

РОССИЙСКАЯ ШКОЛА СЦЕНАРНОГО МАСТЕРСТВА

АЛЕКСАНДР МОЛЧАНОВ

СЦЕНАРИЙ ТЕЛЕСЕРИАЛА

★ КНИГА-ТРЕНИНГ ★

ОСНОВЫ

НАПИСАНИЯ

СЦЕНАРИЯ

УСПЕШНОГО СЕРИАЛА

КОГДА РЕМЕСЛО
СТАНОВИТСЯ ИСКУССТВОМ

Мастер сцены

Александр Молчанов
**Сценарий телесериала.
Книга-тренинг**

«ЭКСМО»

2017

УДК 821-293.7
ББК 85.38

Молчанов А. В.

Сценарий телесериала. Книга-тренинг / А. В. Молчанов —
«Эксмо», 2017 — (Мастер сцены)

ISBN 978-5-699-83356-6

Перед вами трехмесячный курс по написанию сценария сериала. Если вы еженедельно будете выполнять задания, которые найдете в конце каждой главы, через три месяца пилотный сценарий вашего телесериала будет готов. Единственное условие – серьезно относиться к тому, что будете узнавать на каждом уроке, и сразу использовать полученные знания в своей работе. Цель книги — помочь написать "пилот" сериала, который вы сможете продать.

УДК 821-293.7
ББК 85.38

ISBN 978-5-699-83356-6

© Молчанов А. В., 2017
© Эксмо, 2017

Содержание

От автора	6
Часть первая. Заявка и пилот телесериала	7
Урок 1. Что такое сериал	7
Урок 2. Герой	12
Урок 3. Сюжет	18
Урок 4. Структура сценария	22
Урок 5. Сцена	27
Урок 6. Сценарная запись	31
Конец ознакомительного фрагмента.	32

Александр Молчанов

Сценарий телесериала: книга-тренинг

© Молчанов А.В., текст, 2017

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2017

От автора

Коллеги, приветствую!

У вас в руках не просто книга, а трехмесячный курс по написанию сценария сериала. Если вы еженедельно будете выполнять задания, которые найдете в конце каждой главы, через три месяца пилотный сценарий вашего телесериала будет готов. Так что, пожалуйста, относитесь очень серьезно к тому, что будете узнавать на каждом уроке, и сразу используйте полученные знания в своей работе.

Если вы собираетесь стать профессиональным сценаристом – планируете зарабатывать этим себе на жизнь, то вы должны понимать, что кормить вас будут именно те знания, которые вы усвоите из этой книги, и навыки, приобретенные благодаря этому.

Как сказал недавно один очень умный человек, «телевизор – это будущее домашнего интертейнмента». Я с ним согласен: телевизор рано сбрасывать со счетов.

Цель моей книги – помочь вам написать «пилот» сериала, который вы сможете продать. Это не значит, что вы непременно продадите ваш «пилот». Как говорил Остап Бендер, «полное спокойствие (читай: стопроцентную гарантию) может дать человеку только страховой полис». Но мы будем «затачивать» ваши истории именно под продажу и производство.

Если вы читали мою первую книгу «Букварь сценариста», то помните, что там я разрешал вам резвиться как угодно и даже поощрял это. Вы ставили перед собой творческие задачи, никак не связанные с реалиями кинопроизводства. Мы делали вид, что находимся в идеальной ситуации: у нас идеальный продюсер, идеальный режиссер, идеальные актеры и неограниченный бюджет.

Теперь у меня нет задачи пробудить ваши творческие способности, выявить дремлющие в вас таланты. Настало время вернуться с небес на землю. Мы постоянно будем думать и говорить о таких скучных вещах, как бюджет, календарно-постановочный план, локация. Кроме того, теперь нам нужно всегда иметь в виду формат, цензурные требования каналов и законодательные ограничения. Добро пожаловать в реальный мир реального телепроизводства.

Итак, начнем!

Часть первая. Заявка и пилот телесериала

Урок 1. Что такое сериал

«Слава Аллаху, господу миров! Привет и благословение господину посланных, господину и владыке нашему Мухаммеду! Аллах да благословит его и да приветствует благословением и приветом вечным, длящимся до судного дня!

А после того поистине сказания о первых поколениях стали назиданием для последующих, чтобы видел человек, какие события произошли с другими, и поучался, и чтобы, вникая в предания о минувших народах и о том, что случилось с ними, воздерживался он от греха. Хвала же тому, кто сделал сказания о древних уроком для народов последующих.

К таким сказаниям относятся и рассказы, называемые «Тысяча и одна ночь», и возвышенные повести и притчи, заключающиеся в них».

Так начинается, вероятно, первый в мире сериал, написанный примерно в десятом веке то ли в Аравии, то ли в Персии, то ли в Индии – об этом ученые продолжают спорить. Напомню в двух словах сюжет.

Пережив измену жены, царь Шахрияр уверился в порочности женщин. Чтобы больше никогда не быть обманутым, он каждую ночь овладевал невинной девушкой, а наутро ее убивал. Старшая дочь царского визиря Шахерезада решила остановить истребление царских жен. Попав в царскую опочивальню в качестве очередной жены-жертвы, Шахерезада стала рассказывать царю сказки, причем выстраивала свое повествование так, чтобы рассвет останавливал ее рассказ на самом интересном месте (этот прием называется «клиффхэнгер»). Естественно, царь хотел дослушать историю и откладывал ее казнь до следующего утра. И так тысячу и один раз, после чего царь наконец вошел в ум и простил всех женщин.

Именно в этом сборнике сказок был впервые использован главный принцип сериала – остановиться на самом интересном месте, чтобы зрителю хотелось узнать, что будет дальше. Любые дальнейшие теоретические изыскания, связанные с устройством сериала, его структурой и поэтикой, – лишь творческое осмысление этого главного принципа.

Позже сериальная структура перекочевала из фольклора в литературу.

Девятнадцатый век, который стал веком литературы, стоило бы назвать веком сериала, поскольку большая часть известных нам классических английских и французских романов были именно сериалами, опубликованными либо на последних страницах газет, либо в виде отдельных тонких книжечек.

Стивен Кинг в предисловии к роману «Зеленая миля» (также выпущенному в виде отдельных книжечек) рассказывает историю о том, как толпа поклонников Диккенса собралась на пристани, ожидая прибытия английского судна с экземплярами последней части романа «Лавка древностей» на борту. Из-за толчеи несколько человек упали в воду и утонули. Пожалуй, это лучшая рецензия на роман, какая только может быть. Утонувшие бедняги стали жертвами главного сериального принципа – они хотели узнать, чем продолжится история.

Расцвет детективной литературы в начале двадцатого века также связан с развитием сериального формата. Детективы Агаты Кристи, Конан Дойля, Сименона и других мастеров – все как на подбор были сериалами.

Едва появившееся кино сразу небезуспешно попыталось превратиться в сериал. Одним из первых киносериалов был «Арсен Дюпен против Шерлока Холмса» (1910 год, пять серий). Киносериалы были особенно популярны в США в первой половине двадцатого века. В период с 1929 года по 1956-й в США было снято более двухсот сериалов, популярными жанрами которых в США стали приключения (в частности, несколько сериалов про Тарзана и Зорро) и научная фантастика (например, «Флэш Гордон»).

Если хотите узнать, как это выглядело, советую посмотреть десятисерийный фильм Луи Фейада «Вампиры», снятый в 1915 году. Этот один из лучших киносериалов того времени даже сейчас смотрится очень достойно.

Очень скоро к киносериальной индустрии подключилось другое оружие массового развлечения – радио. Третьего августа 1922 года в Нью-Йорке была проведена первая студийная трансляция театрального спектакля. Успех был таким, что трансляции стали регулярными. Изначально это были только голоса актеров, чуть позже к ним добавились музыка и звуковые эффекты.

К весне 1923 года оригинальные драматические пьесы, написанные специально для радио, транслировались на станциях в Цинциннати («Когда любовь пробуждается»), Филадельфии и Лос-Анджелесе. В 1933 году вышел первый радиосериал, который спонсировала компания The Procter & Gamble. Сериал назывался «Ma Perkins» («Мамаша Перкинс»), Женщины Америки заслушивались рассказами о доброй вдове, а тем временем целью проекта было всего лишь прорекламировать мыло Oxydol, упоминавшееся в радиопостановке при каждом удобном случае. Считается, что именно «Ma Perkins» положила начало эре «мыльных опер».

В том же 1933 году на радио впервые появился персонаж по кличке Одинокый рейнджер. Сразу после войны он переключался с радио на телевидение – на канал ABC. Первый в мире телесериал, который так и назывался «Одинокый рейнджер» был показан в Соединенных Штатах Америки в 1949 году. В главных ролях снимались Джей Сильверлис, Клейтон Мур, Джерри Потер, Джон Харт и другие. Действие фильма происходит в далекие времена эпохи покорения дикого Запада. Завязка истории такая: шесть техасских рейнджеров попадают в засаду, устроенную местными бандитами. Банда убивает пятерых рейнджеров, а шестой, Джон Рейд, остается в живых, но тяжело ранен. Умиравшего представителя закона нашел и вылечил индеец по имени Тонто (Джей Сильверлис). После этого рейнджер и его краснокожий друг встали на тропу войны против банды, жестоко расправившейся с товарищами Рейда. Вместе они отправляют банду на скамью подсудимых, а затем продолжают вместе бороться со злом.

