасть акулы баллоны с кислородом и это убивает ее – 4 препятствие наконец преодолено.

Препятствия особенно часто встречаются, как правило, в триллерах, детективах, приключенческих фильмах, драмах и комедиях.

УСЛОЖНЕНИЕ

Усложнение - момент действия, который не дает мгновенного результата. Что-то случилось, но реакция наступит позже. А мы с нетерпением ожидаем этот результат.

Например, рассмотрим усложнения в «Тутси». Майкл переодевается в женское платье и становится Дороти для того, чтобы получить работу. Работа - его единственное желание. В первый же рабочий день Майкл (Дороти) встречает Джули. Сразу ничего не происходит, но мы понимаем, что что-то произойдет: мы понимаем, что Майкл (Дороти) влюбится в Джули. Майкл (Дороти) встречает Джули на 29 странице сценария, а ответное чувство со стороны Джули возникает лишь на 61 странице.

Во время первой встречи они только замечают друг друга (отрывок из сценария):

Джули Филипс, симпатичная блондинка, исполнительница главной роли в ТВ-шоу, проходит мимо Дороти в тот момент, когда последняя роняет листы с текстом. Дороти опускается на колени, чтобы собрать листы и вдруг замечает, что позади нее ей помогает собирать листы Джули.

ДОРОТИ: О, дорогая, я не могу найти четвертую страницу.

ДЖУЛИ: Им это абсолютно безразлично.

Джули собирает листы. Они обе встают. Джули вручает Дороти листы с текстом, понимающе улыбаясь и подбадривая.

ДЖУЛИ: Не думайте о камере, думайте о чем-нибудь хорошем...

Джули уходит. Дороти провожает ее взглядом. В дверях Джули оборачивается и жестом подбадривает Дороти.

Ничего не произошло во время первой встречи. Но из взгляда Майкла (Дороти) мы понимаем, что ему понравилась Джули. Спустя 32 страницы Джули просит «ее» прийти на именины:

ДЖУЛИ: Дороти... Я знаю, вы ожидаете это услышать, но нам действительно надо завтра отснять двадцать девять страниц текста, и я попросила бы Вас порепетировать со мной. Мы заодно и пообедаем. Тем более, что у меня именины.

Взаимоотношения вырастают от усложнения (встреча) до ответной симпатии (приглашение на именины).

В «Тутси» есть еще одно усложнение, когда Брюстер встречает Дороти (Майкла) и решает поухаживать за ней. Опять-таки результат этого приходит не сразу, а во второй

части, когда Брюстер приходит под окна Дороти (Майкла) и распевает жуткие серенады.

Еще одно усложнение - отец Джули влюбляется в Дороти (Майкла). Он встречает Дороти в самом начале второй части, но развитие эта сюжетная линия получает лишь в конце части.

Усложнение - достаточно редко встречающийся момент действия. Он может быть лишь в определенных случаях, когда действительно необходим. Анализируя усложнение надо сказать о трех присущих ему чертах:

Усложнение никогда не дает мгновенного результата, но заставляет зрителя ожидать чего-то.

Усложнение - это начало новой сюжетной линии, но оно не тормозит, а, наоборот, дает дальнейшее развитие истории.

Усложнение, как правило, всегда работает на главное стремление героя.

Из-за Джули, Брюстера и Леса Майкл не может быть больше Дороти, даже если пострадает его карьера. Потому что его истинное желание - быть счастливым, а счастлив он может быть, когда открыто сможет любить Джули. Поэтому эти усложнения - моменты действия, в конечном итоге приводящие сюжет к развязке.

ПЕРЕВЕРТЫШ

Наиболее мощным моментом усиления действия является перевертыш, поворачивающий ход событий на 180 градусов, направляющий развитие истории от плюса к минусу и от минуса к плюсу. Перевертыш является даже более мощным стимулом развития истории, чем поворотные события, о которых мы с Вами уже говорили.

Перевертыши могут быть внешними (действенными) и внутренними (эмоциональными). Они могут переворачивать действие или эмоции героев.

Например, в «Челюстях» жители курортного городка празднуют свое избавление от акулы-убийцы. Но сообщение Мэтта о том, что акула жива, переворачивает и круто меняет настроение жителей. Это пример опционального (внутреннего) перевертыша. Чувство жителей меняется от радости к страху.

Перевертыш может быть первым или вторым поворотным событием в истории; в таком случае он является и мощным стимулом дальнейшего развития истории, и хорошим сценарным переходом из одной части в другую,

Например, в «Свидетеле» Джон Бук абсолютно уверен в своем шефе, Поле, поэтому он смело сообщает ему о том, что Макфи - убийца. Выстрелы в гараже круто меняют положение дел. Джон понимает (*и главное, это понимает зритель*), что Поль тоже замешан в преступлении. В данном примере перевертыш совпадает с первым поворотным событием, значительно усиливая его.

Препятствие дает новое развитие сюжету. Усложнение, хотя и не сразу, но тоже развивает сюжет. Перевертыш же буквально катапультирует всю историю, заставляет ее стремительно развиваться в совершенно ином, неожиданном направлении. В силу того, что перевертыш - отличный способ сценарного перехода, как правило, в сценарий присутствует три - четыре таких момента действия.

Один из блестящих примеров перевертыша (и мощнейшего поворотного события),

который буквально взрывает сюжет сценария, есть в фильме «Игра со слезами» («The Crying Game», 1993). В этой картине, претендовавшей на "Оскара" по шести категориям и получившей одного - за лучший сценарий, а также удостоенной приза МКФ в Женеве, есть один совершенно сногшибательный сюжетный поворот. И режиссер Нил Джордан вместе с продюсером публично обращались с просьбами к журналистам, к телевидению и радио не разглашать главный сюрприз сюжетной коллизии и рассказывать разве что самую «затравку» фильма. Посмотрите этот замечательный фильм – и тогда Вы поймете, о чем речь.

ЭПИЗОД И СЦЕНА

Сцены в каждом сценарий соединяются друг с другом с помощью сценарных переходов, т.е. таких моментов действия, которые влекли бы за собой следующее действие (действие-реакция-следующее действие).

Часто такие группы сцен (действие-реакция-следующее действие) возникают вокруг какой-то одной мини-истории, имеющей свою завязку, развязку и кульминацию, и существующей в общей сюжетной структуре. Такие мини-истории называются **эпизодом**. Как правило, эпизод по времени занимает от трех до семи минут.

Как правило, все сцены эпизода происходят в *один относительно небольшой временной отрезок*. И часто объединяются *одним местом действия*.

Конечно же, бывает и так, что эпизод состоит из одной большой сцены. Например, знаменитый диалог гангстеров в кафе «У дяди Боба» - начало фильма «Бешеные псы».

Запомните – эпизод состоит из сцен, а не наоборот. Начинаящие сценаристы (да и не только они) часто путают эти понятия.

Эпизоды, как и другие моменты действия, могут существовать в любом месте сюжета - от завязки до развязки. Они могут быть расписаны на 10 страниц, а могут происходить и всего на 1 странице.

НЕКОТОРЫЕ ПРОБЛЕМЫ СО СЦЕНАРНЫМИ ПЕРЕХОДАМИ

Проблемы сценарного перехода, соединения сцен и развития дальнейшего действия в результате такого соединения - одна из самых распространенных проблем.

Как правило, такие проблемы возникают в результате плохой выстроенности сюжета, неясности каких-то отдельных его элементов - поворотных событий или завязки, или неясной трехчастной структуры.

Многие пытаются решить проблему перехода с помощью максимального насыщения истории действием, что не приводит к ясности, а наоборот, только запутывает и раздражает.

Часто хороший сценарный переход заменяют ускоренностью действия, что тоже приводит к плачевному результату - зритель не успевает понять, что произошло и в результате теряет интерес.

Суммировав все вышесказанное, постарайтесь ответить на следующие вопросы:

1. Как Вы использовали моменты действия? Каким образом происходит развитие - с

помощью действия или через диалог?

2. Какие типы моментов действия присутствуют в моем сценарии? Препятствие, усложнение или перевертыш? Где они употреблены? Как часто?

3. Сколько эпизодов в моем сценарии? Как они «работают» на историю?

4. Хорошо ли выверен сюжет, все ли ясно?

Запомните, что до тех пор, пока Ваш сценарий строится на действии, вызывающем реакцию и следующее действие, до тех пор история, которую Вы рассказываете, развивается. Для этого Вам не обязательно использовать какие-то грандиозные события - катастрофы, землетрясения и т.д. - это могут быть элементарные человеческие поступки. Главное, чтобы история развивалась с помощью физического действия, диалога, эмоционального воздействия. До тех пор пока будет существовать связь между одной сценой и последующей - Ваш сценарий будет существовать. Он может быть более повествовательным и менее динамичным, чем «Беги, Лола, беги» или «Леон», но он все равно *обязательно* будет иметь какое-то развитие, логичность рассказа, ясность и т.д.

Проанализируйте, какие типы моментов действия Вы используете в сценарии, чем «поддерживается» история во второй части. И не бойтесь драматичности описываемых Вами событий.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

ЦЕЛЬНЫЙ СЦЕНАРИЙ

Любой вид искусства тяготеет к гармонии. Слушая музыку, рассматривая картину, или наблюдая за действием, мы испытываем внутреннее желание ощущения цельности. Различные формы искусства различными способами достигают цельности в гармонии. Музыка - ритмами и мелодиями. Иногда какой-либо музыкальный инструмент ведет свою тему - основную тему - через все музыкальное произведение. Музыкальная тема обязательно имеет начало, развитие и кульминацию, часто - повторы музыкальной темы.

В живописи такое ощущение цельности всего полотна создается с помощью определенного колорита. В архитектуре - в результате многочисленных повторов оконных проемов и арок, масштабов, соотношения частей и всего здания, пропорций.

В киноискусстве также необходимо стремиться к ощущению целостности и гармонии. И достигается это с помощью предсказаний и свершения их, повторяющихся мотивов, повторов и контрастов.

ПРЕДСКАЗАНИЯ

В детективах очень часто используется прием: нам показывают нож, который потом становится орудием убийцы. Это наиболее частое использование предсказания в фильмах. Предсказание - некая информация, данная в диалоге или в визуальном ряду, предсказывающая какое-то последующее действие, которое произойдет в истории фильма.

В «Назад в будущее-1» несколько необычное использование предсказания, за счет которого достигается постоянное напряжение, дельность и юмор.

Подробная разработка взаимоотношений между прошедшим временем и настоящим, внимание к деталям - вот откуда такая цельность всей картины.

Это приводит нас ко второму типу предсказания, когда информация дается в одном контексте, а совершается в другом. Это вид предсказания, когда информация дается как бы походу, почти случайно, а в результате она становится очень важной и неожиданной. Заметьте, насколько важной оказывается информация о башенных часах в «Назад в будущее-1».

В самом начале фильма в течение разговора Марти и Дженифер о том, как они проведут выходные, проезжающий мимо агитатор дает им листовку, призывающую сохранить городские башенные часы. Он упоминает время и дату, когда часы перестали работать год назад, из-за того, что в них попала молния. Дженифер берет листовку, но меняет ее функцию. Вместо того, чтобы сфокусировать внимание на информации о часах, она пишет на листовке для Марти «Я тебя люблю» и свой номер телефона. Позже когда Марти говорит о том, что ему совершенно необходимо вернуться в настоящее, он использует это любовное послание, как основную причину.

МАРТИ: Но я не могу оставаться в этом времени, Док. Я живу в 1985. Я должен вернуться. Моя девушка ждет меня, смотри, что она написала...

Он достает записку Дженифер, разворачивает ее и видит, что в этой листовке - информация о том, где и во сколько произойдет молния, разбившая башенные часы, так необходимая им для того, чтобы машина времени начала работать. Так же как и деталь (в данном случае - листовка), диалог тоже может играть роль некоторого предсказания: данный диалог в общем-то сделан в проброс и становится очень важным впоследствии: важна дата - 5 ноября 1955 года.

БРАУН: Это был день, когда я совершил путешествие во времени. Я стоял у туалетного столика и заводил часы и мне явилось видение, будто совершил путешествие в будущее. Оно преследует меня уже 30 лет.

Позже, когда Марти попадает к Брауну в 1955 год, он рассказывает ему о машине времени и говорит, что видение Брауну было верное.

