

РОССИЙСКАЯ ШКОЛА СЦЕНАРНОГО МАСТЕРСТВА

КАК НАПИСАТЬ ХОРОШЕЕ КИНО И СЕРИАЛ

АЛЕКСАНДР МОЛЧАНОВ

БУКВАРЬ

СЦЕНАРИСТА



ВАШ СЦЕНАРИЙ
ОБЯЗАТЕЛЬНО ВЫСТРЕЛИТ!

Мастер сцены

Александр Молчанов
Букварь сценариста

«ЭКСМО»

2015

УДК 791.43(470)
ББК 85.374(2)

Молчанов А.

Букварь сценариста / А. Молчанов — «Эксмо», 2015 — (Мастер сцены)

ISBN 978-5-699-75107-5

Это улучшенное и дополненное издание книги Александра Молчанова для тех, кто хочет научиться писать по правилам кино. Издание состоит из двух основных частей и приложений. В первой части описаны особенности работы над киносценарием, во второй – техники написания сериала. Это не учебник – это увлекательная беседа с профессионалом, в результате которой вы научитесь писать кино.

УДК 791.43(470)
ББК 85.374(2)

ISBN 978-5-699-75107-5

© Молчанов А., 2015
© Эксмо, 2015

Содержание

Предисловие	7
Часть первая	8
Урок 1	8
Урок 2	13
Урок 3	19
Урок 4	24
Урок 5	29
Урок 6	35
Урок 7	46
Урок 8	49
Урок 9	53
Конец ознакомительного фрагмента.	56

Александр Молчанов

Букварь сценариста

Во внутреннем оформлении использованы фотографии:

Галина Кмит, Екатерина Чеснокова/ РИА Новости;

Архив РИА Новости;

Жернов Вадим, Песляк Владимир /Фото ИТАР-ТАСС;

Кадр из кинофильма «Афоня», реж. Г.Данелия

© Киноконцерн «Мосфильм», 1975 год

Кадр из кинофильма «Мы из джаза», реж. К.Шахназаров

© Киноконцерн «Мосфильм», 1983 год

Кадр из кинофильма «Бриллиантовая рука», реж. Л.Гайдай

© Киноконцерн «Мосфильм», 1968 год

Кадр из кинофильма «Броненосец «Потемкин», реж. С.Эйзенштейн, Г.Александров

© Киноконцерн «Мосфильм», 1925 год (восст. 1976 г.)

Кадр из кинофильма «Свой среди чужих, чужой среди своих», реж. Н. Михалков

© Киноконцерн «Мосфильм», 1974 год

Кадр из кинофильма «Кубанские казаки», реж. И. Пырьев

© Киноконцерн «Мосфильм», 1949 год;

KPA/United Archives /DIOMEDIA;

Ronald Grant/ Mary Evans/ DIOMEDIA;

Кадр из фильма «LA PISCINE» («Бассейн»), Франция, 1969 г.: Ronald Grant/ Mary Evans / DIOMEDIA;

Кадр из фильма «ROMA, CITTA APERTA» («Рим, открытый город»), Италия, 1945 г.: Ronald Grant/ Mary Evans / DIOMEDIA;

Кадр из фильма «Silence of the Lambs» («Молчание ягнят»), США, 1991 г.: United Archives/ DIOMEDIA;

Кадр из фильма «Dangerous Liaisons» («Опасные связи»), США, 1988 г.: Entertainment pictures/ DIOMEDIA;

D. Long/Globe Photos/ZUMAPRESS.com / Legion-Media;

Кадр из фильма «Sliver» («Щепка»), США, 1993 г.: Moviestore Collection / REX / Fotodom.com;

Кадр из фильма «Red Heat» («Красная жара»), США, 1988 г.: Moviestore Collection / REX / Fotodom.com;

Кадр из фильма «The Ninth Gate» («Девятые врата»), США, 1999 г.:

Moviestore Collection / REX / Fotodom.com;

Кадр из фильма «Forrest Gump» («Форрест Гамп»), США, 1994 г.:

SNAP / REX / Fotodom.com;

VARIOUS FILM STILLS, 1923, CHARLES CHAPLIN, DOUGLAS, FAIRBANKS, D W GRIFFITH, MARY PICKFORD/ SNAP / REX / Fotodom.com;

Кадр из фильма «Who Framed Roger Rabbit» («Кто подставил кролика Роджера»), США, 1988 г.: Moviestore Collection / Dailypicture.ru;

Кадр из фильма «A Man Escaped» («Приговоренный к смерти бежал, или Дух дышит, где хочет»), Франция, 1956 г.:

Moviestore Collection /Dailypicture.ru;

Кадр из фильма «A Nightmare on Elm Street» («Кошмар на улице Вязов»), США, 1984 г.: Moviestore Collection /Dailypicture.ru;

Кадр из фильма «Avatar» («Аватар»), США, 2009 г.: Moviestore Collection / Dailypicture.ru;

Кадр из фильма «Citizen Kane» («Гражданин Кейн»), США, 1941 г.: Moviestore Collection / Dailypicture.ru;

Кадр из телесериала «Friends» («Друзья»), США, 1994 г.: Moviestore Collection / Dailypicture.ru;

Кадр из фильма «Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages» («Нетерпимость»), США, 1916 г.: Moviestore Collection / Dailypicture.ru;

Кадр из фильма «Ladri di biciclette» («Похитители велосипедов»), Италия, 1948 г.: Moviestore Collection / Dailypicture.ru;

Кадр из фильма «Ultimo Tango a Parigi» («Последнее танго в Париже»), Италия, 1972 г.: Moviestore Collection / Dailypicture.ru;

Кадр из телесериала «Mad Men» («Безумцы»), США, 2004 г.: Moviestore Collection / Dailypicture.ru;

Кадр из фильма «Pulp Fiction» («Криминальное чтиво»), США, 1994 г.: Moviestore Collection / Dailypicture.ru;

Кадр из фильма «The Game» («Игра»), США, 1997 г.: Moviestore Collection / Dailypicture.ru;

Кадр из телесериала «The Wire» («Прослушка»), США, 2002 г.: Moviestore Collection / Dailypicture.ru;

Кадр из фильма «Twilight» («Сумерки»), США, 2008 г.: Moviestore Collection / Dailypicture.ru;

Кадр из телесериала «Twin Peaks» («Твин Пикс»), США, 1992 г.: Moviestore Collection / Dailypicture.ru;

Graham Whitby Boot/ allstarpl.com/ Dailypicture.ru;

Кадр из фильма «Twilight» («Сумерки»), США, 2008 г.: MPRINT ENTERTAINMENT / MAVERICK FILMS / SUMMIT

ENTERTAINMENT / Album/Dailypicture.ru;

Кадр из телесериала «The Big Bang Theory» («Теория Большого взрыва»), США, 2007 г.: CHUCK LORRE PRODUCTIONS/

WARNER BROS TV. / Album/Dailypicture.ru;

Кадр из телесериала «House of Cards» («Карточный домик»), США, 2013 г.: Patrick Harbron/ Album/Dailypicture.ru;

Кадр из телесериала «Orange Is the New Black» («Оранжевый – хит сезона»), США, 2013 г.: LIONSGATE / Album/Dailypicture.ru

© Молчанов А.В., текст, 2015

© Киноконцерн «Мосфильм» (Кадры из фильма)

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2015

* * *

Предисловие

Прошло то время, когда все хотели быть писателями. Теперь все хотят быть сценаристами. Если кто-нибудь скажет вам «нет, я не хочу быть сценаристом» – будьте с этим парнем поосторожнее, он обманщик. Все, даже продюсеры, режиссеры и критики, которые на чем свет стоит ругают нашу работу, на самом деле сами хотят быть сценаристами. Особенно критики. У каждого из них в ящике стола лежит недописанный сценарий.

Все хотят придумывать увлекательные истории, за которыми будут следить миллионы людей. Все хотят писать красивые реплики, которые будут произносить всемирно известные артисты. В конце концов, все хотят пройти по красной дорожке и, подбрасывая плечистую статуэтку, благодарить в ответной речи продюсера, маму, жену и кота.

Однако сценариста на пути от истории до статуэтки ожидает множество препятствий. Конечно, эта книга не поможет вам эти препятствия обойти. Вы обязательно ударитесь о каждое из них хотя бы по одному разу – все так делают. Но, если вы будете внимательно читать эту книгу и выполнять упражнения, вы, возможно, сможете, набивая шишки, идти вперед. В то время как немало весьма талантливых людей продолжают биться головой о первое же препятствие, не двигаясь с места.

Так чего ждем? За мной!

Часть первая

Как написать интересное кино

Урок 1

Главная тайна кино

В последние годы мне несколько раз приходилось быть на встречах, семинарах, лекциях мэтров российского и мирового кино – сценаристов и режиссеров. У каждого непременно спрашивают: в чем ваша тайна? Что нужно сделать, чтобы добиться успеха в кино? Почти все мэтры отвечают одинаково: никакой тайны нет, главное – это талант и трудолюбие.

Так вот: это неправда.

Мэтры лукавят, чтобы не выдавать неофитам главную тайну кино. Ни талант, ни трудолюбие к успеху в кино никакого отношения не имеют. Тысячи талантливых и трудолюбивых людей, работая в поте лица, добились весьма скромных результатов.

Только не подумайте, что я против таланта и трудолюбия! Они в нашем деле как минимум не помешают. Но этого все-таки недостаточно.

Главную тайну кино раскрыл мне несколько лет назад один пожилой и очень мудрый кинематографист. Сначала я не придавал этой информации особого значения. У меня ушел целый год на то, чтобы осознать, что эта тайна – действительно главная. И еще год на то, чтобы научиться ее использовать. Надеюсь, вы управитесь быстрее.

Готовы?

Итак, вот она, главная тайна кино:

каждую секунду зрителю должно быть интересно, что будет дальше.

Вы продолжаете читать этот текст, потому что вам интересно, что дальше. Так и зритель должен каждую секунду предпринимать усилие, чтобы оставаться в зрительном зале или перед телевизором. Что-то должно его удерживать на месте, заставить забыть о попкорне, мировом кризисе, школе, институте, работе – обо всем на свете, кроме одного – того, что сейчас произойдет на экране.

Вот этому мы и постараемся научиться.

Занимательность – вежливость писателя. Для сценариста занимательность – это не просто вежливость, это вопрос выживания. Умеешь писать интересно – у тебя есть работа, не умеешь – сиди дома и пиши киноповести «для души».

Конечно, вы тут же воскликнете: нет, главное в кино не это! Главное – мысль, картинка, кастинг, спецэффекты, декорации (или все вместе взятое)! Так вот, в истории мирового кино было множество фильмов, в которых есть и мудрые мысли, и красивая картинка, и суперзвезды, и впечатляющие декорации. Но эти фильмы было неинтересно смотреть. И они забыты. А снятые за три копейки (точнее, лиры) «Похитители велосипедов» Витторио де Сика или «Рим – открытый город» Роберто Росселлини и сейчас смотрят. Потому что в каждую секунду этих фильмов интересно, что будет дальше. Даже если видите эти фильмы во второй, третий, пятый раз – вы снова и снова переживаете за безработного, который пытается найти украденный велосипед, и за священника, который прячет оружие, чтобы спасти своих прихожан от фашистов.

Несколько лет назад я спорил до хрипоты с начинающим сценаристом, который пытался доказать, что «интересно» может быть только в «низких» жанрах, а мы должны делать высокохудожественное, высокодуховное кино безо всякого заигрывания со зрителями.

Никто не спорит, давайте делать высокодуховное кино. Но пусть оно не будет скучным!

«Нетерпимость» знаменитого американца Гриффита – высокодуховный фильм? Да. Скучный? Нет. Гриффит не считал для себя зазорным делать интересное кино. Потому что он уважал своего зрителя, и тот платил ему взаимностью (хотя фильм все равно оказался финансовой катастрофой, но в этом была вина не Гриффита – выдающегося творца, а Гриффита – никудышного бизнесмена, разбрасывавшего во время съемок деньги направо и налево).



«Похитители велосипедов». Режиссер Витторио де Сика

Не следует заигрывать со зрителем. Попробуйте его оскорбить, напугать, вызвать у него отвращение, заставить скучать. Захочет ли он общаться с вами после этого? Вряд ли.