Сериал выходил раз в неделю на протяжении восьми лет – с 1949 по 1957 год. Кстати, несколько лет назад была предпринята попытка воскресить «Одинокого рейнджера» – правда, не на телевидении, а в кино. Попытка не удалась, легенда оживать отказалась.

Однако вернемся в прошлый век. Почти полвека эфирное телевидение царствовало безраздельно, но уже в 1948 году под его трон была заложена бомба. В маленьком шахтерском городке Маханой-Сити американского штата Пенсильвания жил человек по имени Джон Уолсон, который продавал телевизоры. Но телевизоры у него не покупали, потому что рядом с городом стояла гора, которая заслоняла антенну. Сигнал из Филадельфии до Маханой-Сити не доходил, и посмотреть телевизор в этом городе не было никакой возможности.

Что сделал предприимчивый торговец? Спасая свой бизнес, Уолсон установил на вершине самой высокой горы мачту с телеприемником, куда и возил потенциальных покупателей демонстрировать телевизоры. Спустя несколько месяцев Уолсону пришла в голову другая идея – он протянул от приемника на горе до своего магазина кабель, по которому шел телесигнал. Соседи Уолсона попросили его подключить и их дома. Так родилось кабельное телевидение и появилась на свет первая в истории кабельная сеть – Service Electric Company.

Изначально кабельное телевидение было лишь способом ретрансляции слабого сигнала в труднодоступные регионы страны. Переломным годом в его истории стал 1972-й – год запуска первого полноценного платного кабельного телеканала Home Box Office (HBO). Идея создания этого канала пришла в голову бизнесмену Чаку Долану. В 1965 году Долан создал кабельную сеть Sterling Manhattan Cable, которая считается первой современной кабельной системой в истории. Долан первым придумал тянуть кабель не по телефонным столбам, а под землей.

В 1966 году акции Sterling Manhattan Cable были приобретены компанией Time Life Inc, и Долан получил ресурсы для дальнейшего развития проекта. Просто доставлять сигнал от производителя к потребителю ему казалось слишком скучным. Долану хотелось иметь собственный телеканал, и он его запустил. Он первый придумал канал, доходы которого поступают не от рекламодателей, а непосредственно от зрителей, – канал, на котором кинофильмы и программы не прерываются рекламными паузами.

Новый канал начал вещание в 1972 году. Естественно, тогда еще и речи не было о том, чтобы снимать собственные сериалы. Первый контракт с HBO заключила сеть Service Electric – вечером 8 ноября 1972 года она ретранслировала 365 своим подписчикам в городе Уилкес-Барр (Пенсильвания) хоккейный матч между командами New York Rangers и Vancouver Canucks. В этом же году Time Life купила у Долана оставшуюся долю Sterling Manhattan Cable, а еще через год – и сам канал HBO.

Новорожденный канал развивался вширь и вглубь. Для расширения аудитории канал начал транслировать сигнал через спутник. Для приема сигнала со спутника кабельная сеть должна была приобрести специальное оборудование за сто пятьдесят тысяч долларов – по тем временам безумные деньги. В 1975 году через спутник абонентам двух американских кабельных сетей был показан бой боксеров-тяжеловесов Мохаммеда Али и Джо Фрейзера, который проходил в Маниле (Филиппины). Зрителям затея понравилась, но ощутимого прироста аудитории не случилось.

Тем не менее к 1977 году канал HBO стал прибыльным. Зрители были готовы платить десять-двадцать долларов в месяц за отсутствие рекламы и фильмы без купюр. По кабельному телевидению они могли услышать мат, увидеть сцены насилия и обнаженную натуру, которые не допускались на целомудренное эфирное ТВ. В 1981 году HBO перешел на круглосуточное вещание.

К тому времени у HBO появилось множество конкурентов – Showtime, The Movie Channel, Bravo, Playboy. Открыли собственные кабельные каналы кинокомпании XX Century Fox Film и Walt Disney Pictures. Началась битва за зрителя с помощью контента.

Канал The Movie Channel заключил контракт со студией Paramount и получил эксклюзивные права на всю библиотеку ее фильмов. В 1983 году HBO, студия Columbia Pictures и телеканал CBS создали собственную студию – TriStar, которая получила права на фильмы компаний XX Century Fox и Columbia Pictures. В том же 1983 году канал HBO начал производить собственные фильмы и сериалы.

Сегодня канал HBO смотрят около сорока миллионов человек в пятидесяти странах мира.

Но и на этом история не заканчивается. В начале января 2005 года юный компьютерный гений по имени Стив Чен продрал глаза, взял свой телефон, посмотрел снятое накануне видео и понял, что вечеринка удалась. Он позвонил своему приятелю Чаду Харли и сказал: «Чувак, ты не представляешь, что мы вчера вытворяли. Хорошо, что сохранилось видео, а то я ни фига не помню». Разумеется, Харли, как настоящий друг, захотел немедленно посмотреть пресловутое видео.

Следующие несколько часов парни отчаянно бились, пытаясь переслать видео через Интернет. И в этот день они решили сделать такой сайт, на котором любой придурок мог бы

легко выложить видео с вечеринки. Даже дрожащими с похмелья руками. Сайт они называли YouTube. YouTube был разработан в феврале 2005-го, а еще через три месяца открыт для свободного доступа. На первых порах он не привлекал особого внимания пользователей. Первый ролик, размещенный на YouTube 23 апреля 2005 года, назывался «Me and Zoo».

Так кино пришло в Интернет. В декабре 2005 года YouTube посещали три миллиона посетителей в день, в январе 2006-го – десять миллионов посетителей, а в апреле того же года – пятьдесят миллионов.

Начало бума интернет-сериалов за Западе пришлось на 2007–2008 годы.

США. В конце 2007 года в Интернете прошла премьера сериала «Убежище» (Sanctuary). Сериал оказался настолько успешным, что была снята телевизионная версия – правда, не очень удачная.

Аргентина. В ноябре 2008 года состоялась премьера интернет-сериала «Аманда О» (Amanda O) с Наталией Орейро в главной роли.

Великобритания. 2 февраля 2008 года был запущен самый высокобюджетный английский интернет-сериал «Изнанка» (Beyond The Rave) – вампирский фильм ужасов. Бюджет фильма составил полмиллиона фунтов стерлингов. Сериал состоял из двадцати серий продолжительностью четыре-пять минут каждая.

Первой кинозвездой мирового уровня, которая решилась сняться в интернет-сериале, стала Вупи Голдберг, которая незадолго до этого заявила об уходе из большого кино. Она исполнила роль главной героини нового онлайн-сериала «Поток» (Stream). Проект стартует на канале YouTube Fear net и будет транслироваться исключительно в Сети. Это история о женщине, которая в отличие от всех людей помнит не прошлое, а будущее.

В 2013 году на сайте Netflix вышел сериал «Карточный домик» (House of Cards), который после первого сезона получил восемь номинаций на премию Emmy.

У Netflix очень интересная модель запуска, которая полностью изменила подход к сторителлингу (способу влияния на аудиторию путем рассказывания истории с реальными или вымышленными персонажами) – серии показывают не по одной в неделю, а сезон выкладывается целиком. Если зритель хочет – он может сесть и смотреть весь сезон подряд, круглые сутки. Многие так и делают. Это самый настоящий коперниканский переворот, поскольку позволяет, по сути, показать двадцатичасовой фильм, а не двадцать серий по одному часу. Жаль, что до этого не дожил американский режиссер Эрих фон Штрогейм, он бы в таком формате чувствовал себя как рыба в воде.

Сейчас Netflix борется за место на троне уже не с НВО, а с компанией Amazon, которая запустила собственную линейку сериалов. Amazon отработала свою модель запуска – они снимают «пилот», выкладывают его в бесплатный доступ и просят пользователей проголосовать за проект. Если проект набирает достаточное количество голосов, его создатели получают заказ на полный сезон. Лично мне из проектов Amazon больше всего нравится «Моцарт в Джунглях» (Mozart in the Jungle) – комедия о жизни участников Нью-Йоркского симфонического оркестра.

В России ситуация с сериалами немного другая. Наше кабельное телевидение сериалов не заказывает. Мы имеем дело только с эфирными каналами, а это означает ряд очень серьезных ограничений, в том числе и цензурных.

Российское сериальное производство обязано своему рождению незабвенному 1998 году, когда обрушившийся доллар закрыл на ТВ доступ покупному контенту. Снимать здесь стало дешевле, чем покупать там. Именно тогда для канала ТНТ за смешную сумму двенадцать тысяч рублей за серию был снят сериал «Улицы разбитых фонарей», который стал суперхитом и породил множество подражаний и откровенных клонов. Сегодня телевидение – основной заказчик и двигатель российского кинопроизводства. Повторю: если вы собира-

есть быть профессиональным сценаристом, вам придется иметь дело с телевидением. А для этого вам нужно понимать, что хотят телеканалы.

Вот перечень заказчиков, с которыми вам придется иметь дело.

- Первый канал предпочитает драмеди, исторические фильмы, фильмы об известных личностях, детективы «без жести».

- НТВ – боевик, детектив. Есть данные, что канал наелся «ментов» и в новых брифах сценаристов просят больше не делать героев работниками спецслужб.