Взаимоотношения матери и отца Марти в настоящем во многом зависит от их прошлого, В первой части мать Марти говорит о том, что Джордж (отец Марти) впервые поцеловал ее на школьных танцах, спасая от хулиганов. Если бы не поцелуй, она никогда не вышла бы за него. И, будучи в прошлом, Марти изо всех сил старается, чтобы на танцах его отец поцеловал его мать, иначе они не поженятся и, естественно, не будет его самого, Марти.

Заметьте, в этой картине нет случайных элементов, если что-то говорится в начале, обязательно «срабатывает» в конце.

ПОВТОРЯЮЩИЙСЯ МОТИВ

Повторяющийся мотив - это некий образ или звук, использующийся несколько раз на протяжении всей картины и углубляющий, усиливающий впечатление. Для того чтобы мотив работал, он должен быть повторен не менее трех раз. Если мотив применен хорошо, он обязательно направляет зрительское внимание в необходимом направлении.

Например, наиболее часто употребляемый мотив - звуковой. В «Челюстях» момент появления акулы сопровождается знаменитым характерным звуком-музыкой, что, безусловно, придает действию большую нервность и оттеняет происходящее.

В «Свидетеле» таким мотивом является зерно пшеницы. Зерно ассоциируется у нас со многими вещами - с простотой и естественностью, с природой, дающей жизнь, с простой крестьянской жизнью, которой живут эмиши и т.д. В течение всей картины зерно ассоциируется с естественностью, простотой, добротой, присущей живому.

ПОВТОРЕНИЯ И КОНТРАСТЫ

Все, что напоминает идею фильма или определенный образ, работающий на идею, может быть названо **повторением** (как тема в музыкальном произведении). Такие повторения могут быть даны с помощью изображения, какого-то звука, определенной чертой характера, или привычки героя, через диалог.

Например, если Вы рассказываете историю об алкоголике, Вам необходимо показать его несколько раз или в состоянии опьянения, или покупающего спиртное.

Часто в фильмах такую функцию несет повторяющийся флэшбек (воспоминание о каком-то событии, о том, что двигает поступками героя). Но только помните: излишне часто

повторяющийся, один и тот же флэшбек может стать назойливым и вызвать раздражение зрителя.

«Свидетель» - пример использования многочисленных повторов темы ненасилия - с помощью диалогов, всего образа жизни эмишей, образа зерна и т.д.

Повторения все время возвращают нас к теме, сюжету, идее. Ту же функцию выполняют контрасты, напоминая нам о том, что было в сравнении с тем, что стало. В том же «Свидетеле» - Джон Бук, поступая совсем не как эмиши - ударяет хулигана, - привлекая тем самым туристов и полицию.

Контрасты необходимы для сравнения. Они дают возможность полнее и глубже рассмотреть событие, или характер, потому что показывают их с различных или даже прямо противоположных сторон.

В «Челюстях» контраст между прелестью курортного городка и страхом пород акулой глубже характеризуют героев. В «Свидетеле» контраст между размеренной жизнью эмишей и бешеным ритмом города позволяют сравнить и решить, что лучше.

А теперь, после прочитанного выше, задайте себе несколько вопросов:

- 1. Выстреливает ли в последнем акте ружье, повешенное на стену в первом?*
- 2. Найден ли наиболее удачный путь или способ предсказания информации и отыгрыша?*
- 3. Найден ли визуальный образ - повторяющийся мотив - возвращающий нас к идее?*
- 4. Есть ли в сценарии контрастирующие сцены, характеры, действия, даже образы, делающие мой сценарий более драматичным и объемным?*
- 5. Вижу ли я сценарий целиком? Думал ли я об общей структуре, о целостности, созданной его отдельными частями?*

ЧАСТЬ ВТОРАЯ
РАЗВИТИЕ ИДЕИ

ГЛАВА ПЯТАЯ

КАК СДЕЛАТЬ ИДЕЮ КОММЕРЧЕСКОЙ

Каким бы хорошим сценаристом Вы ни были, и как бы ни был хорош Ваш сценарий, первый вопрос, который будет интересовать продюсера - коммерческий ли он? Продам ли я фильм, сделанный по нему?

И еще один немаловажный вопрос задает продюсер: а сколько будет стоить фильм по этому сценарию? Поэтому, особенно когда Вы пишете не на заказ, а для себя, есть смысл (компьютерная графика тоже стоит денег, и немалых) не описывать на 10 страницах Вашего сценария взрыв эскадры инопланетных звездолетов или на 15 страницах - Битву Народов при Лейпциге. И, прежде чем писать замечательный сценарий о Чингис-хане, немного подумайте о бюджете будущего фильма.

Многие имеют свои различные мнения о том, что значит «коммерческий» сценарий.

Кто-то считает, что взяв Джонни Деппа или Дмитрия Певцова на главные роли, сценарий автоматически становится коммерческим.

Кто-то видит коммерциализацию в некоем общем направлении, общем интересе к определенной теме, пытаясь определить эту тенденцию интереса, например – война в Афганистане или арабские бунты в Париже.

Кто-то думает, что обязательный успех принесет экранизация классики или бестселлера года. Но совсем не обязательно, что постановка «Собора Парижской Богоматери» или «Преступления и наказания» принесет огромные дивиденды. То же касается и экранизации романов, например, Марининой.

Кто-то считает, что сиквел (продолжение) уже снятого коммерчески успешного фильма и дальше принесет удачу. Но при этом, что делать дальше? «Рокки I», «Рокки 2», «Рокки 3»? Наверное. Но как быть с «Криминальным чтивом-3»? или «Гладиатором-5»? Как правило, для дописывания такие истории невероятно сложны.

Во всех этих теориях о коммерческом сценарии, безусловно, есть свои слабые стороны. Мы же поговорим о безусловных элементах коммерциализации сценария, которые не зависят от того, дружит ли автор с Джонни Деппом, чтобы пригласить его на роль, или нет.

ТРИ ОБЯЗАТЕЛЬНЫХ ЭЛЕМЕНТА УСПЕХА

Размышляя о коммерциализации сценария, необходимо всегда помнить, что успех никогда не зависит только от какого-то одного элемента. Рассмотрим три безусловных элемента, делающих сценарий коммерческим:

- 1. ОБРАЩЕНИЕ К ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ЦЕННОСТЯМ*
- 2. ОРИГИНАЛЬНОСТЬ*
- 3. СЦЕНАРНАЯ СТРУКТУРА.*

Упустив из виду хотя бы один из этих элементов, можно быть уверенным в коммерческом провале.

В предыдущих четырех главах мы подробно говорили с Вами о том, что такое структура сценария. Если рассказанная история притянута за уши, если она не вызывает чувства, если она холодна как нос у собаки - она вряд ли будет куплена. Конечно же, до нас доходят и фильмы, не имеющие стройной, выверенной структуры и эмоции. Но такие опыты крайне редки. Как правило, наилучшие картины, имеющие колоссальный кассовый успех (не важно, нравятся они лично Вам или нет) - «Звездные войны», «Титаник», «Инопланетянин», «Король-Лев», - имеют отличную сценарную структуру, потому что это - одно из первых условий успеха.

Структура, сама по себе (т.е. схема), без творческой обработки мало что значит. Когда продюсер спрашивает: «Оригинальна ли идея?», «Остросюжетен ли сценарий?» - на самом деле, как правило, он имеет в виду: «Будет ли она интересна зрителю?» «Остросоциален ли сценарий?». Естественно, что без талантливого вмешательства сценариста, никакая, даже самая острая тема или отлично выверенная сценарная схема не будет иметь коммерческого успеха.

Однако и талантливости сценария тоже мало для его успеха. В нем должны быть еще элементы кассовости и элементы зрелищности. Казалось бы, кассовость - это такой элемент, который заставлял бы зрителя смотреть картину и, соответственно, платить за билет. Выбор первоклассных артистов и нашумевшее имя режиссера, плюс продюсер уровня Сола Заентца ("Пролетая над гнездом кукушки", "Амадеус", "Английский пациент" и др.) - безусловная составляющая кассового успеха.

Однако кассовость зависит не только от «упаковки» картины знаменитыми именами. Есть еще один безусловный, и, пожалуй, самый важный элемент кассового успеха, заставляющий людей хотеть смотреть картину.

В основном люди ходят смотреть кино, потому что картина что-то рассказывает им о жизни, о жизненных ситуациях, о них самих, наконец. Зритель идентифицирует себя с героями, живет в истории фильма. Зритель связывает жизнь экранную со своей. *Взаимосвязи* - вот ключевое слово к понятию кассового успеха. Есть несколько способов того, как люди связывают происходящее на экране с собой. Осознание этих связей, безусловно, поможет Вам привнести элемент кассового успеха в сценарий.

КАК ОПРЕДЕЛИТЬ «ВЗАИМОСВЯЗИ»

Универсальная идея

Большинство фильмов, имевших колоссальный зрительский и коммерческий успех, строились на идеях, апеллирующих ко всем слоям населения, – вне зависимости от возрастного, имущественного, расового и других цензов. В этих картинах было что-то, что полностью захватывало практически каждого зрителя в любой стране и заставляло его еще и еще раз пересматривать фильм. Это что-то - универсальная идея, лежащая в основе фильма. Идея, заставляющая людей *идентифицировать* себя с происходящим на экране, рассказывая им о том, что с ними уже было, либо то, что они еще хотели бы пережить в мечтах. Такая идея всегда заставляет зрителя *сопереживать* герою и событиям фильма.

Во многих случаях такая идея, как правило, выражается очень просто:

«Успех неудачника». Эта идея является универсальной, потому что почти все люди, независимо от их происхождения и социального положения, в той или иной степени были в роли такого неудачника и имели или хотели бы иметь успех. «День сурка», «Шоу Трумана»

и «Форрест Гамп» - типичные примеры реализации такой идеи.

«Месть» - еще одна универсальная тема. Конечно, не все из нас способны на поступки, совершенные Медеей или леди Макбет, но в какой-то степени почти все бывали обижены и желали возмездия. Так что «Рембо. Первая кровь» и «Гладиатор» во всей полноте удовлетворяют эту потребность.

«Торжество человеческих чувств» - еще одна очень понятная зрителю идея. В качестве примера приведем такие фильмы, как «Красотка», «Летят журавли», «Черная кошка, белый кот», «Долгая помолвка», «Берегись автомобиля», «Амели».

Почему мы все с вами любим смотреть фильмы «о красивой жизни», где богатые люди становятся еще богаче? Потому что подсознательно каждый из нас не прочь был бы все *это* иметь – и, наверное, поэтому, наши мамы и бабушки не отрываясь, смотрели бесконечное мыло «Богатые тоже плачут» или старую, но добротную экранизацию романа Сидни Шелдона «Если наступит завтра».

Есть темы, рассчитанные на определенную возрастную категорию. Если Вы знаете демографию своей аудитории, Вы сможете определить универсальную для этого региона идею фильма. Ну, к примеру, если там более 50% населения в возрасте от 14 до 30 - тогда Вам необходимо писать сценарии для фильмов типа «Очень страшное кино», «Американский пирог», «Евротур», «Переполох в общежитии» и т.п.

Вы можете заметить, что все эти темы как правило очень точно апеллируют к ПСИХОЛОГИИ, ЭМОЦИЯМ И МИРОЩУЩЕНИЮ рядового зрителя.

И учтите – хотя Вы и сценарист, но для того, чтобы понять – что же все-таки хочет посмотреть человек в зрительном зале, Вам необходимо много и активно учиться. Изучать человеческую психологию, следить за настроениями людей, политическим климатом в мире, очень много читать (и не только сценарии) плавать по Интернету и т.д. В общем – Вам надо очень-очень много знать.

Коммерческое в международном климате

Большинство успешных коммерческих фильмов апеллировало к интересу, возникшему вокруг определенной скандальной ситуации в стране или мире. Вспомните картину «Китайский синдром» (*China Syndrome, 1979, реж. Джеймс Бриджес*), которая вышла через три недели после аварии на американской атомной станции. Естественно, что она имела огромный успех у зрителя. Или «Военные игры» (*War Games, 1983, реж. Джон Бэдэм*), вышедшие во время напряженности вокруг ядерной опасности и компьютерного бума. Большинство картин с Сильвестром Сталлоне было обращено к интересу людей вокруг политического климата 80-х годов. Фильмы, обращенные к какой-либо современной социальной проблеме, как правило, имеют успех.