Недавно я встретил того сценариста, который отказывал «высокому» кино в увлекательности. За несколько лет по его сценариям не было снято ни одного кадра. «Никому не нужно великое кино, пишу роман в стол», – посетовал он. Действительно, роман можно писать в стол. А сценарии пишутся для того, чтобы снимать по ним кино. Так сделайте же это кино интересным!



«Нетерпимость». Режиссер Дэвид Гриффит

Детективная интрига вовсе не обязательна для интересного кино. Вим Вендерс и Джим Джармуш легко обходились без нее. Успех кино от жанра зависит не так сильно, как может показаться на первый взгляд. Это может быть боевик, артхаус, мелодрама, комедия, фантастика – все что угодно. Если это кино смотреть интересно – его и через сто лет будет интересно смотреть. Если нет – хоть сто «Оскаров» ему дайте, его забудут через год.

Помните, как гремела «Горбатая гора»? Артхаусное высокодуховное кино. И кто сейчас помнит эту картину? Вы часто ее пересматриваете? Есть здесь кто-нибудь, кто посмотрел этот фильм семь раз? Поднимите руку. Неужели никто? (*Самодовольно*): То-то же.

Итак, повторяю, главная тайна кино: каждую секунду зрителю должно быть интересно, что будет дальше.

И это главное, что я хотел рассказать на первом уроке.

Из следующего урока вы узнаете, что самое главное в интересном кино и чем оно отличается от неинтересного.

Есть один важный элемент, без которого интересное кино никогда не получится. И наоборот, если этот элемент в кино есть, иногда его самого по себе бывает достаточно, чтобы кино получилось интересным.

Для того чтобы сделать наш разговор более предметным, прежде чем читать следующий урок, пересмотрите, пожалуйста, фильм «Чапаев». Тот самый, 1934 года, братьев Васильевых. Конечно, вы все его видели и не раз, но все-таки пересмотрите еще раз и подумайте, почему прошло уже 74 года, а фильм до сих пор интересен?

Вы знаете, что Сталин смотрел «Чапаева» 38 раз? Как вы думаете, почему?

Урок 2

Что главное в интересном кино?

На прошлом уроке я раскрыл вам самую главную тайну кино: нужно, чтобы каждую секунду было интересно, что будет дальше.

Я попросил вас пересмотреть фильм «Чапаев», поскольку он является настоящей хрестоматией приемов удержания интереса зрителя, и мы к нему не раз еще вернемся.

Сейчас расскажу, что главное в интересном кино и почему это «интересно» работает даже с теми фильмами, которые мы видели не раз.

Многие считают главным элементом увлекательности сюжет.

Это не так.

Есть целый ряд фильмов, например «Жил певчий дрозд» Отара Иоселиани, где сюжета нет. Есть состав событий, среди которых нет меняющих судьбу героя (о том, какими должны быть события, значимые для сюжета, мы поговорим позже).

Каков был герой вначале, таковым и остался, только умер в финале. Он умер таким же, каким был в начале фильма. Его смерть не изменила его судьбу. Мог бы и не умирать, это бы ничего не изменило. Фильм от этого не стал бы хуже.

Что же заставляет нас пересматривать некоторые фильмы по многу раз? Философия – как в «Матрице»? Уверяю вас, есть гораздо более глубокие фильмы. Спецэффекты и бои? Есть весьма посредственные фильмы, где бои сняты гораздо краше, чем в «Матрице» (например, «Эквилибриум»).

Итак, что притягивает нас к экранам?

Герой.

За него мы переживаем. За него мы боимся, его победы мы желаем.

Именно героем фильма «Чапаев» 38 раз любовался Сталин. Именно такого кино он хотел и заставлял советских кинематографистов снимать снова и снова: «Щорс», «Минин и Пожарский», «Александр Невский», «Жуковский», «Белинский», «Мичурин» и так далее. Но большинство этих героев получались картонными, неубедительными. Поэтому и кино было скучное. И остались из всего этого героического советского пантеона только «Чапаев» да «Иван Грозный» (ох, какой там герой!).

В фильме может не быть сюжета, но если в нем не будет героя, то такое кино не станут смотреть.

Когда вышла «Космическая одиссея» Кубрика, зрители были потрясены красотой съемок и спецэффектов, глубиной мысли, дыханием эпоса. Многие и сейчас по привычке считают «Одиссею» великим фильмом.

Однако зрители почему-то предпочитают совсем другую космическую одиссею, в которой сценарий написан тят-ляп, спецэффекты наивные, съемки примитивные, актеры играют спустя рукава. Но зато какие герои в «Звездных войнах» Джорджа Лукаса! Вы играли в детстве в джедаев? Я играл. Думаю, и ваши дети и дети ваших детей будут играть в джедаев.

Еще раз повторю, чтобы запомнилось, как двадцать пятый кадр: главное в интересном кино – это герой.

Это не просто человек, который пришел и всех победил. Давайте попробуем понять, каким должен быть герой, чтобы за ним было интересно следить на протяжении двух часов, пока идет фильм.

Может быть, он должен расследовать преступления?

В современных сериалах есть такая универсальная формула: «...и еще он расследует преступления». Например: он почтальон, и еще он расследует преступления. Она автор детекти-

вов, и еще она расследует преступления. И даже так: он маньяк-убийца, и еще он расследует преступления (американский телесериал «Декстер»).

Нет. Этого явно маловато, чтобы заставить зрителей следить за приключениями всех любителей и любительниц частного сыска.

Какие вообще есть герои в кино?

Женщина-рабовладелица, потерявшая состояние в результате войны Севера и Юга, которая поклялась снова разбогатеть и разбогатела («Унесенные ветром»).

Супершпион, у которого в каждой серии убивают любимую девушку (фильмы о Джеймсе Бонде).

Выдающийся диагност, инвалид, неврастеник и наркоман («Доктор Хаус»).

Спичрайтер, пишущий роли для президента США («Западное крыло»).

Очкастый неврастеник, работающий сценаристом на радио и разрывающийся между двумя женщинами («Манхеттен»).

Бухгалтер из Кливленда, однофамилец и тезка известного поэта, который предпринимает рискованное путешествие в надежде получить работу («Мертвец»).

Два гангстера, черный и белый, которые должны забрать у воришек чемодан своего шефа («Криминальное чтиво»).

Парализованный человек, который может двигать лишь одним веком («Скафандр и бабочка»).

.....

...здесь добавьте своего героя.

Что общего между этими героями?

В учебниках по сценаристике пишут: герой должен быть сильным, он должен действовать, он должен меняться и так далее.

Герои, которых я перечислил, сильные? Не все. Они действуют? Не всегда. Они меняются? Не так уж сильно.

И тем не менее нам всегда интересно смотреть на них – снова и снова. Мы переживаем за них.

Почему?

Потому что мы хотим быть на них похожими.

Вот это и есть главное, что должно быть у героя.

Для того чтобы переживать за героя, мы должны хотеть быть на него похожими.

Сталин-кинозритель хотел быть похожим на Чапаева. Миллионы людей, которые смотрели этот фильм, хотели быть похожими на Чапаева. И сейчас, когда снова пересматриваешь это кино, ловишь себя на мысли, что хочешь быть на него похожим: таким же остроумным, удачливым и притягивающим к себе людей. Ну да, он в конце концов утонул – зато прославился. И кстати, каждый раз, когда снова смотришь сцену переправы, иной раз ловишь себя на мысли: вдруг на этот раз он доплывет?

Иногда, когда вы смотрите какое-нибудь скучное кино или сериал и пытаетесь сосредоточиться на приключениях героя, но путаетесь в сюжетных линиях, забываете, кто и героев когда кому сказал, кто что сделал, – попробуйте задать себе вопрос: а вы хотели бы быть похожими на этого героя? Наверняка окажется, что нет. Как вы думаете, создатели этого фильма

хотели бы быть похожими на своего героя? Наверняка нет. Ну и зачем нам нужны такие герои? Нет, такие герои нам не нужны!

Когда вы смотрите по-настоящему хороший фильм, симпатия к герою возникает не всегда осознано. Великие творцы умели прятать свои приемы. К примеру, все любят фильм «Бриллиантовая рука». Но все ли хотят быть похожими на недотепу Семен Семеныча Горбункова? Вряд ли кто-нибудь из поклонников фильма признается в этом.

А между прочим, не такой уж Горбунков и недотепа: ведь он все-таки перехитрил контрабандистов. Но в какой именно момент мы понимаем, что герой Горбункова не так прост, как кажется?

Когда герой получает от милиционера пистолет, он роняет фразу: «С войны не держал боевого оружия». И вот с этого момента образ Горбункова вдруг приобретает глубину. И конечно, именно в этот момент большинство зрителей неосознанно захотели быть Семеном Горбунковым. Недаром простецкая фраза из проходного эпизода пошла «в народ».



Братья Васильевы «Чапаев»



«Бриллиантовая рука». Режиссер Леонид Гайдай

Поэтому-то «Бриллиантовая рука» и стала одной из самых любимых народных комедий. А не было бы этой фразы – не было бы и героя, не было бы и самой этой комедии. Это все, что я хотел рассказать вам на этом уроке.

Задание к следующему уроку: вспомните своего любимого киногероя. Если есть возможность, пересмотрите фильм, где действует этот герой. Наблюдайте за ним. Все ваше внимание – на героя.

И попробуйте ответить на два вопроса:

1) вы хотите быть похожими на этого героя?

И если да, то:

2) как вы думаете, почему вы хотите быть на него похожими? Что заставляет вас этого желать?

На следующем уроке я расскажу, как создать героя, на которого хочется быть похожим.

Урок 3

Как создать героя, на которого хочется быть похожим

Как вы помните, на первом уроке я раскрыл вам главную тайну кино: зрителю каждую секунду должно быть интересно, что будет дальше.

На втором уроке я объявил, что главное в интересном кино – это герой, на которого зрителю хочется быть похожим. Уверен, вы тут же вспомнили множество отрицательных персонажей и хотите спросить: неужели мы хотим быть похожими на всех этих уродов?

Да.

Так оно и есть.

Хотим.

И еще как хотим.

В тот момент, когда вы смотрите кино, вы идентифицируете себя с этими персонажами. Вы идентифицируете себя с этими персонажами, потому что хотите быть на них похожими. Хотите быть умным, как Ганнибал Лектор («Молчание ягнят»), целеустремленным, как Дэниел Плейнвью («Нефть»), вездесущим и всемогущим, как Фредди Крюгер («Кошмар на улице Вязов»), и так далее.

Те, кто мне не верит, пусть на этом и остановятся.

А кто верит – за мной, я расскажу вам, как создать героя, на которого хочется быть похожим.

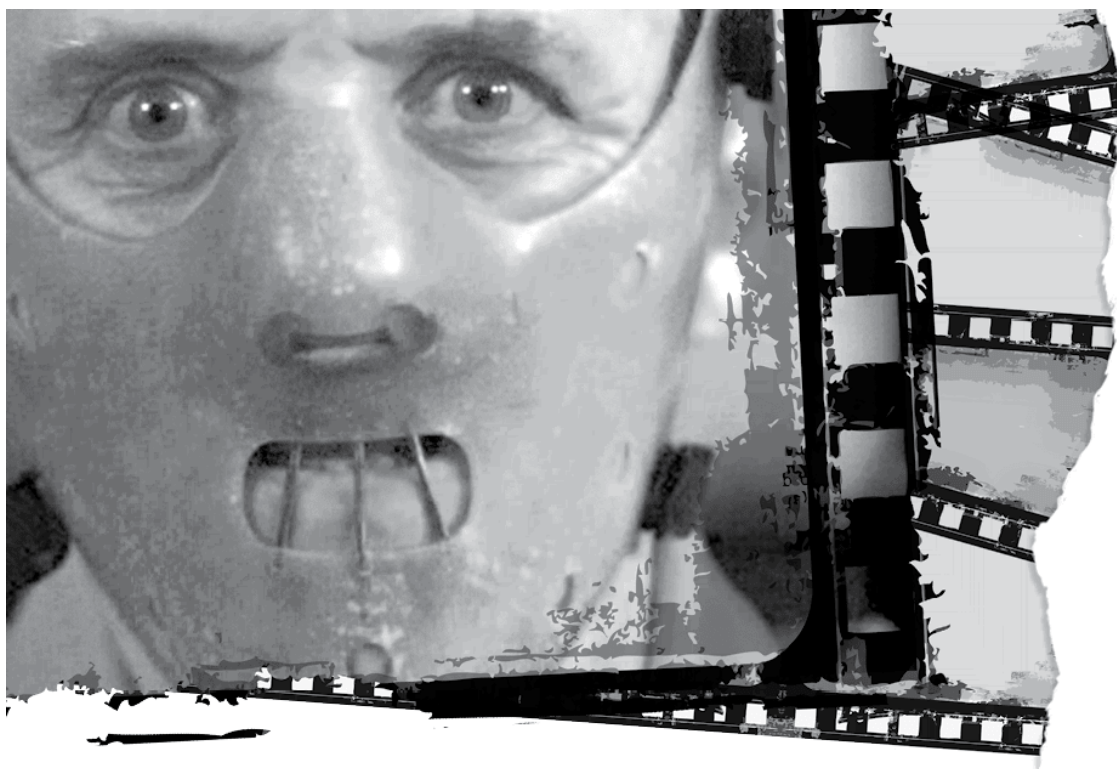
Какой самый верный способ привлечь внимание человека, с которым вы только что познакомились? Нужно чем-то заинтересовать его.

