

18+

Максим Бухтеев

СЦЕНАРИЙ КИНО ДЛЯ ЧАЙНИКОВ (и не только!)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ.
СОЗДАНИЕ ИСТОРИЙ
С ПОМОЩЬЮ МЕТОДА ПРОППА И ТРИЗ.



Максим Николаевич Бухтеев

Сценарий кино для чайников (и не только!)

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69415027

ISBN 9785006025592

Аннотация

Уникальная авторская методика по пошаговому созданию любых историй. «Русский метод», основанный на самых современных мировых методиках, но с добавлением элементов ТРИЗ и работ Владимира Яковлевича Проппа.

Содержание

Введение	6
Как не надо делать	11
Правила	13
Случай из жизни	19
Пальцем в потолок	25
Коллективное творчество	27
Принципы идей для кино	32
Человек	32
Движение	44
Направление	54
Как искать идею	66
Личный опыт	70
Люди вокруг	76
Новости	80
Литература	83
Фильмы	88
Всё остальное	98
Как придумать идею	103
Совместить несовместимое	105
Герой	108
Мир	114
Жанр	117
Метод фокальных объектов	122

Путешествие во времени	128
Вывернем наизнанку	134
Как оценить идею	137
Подготовка к первому шагу	151
Фабула или сюжет?	152
Аристотель против?	162
Конец ознакомительного фрагмента.	164

Сценарий кино для чайников (и не только!)

**Максим
Николаевич Бухтеев**

© Максим Николаевич Бухтеев, 2023

ISBN 978-5-0060-2559-2

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero
«Сценарий кино для чайников (и не только!)».

Практическое пособие

Создание историй с помощью метода Проппа и ТРИЗ.

Обложка: Юлия Голуб

Редактор: Оксана Храмова

Введение

Признаюсь, что я долго думал над этой книгой, не зная, как именно раскрыть тему.

По роду своей деятельности я каждый рабочий день сталкиваюсь с обидными сценарными ошибками. Их довольно легко избежать и исправить, но этого не делают ни сценаристы, ни редакторы, ни продюсеры. В чём тут дело? Может быть, я сам что-то не понимаю? Однако очевидно, что существует контент разного качества. Это понятно всем. От чего же зависит это качество? И дело тут вовсе не в размере бюджета, как уверяют многие продюсеры. О нет! Дело в этих глупых ошибках!

При этом забавно, что они многократно описаны в специальной литературе и обсуждаются почти на каждом профессиональном мероприятии. Но никакого эффекта! Каждый раз я встречаю одно и то же. Почему? Злой умысел? Заговор?

Мало того, некоторые авторы используют рекомендации из учебников, словно издеваясь над ними. Они как будто пародируют всем известные приёмы, стараясь доказать их ущербность. Конечно, они ничего такого не имеют в виду, а сами методы абсолютно верные. Просто авторы не видят их сути.

И наконец, я вижу массу чрезвычайно скучных сценари-

ев, созданных в разных точках мира. Они написаны столь формально, что кажется, будто их придумала какая-то программа, в которую забили все известные правила и шаблоны. В таких текстах, на первый взгляд, всё сделано верно, но никакой оригинальной интересной истории в них нет – только набор пустых банальностей. Почему так происходит?

Я размышлял над этим, делал учебные фильмы, писал статьи и книги. Однако, судя по всему, не подобрался к корню проблемы. Почему многие, даже опытные авторы, раз за разом совершают одни и те же ошибки, которые делают их сценарии смертельно скучными? Я прикидывал и так, и эдак, планируя написать книгу об основах сценарных консультаций или скрипт-докторинга. Думал сделать пособие по сюжетным твистам. Всё это было как-то абстрактно и не слишком меня устраивало.