Поэтому людям, занимающимся производством фильмов так необходимо *слышать* время, настроения и чаяния людей. К примеру, гонка ядерных вооружений, так волновавшая всех нас в течение почти двух десятилетий, вероятно, будет волновать еще какое-то время. Терроризм - уже вряд ли будет как-то волновать (*тут госпожа Сегер, увы, изрядно ошиблась – прим. пер.*). Так же сейчас вряд ли будут популярны Ваши сценарии, рассказывающие о режиме в Советском Союзе или о событиях Вьетнамской войны.

Типическое, сегодня всех волнующее - неременное условие коммерческого успеха. Но не менее важное условие - индивидуализация истории, очеловечивание ее.

Индивидуализация идеи

Индивидуализация или очеловечивание идеи опирается на два элемента – **описание** и

предписание. Описание говорит нам о том «как бывает», в предписание - о том «как может быть».

Мы не раз видели так называемые «жизненные» фильмы, индивидуализация идеи в которых строилась по принципу описания. Герои в них попадали в очень жизненные ситуации и поступали так, как поступаем мы с вами. Иными словами такие картины (вне зависимости от жанра) опираются на непосредственный жизненный опыт зрителя: «Ирония судьбы», «Амели», «Старухи» и т.п.

Принцип предписания показывает нам наш идеал. Это так называемые *героические* фильмы. Герой поступает так, как мы бы хотели поступать. Он - воплощение наших иллюзий и грез: «Гладиатор», «Рокки», «Зорро» и т.п.

Описательный и предписывающий элементы могут быть даны в трех видах: **физиологически, психологически и эмоционально.**

В описываемом принципе физиологически («как это бывает»), впервые влюбившийся прыщавый герой пятнадцати лет, наверное, должен краснеть, чувствовать неловкость, смущение и т.д. Психологически он, скорее всего, будет внутренне неуверен, возможно, он начнет копировать футбольную звезду, т.к. не будет уверен в своих качествах. Эмоционально, он, скорее всего, будет очень раздражителен, иррационален, будет хотеть одиночества, подвержен срывам.

Если Вы делаете предписывающий фильм («как это может быть») - Ваш герой должен быть лидером класса или футбольной звездой. Физически он должен быть хорошо сложен, высок, красив; психологически он должен быть уверен в себе и своих начинаниях, уметь принимать решения и совершать поступки; эмоционально, он, вероятно должен быть открытым, веселым или, наоборот, замкнутым, немногословным и мужественным.

В большинстве картин зрителей привлекает как раз такие способы идентификации - «как бывает» - что заставляет нас переживать, потому что это было бы с нами. Или «как может быть» - восполнение наших желаний и иллюзий. Часто внутри картины один принцип перерастает в другой - от неуверенности к героизму («Рокки»). В этом, кстати, еще одно объяснение коммерческого успеха универсальной идеи «успех неудачника». Принцип персонификации, очеловечивания героя - не только универсальный способ привлечения зрителя, но и возможность индивидуальных, личностных трактовок характеров и поступков.

Ставка на человеческие желания

Нередко приходится слышать, когда продюсер задает автору вопрос: «На что Вы ставите?» Если не ясно, к каким чувствам апеллирует Ваш сценарий, естественно, он не найдет отклика в зрительских сердцах и, естественно, никогда не будет куплен.

Безусловно, потребность в еде, питье, сне относится к самым насущным человеческим потребностям, и многие картины строятся на этом. Но помимо этого уровня, существует еще масса уровней человеческих потребностей, желаний или амбиций.

Известный психолог Абрахам Харольд Маслоу (Абрам Маслов) разработал семичастную иерархию человеческих желаний, которая объясняет чем и почему мы руководствуемся в жизни. Сценаристы, ставящие в своих сценариях под угрозу одно из этих человеческих желаний, несомненно, вызовут интерес публики.

1. *Переживания.* Масса хороших фильмов кажутся нам таковыми, потому что заставляют нас переживать. Переживание - одно из самых главных наших потребностей. Таково свойство человеческой природы. Мы хотим переживать, поэтому с легкостью идентифицируем себя с героем, попавшим в сложную или даже экстремальную ситуацию. И

мы по-прежнему переживаем за графа Монте-Кристо, на экране роющего подземный ход из темницы, хотя сюжет книжки знаем с детства.

2. *Безопасность*. Это также абсолютно естественное и одно из самых главных желаний человека. Мы сидим у себя дома за закрытой дверью, а на экране Чужой доедает экипаж звездолета. Мы любим попереживать, а это тем более приятно, когда внутренне ты чувствуешь себя в безопасности. Критические ситуации, в которых оказывается герой, нас очень интересуют, мы пытаемся поставить себя на его место, но при этом твердо знаем, что реальная опасность нам не грозит.

3. *Общение, дружба, любовь*. Человек - существо социальное, общественное, и одним из важнейших желаний его является потребность в общении, дружбе, любви. Простое человеческое общение, возможность контакта, взаимопонимания, семейные отношения, чувство к жене и детям - занимают невероятно большое место в жизни человека. Естественно, также темы, разыгранные в кино, не могут не волновать. И мы любим Кудряшку Сью и его непутевого папашу.

4. *Благополучие* - не менее важная потребность человека. Нас всегда волнует «на каком свете» мы находимся, как выглядим, что о нас думают другие. Человек страдает от сравнения и утешается от сравнения. Идентификация себя с героем или суперменом восполняет несуществующее в жизни. Поэтому каждый из нас хоть на минуту, но представлял себя Бэтмэном или Никитой.

5. *Потребность в знании*. Мы рождены любознательными. С первых до последних дней нас интересуют какие-то проблемы, мы ждем ответы на интересующие нас вопросы. Фильмы, апеллирующие к этому нашему желанию, восполняют пробелы в нашем знании, дают возможность заглянуть в неизведанное и т.д. Вот и не можем мы оторваться от зрелища путешествий Люка Скайуокера по Вселенной.

6. *Духовное*. Так же одна из основных потребностей человека, замученного повседневными проблемами, суетой и бесконечной гонкой. Хочется остановиться, оглядеться, приобщиться к чему-то высокому. Иногда это потребность приобщиться к религии или к чьему-то философскому опыту. Как правило, найти идентифицированное выражение этого желания крайне сложно, т.к. оно абстрактно. Но иногда существуют достойные примеры – и мы с замиранием сердца смотрим «Страсти Христовы».

7. *Осознание себя*. У каждого человека наступает такой момент желания осознать кто ты и откуда, зачем живешь, и что совершил. Это поиски своего места в жизни. Как правило, такой опыт, показанный на экране - крайне индивидуальный и вряд ли может помочь нам в разрешении таких своих проблем. Апеллируя к этому желанию человека, вряд ли можно собрать большую аудиторию, т.к. это очень абстрактные понятия и крайне индивидуальные для каждого. Однако и здесь есть достойные примеры – достаточно вспомнить «Зеркало» Тарковского.

Некоторые проблемы коммерциализации сценария

Уильям Голдман в своей книге «Путешествие к экрану» сделал вывод: «Никто не знает ничего». И очень часто к этому выводу приходит большинство продюсеров, пытающихся выяснить для себя формулу успеха фильма. Все крайне субъективно – **готовых рецептов нет, и не будет**. Только по готовой картине можно утверждать прав был продюсер или нет. Никто из специальных агентов Голливуда, ни один социолог, ни один продюсер или редактор не мог на 100% предсказать и запрограммировать успех, к примеру, «Звездных войн», или «Криминального чтива», или «Ведьмы из Блэр» до того, как картины вышли на

экран и сделали колоссальные сборы. К сожалению, это так, но это совсем не значит, что не следует пытаться вычислить успех фильма, предсказать его будущее. Очень часто авторами сценариев движет лишь желание самовыразиться безотносительно точки зрения массовой публики, которая потом будет смотреть их картину. Очень часто (особенно начинающие сценаристы) на вопрос: «Для кого ты пишешь этот сценарий?», напыжившись, отвечают: «Для себя!». Часто сценаристы полагаются на режиссеров, актеров и считают, что они сами придадут картине кассовость. Безусловно, все создатели проекта в какой-то степени ответственны за коммерческий успех картины, но в первую очередь и в большей степени - сценарист, потому что кино – это прежде всего драматургия.

Поэтому прежде, чем начинать новый сценарий, попробуйте задаться совсем-совсем простым вопросом: «А для кого я все это пишу?».

Услышать, что волнует сейчас людей, найти с помощью экрана связь с ними очень сложно. Аспекты коммерциализации не всегда ясны и поэтому, особенно в первых сценариях начинающих авторов, не особенно тщательно разработаны. Часто не ясна тема сценария, или их несколько прямо противоположных друг другу и т.д., и работа по переписыванию сценария стопорится.

Есть один, достаточно продуктивный способ исследования всех этих проблем, осуществляемый по принципу «грозди» или «пучка». Подумайте о главной идее вашего сценария - «Мальчик отправляется в прошлое на машине времени» или «Человек охотится за акулой». Возьмите чистый лист бумаги и в центре напишите Вашу идею, выраженную в одном предложении. А по кругу записывайте все ассоциации, связанные с ней. Размышляйте в русле общечеловеческого, того, что мы называли индивидуализацией, персонификацией идеи. Подумайте о том «как это бывает в жизни» и «как могло бы быть». Родственная ли Ваша идея каким-либо социальным тенденциям? Универсальна ли, т.е. интересна ли она большинству? Какие произведения литературы или какие фильмы она Вам напоминает?

Давайте попробуем выстроить такой «пучок» вокруг идеи «Челюстей-1». Когда Вы начнете выстраивать свой «пучок» вокруг одной, главной, просто выраженной идеи, начнут обязательно появляться другие по поводу главной. Какие-то идеи Вам будут больше, нравиться, какие-то меньше. Вы почувствуете, как они взаимодействуют с главной идеей и Вам обязательно станет понятнее, про что Вы хотите написать сценарий. Вот пример сценарного «пучка»:

*Наше отношение к
экономическим
проблемам*

*В контрасте - наше
отношение к акулам*

*Идея дружбы.
Возможно, не один,
а два охотника?*

**«Человек, охотящийся
за акулой-убийцей»**

*Э.Хемингуэй
«Старик и море»*

*Принести человеческие
интересы в жертву
денежным*

*Дети героя в
опасности*

Действие происходит

*в курортном городке в
летний праздник
или уик-энд*

Проделав эту несложную операцию с карандашом и бумагой и накидав несколько бредовых идей, Вы, наверняка, обнаружите, что некоторые «отпочковавшиеся» идеи явно достойны ближайшего рассмотрения и обдумывания. К примеру, если в своем фильме Вы хотите затронуть тему дружбы и человеческой взаимопомощи, Вам надо поразмышлять о том, сколько и какими должны быть Ваши герои. Предположим, Вы хотели иметь двух героев, охотящихся за акулой, но возможно для более полного раскрытия темы дружбы и любви, Вам понадобится еще и третий персонаж - женщина.

Когда Вам станет яснее, про что Вы собираетесь снимать кино и писать сценарий, ответьте себе на следующие вопросы:

1. Могу ли я выразить то, про что я собираюсь писать, в одном предложении («в одном предложении» - это то, что в Голливуде называется «лог лайн» - сюжет и идея Вашего сценария должны уложиться в 25 слов, не более – прим. пер.)? Укладывается ли мое про что или тема в придуманную историю и наоборот?

2. Через что выражается идея или тема моего сценария - через характеры, через действие, или через диалог? Помогает ли выражению идеи задуманный образный, т.е. визуальный ряд? Уберегся ли я от прямой декларации идеи?

3. Существуют ли помимо главной, еще и сопутствующие идеи? Если - да, то не противоречат ли они главной?

4. Подумал ли я, что лично меня привлекает в этой истории, кому я симпатизирую, кому - нет, трогает ли она меня? Подумал ли я о том, почему зритель должен смотреть этот фильм? Что будет привлекать его внимание, интерес, вызывать чувство?

Когда Вы определите для себя связь между Вашим материалом и будущий зрителем, когда будете уверены, что Ваш сценарий человечен, эмоционален, что это необходимо для зрителя, тогда Вам необходимо будет исследовать еще одну очень важную проблему, пожалуй, самую сложную, - Вам надо будет попытаться создать **миф**.