– **Чем вы занимаетесь?**

– **Я два раза в месяц делаю пятьдесят человек счастливыми и одного несчастным.**

– **А вы?**

– **Я работаю бухгалтером в рекламной компании.**



Ганнибал Лектер. «Молчание ягнят»

Согласитесь, первый персонаж интереснее, чем второй. А ведь эти люди занимаются одним и тем же. Но когда у героя есть тайна, скучный и ничем не примечательный бухгалтер становится очень интересным человеком.

Первое, что должно быть у героя, – это **тайна**.

Разумеется, есть десятки весьма и весьма убедительных киногероев, у которых нет никакой тайны. Но, знаете, если бы тайна у этих героев была, они стали бы более интересными.

Второе, что непременно должно быть у каждого героя, – это **недостаток**.

У каждого Ахилла есть своя ахиллесова пята. Неуязвимый герой без недостатков никогда не вызовет сочувствия зрителей, потому что зрители будут уверены в том, что герою никогда ничего не угрожает. Именно поэтому самый популярный из всех супергероев – Бэтмэн. Его недостаток в том, что он всего лишь человек, и это самый прекрасный недостаток из тех, что могут быть у супергероев.

У каждого свои недостатки, как было сказано в прекрасном фильме «В джазе только девушки»: Чапаев беспечен и малограмотен, Гарри Поттер носит очки, доктор Хаус фанатеет от отстойного телемыла, Джеймс Бонд не может пропустить ни одной юбки, Шерлок Холмс – наркоман и не знает, что Земля круглая, и так далее.

Третий ингредиент нашего колдовского зелья – это **сокровище**. Это то, что поднимает нашего героя над остальными персонажами. Умение Форреста Гампа быстро бегать, умение быстро считать – у Человека дождя, умение выпускать из ладоней липкую паутину – у Человека-паука, умение подумать об этом завтра – у Скарлетт, умение выстрелить первым – у Человека без имени (из трилогии Сержио Леоне), дедуктивный метод Холмса, избранность Нео и т. д. Сокровище должно быть таким, чтобы зрителю захотелось его иметь. Вряд ли мы пожелаем быть похожими на супергероя, который умеет выпускать изо рта зеленый дым... хотя, если он при этом делает дымные кольца...

Еще со времен первого сериала – «Вампиры» (1915), о банде обаятельных негодяев, – было замечено, что некоторые кинозлодеи вызывают у зрителей большие симпатии, чем поло-

жительные герои. В начале фильма «Лицо со шрамом» (1932) создатели даже были вынуждены поставить гневный титр, в котором решительно осуждали негодяев, подобных герою фильма, и требовали, чтобы общество и государство безжалостно с ними расправлялись. Просто уж слишком обаятельным получился герой у Джеймса Кэгни. Но все зрители... хотели быть на него похожими. Ведь он обладал сокровищем, которого не имели они, – свободой брать то, что ему было нужно. Зрителям так этого хотелось! А признаться в этом стыдились...

И наконец, последнее, чем должен обладать герой, – **цель**.

Чего хочет Человек-паук? Бороться со злом? Черта с два, он с хорошей девушкой хочет дружить. Для этого он должен профессионально состояться. Для этого он должен раздобыть фото человека-паука, ну а тут уже и до борьбы со злом рукой подать. Чего хочет Чапаев? Белых победить? Нет. Он хочет доказать Фурманову, что человек из народа может быть командиром. Чего хочет Одиссей? Приключений? Нет. Он хочет вернуться домой.



Фредди Крюгер. «Кошмар на улице Вязов»

Итак,

у героя, на которого хочется походить, должны быть тайна, недостаток, сокровище и цель.

Если это кому-нибудь поможет, я придумал очень простое мнемоническое упражнение: героя нужно посадить на СТаНЦию:

Сокровище→Тайна→а→Недостаток→Цель→и→я = СТаНЦия

Может быть герой без тайны? Может. Но это будет не такой интересный герой.

Возможен герой без недостатка? Возможен. Но за него никто не будет переживать, ведь он неуязвим.

Может герой не иметь сокровища? Может. Но никто не захочет быть на него похожим.

Может быть герой без цели? Не может. Потому что тогда это будет не герой. При этом цель у него может быть вовсе не геройская. Главное, чтобы она была понятна зрителю.

Из всего, что я перечислил, главное, что должно быть у героя, – это цель. Если у героя нет цели – нет и героя. А значит, нет и кино.

И это все, что я хотел сейчас рассказать.

Задание на этот раз такое: давайте потренируемся в определении целей героев. Чтобы выполнять задание было интересно, возьмите трех героев из фильмов разных жанров, например: комедии, вестерна и детектива или мелодрамы, военного кино и полицейского сериала. И попробуйте определить, какова цель у героев выбранных вами фильмов.

На следующем уроке я расскажу, почему так важна цель для героя и какие бывают цели.

Урок 4

Цель героя

На прошлом уроке я рассказал, что у героя, на которого хочется быть похожим, есть тайна, недостаток, сокровище и цель. Из этого набора самым главным ингредиентом, который и делает героя героем, является его цель.

Еще до того, как вы начинаете придумывать историю, вы должны четко понимать, какова цель героя. Кино – это движение. Герой – тот, кто движется.

Цель – это то, что заставляет героя двигаться. Нет цели – нет движения.

Цель должна быть достаточно убедительной. Вряд ли зрители поверят, что герой отправится в кругосветное путешествие для того, чтобы выпить чашку кофе, – такая цель может быть достигнута более простым способом. Хотя... помните замечательный рассказ О. Генри «Персики»?

Иногда, казалось бы, ничтожная и легко достижимая цель начинает «дразнить» героя, оказывается недоступной, отодвигается. Возникают все новые и новые препятствия. Например, в фильме «С меня хватит!» герой Майкла Дугласа всего лишь хотел приехать на день рождения к дочке, а в итоге наворотил дел и был застрелен полицейским, принявшим водяной пистолет за настоящий (простите за спойлер).

Лучше всего, если зрители сразу же, в первые минуты, понимают, чего хочет герой. Впоследствии, правда, может выясниться, что герой скрывал свою настоящую цель. Самый простой перевертыш: герой не тот, за кого он себя выдает.

Возьмем для примера фильм «Порок на экспорт» (США, режиссер Дэвид Кроненберг). Сначала мы думаем, что Николай хочет хорошо выполнить свою работу и занять почетное место в кругу воров в законе. Потом мы узнаем, что он агент ФСБ под прикрытием и его цель – проникнуть в преступную группировку.

С другой стороны, Николай все-таки не главный герой. Главная героиня – акушерка Анна, ее цель как раз понятна сразу и проста как мычание: спасти ребенка, которого родила русская проститутка.

Приведу пример, как пренебрежение целью может загубить хорошо задуманное кино.

В фильме «Охота за „Красным октябрём“» (США, режиссер Джон МакТирнэн), снятом по роману Тома Клэнси, герой Шона Коннери угоняет советскую атомную подлодку. На протяжении всего фильма мы не понимаем, зачем он это делает. В финале он стоит с американским контрразведчиком на капитанском мостике, и тот спрашивает у него: так зачем вы это сделали? И Коннери отвечает: потому что хотел порыбачить где-нибудь на тихом берегу. Вы в это верите? Советский капитан мог достичь такой цели все-таки гораздо более простым способом.

Именно цель героя зачастую определяет жанр фильма.

Все цели всех героев всех фильмов можно разделить на четыре группы:

1) спасение жизни – своей, любимого человека, членов семьи, членов рода, своей страны, человечества. Одиссей отправился воевать с Троей не потому, что хотел славы, а потому, что хотел спасти сына, которого положили под его плуг, когда он симулировал безумие. Герои всех боевиков-стрелялок спасают кому-нибудь жизнь;

2) деньги, материальные ценности. Сюда же входят слава, успех, признание, стремление хорошо выполнять свою работу и заслужить похвалу от начальства. Герои многих комедий ставят своей целью разбогатеть («Двенадцать стульев») или прославиться («Король комедии» – американский фильм с Робертом Де Ниро в главной роли);

3) любовь. Эта сила движет не только солнце и светила, но и сюжетные линии тысяч и тысяч мелодрам;

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

На пути к достижению цели герою приходится преодолевать препятствия. Преодоление препятствий – задачи, которые решает герой.

К примеру, цель Фокса Малдера (телесериал «Секретные материалы») – найти сестру, которую украли инопланетяне. Но для того, чтобы ее найти, нужно доказать всем, что инопланетяне существуют, а правительство, бяка такая, скрывает правду. Цель – найти сестру. Эта цель одна на протяжении всего сериала. А задачи в каждой серии и даже в каждой сцене могут быть разные, например найти инопланетян, разоблачить козни правительства.



«Свой среди чужих, чужой среди своих». Режиссер Никита Михалков

Цель Фанфана-Тюльпана (героя одноименного французского фильма режиссера Кристиана-Жака) – жениться на принцессе, как ему нагадала цыганка. Для этого он выполняет задачи: идет в армию, ставит перед собой цель стать героем, становится им и, разумеется, женится в итоге на принцессе.

Итак, в каждой сцене, в которой появляется герой, у него должна быть цель (одна) и задача (каждый раз новая).

Очень часто, когда при работе над сценой не ладится диалог или трудно придумать действие, достаточно спросить себя: какова цель героя в фильме? Какова его задача в этой сцене?

Вот юноша и девушка сидят за столиком в кафе и разговаривают о кино. «Он ей говорит: вот, посмотрел вчера фильм „Стиляги“. Она: да, а я не видела, давай сходим. Он: это мюзикл, там поют. Она: я люблю, когда поют». Уф, еле вымучил четыре реплики. Довольно-таки дебильный диалог и к тому же скучный.

А теперь давайте придумаем им цель. И ему, и ей.

Например. Она хочет, чтобы он пригласил ее в кино, чтобы ее парень ревновал. А он хочет, чтобы его девушка не узнала, что он сидит тут в кафе с другой.

ОН: Вот, посмотрел вчера фильм «Стиляги».

ОНА (оживленно): Да? А я не видела, давай сходим!

ОН (опустив глаза): Это мюзикл. Там поют...

ОНА: Я люблю, когда поют.

ОН: Ну, как поют... немного совсем. В начале и в конце пару раз.

А так там в основном про любовь. Ничего интересного.

ОНА: Я люблю, когда про любовь. Давай-давай. Давай сходим!

И т. д.

Не Шекспир, конечно, но уже понятно, что с этой сценой можно что-то сделать. Он уже жалеет, что ляпнул про это кино, пытается отговорить ее, а она упрашивает его посмотреть фильм еще раз вместе с ней. Сразу можно придумать, как она настаивает пойти в большой киноцентр, где их могут увидеть знакомые, а он объясняет ей прелести маленьких кинотеатров на окраине.



«Гражданин Кейн». Режиссер Орсон Уэллс

А потом вообще может выясниться, что она на самом деле видела этот фильм пять раз, а он не видел ни разу. Просто слышал рекламу по радио и сказал про это кино для поддержания разговора. Ну и так далее... Если у вас есть герои и вы знаете, какова их цель, – вы напишете сценарий. И наоборот, если нет героя или вы не знаете, какова у него цель, – сценария не будет.