- Россия-1 – мелодрамы.

- TNT – комедии и необычные драмы. Кстати, с приходом на канал Валерия Федоровича канал очень интересно экспериментирует. Если и возникнет «русский НВО», то, скорее всего, здесь.

- СТС – комедии и мистика.

- ТВ-3 – мистика.

- «Домашний» – мелодрамы.

- РЕН-ТВ – с этим каналом сложно. Он постоянно меняет формат, я не успеваю отслеживать эти перемены – то они хотят мистику, то реалити. Заказывают мало и платят редко. Кажется, сейчас они пытаются бороться за молодежную аудиторию. (Замечу, что пока я работал над этим обзором, стало известно об очередной смене руководства РЕН-ТВ, что, вероятно, будет обозначать новые изменения формата.)

ЗАДАНИЕ

Пожалуйста, решите, с каким из российских каналов вы хотели бы иметь дело, и напишите логлайн сериала, который вы хотели бы предложить этому каналу.

Логлайн (Logline) – это краткое содержание фильма. Одно предложение. Не больше двадцати пяти слов. Хороший логлайн дает представление о героях, основном конфликте, кульминации и разрешении конфликта. Он передает драматический нерв фильма, показывает его сюжетный двигатель. В то же время логлайн должен заинтересовать потенциального зрителя (режиссера, продюсера). Итак, пишем логлайн вашего сериала.

Урок 2. Герой

Мне хотелось бы, чтобы вы поняли, что герои сериалов довольно сильно отличаются от героев полнометражных фильмов.

На первый взгляд кажется, что задача авторов и в том, и в другом случае одинаковая – удерживать внимание зрителей от начала истории до ее конца. На самом деле задачи совершенно разные. В экранном кино необходимо удержать зрителя один раз на время одного сеанса – полтора-два часа. В сериале нужно удерживать внимание зрителя в течение многих сеансов. Необходимо заставить зрителя возвращаться к этому сериалу снова и снова.

Конечно, с этим связаны некоторые особенности сериального сторителлинга (имеются в виду «крючки» в конце каждой серии), но главное – некоторые особенности героя сериала. Прежде всего герой должен быть таким, чтобы зрителю хотелось быть на него похожим. Для этого герой должен обладать четырьмя свойствами. У него должно быть сокровище – некая сверхспособность, которой нет у зрителей и которую они мечтали бы иметь. Должна быть тайна – скрытое событие или поступок в прошлом, тайну которого зрители хотели бы раскрыть. Должен быть недостаток, некая уязвимость, которая раз за разом приводит героя на грань поражения. И должна быть цель, к которой герой стремится.

Как правило, целей у героя две. Одна внешняя, которая осознается героем как цель, и одна внутренняя, которую он не осознает как цель, но лишь ее достижение может сделать его самого цельным. Эти две цели всегда противоположны. Герой не может получить и то, и другое. Он должен сделать выбор.

Если он делает выбор в пользу внешней цели – он теряет внутреннюю. Если он делает выбор в пользу внутренней цели – он может получить все, потому что именно внутренняя цель является настоящим двигателем истории. Как в «Человеке дождя», где герой Тома Круза охотится за деньгами, но на самом деле он хочет семью. И когда он получает семью, цель получить деньги теряет для него привлекательность. Он становится цельным, ему больше не к чему стремиться, он уже там, где хотел оказаться.

В хорошем сериале цель устроена таким образом, что она остается недостижимой при любых условиях. Почему? Дело в том, что мы не можем ставить перед героем новую цель в начале каждой серии. Необходимость расследовать очередное преступление – это не цель. Это задача, которая должна приближать героя к цели. И герой движется к этой цели, постоянно приближается к ней, но никогда не достигает ее.

Целью героя может быть, например, месть. Или поимка некоего суперпротивника. Или расследование некой супертайны (как в «Секретных материалах», где Малдер искал свою пропавшую сестру). Эта внешняя цель может быть достигнута. Герой может найти убийцу своих родителей и поквитаться с ним. Суперпреступник может быть пойман. Малдер может найти свою сестру. Но внутренняя цель, скрытая от героя и являющаяся настоящим двигателем, всегда недостижима. Даже если Малдер найдет свою сестру, он все равно не сможет доказать миру, что правительство скрывает тайну пришельцев. Герой может победить злодея, но он не может победить зло. А его настоящая цель – именно справиться со злом.

Это же правило работает и в комедиях, и в мелодрамах. Конечно, цели там немного другие: эти герои пытаются найти дружбу, любовь, счастье или спокойствие. И каждый раз им кажется: вот я найду новую работу, или сделаю подарок жене, или приглашу девушку на свидание – и все будет в порядке. Герою удастся или не удастся осуществить задуманное. Он решает некую локальную задачу в пределах одной серии, но глобальная цель снова и снова от него отдаляется. Герой ненадолго покидает свою зону комфорта и снова в нее возвращается, а вместе с ним в зону комфорта возвращаются и зрители.

Почему это происходит? в силу самого устройства героя. Характер героя сериала должен быть таким, чтобы он не мог никоим образом достичь своей внутренней цели. Он неосознанно выбирает для себя неосуществимые цели.

Повторяю еще раз, это очень важно: у героя сериала должна быть внешняя цель, которую он осознает как свою цель (поймать суперзлодея, получить повышение, украсть миллион, жениться на девушке мечты, наладить отношения с родителями или с детьми и так далее). Эта цель должна быть достижимой или выглядеть таковой. И должна быть внутренняя цель, скрытая для самого героя, но видимая зрителю, которая никогда не бывает достигнута.

Если мы понимаем цели героя, нам легче придумать про него все остальное – характер, биографию, внешность и так далее.

Затем, когда у нас уже есть герой, мы начинаем придумывать его окружение. Мы создаем систему персонажей, с которыми он взаимодействует. Их должно быть не больше девяти, включая героя. Если их больше, они начинают сливаться друг с другом.

Сразу хочу предупредить: герой-одиночка – это только звучит красиво. Даже в кино у героя-одиночки всегда есть напарник, а в сериале настоящий, без поддавков, герой-одиночка – это всегда чудовищная проблема. Мы не можем узнать, чего хочет герой, мы не можем понять, о чем думает герой. Поэтому в хорошем сериале любой герой-одиночка всегда окружен довольно обширной свитой.

Однажды очень давно я работал над одним сериалом-боевиком. Заказчик сказал – герой должен быть одиночкой, как крутой Уокер. Я заинтересовался, сел пересматривать «Уокера» и обнаружил, что у него то ли четыре, то ли пять помощников. Девушка-прокурор, индеец, друг-бармен и так далее. И при этом все они через слово повторяли – ты герой-одиночка, ты всегда действуешь один. И у зрителя создавалось ощущение, что герой действует один. На самом же деле рядом все время находились другие персонажи, с которыми Уокер мог обсуждать свои планы и поступки. Если бы этих персонажей вокруг него не было, рассказать интересную и понятную зрителям историю было бы попросту невозможно.

Систему персонажей нужно выстраивать таким образом, чтобы каждый из них мог вступать в конфликт с любым другим, причем повод всегда должен быть разным. Например, один персонаж постоянно ссорится с кем-то из-за того, что тот неправильно паркует машину, а с другим персонажем он должен ссориться уже по какому-то другому поводу. Чем разнообразнее конфликты, тем больше пространства для сюжетного маневра и тем интереснее можно рассказывать историю.

Почти все сериалы сняты в двух-трех интерьерах с одним и тем же набором персонажей. Даже если в каждой серии речь идет о расследовании нового преступления и преступник и потерпевшие в каждой серии разные, большая часть действия все равно происходит в лаборатории («Кости») или офисе детективов. И конфликты в таких сериалах происходят отнюдь не между сыщиками и подозреваемыми, а между одними сыщиками и другими сыщиками.

Запомните – главные конфликты в сериале всегда происходят внутри основного набора персонажей, поэтому очень важно правильно выстроить систему персонажей.

Рассмотрим для примера несколько наборов персонажей для разных сериальных жанров.

ПЕРСОНАЖИ ДЕТЕКТИВА

Сыщик. Непосредственно занимается расследованием. В качестве сыщика могут выступать самые разные люди: служащие правоохранительных органов, частные детективы, родственники, друзья, знакомые пострадавших, иногда – совершенно случайные люди. Сыщик не может оказаться преступником. Фигура сыщика – центральная в детективе.

Сыщик-профессионал. Работник правоохранительных органов. Может быть экспертом очень высокого уровня, а может – и обычным работником полиции. Во втором случае в сложных ситуациях может обратиться за советом к консультанту.

Частный детектив. Для него расследование преступлений – основная работа, но он не служит в полиции, хотя может быть полицейским в отставке. Как правило, имеет чрезвычайно высокую квалификацию, деятелен и энергичен. Чаще всего частный детектив становится центральной фигурой, а для подчеркивания его качеств в действие могут вводиться сыщики-профессионалы, которые постоянно делают ошибки, поддаются на провокации преступника, встают на ложный след и подозревают невиновных. Используется противопоставление «одиноким герой против бюрократической организации и ее чиновников», в котором симпатии автора и читателя оказываются на стороне героя.