Но вот однажды я увидел критический комментарий, оставленный к моей книге «Как писать сценарии по методу Проппа». Сначала он мне показался очень глупым и несправедливым. Какая-то женщина ругала мою книгу, пеняя мне, что я так и не рассказал, как именно писать сценарии. Мол, я привожу множество условных примеров, но их нельзя использовать для написания своей истории. Скажем, для иллюстрации функций я использовал сюжет с неким бухгалтером, который обнаружил недостачу в кассе. И вот, спрашивал меня недовольный читатель, что теперь автору – в каж-

дый сценарий совать бухгалтера? А что если автору нужен иной персонаж или другая ситуация?

Я возмутился – что за чушь! Всю книгу я распинался о том, что функции Проппа универсальны и гибко подходят для создания любого сценария, а читатель требует готовые жёсткие формулы и схемы!

Но поразмыслив, я пришёл к выводу, что во мне говорит профессиональная деформация. Ведь я встречал похожую реакцию в иных ситуациях, когда люди видят лишь какие-то внешние атрибуты, но не понимают сути происходящего. Например, один мой знакомый продюсер при обсуждении сюжета фильма весь разговор сводит к фразам типа «там есть смешная собачка», «героиня – очень милая девушка» или «в фильме хорошие шутки».

Судя по всему, многие люди просто не понимают, почему и как работает любая история. Но как по мне – не менее важно понимать, почему она не работает. Во многих случаях сценаристу, как и, например, врачу, достаточно просто не навредить, и дело пойдёт на лад.

Потому стоит начинать разговор с принципов, которые лежат в основе создания любой истории – от бытового рассказа и анекдота до эпического романа и сценария блокбастера. Без знания этих простых основ дальнейший разговор просто бесполезен. Именно поэтому я решил назвать свою книгу «Сценарий кино для чайников».

Почему именно «сценарий кино»? Ведь истории бывают разные? Да, это так, но кино является сферой моих профессиональных интересов. Основная моя работа – делать трейлеры к фильмам и сериалам. В ходе этого процесса я делю всё на части, анализирую, изменяю и собираю обратно в единое целое. Все достоинства и недостатки фильмов я держу прямо у себя в руках!

Конечно, почти двадцать лет я и сам пишу сценарии, помогаю другим в формате консультаций или скрипт-докторинга. За всё это время я сделал определённые выводы, которыми и хочу поделиться с вами в этой книге. При этом я хочу оговорить, что я ни в коем случае не изобретаю велосипед, а пользуюсь всем известными общемировыми наработками в этой области. Я лишь постараюсь их особым образом систематизировать и подать в удобной для читателя форме.

Кроме этого, прочитав массу учебных пособий, я пришёл к выводу, что они достигли потолка своих возможностей. Трудно добавить к ним что-то новое, ведь их писали мастера своего дела. Но, с другой стороны, двигаться вперёд просто необходимо. Повторение одного и того же раз за разом не приводит к положительному результату. Я думаю, что необходимо зайти с другой стороны и, как минимум, изменить методику подачи материала.

При этом, как я считаю, лучше сосредоточиться на самом творчестве, нежели на его внешних формах, ведь эти формы сбивают начинающих авторов и приводят к неверным выво-

дам. Мотивации, конфликты и арки – всё это верно и правильно, но почему сценарии с ними часто получаются такими скучными?! По-моему, надо что-то менять.

Подобный опыт я получил, работая над книгой «Как писать сценарии для кино по методу Проппа». Изучая на протяжении нескольких лет реакцию читателей на свою работу, я укрепился в верности своего подхода и решил, что пришла пора двинуться дальше.

Можно ли повысить эффективность творческого труда? Я думаю, что да. Поэтому в своей книге я попробую представить весь путь от идеи до сценария в виде некоторой стройной системы, подобной ТРИЗ (Теории решения изобретательских задач). «Метод Проппа» часто представляется как часть такой системы. В своей книге я попробую описать её целиком. Сам процесс создания сценария я при этом разбил на десять условных шагов. Они будут включать в себя множество второстепенных, но очень важных операций. Про них часто забывают, что вредит сюжету.