Может ли у героя быть несколько целей?

Может.

Сейчас объясню, как это сделать и, главное, зачем.

Если мы знаем, какова цель героя, – нам примерно понятно, куда он будет двигаться и что делать. Но если у героя есть внутренний конфликт – в некоторых сценах он сам не будет знать, что он сделает в следующий момент. Для того чтобы возник внутренний конфликт, у героя должно быть две цели и они должны быть противоположны.

Как это сделать, чтобы герой не выглядел шизофреником? Одна цель должна быть явной, очевидной и понятной и для героя, и для зрителя. Вторая – должна быть скрыта и от героя, и от зрителя. Можем назвать эти две цели внешней и внутренней, или открытой и скрытой. Некоторые теоретики называют эту вторую цель потребностью или нуждой. Не важно, как она называется, важно то, что герой может добиться либо одной цели, либо другой.

Представим героя, который хочет разбогатеть. Герой прекрасно понимает, чего он хочет – он хочет пойти в тридевятое царство, убить дракона и забрать мешок золота. Но он сам не понимает того, что он одинок, и думает, что деньги помогут ему приобрести (купить) друзей. Герой отправляется в поход и по пути приобретает (спасает) принцессу, гнома, эльфа и говорящего осла. Вместе они преодолевают препятствия и наконец входят в пещеру дракона. И здесь герой должен сделать выбор – либо сохранить своих попутчиков и отказаться от своей мечты о мешке денег, либо скормить их дракону и, пока он занят трапезой, украсть золотишко. Герой выбирает золото и предает своих новых друзей. Затем он возвращается домой и уже дома понимает, что золото у него теперь есть, а счастья нет. И он возвращается назад, чтобы сразиться с драконом и выпустить на волю проглоченных друзей. И на это путешествие он тратит все приобретенное золото. И итоге золота у него нет, зато есть друзья, и он счастлив. Принцип понятен?

Если герой выбирает внутреннюю цель, внешняя теряет для него привлекательность, и герой в итоге обретает себя.

Может ли герой выбрать внешнюю цель, отказавшись от внутренней? Может. И в этом случае он теряет себя. Помните финал «Гражданина Кейна»? Герой всю жизнь потратил на то, чтобы контролировать людей, которые его окружают. И вот его он добился: апофеоз контроля. Огромный дом, наполненный статуями (мертвыми телами). Герой контролирует все. Кроме своей собственной жизни. И, поняв это, он умирает со словами «бутон розы» на устах.

На следующем уроке я расскажу вам, почему характер героя никогда не меняется на протяжении всего фильма.

Надеюсь, задание, которое я хочу предложить вам, придется вам по вкусу. Будем изучать правило через поиск исключений.

Попробуйте назвать героя, характер которого меняется на протяжении фильма. Только давайте без игры в поддавки, вроде того что «Питер Паркер был слюнтяем, которого все обижали, а потом его укусил паук и он стал супергероем». Голливудские пауки кого попало не кусают!

Попробуйте мысленно проверить героя на совершение (или отсутствие) какого-либо характерного поступка. Например, Питер Паркер ни в человеческом, ни в паучьем обличье никогда не пнет на улице собачку.

Урок 5

Характер героя

На прошлом уроке мы закончили разговор о целях героя. Надеюсь, больше ни у кого не осталось сомнений в том, насколько важна для героя его цель (некоторые за свою цель прямо-таки убить готовы!).

Теперь давайте поговорим о характере. Как я уже говорил, кино – это движение. Герой – тот, кто движется, цель – то, что заставляет его двигаться. Характер – это то, что задает скорость и траекторию движения.

На прошлом уроке я попросил вас попытаться найти героя, характер которого изменился за время фильма.

Давайте возьмем для примера Раскольников. Действительно, в начале книги (фильма, сериала, истории) он бедный студент, который ужасно страдает от мысли: тварь ли он дрожащая или право имеет? В финале он каторжник, который убедился в том, что, да, он тварь дрожащая, и кается в своих заблуждениях в объятиях Сони Мармеладовой. Прямо скажем, разница есть. Но изменился ли его характер?

Вообще что такое характер?

Вот определение из толкового словаря: «Характер (греч. *charakter* – отличительная черта) – структура стойких, сравнительно постоянных психических свойств, определяющих особенности отношений и поведения личности».

Прошу вас обратить внимание на слова: «стойких, сравнительно постоянных». Какие же это свойства? Давайте попробуем их определить, не зарываясь слишком глубоко в психологию:

- 1) уровень энергии (сильный – слабый);
- 2) темперамент (скорость реакций, возбудимость);
- 3) интровертность – экстравертность (закрытость – открытость поведения в обществе);
- 4) привычки (стереотипы поведения).

Эти свойства уже есть у героя, как только он появляется на свет (я имею в виду свет кинопроектора), и все они остаются при нем, когда он уходит в ЗТМ.

Раскольников был слабым. Стал сильнее? Нет. Был меланхоликом. Стал сангвиником? Нет. Был интровертом. Стал экстравертом? Нет. Приобрел или потерял какие-либо привычки? Нет. Какой пришел, такой и ушел.

Характер – это главное, что отличает одного героя от другого.

Зритель узнаёт и запоминает героя по его характеру, а не по внешности.

Если вы знаете характер своего героя, вам будет просто построить сюжет: нужно лишь воздвигать препятствия между героем и его целью и смотреть, как он в соответствии с особенностями своего характера будет их преодолевать.

Характеры основных героев не должны быть похожи. Иначе герои будут сливаться друг с другом, и, кроме того, у них может не оказаться повода для конфликта. Например, пара Дон Кихот – Санчо Панса своим контрастом дает множество поводов для интересных драматических ситуаций. А если бы в распоряжении Сервантеса оказались два Санчо Пансы? Они не сдвинулись бы с места. А если бы встретились два Дон Кихота? Исход такой встречи предскажем: они будут мутузить друг друга до тех пор, пока один из них не докажет другому, что его Дульсинея прекраснее.

Герои должны оттенять друг друга. Классическим раскладом считается набор главных героев в «Трех мушкетерах»: Д'Артаньян (холерик), Атос (флегматик), Арамис (меланхолик) и Портос (сангвиник).

Если герой совершит поступок, не присущий его характеру, зритель почувствует, что его обманывают – или герой, или автор. Если обманывает герой, святая обязанность автора его разоблачить. Иначе зритель уже не поверит автору. И разоблачать нужно быстро, явно, грубо и зримо (но только не тупо!).



«Дон Кихот». Режиссер Резо Чхеидзе

Вообще кино – искусство грубое. Гораздо более грубое, чем проза, которая позволяет десятки страниц посвятить, например, размышлениям героя. В изображении героев грубость кино проявляется как ни в каком другом виде искусства.

Почему фанаты зачастую протестуют против экранизаций, даже удачных? Потому что кино вынужденно упрощает и огрубляет героев, порой делая их носителем только одной, наиболее яркой черты, а некоторых героев вообще выбрасывает, как Тома Бомбадила из «Властелина колец».

Иногда это упрощение убивает кино, как в случае с «Джонни-мнемоником», когда отличный роман превратился в среднестатистический боевик.

Чаше, наоборот, упрощение позволяет создать из посредственной книги великое кино, такое, например, как «Мать» Всеволода Пудовкина.

Интересна история создания сериала «Доктор Хаус». Доктор Лиза Сандерс много лет вела в газете «Нью-Йорк Тайм» колонку, в которой рассказывала о постановке диагноза пациентам как о расследовании преступления. Колонки были изданы отдельной книгой, телевизионщики выкупили права на создание сериала по мотивам этой книги. И два года не знали, что с этими правами делать. Пока наконец не придумали героя, который теперь всем известен.

Вы стали бы смотреть сериал про постановку диагноза пациентам, если бы в нем не было этого героя с его несносным, но ярким характером? Внимание: это риторический вопрос, а не домашнее задание!

Считается, что есть два подхода к изображению характера героя: молиеровский и шекспировский.

Любой герой Мольера имеет одну доминирующую черту: Гарпагон скуп, Скапен – плут, Тартюф – лицемер и так далее. Это подход годится для жанрового кино. Например, если вы пишете боевик, ваш герой не должен, поймав в перекрестье прицела врага, вдруг начать сомневаться, как Гамлет.

Герои Шекспира многомерны: Гамлет честолюбив, и скромен, и решителен, и склонен к сомнению. Шейлок скуп, и умен, и чадолубив. Фальстаф сластолюбив, и ленив, и храбр, и труслив.

Не потому ли большая часть пьес Мольера сошла со сцены, а Шекспира продолжают ставить? Читатель и зритель Шекспира не только следит за развитием истории, но он еще и отправляется в увлекательнейшее путешествие вглубь характера героя, постепенно узнавая новые и новые его черты.

Чтобы это путешествие было действительно увлекательным, каким же должен быть характер героя?

Ярким. Глупо ждать великих подвигов и неожиданных поступков от пустого места.

Определенным. Мы должны понимать, чего хочет герой и почему он этого хочет.

Правдоподобным. Только не нужно копировать черты знакомых вам людей. Жизнь не сценарист, ей не нужно заботиться о правдоподобии. А сценаристу – нужно.

Цельным. Герой поступает только так, как он может поступить. Например, одно время в американском кино герои боевиков никого не убивали. Даже во время последнего поединка с самым злым злодеем злодей имел обыкновение оступиться и упасть на собственный нож.

Сложным. Внутреннее противоречие дает герою объем (вспомните Гамлета, самого, наверное, противоречивого и самого популярного героя в мире). Для того чтобы стать героем, он должен преодолеть это противоречие. Только не стоит этим злоупотреблять. Если функция персонажа – подать герою патроны, он должен молча (или со словами «вот ваши патроны») подать герою патроны и тут же пасть с простреленной головой.

Сложность характера прямо пропорциональна важности роли, которую играет герой в истории.

Даже боевик невозможно построить на том, что одноклеточный герой сильнее всех и стреляет без промаха. Нужно ему обязательно придумать какой-нибудь фокус на подоконнике, любовь к фильмам Джона Уэйна и дружбу с маленькой девочкой.

И наоборот, нельзя слишком углубляться в характеры и истории персонажей, которые играют небольшую роль. Этот эффект очень хорошо высмеяли в одной из серий «Остина Пауэрса», когда подробно показали, как жена и сын одного из приспешников доктора Зло узнают о смерти этого самого приспешника от руки главного героя.



«Д'Артаньян и три мушкетера». Режиссер Георгий Юнгвальд-Хилькевич

В некоторых учебниках по сценаристике пишут, что для того, чтобы герой был трехмерным, сценарист должен подробно описать его внешность, характер и социальный статус.

Чушь.

На самом деле трехмерным героя делает не внешность и не социальный статус. Какая сценаристу разница, блондинка его героиня или брюнетка, если он не сценарист «Блондинки в законе»? Во многих фильмах нам совершенно не важно, каким ремеслом герой зарабатывает на жизнь. Но характер героя – это камень, заложенный в фундамент любого хорошего сценария.

Задача сценариста сделать этот камень драгоценным.

Однако то, что характер героя остается неизменным, вовсе не означает, что сам герой при этом не меняется. Но что именно меняется?

Плюшкин был помещиком – стал нищим безумцем, Киса Воробьянинов был служащим ЗАГСа – стал убийцей, Д'Артаньян был нищим гасконцем – стал полевым маршалом.

Все эти герои переменили судьбу.

И вот как раз об этом, о судьбе героя, мы поговорим на следующем уроке. Я расскажу вам, как придумать сцены и как написать реплики, которые никакой режиссер или продюсер ни при каких обстоятельствах не выкинет из сценария.

Задание к следующему уроку: выпишите имена главных героев любого фильма. Попробуйте описать их характеры. Не внешность. Не биографии. Не поступки. Только характеры.

Попробуйте представить выбранных вами героев в конфликте друг с другом. Например, этот вспыльчив и неряшлив, а этот аккуратист. Вот и повод для конфликта. Выпишите все эти поводы и проверьте, были ли они использованы в фильме.

Почти наверняка вас ожидает сюрприз.