ГЛАВА ШЕСТАЯ

СОЗДАНИЕ МИФА

У каждого на нас свой жизненный опыт. Все мы, путешествуя по жизни, как-то развиваемся, меняемся. Опыт каждого из нас крайне индивидуален, но при этом, в каких-то случаях, и универсален, т.е. понятен всем. Каждый влюблялся, воспитывал детей, ссорился с родителями, мучился от непонимания, страдал от неразделенной любви и т.п. и т.д. Подробности, нюансы у всех были разные, совершенно на чужой опыт не похожие, но суть - всегда одна. Каждый влюблялся по-своему, индивидуально, но - влюблялся, и это - универсально для всех. Более того, такие универсальные жизненные ситуации универсальны для наших предков и будут универсальны для наших потомков, потому что они общечеловечны, они - наш исторический опыт. История любви Джона и Рэчел в «Свидетеле» - это и история Ромео и Джульетты, и Тристана и Изольда, и Париса и Елены.

Такие ситуации, или сюжеты - универсальные для всех - называются мифом. Они базируются на общечеловеческой культурной традиции. В них черпают свое вдохновение все: от древних греков до современных авторов.

Миф - такая жизненная ситуация, которая *больше, чем правда*. Большинство ситуаций правдивы, т.к. кто-то индивидуально их проживал. Они были - они факт. Миф – больше, чем правда, потому что они проживаются или будут прожиты каждым из нас. Это ситуации близкие и понятные каждому.

Иногда мифом становится чья-то индивидуальная жизнь - какого-либо крупного полководца, или ученого, или художника. Их влияние на жизнь настолько велико и настолько обширно, что волей-неволей мы начинаем идентифицировать себя с ними, видим в их деяниях отражение наших малых поступков.

Иногда мифом может стать некий собирательный образ, предположим, представителя поколения или нации. Во всяком случае, миф - это «история над историей».

В своей книге «Герой в тысячах лиц» («Тысячеликий герой») Джозеф Кэмпбелл (*эта книга, к счастью, уже переведена на русский и издана в России. Обязательно ее прочтите! прим.пер*) собрал все элементы, формирующие героический миф. Поразмышляйте о них в свете, к примеру, «Звездных войн» или «Гладиатора», и Вам станет понятнее, почему миллионы людей еще и еще раз ходили на просмотр этого фильма и как применять миф при написании сценария.

Героический миф имеет несколько специфических моментов и опирается на все героические истории. Они включают в себя информацию о том, кто такой герой, к чему он стремится и как меняется в течение истории. Собственно героический миф - это путь к героизму. Этот универсальный процесс впитывает в себя все частные истории, как это было сделано в трилогии «звездный войн».

ГЕРОИЧЕСКИЙ МИФ

1. В большинстве героических историй, вначале, герой появляется как негерой. Он погружен в обычную среду, окружен обычными людьми, совершает обычные поступки, И в

«Звездных войнах» мы видим Люка Скайуокера молодым, простым человеком. Его не устраивает работа, он недоволен жизнью и поэтому он хочет перелететь на другую планету и поступить в Академию. Такова завязка большинства мифов. Таким мы видим героя до начала его приключений.

2. Потом что-то случается в жизни героя. Это мощный катализатор, который заставляет историю двигаться. Это может быть расстрел семьи Матильды продажными копами («Леон»), или появление призрака отца («Гамлет»), или голограмма принцессы Лейлы, как в «Звездных войнах». В какой бы форме ни существовал этот катализатор, он всегда толкает героя на необыкновенные приключения.

3. Часто бывает так, что после первого вызова герой продолжает бездействовать, остается дома. В «Звездных войнах» Люк получает второй знак к отправлению в путешествие - Оби-Ван Кеноби просит его о помощи - Люк возвращается домой, чтобы собраться и, обнаруживает, что его дом и семья уничтожены Империей Зла. Теперь он лично заинтересован в отъезде и отправляется в путешествие.

4. В любом путешествии герой сначала получает помощь. Причем, как правило, эта помощь приходит неожиданно, как в сказке - или от прохожего, или от старушки, от животного - в результате герой достигает своего благодаря этой помощи. В «Звездных войнах» Оби-Ван Кеноби - идеальный персонаж такого «помощника». Он обычный в таких мифах тип учителя героя, показывающего Люку Путь среди Сил. Учитель, чьи наставления продолжают оставаться в силе даже после его смерти. Кеноби - обязательный персонаж, обладающий специальными знаниями и информацией. Кеноби дает Люку лазерный меч, с помощью которого тот сможет победить Зло. С ним и отправляется Люк в свое дальнейшее путешествие.

5. Теперь герой готов войти в тот неизведанный мир, в котором он из обычного должен превратиться в необычного. Здесь начинается трансформация героя и завязка его героических подвигов. Как правило, этот момент совпадает с первым поворотным событием и вводит нас во вторую часть. В «Звездных войнах» Люк и Кеноби выясняют планы отца принцессы Лейлы - собрать остатки Мятельных Сил. С этого события история начинается.

6. Теперь начинаются многочисленные трудности и испытания, которые герой должен преодолеть, совершив массу подвигов» приближающих его к главной цели. В «Одиссее» Гомера это борьба с Циклопом, остров поющих Сирен, остров Лотосов; в древнегреческой мифологии - 7 подвигов Геракла; в «Звездных войнах» - Люк должен добраться до Миллениум Фалкон, пробравшись через шторм и пролетев гиперкосмос. Он должен преодолеть метеоритную бурю после взрыва планеты Альбран. Он должен пробраться к Умирающей планете и успеть забрать принцессу.

7. В какой-то момент герой должен попасть в экстремальную ситуацию, близкую к смертельной. Люк попадает в такую ситуацию, но успевает произнести заклинание и тем самым спасается. Очень часто этот «черный момент» - второе поворотное событие, после которого все худшее уже позади.

8. Теперь герой достигает желаемого, но приключения его еще не кончаются. Люк спасает принцессу, но окончательные трудности еще не преодолены. Это - начало третьей части, ведущей к кульминации и развязке.

9. Дорога домой всегда изобилует сложностями. В сказках героя напоследок за углом обязательно поджидает Змей Горыныч (робот-убийца Т-Х, любитель ночных бабочек и по совместительству маньяк Баффало Билл и т.п.) и герой в последний раз сражается с ним. В

«Звездных войнах» таким препятствием является решение Сил Зла взорвать Мятажную планету. Часто сценаристы называют это **финальной схваткой**.

10. Перед тем, как история закончится, мы должны увидеть изменения, произошедшие в жизни героя. Он должен «возродиться» уже в качестве героя, изменить свой социальный статус (пастух превращается в принца) или получить вознаграждение (жениться на принцессе). Иначе говоря, должно исполниться его главное желание. Мы только что привели пример классической «Героической истории», в которой герой свершил массу подвигов и выполнил массу трудных заданий. Однако, трудности сами по себе никогда не бывают целью. Они преодолеваются ради чего-то, в случае «Звездных войн» - ради любви Люка к принцессе и ее спасения и нового мира, который он создал.

Героический миф может иметь массу вариантов, герои могут преследовать массу целей. Но сюжет мифа всегда остается одним и тем же. Герой вызывается для Подвига, получает Помощь от Учителя, совершает массу подвигов, в процессе которых и превращается собственно в Героя, и в конце, достигнув цели, меняет свой первоначальный Статус.

МИФ О ВОСКРЕСЕНИИ

Помимо героического, таким же популярным является миф о воскресении, когда герой, потерявший покой или какие-то нравственные ориентиры, вынужден покинуть дом, чтобы вернуться, обретя себя (возвращение блудного сына). Универсальность этого мифа заключается в общечеловеческом желании самоусовершенствования и нахождении гармонии. Как правило, *расстройство* героя может быть либо физическим, либо психологическим, либо эмоциональным, либо все три сразу. Трудности, испытания и главное лекарство - любовь, возвращают героя к жизни.

Джон Бук в «Свидетеле» в первой части - малообщительный, замкнутый человек, отрицательно относящийся к семейной жизни. Джон весь в себе. Выстрелы в гараже выводят его из этого состояния. Теперь он - вынужденный изгнанник. Начинается процесс его трансформации.

Ранение Джона в начале второй части заставляет его остаться на ферме эмишей. Он близок к смерти. Постепенно активная полицейская жизнь города вытесняется для него размеренной деревенской жизнью со своими маленькими радостями и сельским трудом. Джон меняется. Из одиночки он превращается в общинного работника. Он работает вместе с эмишами, наслаждаясь плотницким трудом. Он проникается чувством к Рэчел и ее сыну Самюэлю, постигает первые уроки любви.

В третьей части он спасает жизнь Рэчел и, поймав Поля, *изменившись*, не убивает его. И, хотя Джон не выиграл принцессу, он выиграл любовь. Он нашел себя. Джон в третьей части совсем не такой, как в первой.

КОМБИНАЦИИ РАЗЛИЧНЫХ МИФОВ

Многие истории комбинируют в себе несколько мифов. К примеру, «Тутси» - реминисценция из многих шекспировских пьес, у которого многие персонажи

переодеваются в мужское или женское платье и таким образом выдают себя за иного. Комбинации различных мифов в «Тутси», в результате которых герой (Майкл) достигает своей цели (любовь и работа), дают нам абсолютную уверенность, что картина будет иметь успех.

АРХЕТИП

Миф включает в себя определенный тип героя. Такой тип называется **архетипом** (Впервые это понятие употребил Августин Блаженный, однако в психологический, философский и литературоведческий обиход его ввел Юнг. Под архетипом имеется в виду тот тип в душе, который происходит от греческого слова «*tipos*» - удар, отпечаток. Архетип – древняя, схематичная целесообразность сущего. Это бессознательное содержание, и соответственно, оно изменяется по мере его восприятия тем индивидуальным сознанием, на поверхности которого возникает. Вне такой конкретной формы осознания (проекции) архетип сам по себе недоступен восприятию. Иначе говоря, архетип всегда воспринимается как архетипический образ. Юнг использовал термин архетип для обозначения бесформенной эмоциональной структуры, которая определяет как инстинктивное поведение, так и изначальные представления. Архетип - основное, хотя и бессознательное средство передачи практически-важного жизненного опыта из поколения в поколение, выраженного впервые как мифологический мотив. Мотив состоит, если душа вопрошает о смысле обнаруженной ею жизни и желает принять его в эмоциональном, практическом и совершенном измерении до всяких рассудочных определений. Юнг писал, что уже само слово архетип предполагает наличие того, что дает отпечаток - прим. пер).

Архетип может существовать в виде некой модели для подражания или же в виде собирательного типического образа.

Ранее, мы говорили об Оби-Ване - старике-учителе, который наделяет героя определенными знаниями. Это - архетип матери, которая всегда помогает сыну своими званиями и интуицией. Этот образ очень часто дает герою какой-то конкретный предмет, помогающий ему в дальнейшем - или амулет, или меч.

Большинство мифов содержит в себе и *темную фигуру* - некую силу, мешающую герою в его деяниях. Это тоже архетип.

Очень часто в кино появляется архетип плута, обманщика, который все время путает действие, мешает герою, сбивает его с пути. Очень часто в роли такого плута выступает шаловливый мальчишка, или, к примеру, дьявол. Образ этот может быть как положительный, так и отрицательный. «Легенда о Тиле Уленшпигеле» построена на этом архетипе, даже «Том Сойер» содержит в себе его черты. Таких архетипов много.

(Хотя это и не имеет прямого отношения к профессии сценариста, не поленитесь и прочтите, например, классический труд К. Юнга «Символ и архетип». А также мы Вам настоятельно рекомендуем книгу культуролога Джона Кавелти «Приключение, тайна и любовная история: формульные повествования как искусство и популярная культура» и книги Нортропа Фрая. Прим.пер.)

«МИФИЧЕСКИЕ» ПРОБЛЕМЫ И ИХ РАЗРЕШЕНИЕ

Мы все росли вместе с мифами. В детстве нам читали сказки, сейчас мы читаем Библию. Мифы - часть нас. Кто-то из кинематографистов использует миф более часто и удачно, кто-то - менее. Лукас и Спилберг, несомненно, относятся к первой категории. Они оба говорят о своих привязанностях к «детским» историям, и о желании донести эти истории до зрителя, о том, как героические фильмы еще в юности повлияли на них. *(Лукас говорил, что прототипами Оби-Вана стали отдельные персонажи, сыгранные японским актером Тосиро Мифуне. В действительности Лукас даже хотел пригласить Мифуне на роль Оби-Вана, но студия «Фокс» не дала на это согласия. Лукас часто упоминает фильм «Скрытая Крепость» как один из фильмов своей юности, оказавших огромное влияние на создание его фантастической эпопеи. прим. пер)*

Благодаря мифу их картины становятся более объемными и глубокими, чем простое закрученное кино. В чем, к примеру, такой успех «Рембо»? Не думаю, что все согласны с его патриотической и даже моральной установкой. Дело в том, что Сталлоне мастерски использует в своей картине чисто американский миф о войне-одиночке.