Сыщик-любитель. То же, что частный детектив, с той лишь разницей, что расследование преступлений для него – не профессия, а хобби, к которому он обращается время от времени. Отдельный подвид сыщика-любителя – случайный человек, никогда не занимавшийся подобной деятельностью, но вынужденный вести расследование в силу острой необходимости, например чтобы спасти несправедливо обвиненного близкого человека или отвести подозрение от себя. Сыщик-любитель приближает расследование к читателю, позволяет создать у него впечатление, что он тоже мог бы в этом разобраться. Одна из условностей серий детективов с сыщиками-любителями (вроде мисс Марпл) – в реальной жизни человеку, если он не занимается расследованием преступлений профессионально, вряд ли встретится такое количество преступлений и загадочных происшествий.

Преступник. Совершает преступление, замечает следы, пытается противодействовать следствию. В классическом детективе фигура преступника явно обозначается лишь в конце расследования, до этого момента он может быть свидетелем, подозреваемым или потерпевшим. Иногда действия преступника описываются и по ходу основного действия, но таким образом, чтобы не раскрыть его личность и не сообщить читателю сведения, которые нельзя было бы получить в ходе расследования из других источников.

Потерпевший. Тот, против кого направлено преступление, или тот, кто пострадал в результате загадочного происшествия. Один из стандартных вариантов развязки детектива – потерпевший сам оказывается преступником.

Свидетель. Лицо, обладающее какими-либо сведениями о предмете расследования. Преступник нередко впервые показывается в описании расследования как один из свидетелей.

Компаньон сыщика. Человек, постоянно находящийся в контакте с сыщиком, участвующий в расследовании, но не обладающий способностями и знаниями сыщика. Он может оказывать техническую помощь в расследовании, но главная его задача – более выпукло показать выдающиеся способности сыщика на фоне средних способностей обычного человека. Кроме того, компаньон нужен, чтобы задавать сыщику вопросы и выслушивать его объяснения, давая таким образом читателю возможность проследить ход мыслей сыщика и обращая внимание читателя на отдельные моменты, которые он сам мог бы упустить. Классические примеры таких компаньонов – доктор Уотсон (или, как мы привыкли, – Ватсон) у Конан Дойля и Артур Гастингс у Агаты Кристи.

Консультант. Человек, обладающий выраженными способностями вести расследование, но сам в нем непосредственно не участвующий. В детективах, где выделяется отдельная фигура консультанта, она может быть главной (например, журналист Ксенофонов в детективных рассказах Виктора Пронина), а может оказаться просто эпизодической (например, учитель сыщика, к которому тот обращается за помощью).

Помощник. Сам не ведет расследование, но обеспечивает сыщика и/или консультанта сведениями, которые добывает самостоятельно. Например, эксперт-криминалист.

Подозреваемый. По ходу расследования возникает предположение, что этот человек совершил преступление. С подозреваемыми авторы поступают по-разному, один из часто практикуемых принципов – «ни один из сразу заподозренных не является настоящим преступником», то есть все, кто попадает под подозрение, оказываются невиновными, а настоящим преступником оказывается тот, кого ни в чем не подозревали. Впрочем, данному принципу следуют далеко не все авторы. В детективах Агаты Кристи, например, мисс Марпл неоднократно говорит, что «в жизни обычно именно тот, кого заподозрили первым, и есть преступник».

ПЕРСОНАЖИ СИТКОМА

Основные персонажи:

- наивный дурачок,
- резонер,
- придурок,
- антагонист,
- роковая женщина,
- «Казанова»,
- этнический или региональный стереотип.

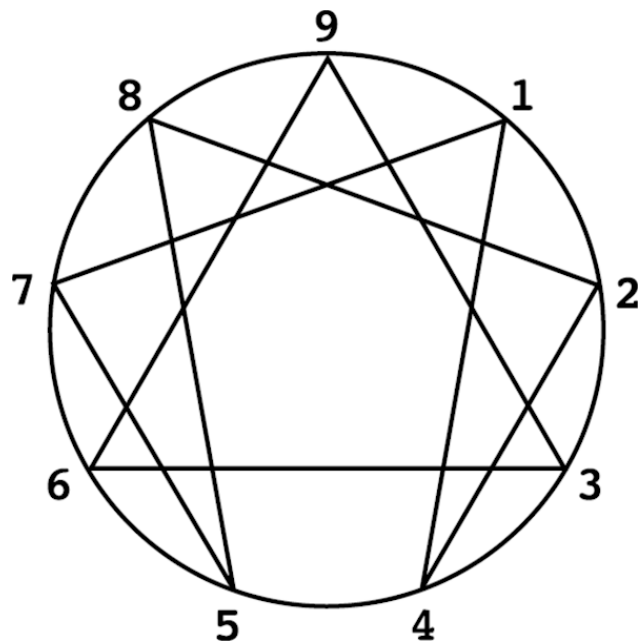
Второстепенные герои:

- назойливые соседи,
- сумасшедшая жена и ее несчастный муж,
- скряга,
- добрый неудачник,
- грубый слуга,
- герой, который никогда не появляется на экране,
- заботливый отец,
- навязчивые родственники.

Есть очень удобный инструмент для создания системы персонажей, который называется эннеаграмма. Это модель, описывающая устройство человеческой личности: девять глубинных, подсознательных «драйвов» и их влияние на мировоззрение, мыслительные, эмоциональные и поведенческие стратегии девяти типов людей (так называемых эннеатипов). Эта модель была разработана в семидесятых годах двадцатого века и в основном базируется на работах Оскара Ичазо и Клаудио Наранхо. Некоторое влияние на развитие модели оказали также идеи Георгия Гурджиева.

Фигура эннеаграммы состоит из трех частей: круга, внутреннего треугольника (соединяющего 3-6-9) и так называемой шестиконечной звезды (соединяющей 1-4-2-8-5-7). Согласно эзотерическим духовным традициям круг символизирует целостность, внутренний треугольник – «закон трех», а шестиконечная фигура – «закон семи» (последовательность 1-4-2-8-5-7-1 представляет собой периодическую десятичную дробь, которая возникает при делении единицы на семь).

Тип	Характерная роль	Страсть	Фиксация Это	Базовое желание
1	Перфекционист	Гнев	Осуждение	Быть хорошим, порядочным, сбалансированным
2	Помощник	Гордыня	Поиск благодарности	Быть любимым
3	Достигатель	Самообман	Тщеславие	Чувствовать себя ценным
4	Индивидуалист	Зависть	Тоска (Нехватка)	Быть настоящим, собой
5	Наблюдатель	Скупость	Отстранение	Быть компетентным, готовым к действию
6	Скептик / Преданный	Страх	Сомнения	Иметь поддержку и руководство
7	Энтузиаст	Обжорство	Планирование, хитрость	Быть удовлетворенным и счастливым
8	Босс	Вожеделение	Справедливость (Борьба)	Быть защищенным и независимым
9	Миротворец	Лень	Самозабвение	Быть целостным, в состоянии умиротворения



Базовый страх	Соблазн	Добродетель
Быть плохим, непорядочным, иметь изъяны	Лицемерие, чрезмерная критичность	Спокойствие
Быть нелюбимым и нежеланным	Отрицание собственных потребностей, соблазнение	Скромность
Не иметь ценности	Стремление всегда быть «лучшим»	Аутентичность
Не иметь идентичности	Злоупотребление воображением из желания найти себя	Уравновешенность (Эмоциональный баланс)
Быть беспомощным, некомпетентным, не в состоянии справиться	Замещение прямого проживания умственными концепциями	Щедрость (Непривязанность)
Остаться без поддержки и руководства	Нерешительность, сомнения, поиски поддержки	Смелость
Испытывать боль и нужду	Ощущение, что счастье и удовлетворение находятся не здесь	Трезвость
Оказаться под чьим-то контролем, быть жертвой	Считать себя полностью самодостаточными	Невинность
Отделенности, потери связи	Избегание конфликтов, избегание заявлять о себе	Энергия (Собранность)

Если вы рассмотрите систему персонажей любого американского сериала, вы увидите, что основные персонажи очень легко укладываются в эту схему. И наоборот, вы можете использовать эту схему, чтобы создавать свою систему персонажей с учетом разных типов личностей.

Главная ценность энеаграммы состоит в том, что, распределив героев по этой модели, вы можете сразу увидеть, кто из персонажей с кем будет конфликтовать и по какому поводу.

ЗАДАНИЕ

Составьте систему персонажей вашего сериала. Кто главный герой? В чем его цель? Кто ему помогает? Кто мешает? Не нужно пересказывать биографии каждого персонажа – достаточно двух-трех предложений на каждого.

Урок 3. Сюжет

Сюжет сериала имеет некоторые особенности и устроен не совсем так, как сюжет полнометражного фильма.

Надеюсь, все вы слышали о работах Джозефа Кэмпбелла, Кристофера Воглера и Джона Труби и знаете, что такое путь героя. Если не знаете, поищите в Интернете – их структурные модели полезно всегда иметь под рукой. Статья с обзором структурных моделей есть на моем сайте www.shichenga.ru. Там – вы можете найти их там.