Урок 6

Судьба героя

На прошлом уроке мы разобрались с характером героя и можем поговорить о сюжете.

О том, сколько в мире существует сюжетов, единого мнения нет. Кто-то считает, что их бесчисленное множество. Жорж Польти насчитал 36. Вот они.

1. Мольба. Элементы ситуации:

- преследователь;
- преследуемый и умоляющий о защите, помощи, убежище, прощении и т. д.;
- сила, от которой зависит оказание защиты, и т. п.; при этом сила, не сразу решающаяся на защиту, колеблющаяся, неуверенная в себе; чем больше она колеблется и не решается оказать помощь, тем больше и приходится ее умолять (повышая тем самым эмоциональное воздействие ситуации).

Примеры: 1) спасающийся бегством умоляет кого-нибудь, могущего его спасти от врагов; 2) умоляет об убежище, чтобы там умереть; 3) потерпевший кораблекрушение просит приюта; 4) просит власть имущего за дорогих, близких людей; 5) просит одного родственника за другого родственника и т. п.

2. Спасение.

Элементы ситуации:

- несчастный;
- угрожающий, преследующий;
- спаситель. Ситуация отличается от предыдущей тем, что там преследуемый прибегал к силе колеблющейся, которую нужно было умолять, а здесь спаситель появляется неожиданно и спасает несчастного не колеблясь.

Примеры: 1) развязка известной сказки о Синей Бороде; 2) спасение персонажа, приговоренного к смертной казни или вообще находящегося в смертельной опасности, и т. д.

3. Мечь, преследующая преступление.

Элементы ситуации:

- мститель;
- виновный;
- преступление.

Примеры: 1) кровная мечь; 2) мечь сопернику, или сопернице, или любовнику, или любовнице на почве ревности.

4. Мечь близкого человека за другого близкого человека или близких людей.

Элементы ситуации:

- живая память о причиненном другому близкому человеку обиде, вреде, о жертвах, понесенных им ради близких;
- мстящий родственник;
- виновный в этих обидах, вреде и т. д.;
- родственник.

Примеры: 1) мечь отцу за мать или матери за отца; 2) мечь братьям за своего сына; 3) отцу – за мужа; 4) мужу – за сына и т. д.

Классический пример: месть Гамлета отчиму и матери за убитого отца.

5. Преследуемый.

Элементы ситуации:

- содеянное преступление или роковая ошибка и ожидаемая кара, расплата;
- герой, укрывающийся от кары, расплаты за преступление или ошибку.

Примеры: 1) герой, преследуемый властями за политику (например, «Разбойники» Шиллера или история революционной борьбы в подполье); 2) герой, преследуемый за разбой (детективные истории); 3) преследуемый за ошибку в любви («Дон Жуан» Мольера, алиментные истории); 4) герой, преследуемый превосходящей его силой («Прикованный Прометей» Эсхила).

6. Внезапное бедствие.

Элементы ситуации:

- враг-победитель, появляющийся лично; или вестник, приносящий ужасную весть о поражении, крахе и т. п.;
- поверженный победителем или сраженный известием властитель, могущественный банкир, промышленный король и т. п.

Примеры: 1) падение Наполеона; 2) «Деньги» Э. Золя; 3) «Конец Тартарена» А. Додэ и т. д.

7. Жертва (жертва другого человека или других людей, жертва обстоятельств, какого-либо несчастья).

Элементы ситуации:

- тот, кто может повлиять на судьбу другого человека, угнетая его, или какое-либо несчастье;
- слабый человек, являющийся жертвой другого человека или несчастья.

Примеры: 1) герой, разоренный или эксплуатируемый персонажем, который должен был заботиться и защищать; 2) герой, ранее любимый или близкий, убеждающийся, что его забыли; 3) несчастные, потерявшие всякую надежду, и т. д.

8. Возмущение, бунт, мятеж.

Элементы ситуации:

- тиран;
- заговорщик.

Примеры: 1) заговор одного героя («Заговор Фиеско» Шиллера); 2) заговор нескольких персонажей; 3) возмущение одного героя («Эгмонд» Гёте); 4) возмущение многих («Вильгельм Телль» Шиллера, «Жерминаль» Э. Золя).

9. Дерзкая попытка.

Элементы ситуации:

- герой дерзающий;
- объект, то есть то, на что дерзающий решается;
- противник, лицо противодействующее.

Примеры: 1) похищение объекта («Прометей – похититель огня» Эсхила); 2) предприятия, связанные с опасностями и приключениями (романы Жюль Верна и вообще приключенческие сюжеты); 3)

опасное предприятие в связи с желанием добиться любимой женщины и т. п.

10. Похищение.

Элементы ситуации:

- похититель;
- похищаемый;
- охраняющий похищаемого и являющийся препятствием для похищения или противодействующий похищению.

Примеры: 1) похищение женщины без ее согласия; 2) похищение женщины с ее согласия; 3) похищение друга, товарища из плена, тюрьмы и т. д.; 4) похищение ребенка.

11. Загадка (с одной стороны, загадывание загадки, с другой – выспрашивание, стремление разгадать загадку).

Элементы ситуации:

- герой, задающий загадку, скрывающий что-нибудь;
- герой, стремящийся разгадать загадку, узнать что-нибудь;
- предмет загадки или незнания (загадочное).

Примеры: 1) под страхом смерти найти человека или предмет; 2) разыскать заблудившихся, потерявшихся; 3) под страхом смерти разрешить загадку (Эдип и Сфинкс); 4) заставить всяческими хитростями человека открыть то, что он хочет скрыть (имя, пол, душевное состояние и т. д.).

12. Достижение некоей цели.

Элементы ситуации:

- герой, стремящийся чего-нибудь достигнуть, домогающийся чего-нибудь;
- герой, от согласия или помощи которого зависит достижение чего-нибудь, отказывающий или помогающий, посредничающий;
- герой в качестве третьей стороны, противодействующий достижению цели.

Примеры: 1) стараться получить у владельца вещь или какое-нибудь иное жизненное благо, согласие на брак, должность, деньги хитростью или силой; 2) стараться получить что-либо или добиться чего-либо с помощью красноречия (прямо обращенного к владельцу вещи или к судье, арбитрам, от которых зависит присуждение вещи).

13. Ненависть к близким.

Элементы ситуации:

- ненавидящий;
- ненавидимый;
- причина ненависти.

Примеры: 1) ненависть из зависти близких друг к другу (например, братьев); 2) ненависть близких друг к другу из соображений материальной выгоды (например, сын, ненавидящий отца); 3) ненависть свекрови к будущей невестке; 4) тещи к зятю; 5) мачехи к падчерице и т. д.

14. Соперничество близких людей.

Элементы ситуации:

- один из близких – предпочитаемый;

- другой персонаж – пренебрегаемый или брошенный;
- предмет соперничества (при этом, по-видимому, возможна перипетия: предпочитаемый затем оказывается пренебрегаемым, и наоборот).

Примеры: 1) соперничество братьев («Пьер и Жан» Мопассана); 2) соперничество сестер; 3) соперничество отца и сына из-за женщины; 4) матери и дочери; 5) соперничество друзей («Два веронца» Шекспира).

15. Адюльтер (прелюбодеяние, супружеская измена), приводящий к убийству.

Элементы ситуации:

- один из супругов нарушает супружескую верность;
- другой супруг обманут;
- есть некто третий – любовник или любовница.

Примеры: 1) убить или позволить любовнику убить своего мужа («Леди Макбет Мценского уезда» Лескова, «Тереза Ракен» Э. Золя, «Власть тьмы» Толстого); 2) убить любовника, доверившего свою тайну (Самсон и Далила), и др.

16. Безумие.

Элементы ситуации:

- впавший в безумие (безумный);
- жертва впавшего в безумие человека;
- реальный или мнимый повод для безумия.

Примеры: 1) в припадке безумия убить любовника («Проститутка Элиза» Гонкура), ребенка (Медея); 2) в припадке безумия сжечь, разрушить свою или чужую работу, произведение искусства; 3) будучи пьяным, выдать тайну или совершить преступление.

17. Роковая неосторожность.

Элементы ситуации:

- неосторожный;
- жертва неосторожности или потерянный предмет, к этому иногда присоединяется;
- добрый советчик, предостерегающий от неосторожности,
- или подстрекатель,
- или и тот и другой.

Примеры: 1) из-за неосторожности быть причиной собственного несчастья, обесчестить себя («Деньги» Э. Золя); 2) из-за неосторожности или легковерия вызвать несчастье или смерть близкого или другого человека (библейская Ева).

18. Невольное (по неведению) преступление любви (в частности, кровосмешение).

Элементы ситуации:

- любовник (муж);
- любовница (жена);
- узнавание (в случае кровосмешения), что они находятся в близкой степени родства, не допускающей любовных отношений согласно закону и действующей морали.

Примеры: 1) узнать, что женился на своей матери (Эдип); 2) узнать, что любовница – собственная сестра («Мессинская невеста» Шиллера); 3) банальный случай: узнать, что любовница замужем.

19. Невольное (по незнанию) убийство близкого человека.

Элементы ситуации:

- убийца;
- неузнанная жертва;
- разоблачение, узнавание.

Примеры: 1) невольно способствовать убийству дочери из ненависти к ее любовнику («Король веселится» – пьеса В. Гюго, ставшая либретто оперы «Риголетто»); 2) не зная своего отца, убить его («Нахлебник» Тургенева – здесь вместо убийства оскорбление) и т. д.

20. Самопожертвование во имя идеала.

Элементы ситуации:

- герой, жертвующий собой;
- идеал (слово, долг, вера, убеждение и т. д.);
- приносимая жертва.

Примеры: 1) пожертвовать своим благополучием ради долга («Воскресение» Толстого); 2) пожертвовать своей жизнью во имя веры, убеждения и т. п.

21. Самопожертвование ради близких.

Элементы ситуации:

- герой, жертвующий собой;
- близкий человек, ради которого герой жертвует собой;
- то, что герой приносит в жертву.

Примеры: 1) жертвовать своим честолюбием и успехом в жизни ради близкого человека («Братья Земгано» Гонкура); 2) жертвовать своей любовью ради ребенка, ради жизни родного человека; 3) жертвовать своим целомудрием ради жизни близкого или любимого («Тоска» Сорду); 4) жертвовать жизнью ради жизни родного или любимого и т. д.

22. Пожертвовать всем – ради страсти.

Элементы ситуации:

- влюбленный;
- предмет роковой страсти;
- то, что приносится в жертву.

Примеры: 1) страсть, разрушающая обет религиозного целомудрия («Ошибка аббата Муре» Э. Золя); 2) страсть, разрушающая могущество, власть («Антоний и Клеопатра» Шекспира); 3) страсть, утоленная ценой жизни («Египетские ночи» Пушкина).

И не только страсть между мужчиной и женщиной, но и страсть к бегам, карточной игре, вину и т. д.

23. Пожертвовать близким человеком в силу необходимости, неизбежности.

Элементы ситуации:

- герой, жертвующий близким человеком;
- близкий человек, который приносится в жертву.

Примеры: 1) необходимость пожертвовать дочерью ради общественного интереса («Ифигения» Эсхила и Софокла, «Ифигения в Тавриде» Эврипида и Расина); 2) необходимость пожертвовать близкими или своими приверженцами ради своей веры, убеждения («93-й год» Гюго) и т. д.

24. Соперничество неравных (а также почти равных или же равных).

Элементы ситуации:

- один соперник (в случае неравного соперничества – низший, более слабый);
- другой соперник (высший, более сильный);
- предмет соперничества.

Примеры: 1) соперничество победительницы и ее пленницы («Мария Стюарт» Шиллера); 2) соперничество богатого и бедного; 3) соперничество человека, которого любят, и человека, не имеющего права любить («Эсмеральда» В. Гюго) и т. д.

25. Адюльтер.

Элементы ситуации: те же, что в адюльтере, приводящем к убийству. Считая, что адюльтер сам по себе неспособен создать ситуацию, Польти рассматривает его как частный случай кражи, усугубленной предательством, при этом указывает на три возможных случая:

- любовник(ца) более приятен, нежели тверд, чем обманутый(ая) супруг(а);
- любовник(ца) менее симпатичен, чем обманутый(ая) супруг(а);
- обманутый(ая) супруг(а) мстит.