Поиск мифа в современной истории - крайне важная часть работы. Для того, чтобы найти, определить этот миф, Вам неплохо бы перечитать сказки братьев Гримм, или мифы Древней Греции. В них вы найдете богатейшую пищу для написания новых сюжетов. Однако важно помнить, что не следует переносить миф в сценарий в чистом виде.

Работая над мифом в сценарии, ответьте себе:

1. *Какой миф я использую в сценарии? Какие элементы мифа я использую? Какие кажутся пропущенными?*

2. *Никого из персонажей я не пропустил? Какие персонажи необходимы для приключений героя?*

3. *Могу ли я придать мифу новое измерение, сделав героя простым, наивным, слабым?*

4. *Меняется ли мой герой в течение истории?*

5. *Использовал ли я строгую трехчастную структуру для воплощения мифа, с первым поворотным событием, начинающим приключение и со вторым событием, влекущим за собой «черный» момент в жизни героя?*

Не бойтесь вариаций на тему мифа. Но ни в коем случае не начинайте работу над сценарием с мифа. Пусть он сам вырастет из придуманной Вами истории. Развитие, углубление мифа - часть процесса переписывания. Сначала придумайте хорошую историю, а потом углубите ее с помощью мифа.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ
РАЗВИТИЕ ХАРАКТЕРА

ГЛАВА СЕДЬМАЯ

ОТ МОТИВИРОВКИ К ПОСТУПКУ: СКВОЗНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Большинство хороших сценариев крайне просты. Их можно пересказать в двух словах:

- забавный Инопланетянин приземлился на землю и потом вернулся домой,
- Марти перелетел в прошлое на машине времени и вернулся в настоящее,
- Майкл переоделся в женское платье, чтобы найти работу, влюбился, заработал массу осложнений и скинул грим.

Сценарии, а затем и фильмы становятся живыми, наполненными, способными вызывать чувство благодаря населяющим их характерам.

Характеры влияют на развитие истории, потому что они чего-то хотят, совершают поступки и тем самым меняют ход развития истории.

В начале любой истории есть какой-то побудительный мотив, заставляющий героя стремиться к какой-то цели. Для этого ему необходимо совершить определенное количество действий.

Так же как и сюжет имеет определенную линию развития, зависящую от завязки, центрального вопроса и кульминации, так и характер на протяжении сценария совершает определенное *сквозное действие*. Сквозное действие характера зависит и выстраивается по принципу **мотивировка - действие – достижение цели**. Все три элемента должны быть ясны и понятны. Тогда зрителю будет понятно, что хочет герой, почему он этого хочет, и что ему необходимо совершить для достижения цели. Если один из элементов цепи мотивировка - действие – достижение цели, будет пропущен, линия характера станет непонятной и нелогичной.

МОТИВИРОВКА

Мы много раз смотрели картины, в которых непонятно почему герой совершает те или иные поступки. Это очень раздражает зрителя, потому что он практически *всегда* неосознанно ставит себя на место героя. Если мы не можем понять, почему герой совершает именно этот поступок, нам не понятно, что он хочет и, в результате, мы теряем интерес к происходящему.

В подобных случаях проблема - в слабой мотивировке поступков героя, ее неясности, неразборчивости. Ваша история может быть не очень крепко сколочена, но мотивировки героев должны быть стальными!

Мотивировка - объяснение действий героя - заставляет характер развиваться. Это своего рода катализатор развития истории. И как любой катализатор, мотивировка может быть дана через действие, через диалог или через ситуацию.

Действенная мотивировка - самое сильное средство развития. Убийство заставляет Джона Бука («Свидетель») начать расследование.

Мотивировка, данная через диалог, менее сильна. В «Романе с камнем» писательница

Джоан Уайлдер узнает, что ее сестра в опасности по телефону.

В «Тутси» дана ситуативная мотивировка. Картина начинается того, что Майкл три раза пробует на роль и три раза ему отказывают. Он - безработный актер, что является неоспоримой мотивировкой его дальнейших действий.

Часто мотивировки поступков героев не показываются, а объясняются, что неплохо бывает в романах, но малоэффективно в драме. Есть два наиболее часто встречающихся способа объяснения - экспозиционный монолог или диалог, а так же флэшбек.

Во многих сценариях мотивировкой поступков героя является его предшествующая жизнь. Это означает, что герой должен достаточно долго говорить, рассказывать о своей предшествующей жизни для того, чтобы объяснить последующие поступки. Это, как правило, информативно, но малодраматично.

Флэшбек также более информативен, нежели драматичен. Часто авторы начинают с показа каких-то событий, а затем с помощью флэшбеков дают им объяснение.

Флэшбек не очень хорошее объяснение происходящему по нескольким причинам. Во-первых, мотивировка дает развитие истории, а флэшбек тормозит ее, т.к. по своей сущности ищет объяснения в далеком прошлом. Во-вторых, если мотивировка поступкам героя случилась давно, то и история должна быть начата давно. А если история начинается только сейчас, то и мотивировка этому должна случиться только сейчас.

Флэшбек апеллирует больше к деталям, нежели к драматическому моменту. Флэшбек воздействует скорее на подсознание или сознание героя (и зрителя), нежели на конкретное событие, дающее истории развитие.

Это совсем не означает, что никогда нельзя пользоваться флэшбеками. Иногда флэшбеки необходимы для сохранения определенного стиля картины, или для достижения определенной тематической идеи.

Может возникнуть вопрос - «Если мне не следует использовать флэшбек, то каким образом мне начать историю, как мне ее объяснить?» Часто для такого объяснения и начала развития авторы используют какую-либо кризисную ситуацию в жизни героя. Когда для героя его старая жизнь кончилась и начинается новая. И это объясняется (и понятно зрителю) буквально в двух словах. Рэчел в «Свидетеле» после смерти мужа готова к новому этапу в своей жизни, в «Звездных войнах» силы зла хотят уничтожить Вселенную, что побуждает силы Добра воспротивиться этому.

ЦЕЛЬ

Результатом мотивировки является движение героя к какой-то определенной цели. Главный герой что-то преследует, чего-то хочет. Мотивировка толкает героя в определенном направлении. Цель его движения - к кульминации. Цель, преследуемая героем - необходимая составляющая драмы. Часто, к сожалению, слышишь (хуже всего, если этот вопрос задает Вам продюсер) такой вопрос: «А что хочет Ваш герой?» Без ясной, понятной цели невозможно понять движение истории, ее суть. Цель связывает воедино характер и кульминацию истории. Кульминация наступает, когда герой достигает своей цели.

Однако, для того, чтобы цель по-настоящему работала, необходимы три условия:

Во-первых, цель, которую преследует герой, должна быть близка и понятна нам, она

должна воплощать наши идеалы. Т.е. мы должны обязательно хотеть, чтобы герой достиг своей цели.

Во-вторых, кто-то помимо героя должен мешать герою достичь своей цели. Герой должен прикладывать максимум усилий для достижения ее. Тогда мы, безусловно, станем его союзниками.

В-третьих, герой обязательно должен меняться в результате борьбы за свою цель. Потому что конечная цель - изменение к лучшему самого человека, в данном случае - героя. Без этого все бессмысленно.

ДЕЙСТВИЕ. ПОСТУПОК

Для того, чтобы достичь своей цели, герой вынужден совершить ряд действий, поступков. В жизни нам трудно поверить в искренность (и полюбить) тех людей, которые говорят, что хотят чего-то и ничего для этого не делают – это применимо и к экранным героям. Необходимы какие-то усилия для достижения своей цели. Если мы рассмотрим мотивировки, поступки и цели персонажей из различных фильмов, они будут выглядеть следующим образом:

Фильм	Мотивировка	Действие	Цель
"Роман с камнем"	Телефонный звонок от сестры + Обнаруженная карта	Джоан прощается со своим агентом, она отправляется в Картахену, тонет в реках, рискует быть ужаленной змеей, претерпевает массу трудностей для того, чтобы	спасти сестру
"Назад в будущее"	Профессор отправляет Марти в прошлое	Марти борется с хулиганами, пытается заставить отца поцеловать мать, просит профессора найти топливо для того, чтобы	вернуться в настоящее

ПРОБЛЕМЫ, ВОЗНИКАЮЩИЕ СО СКВОЗНЫМ ДЕЙСТВИЕМ

Неясная мотивировка поступков героев - наиболее распространенная ошибка многих сценариев. Часто случается, что мотивировка находится где-то в диалоге, но действие развивается стремительно, а мы часто не очень внимательно слышим диалоги или не понимаем взаимоотношений в каком-то месте фильма. И в результате - не понимаем всего фильма.

Часто мотивировку необходимо повторить или дать и через действие, и через диалог.

Часто бывает трудно определить, сколько информации необходимо дать зрителю, чтобы он вошел в историю. Начинающие авторы дают слишком много, опытные, порой - слишком мало.

Проблемы, возникающие со сквозным действием, чаще зависят от мотивировки или действия, чем от цели. Как правило, цель бывает ясна. Однако иногда герой не достигает своей цели.

Поймите, что зритель идет смотреть кино, в котором актер действует, а не разговаривает. Однако герой бездействует. Это может работать в первой части картины, но если он продолжает бездействовать и во второй, мы теряем интерес к происходящему. Часто герой, бездействуя, заставляет нас думать, что основная история еще не началась, поэтому надо или избежать этой ошибки, или использовать как прием.

Первым делом при переписывании сценария Вам необходимо убедиться, что Вы написали сильные характеры. Часто во многих сценариях слишком много информации, затушевывающей ясную мотивировку поступка, действие и цель.

Если Вы чувствуете, что Ваш сценарий страдает слишком большим количеством *говорильни*, Вам необходимо начать с экспозиционной части. Найдите все места, где герои объясняют свои поступки, рассказывают о своем прошлом. Уберите эти места из сценария.

Затем проверьте флэшбеки. Если они описательны в большей степени, чем драматичны, выкидывайте их тоже.

Есть ли в сценарии ясный катализатор-мотивировка? Постарайтесь сделать ее визуально понятной.

Постарайтесь заменить все диалоги, объясняющие действие.

Ясна ли цель героя еще в первой части? Совпадает ли кульминация и основная цель героев?

Теперь сфокусируйте свое внимание на том, чего не хватает после купюр. Попробуйте, заменив диалог на действие, сократить сцены. Есть замечательное правило профессиональных сценаристов: «Объединяйте героев и сцены». Это значит, что например, вместо трех второстепенных героев Вы делаете одного, но очень выразительного. А вместо пяти скучных диаложных сцен делаете одну – но действенную. Выясните, что именно задерживает развитие, а что делает толчок и движение? Ответьте себе на следующие вопросы:

1. Действие ли или диалог дают мотивировку поступкам моего героя? Ясен ли мотив, в результате которого герой начинает действовать? Знаем ли мы, почему он действует?

2. Какова цель моего героя? Достаточно ли она грандиозна, чтобы увлечь героя все три части сценария?

3. Активен или пассивен мой герой в достижении своей цели? Необходимо ли это действие истории? Если это действенное кино, нашел ли я наиболее мощные действия? Если психологическое – нашел ли я сюжетные ходы для развития?

4. Если я использую флэшбеки, экспозиционные монологи и бэкстори - необходимы ли они? Могу ли я вырезать этот материал?

5. Могу ли я объяснить сквозное действие героя в нескольких словах? Понятно ли как линия героя взаимодействует с сюжетной линией?

Мотивировка, действие и цель дают движение и направление развития истории. Есть еще один важный элемент, необходимый в сценарии. Это составляющая любой драмы - **конфликт**.

ГЛАВА ВОСЬМАЯ

КОНФЛИКТ

Конфликт - основа любой драмы. Это база, на которой драма строится. Роман может быть философичным, стихотворение лиричным, но драма должна быть конфликтна. Это правило остается всегда независимо от того, что Вы делаете: комедию, трагедию, фарс или полицейский фильм. Конфликт - ключ, открывающий любую драматическую форму. Без него Вы можете иметь интересные характеры, ситуации и отдельные эпизоды, но сценария у Вас не будет.

Конфликт возникает тогда, когда сталкиваются различные *интересы*. Один победит, другой проиграет. Каждый преследует свою цель. На протяжении всего фильма мы смотрим за тем, как борются противоположные интересы.