Итак, первую сюжетную модель, которая используется в сериалах, можно условно назвать «Путь героя». Герой находится в точке А, у него есть цель, он к ней движется от серии к серии, и в конце концов оказывается в точке Б. Такие сериалы называют горизонтальными, или линейными. Как правило, это мини-сериалы – от четырех до восьми серий, реже – шестнадцати серий. Ограничение в объеме возникает из-за того, что довольно сложно рассказывать одну длинную историю про одного персонажа, который движется к одной цели.

На пути героя к цели приходится громоздить все новые и новые препятствия, а прогрессия усложнений не может быть бесконечной. Рано или поздно препятствия становятся неправдоподобно сложными.

Иногда в таком случае авторы «перезапускают» историю. Герой достигает цели, но у него возникает новая цель и новая прогрессия усложнений. Бывает, это срабатывает, но не всегда. Например, с сериалом «Родина» (Homeland) это сработало отлично. Фактически после третьего сезона он превратился в совершенно другой сериал с новым героем, имеющим новую цель.

В первом сезоне сериала «Побег из тюрьмы» (Prison Break) у всех героев была вполне понятная цель – им нужно было сбежать из тюрьмы. В финале первого сезона они сбежали. Во втором сезоне цель героев – сбежать от суперполицейского, который их преследовал. Это намного хуже, потому что мы не знаем, где именно может находиться подобная цель. Где угодно! Все герои бежали в разные стороны, и пришлось усилить линию с поиском спрятанного клада, для того чтобы снова собрать их вместе. Это тоже плохо, потому что у героев появилось две цели – сбежать от преследователя и найти клад. В итоге второй сезон оказался провальным. Были еще третий и четвертый сезоны, но там уже с целями совсем швах, и сериал столь стремительно деградировал, что финал пришлось выпустить на DVD, ему даже не дали эфир.

В большинстве горизонтальных сериалов цель героя выражена очень ярко – например, в сериале «Во все тяжкие» (Breaking Bad) мистеру Уайту нужно обеспечить свою семью, прежде чем рак убьет его.

В первом сезоне сериала «Родина» (Homeland) девушка-агент, страдающая психическим расстройством, должна доказать, что освобожденный из плена офицер на самом деле завербован террористами.

Второй вариант построения сюжета – когда герой не проходит путь. В этом случае его целью является не результат, а процесс. Например, в большей части полицейских драм (полицейских процедуралов) цель героя – «быть хорошим копом», хорошо делать свою работу. Иногда эта цель подкреплена неким личным мотивом – «быть хорошим копом, потому что напарника героя убили бандиты» или «быть хорошим копом, чтобы найти убийц своих родителей». Какой именно личный мотив – не так важно.

Важнее то, что цель героя недостижима. Это некое состояние, которое он должен постоянно, непрерывными усилиями поддерживать.

Например, сериал про Джеймса Бонда, который, хотя и не телевизионный, а экранный, но с точки зрения структуры построен по принципу телевизионного. В чем цель героя?

Хорошо делать свою работу. Меняется ли что-то в его жизни от того, что он справился с очередным суперзлодеем? Нет. В каждом новом фильме цикл борьбы со злом перезапускается. Герой побеждает злодея, но в следующей серии зло снова тут как тут – в лице следующего злодея.

Это так называемые вертикальные сериалы. Одна серия – одна законченная история. Каждая история «герметична», события из одной серии никогда не упоминаются в другой.

Третий вариант построения сюжета – смешанный, вертикально-горизонтальный. У героя есть некая глобальная либо личная цель, и при этом он старается по мере сил выполнять какие-то повседневные задачи. Иногда эти задачи связаны с глобальной целью, иногда нет. Например, в сериале «Срочное уведомление» (Burn Notice) агента ФБР увольняют, и для того, чтобы узнать причину увольнения, он должен разгадать ряд загадок. Одна серия – одна загадка.

Фокс Малдер в «Секретных материалах» (The X Files) ищет свою пропавшую сестру и в каждой серии расследует одно таинственное происшествие.

В первых сезонах сериала «Остаться в живых» (Lost) в каждой серии помимо развития сюжета на острове нам показывали одну историю из жизни одного персонажа до острова. Эта история объясняла нам, почему человек оказался на острове и почему он ведет себя именно так, а не иначе.

В сериале «Кости» (Bones) героиня в каждой серии расследует одно преступление, но на протяжении всего сериала она пытается узнать тайну смерти своих родителей.

Сериал «Как я встретил вашу маму» (How I Met Your Mother) – это длинная-длинная история, которую отец рассказывает своим детям, история о том, как он встретил их маму. И в каждой серии есть одна локальная история.

Любопытно, что, когда в последней серии бондианы создатели, добавив историю о родителях героя, сделали Бонда чуть более рефлексивным (фактически поменяли его цель), сборы выросли ровно вдвое.

Не нужно путать горизонтальный сюжет с аркой персонажа. Часть сюжета, которая относится к одному персонажу и проходит сквозь весь сериал, необратимо влияя на развитие сюжета, называется аркой персонажа. Хочу сразу оговориться, что не все события, переходящие из серии в серию, являются частью арки, а только те, что имеют необратимое влияние на персонажа. Например, персонаж потерял пистолет и из-за этого в следующей серии он не смог задержать преступника – это влияет на сюжет, но не влияет на героя. Событие, являясь частью горизонтального сюжета, не является частью арки персонажа.

А вот если персонаж потерял пистолет и после этого он стал мастером рукопашного боя и отныне обезвреживает всех противников голыми руками – это событие является частью арки персонажа. Если герой, потеряв пистолет, теряет напарника и в результате начинает мстить, убивая всех преступников, вместо того чтобы их задерживать, – это часть арки персонажа.

Наконец, четвертый вариант построения сюжета в сериале пока не имеет некоего общего названия, но имеет довольно много ярких представителей. Мистер Роберт Макки называет это мини-сюжетом, что, на мой взгляд, не совсем точно. Может быть, более правильно называть это прозаической структурой или «ослабленной структурой». Так или иначе, мы можем найти нечто общее в таких сериалах, как «Безумцы» (Mad Men), «Оливия Киттридж» (Olive Kitteridge), «Оранжевый – это новый черный» («Оранжевый – хит сезона» – Orange Is the New Black), «Девчонки» (Girls), и других шедеврах кабельных каналов.

Попробуем понять, что общего в этих сериалах. Прежде всего пассивный главный герой. Его цель неясна, непонятно, что он должен сделать для того, чтобы ее достичь, и он не очень-то торопится предпринимать какие-то действия для того, чтобы достичь этой цели.

Очень часто это герой рефлексирующий, мучительно пытающийся разобраться в себе. Герой совершает поступки не для того, чтобы продвинуться к какой-то цели, а для того, чтобы разобраться в своем отношении к этим поступкам.

Из-за пассивности героя на первый план часто выходят второстепенные персонажи. Это тоже нужно учитывать. Второй план в таком сериале должен быть детально проработан.

В такой истории зачастую нет ярко выраженного внешнего конфликта, зато сюжетным двигателем может стать конфликт внутренний. Герою нужно разобраться в себе, в своих целях, ценностях, понять, что за силы разрывают его изнутри.

Иногда самооткровения происходят не у героя, а у зрителя, как в «Клане Сопрано» (The Sopranos). Тони Сопрано вряд ли что-нибудь понял про себя. Зато мы поняли про него очень много и кое-что поняли про себя, наблюдая за ним.

Наконец, в таком сериале может не быть определенного, законченного, закрытого финала. Классический пример – финал «Клана Сопрано». Кто вошел в дверь, на которую смотрел Тони? Его дочь или наемный убийца? Думаю, этот вопрос будет мучить еще немало поколений киноманов.

Сразу оговорюсь, что открытый финал хорошо работает только в прозаической, ослабленной модели сюжета. Если вы взводите сюжетную пружину слишком сильно, то обязаны дать ей распрямиться. Сериал «Герои» (Heroes) начинается с мощнейшего «крючка» – один из персонажей переносится в будущее на полгода и видит, что в городе, где он живет, происходит ядерный взрыв. Понятно, что авторы должны этот взрыв как-то объяснить и, конечно, предотвратить. Если бы они просто сказали зрителям: «Ребята, взрыв – это неважно, забудьте про него, главное – переживания героев», зрители бы этого просто не поняли.

При выборе любой из четырех сюжетных моделей очень важно хорошо продумать систему персонажей. Она должна давать возможность для максимального количества конфликтов и временных союзов между персонажами. Если у вас есть персонажи, сюжет появится, а вот если у вас есть сюжет, но нет персонажей – вы не сможете рассказать историю.

Любопытно наблюдать за тем, как повлияла на сторителлинг новая модель релизов, которую практикуют интернет-гиганты Netflix и Amazon. Как я уже говорил, они не выкладывают серии по одной, как эфирные и кабельные каналы, а дают зрителям доступ сразу к целому сезону. Предполагается, что зрители будут смотреть эти сериалы запоем – целиком от первой до последней серии. Авторы могут рассказывать историю более или менее обстоятельно, не заботясь о непереносных «крючках» в конце каждой серии.

В начале девятнадцатого века роман-фельетон перешел из газеты в книгу, и это дало миру небывалый расцвет жанра. Прямо сейчас мы наблюдаем очередную трансформацию жанра сериала. Одна из них – от эфира к кабелю – произошла на наших глазах совсем недавно. И вот новая – от кабеля к интернету.