Примеры: «Мадам Бовари» Флобера, «Крейцера соната» Л. Толстого.

26. Преступление любви.

Элементы ситуации:

- влюбленный(ая);
- любимый(ая).

Примеры: 1) женщина, влюбленная в мужа дочери («Федра» Софокла и Расина, «Ипполит» Эврипида и Сенеки); 2) кровосмесительная страсть доктора Паскаля («Доктор Паскаль» Э. Золя) и т. д.

27. Узнавание о бесчестии любимого или близкого (иногда связанное с тем, что узнавший вынужден произнести приговор, наказать любимого или близкого).

Элементы ситуации:

- узнающий;
- виновный любимый или близкий;
- вина.

Примеры: 1) узнать о бесчестии своей матери, дочери, жены; 2) открыть, что брат или сын – убийца, изменник родины, и быть вынужденным его наказать; 3) быть вынужденным в силу клятвы об убийстве тирана убить своего отца и т. д.

28. Препятствие любви.

Элементы ситуации:

- любовник;
- любовница;
- препятствие.

Примеры: 1) брак, расстраивающийся из-за социального или имущественного неравенства; 2) брак, расстраивающийся врагами или случайными обстоятельствами; 3) брак, расстраивающийся из-за вражды между родителями с обеих сторон; 4) брак, расстраивающийся из-за несходства характеров влюбленных, и т. д.

29. Любовь к врагу.

Элементы ситуации:

- враг, возбудивший любовь;
- полюбивший врага;
- причина, почему любимый является врагом.

Примеры: 1) любимый – противник партии, к которой принадлежит любящий; 2) любимый – убийца отца, мужа или родственника той, которая его любит («Ромео и Джульетта») и т. д.

30. Честолюбие и властолюбие.

Элементы ситуации:

- честолюбец;
- то, чего он желает;
- противник или соперник, то есть лицо противодействующее.

Примеры: 1) честолюбие, жадность, приводящая к преступлениям («Макбет», «Ричард III» Шекспира, «Карьера Ругонов», «Земля» Э. Золя); 2) честолюбие, приводящее к бунту; 3) честолюбие, которому противодействуют сторонники, друг, родственник и т. д.

31. Богоборчество (борьба против бога).

Элементы ситуации:

- человек;
- бог;
- повод или предмет борьбы.

Примеры: 1) борьба с богом, пререkanie с ним; 2) борьба с приверженцами бога (Юлиан Отступник) и т. д.

32. Неосознаваемая ревность, зависть.

Элементы ситуации:

- ревнивец, завистник;
- предмет его ревности и зависти;
- предполагаемый соперник, претендент;
- повод к заблуждению или виновник его (предатель).

Примеры: 1) ревность вызвана предателем, которого побуждает ненависть («Отелло»); 2) предатель действует из выгоды или ревности («Коварство и любовь» Шиллера) и т. д.

33. Судебная ошибка.

Элементы ситуации:

- тот, кто ошибается;
- жертва ошибки;
- предмет ошибки;
- истинный преступник.

Примеры: 1) судебная ошибка спровоцирована врагом («Чрево Парижа» Э. Золя), 2) судебная ошибка спровоцирована близким человеком, братом жертвы («Разбойники» Шиллера) и т. д.

34. Угрызения совести.

Элементы ситуации:

- виновный;
- жертва виновного (или его ошибка);
- разыскивающий виновного, старающийся его разоблачить.

Примеры: 1) угрызения совести убийцы («Преступление и наказание»); 2) угрызения совести из-за ошибки любви («Мадлен» Э. Золя) и т. д.

35. Потерянный и найденный.

Элементы ситуации:

- потерянный;
- находимый(ое);
- нашедший.

Примеры: «Дети капитана Гранта» и т. д.

36. Потеря близких.

Элементы ситуации:

- погибший близкий человек;
- потерявший близкого человека;
- виновник гибели близкого человека.

Примеры: 1) бессильный что-нибудь предпринять (спасти своих близких) – свидетель их гибели; 2) будучи связанным профессиональной тайной (врачебной или тайной исповеди и т. д.), он видит несчастье близких; 3) предчувствовать смерть близкого; 4) узнать о смерти союзника; 5) в отчаянии от смерти любимого(ой) потерять интерес к жизни, опуститься и т. д.

Но на самом деле сюжет в кино всегда один и тот же. Герой живет в своем привычном мире, однако чувствует какую-то пустоту, которую не может заполнить ничем и которая мешает ему жить так, как живут окружающие. Герой хочет заполнить эту пустоту. И он отправляется на поиски того, чем ее можно заполнить. Сначала он ищет в своем привычном мире, но ничего не находит. И тогда ему приходится выйти за границы привычного мира и отправиться в другой мир. Герой преодолевает препятствия на пути к цели и достигает ее. После чего он возвращается домой. Но, заполнив пустоту, он уже никогда не будет прежним. Он навсегда меняет свою судьбу и становится хозяином двух миров. А если он умирает, образ его покрывается славой.

Вроде бы все просто. Можно еще проще.

Можно одним предложением:

интересное кино – это всегда история о герое, который переменял свою судьбу.

Раскольникову было суждено быть бедным учителем – а он пытался стать Наполеоном, убил старушку и стал раскаявшимся каторжником. Чапаеву было суждено быть деревенским шутком в деревне Будайка – стал легендарным комдивом. Нео было суждено быть офисной крысой – он стал богом.

Все интересные фильмы именно об этом. Только, пожалуйста, не нужно говорить, что «я смотрел фильм Уорхола, где девять часов показывают Эмпайр-стейт-билдинг, и мне все время было интересно».

В каждой написанной вами сцене герой должен на один шаг приблизиться к своей цели. Герой может идти не по прямой. Столкнувшись с препятствием, он может отступать, искать обход – но он все время должен идти к цели.

Если вы написали сцену, в которой герой не совершил этот шаг, значит, вы сделали не просто ненужную работу – вы нанесли сценарию страшный вред. Если режиссер (или продюсер) опытный – он безошибочно выловит эту ненужную сцену и выкинет ее от греха подальше. Если же он проглядит эту сцену, или вы обладаете нечеловеческим даром гипноза и убеждения режиссеров, или ваш папа дал денег на съемки фильма и режиссеру строго велено с вами не спорить, – то с этой сценой будут мучиться актеры на площадке, монтажер, а потом зрители, когда будут смотреть фильм.

Когда кто-то из моих коллег говорит: «Да, эта сцена не движет сюжет, но я написал ее для того, чтобы показать, какой мерзавец (умница, алкоголик, женолюб, хороший водитель) этот герой», – моя рука тянется к чему-нибудь тяжелому.

Еще раз повторю: каждая сцена должна приближать героя на один шаг к цели. Герои-мерзавцы должны показывать, что они мерзавцы, не стоя на месте, а двигаясь к своей цели.

Проверить, сделан шаг или нет, очень просто. Посмотрите на своего героя до и после этой сцены. Он может вернуться из состояния «после сцены» в состояние «до сцены»? Он может продолжать движение в том же направлении, что и до этой сцены? Если не может – значит, сцена удалась. Если может – выкидывайте ее скорее.

Например, вы пишете боевик и хотите вставить сцену, в которой герой сталкивается с уличными хулиганами, разбрасывает их, демонстрируя незаурядное владение боевыми искусствами. Если в сцене произойдет только это: нападение, драка и победа героя, – сцена не будет интересна, сколь бы красиво вы ни сняли драку. У зрителя останется разочарование, которое он, возможно, осознает не сразу.

Даже такой простой эпизод должен быть «нагружен» судьбоносностью. И есть множество способов, как сделать драку с хулиганами правильной сценой. Вот несколько вариантов.

1. Герой поклялся своей матери никогда ни с кем не драться, но вынужден вступить за девушку, которую обижают хулиганы. После этой сцены у нас есть: вина героя перед матерью, ненависть хулиганов, которые мечтают ему отомстить, благодарность девушки, способная превратиться в нечто большее.

2. Герой – засекреченный агент. Его легенда: мирный обыватель. Вступив в драку с хулиганами, он становится легендой города, но при этом раскрывает себя, привлекая внимание вражеской разведки.

3. Герой – трус. Он всегда избегал драк. И вот однажды, подравшись с хулиганами, он побеждает. С этого момента он приобретает уверенность в себе, становится лидером в своем окружении.

4.....

Придумайте свой вариант.

Запомните:

в хорошем кино даже драка никогда не бывает просто дракой.

В идеале каждая реплика диалога должна необратимо менять судьбу героев. Только в таком случае можно написать действительно блестящий диалог. Но такого драматического совершенства достиг, по-моему, только один фильм – «Унесенные ветром».



«Приговоренный к смерти бежал». Режиссер Робер Брессон

«Афоня». Режиссер Георгий Данелия

Принцип «одна сцена – один шаг героя к цели» ни в коем случае нельзя пытаться невыполнить. Два шага, сделанных в одной сцене, запутают зрителя.

Допустим, герой подозревает, что его жена ему изменяет, и хочет узнать правду. Герой делает шаг за шагом: сначала герой узнаёт, что жена зачем-то берет его машину. Он следит за ней и узнаёт, что она ему изменяет. Он продолжает свое расследование и узнаёт, что она изменяет ему с его лучшим другом. Три сцены – три шага к цели.

Конечно, можно огоршить героя, вывалив на него всю эту информацию в одной сцене. Но особенности восприятия таковы, что зрители воспринимают только одну новость. В зависимости от подготовки и решения сцены на передний план выйдет либо факт измены жены (если это мелодрама), либо факт предательства друга (детектив), либо факт осквернения любимой машины (комедия).

Разумеется, в фильме может быть несколько сюжетных линий. Есть фильмы, в которых один герой и камера следует за ним от точки А до точки В, например «Приговоренный к смерти бежал» и «Карманник» Брессона. Но обычно в фильме несколько героев, и у каждого из них своя цель и свое путешествие.

Количество сюжетных линий строго не ограничивается. Полный метр может выдержать пять-шесть сюжетных линий («Тутси», «Меня здесь нет»). В одной серии сериала – до четырех линий. Если линий больше, зрители начинают путаться.

Возможно, вы слышали, что сценарии не пишутся, как романы, а конструируются. Сценарист думает не над листом бумаги, а над карточками, на которых записаны события в жизни

героя (лично я пользуюсь блокнотом, у вас это может быть вордовский файл, но это не меняет сути).

На каждой карточке записано одно событие. Карточки можно тасовать, менять местами, добавлять новые, выкидывать старые.

Но самое главное – нужно придумать последовательность событий, в которой каждое следующее событие случилось потому, что случилось предыдущее.

В истории кино были сценарии, написанные как романы: сценарист сел за стол, начал писать сразу с первой сцены и закончил тогда, когда написал последнюю сцену. Например, так написан «Афоня» Александра Эммануиловича Бородинского. Но это была величайшая удача мастера.

Вы уверены, что удача будет улыбаться вам каждый раз, когда вы садитесь за письменный стол?

Тогда блокнот, карточки, вордовский файл – и пишем список сцен. Помните каждую секунду, что цель вашего героя – пройти из точки А в точку В. И каждая сцена должна приближать героя к цели.

Сколько должно быть сцен? В зависимости от темпа и жанра: около 80–100 – в полнометражном фильме, 35–40 – в серии сериала.

На следующем уроке мы поговорим о том, как написать хорошую сцену, необратимо меняющую судьбу героя и приближающую его к цели.

Задание: посмотрите любой хороший фильм. Попробуйте составить список сцен.

Сцена – это часть фильма, в которой действие происходит в одно время в одном месте (чуть позже мы поговорим подробнее о сцене и о том, чем она отличается от эпизода).

Если интересно, можете хронометрировать каждую сцену. Обратите внимание, когда подряд идут несколько длинных, по 3–4 минуты сцен, несколько коротких, по 20–30 секунд. Но это не обязательно – сейчас речь не о темпоритме.

Каждую сцену называйте по главному действию, которое в ней произошло, например: «Сара Коннорс сбегает из психушки».

Проследите сюжетные линии: кто герой каждой линии? Как линии пересекаются? В какие именно моменты мы переходим с одной линии на другую.