Конфликт возникает из многочисленных ситуаций и форм. Существуют различные типы конфликтов и некоторые из них более подходят для драмы, чем другие. Стрельба, автокатастрофы, битва орков с эльфами и пр. не самый удачный способ выражения конфликта. Есть масса иных способов и хороший сценарий использует эти способы для выражения многочисленных конфликтов.

Есть пять основных видов конфликтов, на которых базируются истории:

1. *ВНУТРЕННИЙ*,
2. *ВЗАИМООТНОШЕНИЙ*,
3. *СОЦИАЛЬНЫЙ*,
4. *СИТУАЦИОННЫЙ*,
5. *КОСМИЧЕСКИЙ*.

Некоторые из них чаще встречаются, чем остальные, а некоторые более подходят для драматических форм.

ВНУТРЕННИЙ КОНФЛИКТ

Когда герой не уверен в себе, в своих действиях, или в своих желаниях - он находится в конфликте с самим собой. Такого рода конфликт хорошо работает в романе и более проблематичен для выражения в драме.

Часто сценаристы используют закадровый текст или экспозиционную часть для выражения внутреннего конфликта. Такой прием надо использовать очень аккуратно, чтобы не превратить сценарий в радиопьесу. Хотя в современном кино есть и хорошие примеры подобного рода использования приема закадрового голоса: «Путь Карлито», «Оружейный барон» и т.п.

Часто внутренний конфликт может быть выражен через чувства к какому-либо иному лицу. В «Тутси» Майкл говорит Джефу о своих чувствах к своей новой ипостаси - Дороти.

МАЙКЛ: Я надеюсь, я выгляжу лучше. Я чувствую, что она (Дороти) так

замечательна.

Заметьте, как коротко это описание.

Раздается телефонный звонок.

МАЙКЛ: Не снимай трубку.

ДЖЕФ: Почему?

МАЙКЛ: Это, возможно, звонят Дороти...

ДЖЕФ: Ты дал им этот номер?

МАЙКЛ: Мне пришлось. Они могут меня вызвать в любой момент.

ДЖЕФ: Я отвечу и спрошу, что передать.

МАЙКЛ: Нет. Я не хочу, чтобы они думали, что я живу с женщиной.

ДЖЕФ: А если это мне звонят по важному делу? Ответь как Дороти.

МАЙКЛ: Я не могу ответить как Дороти. А если это Санди?

ДЖЕФ: Или моя Диана? Как я объясню присутствие женщины?

МАЙКЛ: Ну, хорошо, извини.

ДЖЕФ: Послушай, сколько это может продолжаться? Я нахожусь у себя дома. Но я ничего не смогу сделать, я не могу даже ответить по телефону? Сколько это будет продолжаться?

Здесь Вы видите очень хороший вариант использования внутреннего конфликта, когда внутренний конфликт выплескивается на кого-то внешнего и перерастает в иной конфликт - взаимоотношений.

К примеру, я пришел домой в раздражении и ударил собаку, собака меня укусила. Мой внутренний конфликт вылился в конфликт между мной и собакой.

КОНФЛИКТ ВЗАИМООТНОШЕНИЙ

Большинство таких конфликтов строится на противоречии целей и желаний героев. В «Свидетеле» это конфликт между копом Джоном Буком и его начальником Полем. Конфликт взаимоотношений может быть поводом ко всему фильму, а может завязывать лишь одну сцену в фильме. Классический пример мощного конфликта взаимоотношений – это конфликт между Гамлетом и его дядей Клавдием – новым королем.

СОЦИАЛЬНЫЙ КОНФЛИКТ

Во многих картинах конфликт разворачивается между одним человеком и группой людей - мафией, бюрократией, правительством, семьей, корпорацией и т.д. Такой конфликт называется социальным, т.к. сталкиваются интересы отдельных социальных групп или группировок с человеком - как правило, положительным героем - борющимся с ними. Часто на этом строятся сценарии триллеров.

СИТУАЦИОННЫЙ КОНФЛИКТ

В 70-е годы были распространены фильмы, в которых герой попадал, в ситуации кризисные – ситуации жизни-смерти. Именно тогда родился новый жанр кино – *фильмы-катастрофы*. Хотя такие ситуации вызывали интерес, сочувствие и даже сопереживание, конфликт в них все же решался на уровне взаимоотношений. В 70-е в таких картинах типа уже классического «Аэропорт» (по роману Артура Хейли) первоначальный конфликт именно ситуационный. Дана определенная ситуация (катастрофа, землетрясение) в которой по-разному начинают проявлять себя персонажи. Однако без конфликтов во взаимоотношениях персонажей, порожденных ситуацией, главный, ситуационный конфликт долго держаться не может.

КОСМИЧЕСКИЙ КОНФЛИКТ

В некоторых картинах конфликт возникает между человеком и Богом или человеком и Дьяволом. Космический конфликт зиждется на взаимоотношениях человека и каких-либо сверхсил. Такой конфликт может быть лишь первопричиной, которая потом обязательно должна вылиться в конфликт взаимоотношений. («Амадеус» - Сальери проклинает Бога, но вымещает ненависть на Моцарте).

НЕКОТОРЫЕ ПРОБЛЕМЫ С КОНФЛИКТОМ

Существует множество проблем с конфликтом сценария. Часто они возникают из-за слишком большого количества конфликтов, так что не ясен основной. Или в сценарии слишком много отрицательных персонажей и главный герой *теряется* в них. Часто конфликт меняется от одной части сценария к другой, что мешает восприятию. Иногда конфликт отсутствует вовсе.

Масса проблем возникает при попытке переводе (экранизации) романа в сценарий. Конфликт в романе лежит в области психологии героев, описанной нам. Описательную часть бывает крайне сложно без потерь перевести в визуальную. Как правило, в романах присутствует конфликт внутренний. Для перевода его в сценарий необходимо придумать выходы внутреннего конфликта в конфликт взаимоотношений.

Часто картины, снятые по какому-либо литературному произведению более описательны, нежели драматичны. Используется закадровый голос, или главный герой не имеет своих оппонентов, что тоже ведет к описательности. Или конфликт первой части совершенно не похож на конфликт во второй.

Однако есть, на мой взгляд, хороший способ перевода литературного произведения (романа) в сценарий. В большинстве случаев фабульные линии романа так или иначе связаны с внутренними переживаниями героев, их дальнейшими поступками и т.д. В этой связи возможно фабульную линию превратить в сюжетную (т.е. внутренний конфликт превратить в конфликт взаимоотношений, действенный). Тогда основная сюжетная линия, дополненная такими вот небольшими линиями, станет яснее и объемнее.

Работая с бестселлером «Кристи» (*Знаменитый роман Кэтрин Маршалл. Мы не знаем, какую экранизацию романа имела в виду Л. Сегер в восьмидесятых, когда писала эту книгу, но есть экранизация 2002 года – «Кристи», реж. Чак Боумен. прим. пер.*) мы столкнулись с абсолютно такими же проблемами. Основное внимание в этом романе уделено

взаимоотношениям Кристи с Богом. Это – *основной конфликт* романа – и отнюдь не действенный. И эта тема раскрывается через историю молодой девушки, которая в 1912 году приехала в Аппалачи учительствовать. Ее непростые взаимоотношения с учениками, с доктором и министром, и непрекращающаяся вражда, мешающая им жить в согласии и дружбе.

В романе тема вражды - небольшая сюжетная линия. В процессе переработки романа в сценарий мы *вытащили* эту линию на первый план, хотя в романе Кристи больше наблюдает, чем принимает участие во вражде. Тем самым мы заставили Кристи быть более действенной, более активной. Мы скомбинировали многие сцены и характеры, какие-то сцены выкинули вообще, таким образом, значительно активизировали действие. Приблизив Кристи к реальной вражде, мы тем самым нашли способ выражения внутренних конфликтов, существующих в романе.

При экранизации романа как правило, необходима новая перебалансировка сюжетных и фабульных линий, реорганизация сцен для того, чтобы основной конфликт был более понятен.

Мы с Вами уже обсуждали проблемы мотивировки, поступка и цели. Добавим к этому еще и *конфликт*.

Когда Вы определяете конфликт, постарайтесь как можно яснее определить для себя цели, которые преследуют борющиеся стороны, в результате чего конфликт и возникает. К примеру, изобразив схематично линии «Свидетеля»: линию Поля и линию Джона, мы получим следующую картину:

МОТИВИРОВКА КОНФЛИКТ	ДЕЙСТВИЕ	ЦЕЛЬ
<p>Джон должен найти убийцу</p> <p>Поль понимает, что он вычислен Джоном</p>	<p>Джон прячется на ферме <u>эмишей</u> в поисках выхода из ситуации</p> <p>Поль пытается убить Джона</p>	<p>Джон хочет доказать, что убийца Поль</p> <p>Поль хочет убить Джона до того, как тот докажет его виновность</p>

Заметьте, насколько диаметрально противоположны стремления Джона и Поля. Разрабатывая конфликт, необходимо думать о том, чтобы максимально сильно его выразить. В методе Станиславского актер должен найти максимально точную формулировку, выражающую его стремления. Например, если в данной сцене герою необходимо получить какую-либо информацию, актер может сформулировать свои действия в таком предложении: «Я должен получить эту информацию», однако такая формулировка слаба. Будет лучше, если он найдет иную форму: «Я должен вытащить из него максимум необходимой мне информации, чего бы мне это не стоило». Такая формулировка ведет к максимально сильному действию героя.

Определив цели и желания Ваших героя и антигероя, определив, в чем именно заключается конфликт между ними, обратите внимание на другие персонажи. Вы должны максимально подчеркивать свой основной конфликт с помощью второстепенных конфликтов.

Ответьте на следующие вопросы:

- 1. Кто мой герой и антигерой? В чем между ними конфликт? Это конфликт взаимоотношений? Или социальный, ситуативный, космический?*
- 2. Как выражается этот конфликт? Использовал ли я для выражения конфликта действенный ряд или диалог?*
- 3. Использовал ли я иные малые конфликты для наиболее полного выражения основного?*
- 4. Связывает ли конфликт основную линию картины со сквозным действием героя?*

ГЛАВА ДЕВЯТАЯ

СОЗДАНИЕ МНОГОПЛАНОВОГО ХАРАКТЕРА

Часто в критике фильмов присутствуют слова «нет развития характера». Развитие характера - необходимое условие хорошего сценария. На пути к своей цели герой обязательно должен меняться, к ним что-то должно произойти. Хорошо выписанный характер обязательно как-то влияет на развитие истории, так же как и сама история влияет на характер.

Ранее мы с Вами говорили о том, как характер влияет на развитие сюжета в «Свидетеле», «Тутси», «Назад в будущее». Характеры в этих картинах написаны полнокровно и нетрадиционно. Каждый из них становится еще более интересным в развитии истории, открывающей все новые грани характеров.

В коммерческих фильмах мы часто встречаемся с типическими характерами, которые можно описать по физическому принципу одним-двумя словами: герой, супермен, доктор Зло и т.д. Иногда это главные герои, иногда - второстепенные. Как правило, такие одноплановые, картонные характеры значительно обкрадывают фильм, делают его предсказуемым для зрителя.

Есть *три* способа раскрытия и развития характера:

- *посредством размышлений героя, позволяющих показать его философско-нравственную позицию,*
- *с помощью поступков героя, состоящих из определенных действий,*
- *с помощью эмоций героя, раскрывающих его внутренний мир и переживания.*

Как правило, в картинах используется один или два способа раскрытия характеров. Таким образом, возникает типический характер. Например, Джеймс Бонд - типический характер. Он стопроцентный герой. Он характеризуется действием. Мы ничего не знаем о его переживаниях и внутренних стремлениях (за исключением того, что он любит спать с симпатичными женщинами и обожает убивать злодеев). Его эмоциональная жизнь абсолютно закрыта для нас, он непроницаем. Мы никогда не видим его в состоянии страха или растерянности, жестокости или аффекта и т.д. Вы можете представить себе рыдающего Бонда?

Типические характеры довольно распространены: безутешная вдова (эмоция), ученик богослова (философия, размышление), шериф с Дикого Запада (действие).

Каждую из этих категорий мы обсудим в отдельности. Размышление - способ раскрытия характера, опирающийся на философию героя. Поступок - способ, через действие раскрывающий характер. Эмоция - раскрытие внутреннего мира героя – и, соответственно, характера.