Следующий важный элемент истории – это сеттинг. Сеттинг – это не совсем место действия. Скорее это среда, окружение. Здесь имеют значение и место, и время, и социальные условия, и отношения персонажей с внешним миром. Это некий набор обстоятельств, включающий в себя место и время, но и также он может включать в себя географию, историю и культуру. Это некий набор правил пребывания в мире сериала.

Сеттинг чрезвычайно важен. Само сочетание героев и сеттинга может создавать сюжет. Например, в сериалах «Прослушка» (The Wire) и «Тримей» (Treme) весь сюжет построен на сочетании героев и сеттинга. Герои как бы двигают историю сами собой в зависимости от сеттинга.

Вы можете выбрать обычных героев и поместить их в необычный сеттинг, как в сериале «Плебеи» (Plebs). Или можете придумать необычных героев и поместить их в обычный сеттинг, как в сериале «Третья планета от солнца» (Third Rock from the Sun). Или можете

необычных героев поместить в необычный сеттинг, как в сериалах «Безумцы» (Mad Men), «Светлячок» (Shindig). Или можете обычных героев поместить в обычный сеттинг, как в «Девчонках» (Girls), – все варианты по-своему хороши.

ЗАДАНИЕ

У вас уже есть герои, о которых вы хотите рассказать. Теперь давайте расскажем о них.

1. Выберите один из четырех вариантов построения сюжета вашей истории. Определитесь, будет ли история горизонтальной, вертикальной, вертикально-горизонтальной или прозаической (назовем ее так).

2. Опишите сеттинг вашей истории. Не нужно подробно описывать все правила пребывания в вашем сериале, достаточно перечислить основные. Объем – один абзац.

3. Кратко изложите сюжет вашей истории. Не описывайте подробно все перипетии. Выявите главное, что есть в вашей истории: какова цель героя, движется ли он к цели и каков основной конфликт. Объем – один абзац.

Урок 4. Структура сценария

Поговорим о том, как устроен сценарий одной серии сериала. Прежде всего вы должны понимать, что в сериале практически никогда не используется трехактная структура. К сожалению, миф о трехактной структуре очень живуч. Мне случалось спорить с очень опытными редакторами, доказывая им, что трехактная структура – это для лохов.

Мы с вами не будем использовать в нашей работе трехактную структуру.

Уже довольно давно для вертикального сериала стандартом является четырехактная структура, для ситкома – двухактная. В горизонтальных драматических сериалах может быть пять или шесть актов.

Для того чтобы правильно сосчитать акты в вашем сценарии, вы должны понимать, что такое вообще акт. Долгое время теоретики кино, находясь под влиянием Аристотеля, считали, что актов должно быть три: начало, середина и конец. Завязка, прогрессия усложнений, развязка. Людям хотелось структурной простоты и ясности, но вместо ясности получалось нечто странное – тридцатиминутный первый акт, шестидесятиминутный второй, и двадцатиминутный третий. Никакой красотой тут и не пахло. Тогда начали делить второй акт пополам, причем у разных исследователей одного и того же фильма эта точка «пополама» могла оказаться в разных местах.

В конце концов сценаристы признали, что трехактная структура несостоятельна и в фильме может быть как два акта, так и девять. Актом стали считать череду эпизодов, ограниченную сильным сюжетным поворотом.

С точки зрения производства так оно и есть. Вообще, на телевидении граница акта и сильный «крючок» в конце акта нужны для того, чтобы удержать зрителя перед рекламной паузой. Чтобы зритель не переключил канал и вернулся к просмотру после рекламы. Именно поэтому на американском ТВ постоянно увеличивают число актов – чтобы добавить количество рекламных пауз.

На нашем ТВ за распределением «крючков» не следят и под рекламные паузы их не подгоняют. За всю мою карьеру я поработал примерно над четырьмя десятками сериалов, и только на одном сериале руководство требовало подгонять «крючки» под рекламные паузы.

«Крючки» очень важны, но я считаю, что их недостаточно, чтобы обозначить границу акта. На мой взгляд, границы актов можно определить, лишь выявив управляющую идею фильма.

Идея фильма – это не мораль, не вывод из фильма. Это не что-то, что мы узнаем, посмотрев кино. Например, идея «Трех мушкетеров» – «Дружба сильнее всего». В тех сценах, где Миледи соблазняет Д'Артаньяна и кажется, что он вот-то предаст своих друзей, эта идея конфликтует с другой идеей – «Любовь сильнее всего». Победа одной из конфликтующих идей определяет финал фильма. Можно ли снять кино, в котором побеждает идея «Любовь сильнее всего»? Легко! То есть, конечно, хорошее – трудно. Но, совершенно точно, девушки, читающие эту книгу, и юноши, у которых есть девушки, видели десятки таких фильмов. Практически любая романтическая комедия или мелодрама сняты именно о том, что любовь сильнее дружбы/карьеры/денег/рыбалки/футбола/пива – и вообще всего, что мы с пацанами ценим в жизни.

Как вы думаете, есть в зрительном зале хотя бы один, кто узнал эту нехитрую идею, лишь посмотрев фильм? Конечно, нет. Девушки, кажется, появляются на свет со знанием этой идеи, а парни осознают ее чуть позже, годам к тринадцати, то есть явно раньше, чем начинают приглашать девушек в кино.

Фактически зритель является своеобразным болельщиком, который весь фильм наблюдает за поединком двух (или более) известных ему идей. Главная функция идеи –

коммуникационная: идея помогает установить контакт автора фильма со зрителем. Вторая функция – структурная, поскольку именно смена обстановки на поле битвы идей, то, что Аристотель называл перипетией (переменой от лучшего к худшему и наоборот), и определяет границы актов.

В пределах акта каждая из идей один раз оказывается победительницей и один раз – проигравшей. Внимание, это важно! Повторю еще раз: в пределах акта каждая из идей один раз оказывается победительницей и один раз – проигравшей. А теперь то же самое, но другими словами: акт ограничен движением «маятника идей» в одну и другую сторону.

Вот почему в фильме может быть больше актов, чем три: потому что движений маятника идей может быть больше, чем три!

Давайте посмотрим, как это выглядит в серии детективного сериала.

Начинается серия всегда с тизера. В тизере происходит преступление. Либо обнаруживается труп. Либо и то, и другое. Мы видим, как совершается убийство (не видя убийцы, разумеется), потом мы видим, как обнаруживается труп.

Как правило, практически сразу появляется первый подозреваемый. Обычно он стоит прямо над трупом, держа в одной руке окровавленный нож, а в другой – только что написанное убитым завещание в пользу данного подозреваемого.

То есть это всегда очень очевидный, нарочито очевидный подозреваемый. Это подозреваемый для всех, кроме детектива. Детектив тут же находит какое-то несоответствие в вещдоках или показаниях свидетелей и начинает поиски настоящего подозреваемого. Первый акт длится от момента обнаружения первого подозреваемого до появления второго подозреваемого – уже настоящего, потому что первый подозреваемый для детектива подозреваемым не является, он сразу был уверен в его невиновности.

Идея здесь – преступник будет наказан. Когда арестован невиновный, эта идея терпит поражение. Мы видим, что арестован невиновный, а значит, настоящий преступник может остаться безнаказанным. Когда детектив находит настоящего подозреваемого – его идея берет верх. Мы видим, что преступление все-таки будет раскрыто и преступник будет наказан.

Во втором акте детектив ищет доказательства вины второго подозреваемого, убеждается в его невиновности и находит улики или свидетеля, который приводит его к третьему подозреваемому. И опять мы видим движение управляющей идеи в одну и другую сторону.

В третьем акте этот фокус повторяется еще раз – еще один подозреваемый, который снова оказывается невиновным, и новые вещественные доказательства, которые приводят детектива к новому подозреваемому, четвертому по счету.

Как правило, к концу третьего акта детектив уже знает, кто на самом деле убийца. Здесь есть варианты:

1) детектив пытается задержать убийцу, тот сбегает, и четвертый акт посвящен поимке убийцы;

2) детектив сообщает зрителям, кто убийца, и четвертый акт посвящен изобличению убийцы;

3) детектив пускает зрителя по ложному следу, объявляя во всеуслышание, что убийца – такой-то, а в это время он расставляет ловушку, в которую попадает настоящий убийца, потерявший бдительность.

История заканчивается наказанием преступника – он либо задержан и помещен в тюрьму, либо убит при задержании, либо сам кончает с собой.

Разумеется, это лишь один из вариантов построения сюжета, хотя очень распространенный. Есть, например, истории, в которых убийца сразу известен зрителям, и они следят за поединком преступника и детектива, как, например, в британском сериале «Падение», или «Крах» (The Fall).

Но общее в таких сериалах одно – движение управляющей идеи, похожее на движение маятника.

Для детективного сериала стандартом являются четыре акта и четыре сюжетных линии:

- линия А – это, как правило, линия расследования;
- линия Б – это обычно линия еще одного расследования – какого-то менее страшного преступления, либо какая-то личная история;
- линия В – это может быть линия напарника либо какой-то горизонтальный сюжет, который тянется из серии в серию;
- линия Г – может быть комической или мистической.

Сабплоты, второстепенные сюжетные линии, должны поддерживать основную сюжетную линию, но ни в коем случае не дублировать ее. Например, если в основной сюжетной линии расследуется дело о наследстве, то во второстепенной линии может быть какая-то комическая линия, связанная с жуликами, которые выдают себя за адвокатов и разводят якобы наследников на деньги.