Когда вы составили список сцен, пересмотрите его внимательно и попробуйте по каждой сцене сформулировать, в чем состоит шаг героя данной сюжетной линии к его цели в этой сцене.

Урок 7

Что делает сцену сценой?

На прошлом уроке я рассказал вам, что каждая сцена должна продвигать героя к его цели на один шаг. Однако этого недостаточно, чтобы сделать сцену сценой.

Один мой приятель написал детективный сценарий. Работа проходила у меня на глазах, я читал синопсис, потом поэпизодник и был уверен, что получится блестящий, головокружительный сценарий – триллер в духе «Игры» Дэвида Финчера.

В истории была отличная завязка, хорошо продуманная структура и неожиданная развязка. У героя был характер, была цель и был достойный противник, который стоял на пути к цели.

Однако сценарий не удался.

Герой-детектив получал задание, шел его выполнять, встречался с первым свидетелем, узнавал о втором свидетеле, шел к нему, получал от него информацию о третьем свидетеле, шел к нему и так далее, пока не раскрывал преступление. Все это было очень-очень-очень скучно. Даже остроумные местами диалоги не спасали.

А ведь сделать этот сценарий интересным было очень просто, при готовом-то поэпизоднике.

Допустим, детектив входит в квартиру бабушки, которая что-то знает о некоем молодом человеке, снимавшем у нее квартиру. В сценарии бабушка тут же рассказывала о девушке, с которой у молодого человека был роман. Дальше детектив разыскивал девушку и так далее...

О'кей, у нас есть детектив, есть бабушка-свидетельница и информация, которую она должна в результате сцены передать герою. Что делает бабушка? Рассказывает детективу о девушке? Черта с два! Бабушка в маразме. Бабушка уехала в Вологду навсегда к племяннику. Бабушка под героинном. Бабушка нема. Бабушка – содержательница подпольного борделя и, увидев детектива, начинает отстреливаться из двух стволов. Бабушка не бабушка, а инопланетянин. Бабушка лежит на полу, и у нее нет головы. Короче, в хорошем сценарии бабушка ни за что по доброй воле не расскажет детективу про девушку.

Как же детектив заставит мертвую сумасшедшую бабку-героиницу вернуться из Вологды и нацарапать левым щупальцем имя девушки? А вот это уже проблема сценариста. Пусть придумает.

Способ преодоления конфликта, найденный сценаристом, должен быть, во-первых, подготовленным, во-вторых, неожиданным для зрителя.

В нашем детстве был такой мультик – «Вокруг света за 80 дней», в котором Филеас Фогг в начале каждой серии говорил Паспарту, что им понадобится на этот раз – что-то вроде: «Паспарту, сегодня нам понадобятся два дротика и яблоко».

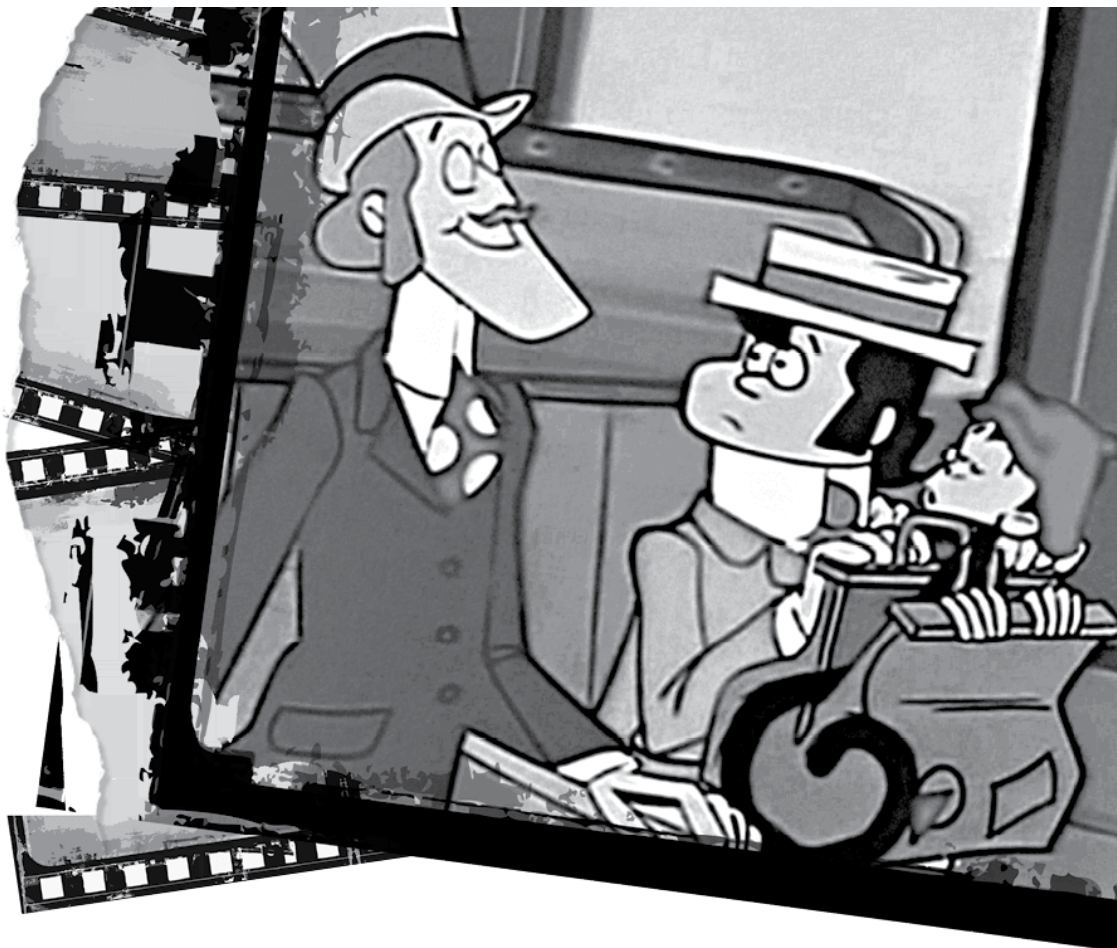
И действительно, дротикигодились, когда нужно было закрепить коврик на беговой дорожке, а яблоко – чтобы привлечь лошадь мистера Фикса.

Сценарист должен подготовить зрителя к способу преодоления конфликта: Фогг должен показать, что у него есть дротик и яблоко. Если он просто в нужный момент достанет из саквояжа эти предметы, зритель будет разочарован, мол, за этим Фоггом неинтересно смотреть, он просто достает из саквояжа каждый раз то, что ему нужно.

А если перед сценой с лошадью Фогг купит яблоко и скажет: «Сейчас мы будем приманивать лошадь», зритель будет еще больше разочарован. Ну, понятно, вот он купил яблоко, сейчас будет приманивать лошадь, все заранее ясно, ничего интересного. До конца сцену досмотрят разве что самые стойкие любители яблок и лошадей.

Нет, герой должен взять дробы и яблоко, но не объяснять зрителю, зачем они нужны. В случае с мультфильмом это было каждый раз отдельным удовольствием – гадать, как именно Филеас Фогг будет применять взятые им с собой предметы.

Примечание (так, на всякий случай): все вышеперечисленное не означает, что интересное кино можно написать только о яблоках и дробы.



«Вокруг света за 80 дней». Мультфильм Лэйфа Грема

Еще одна история из собственной практики. На семинаре по драматургии девушка показала пьесу, состоящую из трех не связанных между собой сцен. Это было что-то вроде бытовых зарисовок. Речь персонажей была живой и яркой, сами диалоги были полны очень точно подмеченных деталей. При этом слушать их было ужасно скучно. Казалось, что все, что говорят герои, – лишнее, ненужное, словесный шум, который очень трудно не то что запомнить – толком разобрать.

Когда мы попытались понять, почему это произошло, девушка честно призналась, что, поскольку это не большая пьеса, а короткие сценки, она не стала вводить в них сюжет, завязку-кульминацию-развязку и конфликт. Дескать, это излишне перегрузило бы небольшие сценки. То есть она выкинула из своего текста главное.

На самом деле, если вы пишете короткометражку или одноактную пьесу, конфликт должен быть еще более ярко выражен – ведь у вас всего несколько минут, чтобы рассказать историю.

Сцену делает сценой конфликт.

Знаете, почему футбол популярнее, чем кино? Потому что на футбольном матче всем болельщикам сразу понятно, кто хороший, кто плохой, каковы их цели, и каждая секунда исполнена острейшего конфликта.

Конфликт должен быть между людьми. Герой, на чьей стороне симпатии автора (и на которого зрителю хочется быть похожим), – это протагонист. Его противник – антагонист.

Есть фильмы, где человек сражается со стихией или животным (вулканом, океаном, акулой, пожаром, зомби, ураганом). Как правило, антагонистом все-таки становится человек, который по какой-либо причине поддерживает сторону стихии. Либо стихия ведет себя как человек, приобретает вполне определенные черты человеческого характера.

В каждой сцене конфликт должен быть разрешен: либо победил герой, либо победили героя.

Вообще

сцена – это фильм в миниатюре, в ней должны быть завязка, кульминация и развязка.

У каждого героя в каждой сцене своя цель, которой он хочет достичь. Самое сложное при написании сцены – придумать ее решение. Как герой преодолеет препятствие и достигнет цели? Как его переиграет антагонист?

Хороший сценарист умеет придумывать неожиданные способы преодоления героем препятствий.

Научить этому нельзя.

Но можно научиться. Достигается упражнением.

Начнем прямо сейчас.

Давайте напишем сцену. Придумайте героя (или героиню). Придумайте для него (нее) цель. Придумайте антагониста. И вот они – герой и антагонист – впервые оказались лицом к лицу. В кафе, в постели, в библиотеке, на светском приеме, на космическом корабле – где угодно, но это должен быть только один объект. Все действие должно происходить в одном месте и в одно время. Цель героя в данной сцене – заставить антагониста что-то сделать. Цель антагониста – заставить героя сделать нечто, противоположное его цели. Кто победит: герой или антагонист? Не знаю. Вам решать. Но кто-то из них должен обязательно победить.

Мы не знаем о героях ничего, кроме того, что мы видим. Не нужно описывать их прошлое. Описывайте только то, что мы видим. Мы вместе с вами смотрим кино.

Количество людей в кадре давайте не будем ограничивать. Если для вашей сцены хватит героя и антагониста – отлично. Если понадобится бармен, водитель, почтальон или массовка в полторы тысячи человек – вводите, не вопрос.

А теперь внимание: два ограничения! Первое: вся сцена должна уместиться в одну страницу текста (примерно 2,2 тысячи знаков). Второе: во время сцены в кадре не должно быть произнесено ни слова.

Только действие.

Не пантомима! Не немое кино с титрами! Живое, достоверное, убедительное действие. Никаких предисловий-комментариев! Всю информацию о героях мы узнаём, только наблюдая за их действиями. Мы не знаем, о чем они думают, но мы видим, что они делают.

Молчание героев должно иметь убедительное для зрителей объяснение (тишина не обязательна, возможно, герои не могут говорить из-за перестрелки или шума дискотеки, а может, это люди, разговаривающие на разных языках, или немые, или супруги после двадцати лет брака, не знаю – придумайте). При этом придуманное действие должно четко и недвусмысленно показать зрителям, кто такие герои, чего они хотят и как именно они этого добиваются.

Молчание нужно для того, чтобы начать изживать идиотскую привычку пересказывать зрителям информацию в диалогах.

Урок 8

Идея фильма

Возможно, вы обратили внимание, что уже семь уроков мы говорим в основном о структуре сценария. Восьмой (а также девятый и десятый) мы посвятим тому же самому.

Дело в том, что при работе над сценарием примерно девять десятых времени и сил уходит на то, чтобы создать (вырастить, построить, сконструировать) историю. И одна десятая – на то, чтобы ее написать.

Сколько времени нужно, чтобы вырастить дерево? А сколько нужно, чтобы его срубить?

Умение написать сцену – это важнейшее умение. Но не менее важно умение собрать из сцен сценарий.

Идея фильма – это элемент структуры. Американец Лайош Эгри, говоря о драматургии, называл этот элемент еще более точно – «посылка». Но, думаю, «идея» звучит все же более привычно.