ФИЛОСОФИЯ (РАЗМЫШЛЕНИЕ И ПОЗИЦИЯ ГЕРОЯ)

Философия характера - наиболее сложная вещь для изображения. Характер, который

слишком много размышляет на отвлеченные, абстрактные темы становится малоинтересным, вялым, существующим посредством диалога (а то и монотонного закадрового монолога), а не действия и т.д. Однако, всякий полнокровный характер имеет свою философию. Герой обязательно верит во что-то - в религию, в свободу, в Бога, в мать и т.д. Вера героя во что-либо заставляет его в различных ситуациях по-разному поступать, совершать различные действия.

Характер обязательно должен иметь какую-то определенную позицию, определенное отношение к жизни. Эта позиция может быть позитивной или агрессивной, всепрощенческой или карающей и т.д. Все хорошо написанные характеры обязательно имеют какое-то определенное отношение к жизни: кто-то смотрит на мир через розовые очки, а кто-то, наоборот, через черные. В отношении героя мы больше узнаем через его позицию, выраженную через действие, чем через высказанную словами философию. К примеру, если человек говорит, что любит людей и тут же убивает кого-то, мы с Вами прекрасно понимаем, что на самом деле он не любит людей.

Поэтому есть смысл в самом начале написания героя сформулировать для себя его жизненную позицию – напишите для себя небольшое эссе о философских и моральных взглядах Вашего героя. И Вы точнее будете управлять его действиями в сценарии.

Еще раз - позиция, выраженная через определенное действие, значительно более мощный способ раскрытия характера, чем выраженная через диалог философия героя.

ПОСТУПОК (ДЕЙСТВИЕ)

Действие - это кровь и плоть любой драмы, любого драматического произведения. В романе есть возможность опираться в большей степени на чувствования и переживания героя, его размышления над смыслом жизни и т.д., выраженные посредством описательных мест. В драме важно действие. Действие делится на две части: решение действовать и само действие.

Когда мы смотрим фильм, мы следим за действием, происходящим на экране. Момент *принятия решения* героем дает нам возможность понять ход его мыслей, дает нам возможность увидеть мучительный процесс нравственного выбора. Этот момент, как правило, очень важен. Джеймс Бонд никогда не мучается принятием решения, он сразу действует. Но Гамлет в «Гамлете» размышляет перед принятием решения.

В «Тутси» мы видим комедийную сцену, в которой Майкл должен быстро решить, что делать. Он ждет Санди на обед. В ванной комнате он замечает платье, на котором написано «для Дороти» и он хочет его спрятать, до того, как Санди пришла. В тот момент, когда он пытается его спрятать, открывается дверь:

САНДИ: Майкл, давай не пойдем сразу обедать... Побудем немного здесь.

Майкл оборачивается и, пытаясь загородить собой злополучное платье для Дороти, кидается к Санди.

МАЙКЛ: Санди... Я... Я хочу тебя!

САНДИ: (удивленно) Ты хочешь меня?

МАЙКЛ: Да, я хочу тебя!

И мы смеемся над мгновенной реакцией и придумкой Майкла.

Джон Бук в «Свидетеле» решает не трогать Рэчел ночью, когда он видит ее принимающую душ, и это один из наиболее значительных – и лирических (в полицейском фильме!) моментов в фильме.

Решение ведет к определенным действиям, которые просто необходимы для развития характера. Характер может быть активен по-разному: может выслеживать, оберегать, скрываться, обманывать и т.д. и т.д. Действие замечательно прежде всего своей возможностью двигать историю вперед.

Но только не идите по пути плохой кинодраматургии, когда в Вашем сценарии герой сначала долго рассказывает другу, что он в октябре решил вплавь преодолеть Волгу, потом на экране два часа плывет через нее, а потом еще целую ночь рассказывает любимой – почему он это сделал. Не надо много объяснять – зритель далеко не глуп.

ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ ЖИЗНЬ (ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ОТКЛИК)

Часто в картинах совершенно не присутствует эмоциональная жизнь героя, или присутствует в очень небольшом количестве. Эмоциональная жизнь героя дает нам возможность понять его отношение к жизни или отношение его окружения к нему. Такое отношение героя может быть вызвано как отрицательными, так и положительными моментами.

Эмоциональная жизнь персонажа собственно определяет его характер и отношение к жизни. Экстраординарные ситуации вызывают такой же экстраординарный ответный эмоциональный отклик. Часто в картинах показывается какое-то мощное действие или столкновение каких-либо сил и т.д. Как правило, такие мощные события оказывают и какое-то мощное воздействие на характер - он начинает действовать и т.д. Но нам необходимо знать не только о том, что предпринял герой, куда он поехал или полетел, но и какой эмоциональный отклик в его душе вызвало это событие, каким образом оно отразилось на его настроении, мыслях, чувствах и т.д. Если мы не видим таких изменений в эмоциональной жизни героя, то мы вряд ли станем ему сочувствовать, он будет нам просто непонятен или безразличен. Нам необходимо видеть все оттенки эмоциональной жизни героя, вместе с ним почувствовать его переживания, тогда он станет нам понятен, близок и дорог.

ВЗАИМОСВЯЗАННАЯ ЦЕПОЧКА

Такая цепочка - философская позиция, действие, эмоциональный отклик - позволяет нам увидеть героя объемно, на всех уровнях. Философия героя или его позиция дают нам понять о его отношении к жизни, которое в свою очередь заставляет героя совершать определенные действия, вызывающие в свою очередь, определенные переживания, находящие эмоциональный отклик в наших душах.

Вся цепочка, таким образом, выстраивает непосредственно характер, который существует в истории с определенными желаниями, действиями и эмоциями и обязательно заканчивает историю, если происходит *трансформация* одного из звеньев этой цепи.

ТРАНСФОРМАЦИЯ

В хороших картинах один из героев (как правило - главный) обязательно меняется в процессе развития истории. Как правило, герой меняется в лучшую сторону – хотя бывает и наоборот. Трансформация может быть экстремальной (на 180 градусов) или же умеренной. К примеру, в «Свидетеле» присутствуют следующие трансформации:

- 1. Начальная позиция:** Джон Бук - бесчувственный, издерганный человек.
- 2. Умеренная трансформация:** Постепенно выясняется, что Джон Бук - чувственный, человечный, несмотря на то, что он остается таким же сильным, смелым и решительным.
- 3. Экстремальная трансформация:** Джон остается в общине эмишей и практически становится одним из них.

Строго говоря, для того чтобы характер изменился, ему необходимо в этом помочь, т.е. сам по себе он измениться не может, а только под воздействием каких-либо обстоятельств – а вот их придумываете Вы.

Для того, чтобы такая трансформация произошла, необходимо определенное (довольно значительное) сценарное время. Изменение не может произойти на нескольких страницах. Трансформация характера - медленный, постепенный процесс, в течение которого мы фиксируем изменение характера в различных стадиях, с различных сторон, в различных ситуациях и в его *поступках*. Мы наблюдаем решение характера поступить именно так, а не иначе, мы видим определенные эмоциональные отклики героя на меняющуюся определенную ситуацию и, наконец, мы видим определенное действие, совершаемое героем. И это действие обозначает его трансформацию.

ПРОБЛЕМЫ, ВОЗНИКАЮЩИЕ ПРИ СОЗДАНИИ МНОГОИ

Какое-то время назад я работала с автором, написавшим один из сценарных *хитов* 1985 года. Он работал над новым сценарием, очень трудным, главной героиней которого была *длинноногая блондинка*. Прочитав первый вариант сценария, я была удивлена тем, что автор изобразил стереотипный характер, лишенный своей индивидуальности. Это тем более было поразительно, что я знала его как интересного и своеобразного автора.

Когда мы встретились по поводу его сценария, он сразу же начал говорить о невероятных трудностях, которые ему пришлось испытать при написании характера главной героини. Он был удивлен, он говорил, что обожает свою жену и ценит ее многие индивидуальные качества, что у него масса друзей-женщин и, тем не менее, он не смог изобразить полнокровный характер главной героини.

В самом начале работы над выправлением его сценария я поняла, что автор, начав описание характера своей главной героини с ее физических достоинств, тем самым загнал себя в угол, из которого нам предстояло выбраться.

Я полагала, что прежде всего нам необходимо изменить направление описания характера. То есть, от прямого описания физических данных: *длинноногая блондинка*, - мы должны перейти к изображению иных ее черт. Мы пытались представить себе ее желания,

стремления, мотивы, побуждающие ее совершать те или иные поступки и т.д. Как только мы нашли более или менее реальные мотивировки ее действий и поступков, характер стал более объемным.

Создание полноценного, объемного характера - непростая задача. Часто авторы совершают распространенную ошибку - пытаются создавать свои характеры на основе виденных фильмов или прочитанных книг, а не на жизненной основе. Такой метод - прямой путь к стереотипу. Я прочитала не одну сотню сценариев, в которых герой представлен как Хариссон Форд в «Свидетеле» или Роджер Мур в «Джеймсе Бонде».

Часто авторы упускают один из важных (вышеперечисленных) аспектов характера - философскую позицию или эмоциональное наполнение.

Когда Вы работаете над созданием характера или перерабатываете его, очень полезно обратить свое внимание на упомянутую выше трансформацию характера. Начните с того, что определите, какова основная *цель* вашего героя и каким образом он ее достигает. Теперь подумайте, что происходит с вашим персонажем, как он меняется от начала к концу. Обратите внимание на действия вашего главного героя. Играют ли они важную роль в развитии истории? Как характеризуют вашего героя эти действия? Ответьте себе на следующие вопросы:

1. Не стереотипен ли мой характер? Пытаюсь ли я показать своего героя с разных сторон?

2. Как меняется мой герой? Даю ли я его характеру достаточно места и времени для такого изменения?

3. Какие внешние условия изменяют характер моего героя?

4. Видно ли из того, что я написал, каким образом (посредством действия) меняется характер моего героя?

5. Как на главный характер влияют второстепенные характеры?

6. Помогает ли такая трансформация главного героя полнее раскрыть главную тему (сюжетное содержание) сценария?

Обратив внимание на полноценность и трансформацию своего главного героя, вы, несомненно, сможете создать запоминающийся образ.

ГЛАВА ДЕСЯТАЯ

ФУНКЦИИ ХАРАКТЕРА

Несомненно, Вам встречалось большое количество *сырых* сценариев. Часто в них не было сюжета или истории, они были плохо структурированы или просто бесталанны. Но очень часто проблемы возникают в связи с характерами, действующими в этом сценарии.

Часто действующих героев слишком много и мы не понимаем, кто главное действующее лицо и зачем ему такое большое окружение. Большое число действующих лиц в картине все равно, что три арены в цирке. Мы не понимаем, за кем следить, и это вызывает наше раздражение.

Как правило, в картинах используется три-пять главных персонажей, максимум - семь. Среди них – и положительные и отрицательные герои. Иногда в это число входят только положительные герои, а отрицательные выполняют функцию второстепенных, как в двух выдающихся фильмах: японском «Семь самураев» и его американском римейке «Великолепная семерка».

В том случае, если действующих героев слишком много, естественно встает вопрос: «Кого выкинуть?» Вероятно, среди этих персонажей есть любимые вами герои, ваши фавориты, но, к сожалению, «любимый» - не критерий в работе над характером. Перед тем, как вы будете производить чистку (или объединение разных героев в один персонаж), необходимо вспомнить о функциях характера.

Каждому действующему лицу в сценарии отведена определенная роль, функции характеров можно разделить на четыре категории:

- **ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ**,
- **ПОДДЕРЖИВАЮЩИЕ ХАРАКТЕРЫ**,
- **ОТТЕНЯЮЩИЕ ХАРАКТЕРЫ**,
- **ТЕМАТИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРЫ**

ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ

Главный герой *делает* действие. Главный герой - единственная возможность для продвижения истории. Главный герой - основное, на что нацелен фокус, к чему сводятся все линии. С помощью главного героя завязывается главный конфликт.

Обычно главный герой в целом - положительный герой. Это о нем история. Это персонаж, за которым мы следим с наибольшим интересом, который заставляет нас переживать, сочувствовать, умирать от страха или хохота, стремиться к тому, к чему стремится он. Это такие герой истории, как Джеймс Бонд, Люк Скайуокер, Джон Бук, генерал Максимус и т.д. Это, однако, не значит, что у главного героя не может быть никаких недостатков, он может быть озлобленным или мстительным, но в нем всегда должно быть положительное начало.