При этом я буду ориентироваться на программу минимум, которая позволит автору избежать основных грубых ошибок. Мы не будем заходить слишком далеко в творческие дебри, чтобы не заблудиться в многообразии историй и методик для их создания.

Как не надо делать

Лучше всего обучаешься, чего не надо делать, когда читаешь плохую прозу.

Стивен Кинг. Как писать книги. Мемуары о ремесле, 2011.

Давайте будем честны друг с другом – если вы не можете вообще ничего придумать, то вам ничто не поможет, даже моя книжка. В этом случае вам не стоит заниматься сценариями. А если вы при этом всё-таки очень любите кино, то и в этой сфере есть много других интересных профессий – от водителей до продюсеров. Есть из чего выбрать, так что нет никакой нужды заикливаться именно на сценариях.

Фактически все креативные методы, которые описываются в традиционных учебниках, представляют собой просто систему фильтров, позволяющих выбрать самую сильную идею из тех, что постоянно приходят вам в голову. Это, на мой взгляд, не совсем правильный подход, но мы к этому ещё не раз вернёмся. Не будем пока отходить далеко от широко известных приёмов.

После придумывания идеи, методы ремесла помогают улучшить её, развить и превратить в стройную историю, по которой можно снять фильм. И не стоит пренебрегать всеми этими приёмами. То, что сценарий создаётся только

«на таланте» – очередной дилетантский миф. Никакая идея не будет работать сама по себе. Одна из моих любимых поговорок, часто упоминаемых в западных учебниках, гласит, что лишь 1% успеха зависит от таланта, а всё остальное – тяжёлый труд. О процентном соотношении можно спорить, но с самим принципом я абсолютно согласен. И вот этот самый труд начинается как раз в тот момент, когда вы только начали придумывать идею. Уже на этом этапе можно всё испортить или зайти в тупик.

Правила

Профессионалы же, настоящие мастера, ищут принципы. Принципы, которые следуют из общих, естественных представлений о природе драматургии и отражают частную специфику конкретной задачи.

Говард Д., Мабли Э. Как работают над сценарием в Южной Калифорнии, 2017.

Чтобы у нас с вами возникло взаимопонимание, для начала я хотел бы обсудить работу правил. Это вопрос важный и принципиальный, так как существует распространённая точка зрения, в которой есть свои догматы. Дескать, на такой-то странице сценария должен появиться первый поворотный пункт, а ровно через определённое время – кульминация. При всём моём уважении к ремеслу я считаю, что это уже перебор. Нет, и не может быть точной формулы идеальной истории, как не существует некоего Министерства сценариев, которое бы утверждало какие-то нормативы и стандарты.

Но с другой стороны – правила есть, и они явно работают. Как быть? Я предлагаю подходить к вопросу с нестандартной стороны. На мой взгляд, надо изучать не внешнюю форму правил, а принципы, по каким они функционируют.

Приведу один конкретный пример. Существует распро-

странённая рекомендация, по которой героя необходимо наделять какими-то человеческими чертами, чтобы зритель мог узнать персонажа, полюбить его и сопереживать ему. Это совершенно правильный и хороший совет. Он, например, приведён в книге «Спасите котика! И другие секреты сценарного мастерства» Блейка Снейдера. И там есть пример такой черты – любовь к кофе. Почему нет? Но совсем недавно я делал трейлер одного сериала, автор которого наверняка читал именно эту книгу. Он формально последовал совету Блейка, не понимая его сути. В его сериале кофе любил старый отставной разведчик, помогающий своему молодому коллеге проводить расследования. Мало того, что любовь к кофе никак не работала на героя (как, на самом деле, советовал делать Снейдер), так она ещё и не влияла на сюжет, служа просто навязчивой и глупой деталью. Представьте сами – сидят персонажи в засаде и тут главный герой: «Хочу кофе!». К чему это тут? Да просто так – чтобы было! Или приходит он в офис и опять: «Хочу кофе, но хороший, а не тот, что у вас тут!». Почему пожилой агент любит именно кофе и почему он на нём так заиклен? Потому что автор так хочет – вот почему! То есть, эта деталь прописана лишь «для галочки». Убери её и ничего в сценарии не изменится.