Кажется, что идея фильма должна возникать раньше всего – раньше сюжета, раньше героя. Мол, давайте-ка снимем мы фильм о том, что дружба сильнее всего на свете, даже сильнее любви! Или: давайте снимем кино о том, что любовь побеждает смерть. Или: давайте снимем кино про то, что жизнь бессмысленна – все равно мы все умрем.

На самом деле так почти никогда не бывает. Не нужно путать идею фильма и его замысел.

Как вы думаете, о чем мечтал Клод Лелуш, когда собрался снимать «Мужчину и женщину»? Может, что-то вроде: «Напишу-ка я историю о любви мужчины и женщины и получу „Золотую пальмовую ветвь“?» Черта с два. Он думал о женщине с ребенком ранним субботним утром на пляже. Кстати, Лелуш вообще очень здорово рассказывал о том, как возникали замыслы его фильмов. Так, замысел фильма «Баловень судьбы» звучал так: «Это фильм о человеке, который умел говорить „Здравствуйте!“ Идею же „Баловня“ можно сформулировать как так: „От себя не спрячешься“».

Звучит простовато, не правда ли?

Стоит ли смотреть, например, двухчасовой политический триллер, чтобы в итоге осознать со всей определенностью, что «нельзя заниматься политикой, не замаравшись»? Ага, а большая часть детективов имеет такую незамысловатую идею: «Преступление всегда будет наказано»? А все мелодрамы о том, что «любовь сильнее всего»?

Как будто мы этого не знали раньше.

Может, стоит придумать идею посложнее? Такую, чтобы она действительно стала открытием для зрителей? Например, как вам такое: «Квантовая механика вступает в противоречие с Общей теорией относительности»?

Недавно я посмотрел несколько научно-популярных фильмов о квантовой механике и прочих суперструнах. И знаете, идею всех этих фильмов можно сформулировать так: «Познать мир до конца невозможно». А вот противоречия между квантовой механикой и теорией относительности все авторы трактуют по-разному. И если честно, во всех этих трактовках черт ногу сломит. Хотя очень интересно наблюдать, как идея «Познать мир невозможно» борется с идеей «Все тайны мира можно раскрыть».

Парадокс состоит в том, что

фильм может быть воспринят только тогда, когда идея хорошо известна зрителям и вполне им понятна.

Так как все-таки насчет того, чтобы упаковать в одну историю побольше идей? Давайте попробуем и посмотрим, что получится.

Возьмем следующие идеи. 1. Любовь сильнее всего. 2. Предательство сильнее всего. 3. Дружба сильнее всего.

Хорошие, сильные идеи, каждая легла в основу множества хороших фильмов (тем, кто сомневается насчет пункта 2, очень советую посмотреть отличный английский сериал «Абсолютная власть»).

Давайте начнем с любви. Предположим, что мы придумываем историю о любви молодого человека к жене человека, у которого он снимает квартиру. Он оказывает женщине некие услуги и добивается от нее взаимности. Однако в итоге она гибнет. Что должен сделать молодой человек, чтобы мы поняли, что любовь сильнее всего: покончить с собой, уйти в монастырь, горевать до конца дней о возлюбленной?

Предательство. Теперь представим, что этот молодой человек, потеряв возлюбленную, тут же завел интрижку с другой женщиной – влиятельной особой, убийцей его возлюбленной. Как должна закончиться эта история? Думаю, герой должен вычеркнуть из памяти возлюбленную и наслаждаться жизнью, делая карьеру с помощью влиятельной дамы. Таких героев было немало, особенно в романах девятнадцатого века.

Как насчет дружбы? Пусть у этого нашего героя есть друзья, которые помогают ему завоевать его возлюбленную, а потом на пальцах объясняют ему, что предательство – это нехорошо, и помогают отомстить за ее смерть. Чем закончится такая история? Подозреваю, герой получит в итоге долгожданное карьерное повышение и поедет сначала к одному другу и предложит ему занять его место. А друг откажется под каким-то пустячным предлогом. Герой отправится ко второму. И второй откажется. Герой – к третьему. И третий откажется, просто потому что откажется. Они сделают это потому, что они прекрасно знают, как много для героя значит стать лейтенантом королевских мушкетеров. Ведь дружба – она сильнее всего. Один за всех и все за одного!

Идеи в этой истории, как и в любой другой, проходят настоящий естественный отбор. Выживает сильнейшая. Каждый действующий герой в сюжете является носителем своей идеи. И в итоге останется только одна!



«Последнее танго в Париже». Режиссер Бернардо Бертолуччи

Когда история уже придумана, нужно обязательно понять, какова идея фильма.

Идея организует движение сюжета фильма и задает формулу финала.

Если вы пишете детектив и заканчиваете историю тем, что преступник уходит от возмездия, – значит, ваша идея такова: «Преступление может остаться безнаказанным». Как вы думаете, согласятся с этим зрители? Не факт.

Зрителей придется убеждать. Можно сделать героя таким симпатичным, чтобы ему прощалось все. Но тогда и идея примет другой вид: «Преступление, совершенное обаятельным подонком, может остаться безнаказанным». С натяжкой, но годится – только до того момента, пока зритель не узнает себя в жертве преступления. После этого он с негодованием выключит телевизор или выйдет из зала.

Лучше заставить героя совершать преступление, чтобы, например, помочь бедным или спасти беззащитных: «Преступление, совершенное во имя благой цели, может остаться безнаказанным». В таком случае герою обычно противостоит детектив, который является носителем идеи: «Закон превыше всего, даже если он несправедлив». Как вы думаете, за кого будут болеть зрители?

Это все, что я хотел рассказать об идее фильма. Главная идея сегодняшнего урока:

в фильме всегда борются несколько идей – побеждает всегда одна.

Задание на этот раз такое: чуть выше я показал вам, как борются идеи в «Трех мушкетерах» и как побеждает идея «дружба сильнее всего». Попробуйте показать на примере любого фильма по вашему выбору, какие идеи в нем борются и какая из них побеждает в итоге.

Урок 9

Структура сценария

Тысячу раз мы слышали и читали о том, что главное в сценарии – это его структура. Иногда нам говорили даже, что сценарий – это и есть структура. Один американский автор в журнале гильдии сценаристов «Written by», отвечая на вопрос – чем американские сценаристы выгодно отличаются от иностранных, несколько самоуверенно заявил, мол, «мы знаем структуру». Но что именно они «знают»?

Отправной точкой для всех концепций, описывающих структуру сценария, является «Поэтика» Аристотеля. Эти концепции разрабатывали такие авторы, как Роберт Макки, Рене Бальсе, Сид Филд, Линда Сегер, у нас – Николай Фигуровский, Александр Митта, Леонид Нехорошев. И все эти концепции по-своему хороши. У них есть только один недостаток – почти все они противоречат друг другу. Как в физике квантовая теория и теории относительности хороши по отдельности, но несовместимы в пределах одной вселенной.

Начнем с элементарного, с терминологии. Какое слово хочется добавить перед термином «структура сценария»? Правильно, «трехактная». Дескать, Аристотель делил на три и нам велел. Но почему тогда в двухчасовом фильме первый и последние акты имеют продолжительность полчаса, а второй – час? Чтобы сохранить стройность трехактной структуры, приходится идти на разные ухищрения, вводить новые термины вроде промежуточной кульминации, искусственно привязывать некоторые эпизоды основной сюжетной линии к сабплотам и так далее. А как быть с большинством вертикальных сериалов, снятых за последние лет десять? В них во всех, как назло, четыре акта! А в часовых драмах канала НВО и вовсе шесть.

И, кстати, а вообще что такое акт? К чему он относится, к сюжету или к структуре? До сих пор нет единого мнения о том, что такое сцена и эпизод. Как соотносятся понятия «герой», «протагонист» и «персонаж». Есть серьезные разночтения в трактовке понятий «характер» и «судьба» героя. Словом, в терминологии страшная путаница. Эта статья – попытка свести теории о структуре сценария к некоему единому знаменателю, если угодно, создать периодическую систему сценария.

Для того чтобы начать анализ сценария, мы должны понять, из какого материала он сделан. Конечно, речь идет не о пленке и не о ткани экрана, а о том, что видит зритель на этом экране. А видит он изображение неких людей и предметов, которые движутся и издают какие-то звуки. Таков самый нижний уровень структуры фильма – **Изображение на экране**, движущееся и звучащее.

Его мельчайший элемент – **кадр**. Понятно, что деление фильма на кадры условно, что есть внутрикадровый монтаж, что есть целые фильмы, снятые одним («Русский ковчег»), двумя («Макбет») или несколькими («Вережка») кадрами. Тем не менее в большинстве случаев именно кадр является неделимым элементом, атомом, из которого состоит вещество фильма. Обычно в фильме от 200 до 1000 кадров – это количество меняется в зависимости от жанра и темпа фильма.

Следующий элемент – **сцена**. Это часть фильма, которая характеризуется единством времени, места и действия. Некоторые исследователи сомневаются, имеет ли в данном случае значение единство действия, но мы лишь упомянем об этих сомнениях, а сами сомневаться не будем.

Самая большая путаница начинается при переходе от сцены к **эпизоду**. Давайте попробуем разобраться на конкретном примере, что такое сцена и что такое эпизод. Например, у нас в сценарии есть эпизод, в котором детектив производит арест преступника. Мы можем решить его одной сценой – преступник сидит дома и наслаждается плодами своей преступной деятельности. Входит детектив и арестовывает его. Конец сцены. И конец эпизода.

Однако тот же самый эпизод может быть решен и в нескольких сценах.
Например:

Машина детектива едет по улице.

Преступник у себя дома наслаждается плодами своей преступной деятельности.

Детектив в машине получает сообщение по радиии о том, где находится преступник.

Машина детектива подъезжает к дому, где находится преступник. Детектив выходит из машины и идет к дому.

Детектив входит в дом и задерживает преступника.

Детектив выводит преступника из дома и сажает в машину.

Оказавшись в машине, преступник требует адвоката.

Машина с детективом и задержанным преступником мчится в участок.

Видим 8 сцен. Эпизод по-прежнему один – задержание преступника.

Несколько эпизодов, объединенные единым действием главного героя и ограниченные сильным сюжетным поворотом, образуют **акт**. В фильме может быть два акта («Жизнь прекрасна»), три акта («Терминатор»), четыре акта («Касабланка») и так далее, вплоть до восьми и даже девяти актов.

Наконец, последний элемент на этом уровне – сам **фильм**. В сериале есть еще несколько элементов – **серия** (в англоязычных странах она называется «эпизод», что, скажем прямо, не добавляет ясности в употреблении этого термина), **сезон** и **сериал**.

Итак, на уровне движущегося и звучащего изображения у нас есть следующие элементы.

Изображение на экране	Кадр	Сцена	Эпизод	Акт	Фильм (серия — сезон — сериал)
-----------------------	------	-------	--------	-----	---

Теперь давайте поднимемся на следующий уровень. Содержанием для движущегося и звучащего изображения является **сюжет**. На уровне сюжета минимальным неделимым элементом является **действие**. Например: «он идет», «он стреляет». Действие обычно соответствует кадру. Хотя и здесь есть исключения. Я уже говорил о кадрах, которые включают в себя множество действий и даже фильм целиком. Есть и обратные случаи, как, например, в фильме «Чертово колесо» Козинцева и Трауберга, где одно действие, удар кулаком по лицу, было смонтировано из полутора десятков отдельных кадров. Но, как правило, одно действие равно одному кадру.

Следующий элемент сюжета – **явление**. Предлагаю позаимствовать этот театральный термин для обозначения действия или набора действий, имеющих самостоятельное значение для сюжета, относящихся к одному персонажу и ограниченных единством времени и места. Явление может соответствовать сцене. Также в одной сцене может быть несколько явлений. Например, преступник сидит дома и наслаждается плодами своей преступной деятельности. Это одно явление. Входит детектив и арестовывает его. Согласитесь, на уровне сюжета произошло серьезное изменение. Но при этом мы находимся в одном объекте, время непрерывно, и, значит, продолжается одна сцена. Но началось другое явление. Сюда же можно отнести случай,

когда герой ведет рассказ о нескольких событиях, происходивших последовательно в разных интерьерах. Это одна сцена, в которой человек рассказывает историю. Но зритель мысленно перемещается вместе с героем из одного интерьера в другой, и каждое из этих перемещений можно назвать новым явлением.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.