Как правило, второстепенные сюжетные линии начинаются после того, как запущена основная линия, и заканчиваются до ее окончания. Понятно, что зрителя прежде всего интересует основная линия, и, если она закончена, интерес резко падает.

Для сравнения – как это работает в ситкоме. В ситкоме очень редко используются длинные сюжетные построения, поскольку там нет задачи удерживать зрителя сюжетом. Там задача – чтобы было смешно. Для этого используются очень короткие и простые сюжетные построения: подготовка смешной ситуации – разрешение смешной ситуации. Сетап и панч. И так несколько раз.

Многие комедийные ситуации в ситкомах основываются на лжи героя или сокрытии правды.

Герою нужно:

- ликвидировать последствия своего или чьего-то плохого поведения;
- защитить близких и друзей от плохих новостей;
- «исправить» ошибку, пока ее не заметили;
- скрыть трещину в отношениях;
- сохранить реальное или мнимое преимущество;
- заставить кого-то сделать то, что он не хочет делать;
- вернуть случайно украденное имущество, пока никто не узнал о краже;
- спрятать уничтоженную вещь, пока никто не узнал;
- игнорировать кого-то;
- восстановить утраченные воспоминания;
- избежать конфликта.

Достаточно часто в ситкоме используются некоторые стандартные сюжетные ходы:

- один или несколько героев переходят в другое окружение с целью «вернуться туда, откуда они пришли»;
- герой решает изменить свое тело, свои привычки или что-то еще для того, «чтобы чувствовать себя нормально»;
- герой принимает участие в конкурсе или гонке; герой получает ответственную должность на работе и не может с ней справиться;
- появляются новопривывшие или незнакомцы, что меняет отношения между главными героями;
- праздничный эпизод, например Хэллоуин или Рождество;
- герой думает, что другой персонаж собирается умереть, и пытается всячески угодить ему, на что второй думает, что у него есть преимущество;

- мужчина и женщина меняются ролями, чтобы что-то доказать друг другу или кому-либо другому, но возвращаются к своим функциям;

- мужчина отправляется на свидание одновременно с двумя девушками, вынужден метаться между двумя столиками и в конце концов допускает ошибку.

Как правило, в ситкомах два акта. В тизере обозначается основной конфликт серии. Затем каждая из сторон дважды берет верх над другой стороной. Два акта потому, что одна и та же смешная ситуация хорошо работает два раза и надоедает к третьему. Хотя, конечно, есть мастера, которые ухитряются одну и ту же ситуацию развернуть несколько раз под разными углами и максимально растянуть смеховой эффект.

Но обычно серия ситкома устроена именно так – первый акт: сетап – панч; второй акт: сетап – панч. Подобная сюжетная лаконичность позволяет в двадцатиминутной серии рассказать минимум четыре сюжетных линии, разумеется, при этом максимально используя пересечения этих линий между собой.

СТРУКТУРА ЭПИЗОДА (СЕРИИ)

Обычно сюжет в ситкоме развивается линейно – герой находится в зоне комфорта, но происходит что-то, что заставляет его покинуть зону комфорта, и герой находит решение, помогающее ему вернуться в зону комфорта. Например, герой в конце первого акта теряет работу, затем безуспешно ищет новую и наконец находит.

Вот как может выглядеть поэпизодный план серии ситкома.

1. Герой живет в своем привычном мире.
2. У героя возникает проблема.
3. Герой реагирует на проблему.
4. Реакция героя все усложняет.
5. Герой ищет новое решение.
6. Решение найдено.
7. Герой возвращается в привычный мир.

Когда вы начинаете придумывать сюжет серии сериала, я советую действовать следующим образом. Прежде всего обозначьте границы актов. Вы должны точно знать, какими будут поворотные события. Вы можете использовать для этого карточки, таблицы, обычный вордоский файл или даже просто листок из блокнота. Важно, чтобы вы точно знали поворотные события своего сюжета. Затем вы проходите по линии А и расставляете сцены в том порядке, в каком они будут в сценарии. На этой стадии не нужно расписывать сцену подробно. Достаточно одного предложения – описания главного события.

В среднем это по четыре сцены на акт, то есть всего шестнадцать сцен. Когда это сделано, вы можете окинуть взглядом всю вашу историю, увидеть, где сюжет провисает, где нарушена логика, и внести необходимые изменения.

И только после этого вы расставляете сцены, связанные со второстепенными сюжетными линиями. Причем эти сцены вы можете безболезненно двигать по истории, пока они не найдут свое место.

Когда возникает необходимость сдвинуть сцену? Допустим, у вас стоят подряд две сцены в интерьере. Зрители с трудом воспринимают две интерьерных сцены, поэтому в ситкомах делают так называемый заявочный план, показывая, например, фасад дома, где происходит действие. Или вам необходимо показать, что между сценами прошло несколько часов – для этого можно просто показать часы или переполненную окурками пепельницу, а можно показать в это время короткую сцену, связанную с другой линией, и зрители воспримут временной скачок как должное.

ЗАДАНИЕ

Напишите поэпизодный план первой серии вашего сериала. Обозначьте тизер и границы актов. После каждой сцены в скобках напишите, к какой сюжетной линии относится сцена. Вот так: (Линия А).

Вперед.

Урок 5. Сцена

Сцена – это часть фильма, которая характеризуется единством времени, места и действия. Мы вошли в объект – сцена началась. Мы вышли из объекта – сцена закончилась.

Обычно у начинающих сценаристов самое большое затруднение вызывает вопрос: что делать, если, например, в один кусок фильма, ограниченный временем и местом, вклинивается кусок фильма с другим временем и местом? Например, идет сцена в интерьере, герой выглядывает в окно, мы видим, что происходит за окном, и затем возвращаемся в интерьер. Или идет сцена на натуре, герой вспоминает какие-то события, которые происходили с ним в прошлом, мы показываем флэшбэк, затем возвращаемся обратно.

Сколько здесь сцен? Ни в коем случае это не одна сцена. Даже если взгляд на улицу или флэшбэк не нарушает течения времени в кадре в пределах сцены, показывая зрителю, что там происходит, вы покидаете интерьер, значит, это другая сцена. Даже если для того чтобы ее снять, не нужно будет переставлять камеру, а она просто будет повернута в сторону окна. Неважно, покинем ли мы физически данный интерьер. Важно, что его покинет наш взгляд, а следовательно, и взгляд зрителей.

Теперь нужно понять, две или три здесь сцены. С одной стороны, вроде бы три:

- 1) сцена в интерьере;
- 2) сцена во дворе;
- 3) сцена в интерьере.

Или все-таки две:

- 1) сцена в интерьере;
- 2) сцена во дворе;
- 3) продолжение сцены в интерьере?

Две или три здесь сцены, зависит от того, что является приоритетом с производственной точки зрения. Если для заказчика приоритет – съемки, то очень важно знать количество сцен с производственной точки зрения. Важно не просто количество объектов, а соотношение количества объектов и происходящих в этих объектах событий. Тогда мы должны четко понимать, что сцена с флэшбэком или перебивкой будет сниматься за одну смену. Более того, она может сниматься одним кадром, и тогда в описанном случае две сцены.

Оформляется это так. Вы пишете:

1. инт. дом. ДЕНЬ.
Описание событий.
2. НАТ. ДВОР. ДЕНЬ.
Описание событий.
- ИНТ. ДОМ. ДЕНЬ – ПРОДОЛЖЕНИЕ СЦЕНЫ 1.

Если для заказчика важен монтаж, значит, для вас важны склейки, и тогда вы каждый переход из объекта в объект обозначаете новой сценой. В таком случае здесь три сцены, которые оформляются следующим образом:

1. ИНТ. ДОМ. ДЕНЬ.
Описание событий.
2. НАТ. ДВОР. ДЕНЬ.
Описание событий.
3. ИНТ. ДОМ. ДЕНЬ.

Для самого сценариста этот вопрос, хотя он иногда вызывает сильную головную боль, не столь важен. Это лишь вопрос оформления, то есть второстепенный.

Теперь давайте поговорим о том, что делает сцену сценой. Единства времени, места и действия недостаточно. Сцену делает сценой конфликт. 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, в которых 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 должна быть завязка, кульминация и развязка. У каждого героя в любой сцене своя цель, которую 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.

Существует множество классификаций конфликтов – по источнику конфликта, содержанию, значимости, типу разрешения, форме выражения, типу структуры взаимоотношений, социальной формализации, социально-психологическому эффекту и социальному результату. Конфликты могут быть скрытые и явные, интенсивные и стертые, кратковременные и затяжные, вертикальные и горизонтальные, конструктивные и деструктивные и так далее и тому подобное.

Явный конфликт – когда один герой ругается или даже дерется с другим. Но это вовсе не означает, что в каждой сцене один герой должен драться или хотя бы ругаться с другим. Даже в «Мортал комбат» (Mortal Kombat) есть сцены, в которых люди просто разговаривают. Но и в этих, чисто разговорных, сценах также есть конфликт. **Скрытый** – люди вроде бы мирно беседуют о массаже ног, а на самом деле это напряженный спор о том, опасно или нет вести подругу босса в ресторан.