Меня часто поражает, с какой легкостью люди выбирают профессию писателя или драматурга. Нужно учиться около трех лет, чтобы стать хорошим сапожником; это относится и к столярному

делу, и к любому другому ремеслу. Почему же тогда некоторые считают, что профессия драматурга – одна из самых сложных в мире – может быть освоена в один присест, без серьезной подготовки?

Эгри Лайош. Искусство драматургии. Творческая интерпретация человеческих мотивов, 2020.

Некоторые авторы, подобно классическим школьным двоичникам, списывают текст один в один, не вникая в его суть и даже не пытаясь внести хоть какие-то изменения. В совершенно другом шпионском сериале, над которым я работал, был применён совет, вынесенный в название всё той же книги – «спасите котика». И, как в предыдущем случае, автор механически перенёс в свой текст условный пример из учебника.

Снайдер имел в виду, что характеристика персонажа проявляется в поступках. Дескать, даже если герой отрицательный, то можно вызвать к нему симпатию зрителей, заставив персонажа совершить какой-то хороший поступок. Ну, например, пишет Блейк, – спасти котика. В принципе – отличный совет. Но зачем использовать его буквально и совершенно не к месту? В моём случае котёнок спасал агент спецслужб, который был на задании по захвату вражеского агента. Он отвлёкся от слежки, чтобы вытащить животное из водостока. Из-за этого операция оказалась на грани провала.

Как и в предыдущем примере, вставной чужеродный эле-

мент никак не влиял на дальнейшую сюжетную линию. Все персонажи никогда не вспоминают этот случай и никаких последствий он не имеет. Да и потом герой никогда не делает ничего подобного. «Спасение котика» не иллюстрация черты характера, а просто спасение котика само по себе. Сценарист даже не удосужился придумать какой-нибудь конфликт героя с начальством из-за такой грубейшей ошибки. Это было бы вполне логично и естественно, но нет. Типа, хотите котика? Получите!

Формально сценарист свою задачу выполнил, но его персонаж как был картонным болванчиком, так и остался – «спасённый котик» никак не помог ему стать лучше.

И, кстати, про трейлеры. В этой области тоже существует «теория идеального трейлера». Согласно ей, ролик должен состоять из строго размеренных частей, где обязательно есть, например, эмоциональная сцена, набор динамичных кадров под эпичную музыку и обязательный пафосный звуковой эффект «Воооооу!». Это глупо, так как драматургия не есть мёртвая и строгая формула. Несмотря на существование неких общих законов, творческому процессу противно механическое повторение одного и того же.

Как я понимаю для себя работу правил? Прежде всего, их надо знать! Во вторую очередь – уметь применять на практике. В ходе этого процесса надо понять их смысл, приучая

себя мыслить согласно выявленным закономерностям. Так работает любое обучение мастерству.

Например, когда я был советским пионером, я увлекался фотографией. В то время на фотоаппарате выдержку и диафрагму надо было устанавливать вручную. Поначалу это было очень сложно. Существовали таблицы с числами, которые надо было выучить. Причём все эти числа менялись в зависимости от условий, например, чувствительности плёнки или наличия вспышки.

Однако спустя год тренировок я довольно уверенно мог устанавливать эти числа «на глаз», не обращаясь к таблицам. Перестали ли для меня действовать правила? Конечно, нет! В особо сложных случаях я продолжал обращаться к инструкциям, чтобы проверить себя. Нарушал ли я методику? Конечно, да! Но я делал это уже сознательно, понимая, какого эффекта хочу добиться. В одном случае я, скажем, повышал глубину резкости, размывая только фон. А в другом случае – размывал всё изображение в целях создания загадочной атмосферы.

Таким же образом я сейчас пишу сценарии. Конечно, я не сверяю каждый свой шаг с умными книжками, но если у меня есть проблема или я понял, что зашёл в тупик – они всегда мне помогут.