Иногда главный герой – стопроцентно отрицательный персонаж («Амадеус», «Унесенные ветром», «Страх и ненависть в Лас-Вегасе»). Тогда мы смотрим на историю с

его точки зрения, но почти никогда не симпатизируем ему.

А иногда главный герой – это отрицательный персонаж. Но в нем есть и положительные черты (Винсент Вега из «Криминального чтива», полковник Курц из «Апокалипсис сегодня», киллер Леон из «Леона» и т.п.). И мы, несмотря ни на что, испытываем к нему сочувствие. *(Кстати, это яркая тенденция современного мирового кино: главный герой – отнюдь не положительный персонаж, как было еще 15-20 лет назад – прим. пер).*

Каждый главный герой должен быть обязательно кем-то окружен для того, чтобы возник конфликт. Как правило, это герой или группа лиц, чьи интересы противоположны интересам главного героя. Моцарт - Сальери, Пол Пефер - Джон Бук, или жители прибрежного городка в «Челюстях».

ПОДДЕРЖИВАЮЩИЕ ХАРАКТЕРЫ

Для того чтобы двигаться в истории, преодолевать конфликт и достигать своей цели, главный герой не может быть один. Ему необходимо какое-то окружение, которое давало бы ему информацию, вступало бы с ним в конфликт, мешало бы ему в достижении целей.

Такое окружение называется поддерживающими характерами.

Одним из таких поддерживающих характеров очень часто бывает так называемое *доверенное лицо* (особенно распространенное в английских комедиях 18 века), которому героиня раскрывает свои самые сокровенные тайны. Как правило, это служанка или ближайшая подруга, преданная героине. Вместе они вырабатывают стратегию поведения главной героини в ее любовных делах, думают, как обмануть строгих родителей и т.д.

В некоторых картинах доверенное лицо может действовать наравне с героем. Например, в фильмах «Буч Кэсседи и Санденс Кид» и «Смертельное оружие» оба главных героя являются также и доверенными лицами друг друга.

Поддерживающий характер также может выполнять и функцию катализатора для главного героя. Он дает последнему определенную информацию и побуждает, подталкивает его к действиям (в «Свидетеле» маленький Самюэль является катализатором для Бука).

Часто катализатор усиливает трансформацию главного героя, заставляя его быстрее меняться.

Почти во всех историях присутствует такой персонаж, выполняющий функции *катализатора*. Герой не может действовать в одиночку. Хорошо написанный поддерживающий характер не через диалог, но через действие катапультирует историю к дальнейшему, развитию.

Также у поддерживающего характера существуют и иные функции, которые сводятся к тому, чтобы продемонстрировать различные качества главного героя, как правило, придать большее значение действиям героя (секретари, сотрудники МИ-5, ассистенты и т.д в «Бондиане»). Знаменитый Пятница необходим для того, чтобы мы с еще большим восхищением относились к Робинзону Крузо. Помните, что короля играет окружение!

ОТТЕНЯЮЩИЕ ХАРАКТЕРЫ

Если в истории существует только главный герой и несколько поддерживающих его характеров, то, как правило, мы быстро теряем интерес. Необходимы еще действующие

лица, которые придавали бы истории больше сложности и объемности. Такие персонажи называются *оттеняющими характерами*. Они не обязательно как-то дополняют главного героя, но обязательно делают весь фильм более объемным, неожиданным и интересным.

К примеру, мы часто видели картины, в которых присутствует комедийный персонаж, придающий легкость и приподнятость всему действию. Если Вы достаточно читали Шекспира, то могли заметить, что даже в трагедиях у него присутствуют комедийные персонажи, которые оттеняют и тем самым усиливают трагедийную сторону произведения.

Во многих историях присутствует персонаж, контрастирующий главному герою. В «Свидетеле» таким персонажем по отношению к Джону Буку является Дэниел. Вспомните сцены, когда Рэчел и Дэниел сидят, пьют лимонад и болтают о чем-то и сцену на кухне, когда Джон Бук и Рэчел пьют кофе. В результате сравнения мы, конечно же, отдаем предпочтение Буку.

Контрастирующий персонаж дает нам возможность яснее увидеть суть главного героя из-за наглядной разницы между ними.

ТЕМАТИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРЫ

Существует также некоторое количество характеров, выражающих или подчеркивающих тему фильма. Такие персонажи называются *тематические характеры*. Как правило, человек, который хочет снять фильм или написать сценарий, очарован прежде всего не характерами своих будущих героев и не историями, а некоторой идеей. Именно идея побуждает его к написанию сценария.

Однако именно характеры позволяют автору сценария выразить идею будущего фильма. Очень часто в тематических историях существуют так называемые балансовые или тематические характеры. Например «Поездка в Индию» (*A Passage to India, 1984, реж. Дэвид Лин*) – это фильм, поднимающий все проблемы, связанные с колонизацией Индии Англией. В нем два персонажа - Миссис Мур и Ричард Филдинг выполняют функции интерпретаторов главной темы фильма. Без них вся проблема сводилась бы к тому, что колонизация - плохо, и все. Или, наоборот - хорошо. Но благодаря этим персонажам проблема дается во всей сложности.

В некоторых сценариях просто необходимы такие балансовые характеры, т.к. без них они просто теряют тему. Часто балансовые характеры используются для *урегулирования* отрицательных героев положительными, или наоборот.

Некоторые тематические характеры используются для освещения выбранной темы с различных точек зрения, для наиболее полного раскрытия основной идеи. Такие характеры мы можем назвать «голосом за...». Например, в «Поездке в Индию» мы можем наблюдать «голос индийской философии», воплощенный в профессоре Годбоуле, Филдинг – это «голос за интеграцию», миссис Мур - «голос за стабилизацию». Естественно помимо этих функций данные характеры несут на себе и иные, но основная фокусировка на теме - именно эта.

Однако при создании таких характеров очень важно уберечься от излишней литературности, т.е. их *диалогизации*. К примеру, в той же «Поездке в Индию» мы могли бы слышать длинные монологи и диалоги, выражающие отношение героев к происходящим событиям. Вместо этого мы следим за *действиями* этих персонажей. И именно действия наилучшим образом дают нам понять это их отношение.

Также тематические характеры используются для выражения авторской точки зрения. К

примеру, в «Звездных войнах» таким персонажем является Оби-Ван Кеноби. Через такие характеры автор высказывает свою точку зрения на данный предмет или наделяет историю желаемой философией.

Зрителю не всегда важно знать, какой именно персонаж выражает авторскую точку зрения. Однако, если Вы, как автор, хотите поведать зрителю что-то особенное, используйте такой персонаж в вашем сценарии, который смог сделать это за вас. Вам необходим персонаж, с которым Вы идентифицировали бы Ваше отношение к проблеме. Например, Мэтт в «Челюстях», или миссис Мур в «Поездке в Индию».

Иногда такие характеры существенны для истории, если Вы хотите, чтобы зритель ясно понимал Вашу точку зрения. Если же Вы работаете на контраверсивном материале, где изначально не должно быть ясно, «кто плохой, а кто хороший», тем не менее, нельзя не учитывать зрительскую точку зрения. Вам необходимо хотя бы *намекнуть* на свою точку зрения и для этого используется такой персонаж.

Некоторое время назад я работала над недельным телесериалом, поднимающим проблему контроля за продажей оружия. С одной стороны, раз мы живем в свободном обществе, граждане этого общества должны иметь право пользоваться оружием в целях самозащиты, но с другой стороны, такое свободное пользование оружием приводит к массовым фактам насилия.

Когда авторы писали сценарий, они хотели показать несколько точек зрения на данную проблему, избежав при этом какого-либо педалирования и навязывания своей точки зрения.

Для разрешения этой проблемы мы вначале обсудили нашу точку зрения на данный предмет и сформулировали ее так: «Когда общество не может решить своих проблем, тогда каждый член этого общества индивидуально решает ее. Не важно, что делает каждый, нельзя ему дать единственный ответ, т.к. проблема должна быть решена на социальном уровне». Такой персонаж был нам необходим, т.к. он выражал нашу точку зрения.

Иногда сценарию необходим характер, в котором бы воплощалась точка зрения зрителя. В данном случае я не имею в виду симпатии зрителя по отношению к главному герою или поддерживающим характерам. Вместо этого характер, выражающий зрительскую точку зрения, показывает как мы, зрители, реагируем на ситуации в картине. В «Тутси» мы знаем, что Майкл выступает в роли плута. Мы знаем это, потому что смотрим на Майкла с точки зрения Санди. Вернее сказать, Санди помогает нам сформировать нашу точку зрения в отношении Майкла.

ПРОБЛЕМЫ, ВОЗНИКАЮЩИЕ С ФУНКЦИЯМИ ХАРАКТЕРОВ

Когда «Коттон Клуб» (*The Cotton Club, 1984, реж. Френсис Форд Coppola*) только вышел на экраны, один из критиков сказал, что там слишком много персонажей. Он не мог отличить их друг от друга и вспомнить, видел ли их до этого.

В каждом большом фильме с этим возникает много проблем. Большой картине необходимо много характеров, однако зритель должен понимать, кто из них главный, кто второстепенный, кто какие функции выполняет. Автор обязан помочь зрителю в этом.

Думайте о том, что вы должны рассказать зрителю в первые двадцать минут экранного времени. Характеры (а особенно главные) должны быть обязательно представлены зрителю. Зритель должен запомнить их имена, быть в состоянии уметь отличать их друг от друга и иметь представление о том, кто какое место занимает в истории.

Наиболее короткий путь к запоминанию зрителем Ваших характеров (особенно, когда они близки по возрасту, социальному статусу, происхождению) - деление их по этническому принципу. Акцент и стиль одежды также поможет зрителю разобраться в Ваших персонажах. Но лучше всего, если Вы просто придумаете их очень разными и яркими, – во всем. Ответьте для себя на следующие вопросы:

1. Ясны ли стремления моего главного героя и его противников? Если противников героя несколько, есть ли среди них главный? Знаем ли мы о главной проблеме героя?

2. Кто мои поддерживающие характеры? Как они участвуют в моей истории? Если я использую тематические характеры, наделяю ли я их иными, кроме направляющей функциями?

3. Использую ли я характер-катализатор для продвижения истории?

4. Как распределены функции между моими характерами? Если некоторые из них повторяют эти функции, не могу ли я объединить их? Есть ли еще неиспользованные мной функции характеров, которые необходимы истории?

Слишком много, к сожалению, сценариев, так и осевших в офисах продюсеров, потому что в них слишком много характеров. Хороший сценарий должен быть ясен, прост. Характеры должны быть точно сфокусированы на их функциях и каждый должен занимать свое место в истории.

ЭПИЛОГ

В Голливуде очень много хороших сценариев. Много людей пишет массу хороших сценариев с прекрасными запоминающимися характерами. Но есть несколько действительно великих сценариев. Студия «Парамаунт» еще на стадии запуска сценария «Свидетель» уже знала о том, что владеет великим сценарием и хотела присвоить ему звание Лучшего Оригинального Сценария еще до того как был снят фильм. Три раза меня привлекали к работе или консультации таких сценариев, просмотрев которые я только могла воскликнуть «Не трогайте его! Не портите!»

Для того, чтобы создать великий сценарий, автору необходим новый свежий взгляд на вещи, высочайший профессионализм и оригинальность изложения, умение создать новые, запоминающиеся характеры.

Эта книга сфокусирована на проблемах, наиболее часто возникающих при написании сценариев. Как правило, это проблемы, существующие вокруг структурирования сценария, коммерциализации идеи, создания полнокровных характеров, точной мотивировки их поступков и т.д.

Возможно, до того, как прочитать эту книгу, Вы уже имели некоторый опыт написания сценариев, или даже могли обеспечивать себя написанием сценариев, Эта книга пригодится Вам для систематизации тех знаний, которые Вы уже имеете. Она поможет Вам в большей степени контролировать процесс переписывания сценария.

В этой книге я пыталась представить определенную концепцию написания сценария и переписывания его. Элементы, из которых он состоит и так далее. Насколько все это у меня получилось – судить Вам.

Линда СЕГЕР

FB2 document info

Document ID: f111e592-65b0-4442-b778-6d4af4247cfd

Document version: 1

Document creation date: 07 September 2009

Created using: FB Editor v2.0 software

Document authors :

- shoomow

Document history:

1.0 - создание файла

About

This book was generated by Lord KiRon's FB2EPUB converter version 1.0.28.0.

Эта книга создана при помощи конвертера FB2EPUB версии 1.0.28.0 написанного Lord KiRon