По объему социального взаимодействия конфликты разделяются на межгрупповые, внутригрупповые, межличностные и внутриличностные.

Межгрупповые конфликты – это конфликты между социальными группами, например между рабочими и руководством завода. Или люди против зомби.

Внутригрупповой конфликт – это, как правило, повод к запуску механизма саморегуляции в ответ на нарушение баланса внутри группы. Акела промахнулся, молодой волк хочет занять его место. Группа выбирает, кого поддержать в конфликте.

Межличностный конфликт – см. драка или ругань между персонажами.

Внутриличностный конфликт – это конфликт мотивации, чувств, потребностей, интересов и поведения у одного человека. «Тварь ли я дрожащая или право имею?», «Быть или не быть?», «Отче! все возможно Тебе; пронеси чашу сию мимо Меня».

Еще одна любопытная классификация, составленная американским психологом Мортон Дойчем, – по критерию истинности-ложности или реальности:

- «подлинный» конфликт – существующий объективно и воспринимаемый адекватно;
- «случайный, или условный» конфликт – зависящий от легко изменяемых обстоятельств, что, однако, не осознается сторонами;
- «смещенный» конфликт – явный конфликт, за которым скрывается другой, невидимый конфликт, лежащий в основании явного;
- «неверно приписанный» конфликт – конфликт между сторонами, ошибочно понявшими друг друга, и как результат – по поводу ошибочно истолкованных проблем;

- «латентный» конфликт – конфликт, который должен был бы произойти, но которого нет, поскольку по тем или иным причинам он не осознается сторонами;

- «ложный» конфликт – конфликт, существующий только в силу ошибок восприятия и понимания при отсутствии объективных оснований.

Если мы поднимемся с уровня сюжета на уровень идей, мы увидим, что любой фильм состоит из череды конфликтов идей. Например, в детективе это идеи «Преступление всегда будет наказано» и «Преступление может остаться безнаказанным». В ромкоме – «Любовь важнее всего» и «Есть вещи поважнее любви». В этом конфликте то одна идея берет верх, то другая.

Может ли в сцене не быть конфликта? Может – в двух случаях. Первый вариант – когда мы выдаем зрителю важную информацию, создаем атмосферу, настроение или вводим героя в состояние, нужное для того, чтобы в следующей сцене он вошел в конфликт, то есть готовим почву для конфликта. Второй вариант – когда столкновение только что произошло, мы (авторы) не можем сразу же толкать героя в следующий конфликт. Зрителю нужно время для того, чтобы осмыслить произошедшее. В зависимости от силы и разрушительности столкновения пауза может быть от двух-трех до двадцати-тридцати секунд. В этой паузе герой может как оставаться в сцене, так и выйти за ее пределы. Например, после перестрелки или скандала мы вдруг видим, что герой сидит на берегу моря или озера и смотрит на воду. Для чего? Чтобы герой подумал? Герой может подумать и за кадром. Эта сцена нужна для того, чтобы подумал зритель. Чтобы он оценил и осмыслил то, что произошло в предыдущей сцене. Расстановка таких пауз не является прерогативой режиссера, о них должен заботиться сценарист.

Итак, сцена – это часть фильма, которая характеризуется единством места, времени и действия и в которой есть конфликт.

Сцена в сериале довольно сильно отличается от сцены в экранном кино. Поговорим об этих различиях. Кино снято для того, чтобы люди смотрели его в зале на большом экране. Зрители сидят в зале и смотрят на экран. Если они уже в зале, им больше не на что смотреть. Сериал снят для того, чтобы быть показанным на малом экране телевизора. При этом зритель не обязательно смотрит на экран.

Это важнейшее различие, которое очень сильно влияет на поэтику сериала. Дневные сериалы снимают с таким расчетом, что зрительницы-домохозяйки могут резать лук и одним глазом поглядывать в экран. Эта особенность сохранилась и после того, как сериалы перекочевали в премиум-сегмент развлечений. Сериалы в большей степени предназначены для слушания, чем для просмотра. Поэтому у диалога большая роль, чем у картинки. Многие сериалы можно слушать, а не смотреть без ущерба для смысла.

Кино слушать бессмысленно.

Именно поэтому герои в сериалах зачастую комментируют каждое свое действие: «Сейчас мы пойдем туда-то и сделаем то-то. Вот мы идем. Вот мы делаем. Вот мы сделали». Это кажется смешным, но это работает. Зрителю сериала действительно нужны комментарии от героев по ходу действия. Если вы их добавите – вы сразу прибавите к аудитории вашего сериала всех людей, которые «смотрят» телевизор спиной, а это миллионы людей.

Так что когда вы будете писать диалог, попробуйте «посмотреть» ваш фильм ушами. Все ли будет в нем понятно, если оставить только диалог и убрать картинку?

Второе важное различие между сценой в кино и сценой в сериале – в кино сцена «герметична», самодостаточна. Более того, есть фильмы, в которых каждый кадр настолько самодостаточен, что его можно вставлять в рамку и вешать на стену.

В сериале сцена всегда – часть сюжетной линии, часть серии и часть всего сериала. Важно, что происходило до сцены, и важно, что будет после нее. При этом есть зрители, которые присоединились только что и не видели предыдущих серий. Специально для них

герои время от времени напоминают зрителям предысторию. Объясняют, почему они совершают те или иные поступки: «Мы сейчас отправимся туда-то и сделаем то-то, потому что недавно произошло такое-то событие».

Это делается умышленно, поскольку цель создателей сериала – заставить зрителя посмотреть сериал целиком, даже если он случайно краем глаза увидел кусочек сериала где-нибудь в очереди у стоматолога. Сценаристу кинофильма нужно лишь удержать перед экраном зрителя, который уже пришел в зал, – это гораздо проще.

Поэтому задача автора, который пишет сцену сериала, – сделать эту сцену частью большой истории, заинтересовать зрителя этой большой историей, сделать так, чтобы ему захотелось посмотреть большую историю.

Можно с этим спорить, можно с этим не соглашаться, можно отказываться от этого инструмента. Но те, кто это учитывает, всегда получают большую аудиторию, чем те, кто это игнорирует.

Итак, еще раз: сцена – это часть фильма, ограниченная единством места, времени и действия, часть, в которой есть конфликт. Сцена в сериале должна быть написана таким образом, чтобы ее можно было «посмотреть ушами». Сцена в сериале всегда является частью большой, полной истории. Цель сцены – заинтересовать зрителя большой историей.

ЗАДАНИЕ

Пишем две сцены вашего сериала. Это могут быть первые две сцены или любые две сцены подряд из первого акта первой серии.

Форма записи – любая.

Урок 6. Сценарная запись

Основных видов сценарной записи два – русская и американская. Разница между ними принципиальная. Русская запись предназначена для того, чтобы сценарий было удобно читать. Американская – для того, чтобы по сценарию было удобно снимать кино.

Русская запись – это, по сути, проза:

«Пейзаж из тех, что бывают в календарях: широкое поле, покрытое подрастающей зеленью, упирается в стоящий стеной густой лиственный лес. Время года – конец мая. Все цветет. Воздух такой густой, что его можно резать ножом и намазывать на хлеб. По небу то тут, то там разбросаны белые облака. Они неподвижны. Неестественно неподвижны. Вдоль леса по краю поля тянется узкая извилистая проселочная дорога. Между дорогой и лесом идет длинный узкий ров, заполненный водой и заросший камышом. Абсолютная тишина. Ни шороха листьев, ни пения птиц».

Американская – ближе к пьесе:

...Двое из них – это **МОЛОДОЙ ЧЕЛОВЕК** и **ДЕВУШКА**. Молодой человек говорит с небольшим британским акцентом и, как его соотечественники, курит сигареты с пренебрежением.

Сколько лет **ДЕВУШКЕ** или откуда она, сказать невозможно; каждое ее действие абсолютно не сочетается с тем, что она делала секунду назад. Парень и девушка сидят в кабине. Говорят очень быстро, в рваном темпе.

МОЛОДОЙ ЧЕЛОВЕК

Нет, исключено, это слишком рискованно. Я завязал.

ДЕВУШКА

Ты каждый раз так говоришь: «Хватит, я завязал, слишком опасно».

МОЛОДОЙ ЧЕЛОВЕК

Я знаю, я всегда это говорю. И я всегда так думаю, но...

ДЕВУШКА

...Но через пару дней ты об этом забываешь...

(К. Тарантино. «Криминальное чтиво»)

На заре кинематографа сценарии были больше похожи на описание раскадровок. Сложно назвать литературой, например, вот это:

1. Американская диафрагма. (Крупно) Медаль крутится на горизонтальной (плоскости), останавливается царем.
2. (Мелко) Болото. 3. Наплыв. Рабочие работают. 4. (Мелко) Торфяные разработки. 5. Лицо директора. 6. (Мелко) Река.

Между тем это сценарий первого фильма Эйзенштейна «Стачка».

Русская запись восходит к разработанной в 1930-е годы концепции «эмоционального сценария» Александра Ржешевского и Сергея Эйзенштейна, по которой сценарий – это шифр, передаваемый одним темпераментом другому. К сожалению, совместное творение Эйзенштейна и Ржешевского «Бежин луг» стало настоящей катастрофой для них обоих (особенно для Ржешевского), и об эмоциональном сценарии надолго забыли.

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.