В подавляющем числе случаев, если я вижу нечто скучное или раздражающее в своём или чужом сценарии, то это связано с грубейшим нарушением каких-то сценарных правил.

Это сразу видно не только в тексте, но и в готовом фильме или сериале.

Таким образом, я строю свою книгу на старинном врачебном принципе «не навреди!». То есть мы постараемся хотя бы не испортить свою историю какими-то глупыми и очевидными ошибками. Простите за повторное напоминание, но это принципиально важно!

Случай из жизни

Давайте разберём другие плохие варианты.

Итак, наверняка у вас в голове роятся разные мысли, которые гораздо интересней тех, что вы уже видели в кино и сериалах. Вы твёрдо уверены, что вы можете сделать кино лучше. Это нормально и правильно – я сам так думаю. Но вот совершенно неправильно хватать первую попавшуюся идею и начать делать из неё сценарий. Как я уже писал выше, даже очень интересный и необычный «случай из жизни» в большинстве случаев чисто технически не подходит для кино. Для его проверки и модернизации есть три принципа, о которых я скажу ниже.

Как-то на одном питчинге я встретил молодого талантливого автора, который придумал довольно интересную «фишку», основанную на собственном случае из жизни. По идее сценариста, главный персонаж утрачивает одну свою важную способность. Примерно такая же ситуация возникает в фильме «Лжец, лжец» (Liar Liar, 1997). Там адвокат волшебным образом теряет способность лгать.

В моём случае, автор придумал несколько смешных сцен и даже снял короткометражный фильм, который пользовался успехом на фестивалях. Всё шло прекрасно до тех пор, пока продюсеры не решили сделать по этой идее фильм

для большого экрана. Фильм в прокате провалился, так как, по сути, весь его сюжет состоял из пары смешных сцен, а всё остальное было просто балластом для убивания времени.

В общем, я бы советовал не заикливаться на случаях из жизни. Помните, что правдивость истории и её правдоподобие – разные вещи. В сценарии автор не копирует реальный мир, а создаёт новый. И, в свою очередь, этот выдуманный мир должен быть правдоподобен за счёт своей внутренней логики. То есть, даже если все элементы истории выглядят совершенно фантастическими, между ними должны существовать чёткие причинно-следственные связи. Тогда зритель поверит им. Так должно быть в хорошем фильме. Собственно, именно связи, а не факты или «фишки» формируют историю. Если же связь между какими-то элементами не возникает, то не важно, насколько силён каждый отдельный элемент – история работать не будет.

Жизнь же порой сама придумывает такие сюжеты и сцены, что никакому сценаристу и в голову не придут. Тут есть много нюансов.

Классик советского кино Сергей Эйзенштейн в фильме «Старое и новое» (1929) сделал сцену, в которой два брата распилили пилой избу, чтобы поделить наследство. История была реальной, но сцена выглядела фальшиво. К досаде автора, зрители ей не поверили.

Зато они поверили в фантастическую сцену расстрела

восставших моряков под брезентом из его фильма «Броненосец „Потёмкин“» (1925). Причём, вера в эту сцену была настолько высока, что нашлась масса «очевидцев», которые якобы не только наблюдали расстрел вживую, но даже сами стояли под воображаемым брезентом.

Чтобы проиллюстрировать тонкую грань между правдивостью и правдоподобием, я также приведу пример с сериалом «Прослушка» (Wired, 2002).

Это один из лучших криминальных сериалов и одна из его особенностей – максимальная реалистичность. У большинства героев есть свои прототипы, а сюжеты основываются на опыте реальной деятельности убойного отдела полиции Балтимора.

И в нём есть одна сцена, где киллер попал в засаду, устроенную другими бандитами. Понимая, что его ситуация безнадежна, а пощады не будет, герой прыгает из окна четвёртого этажа. Он остаётся жив и со сломанной ногой ухитряется скрыться от своих врагов. Многие зрители посчитали эту сцену придуманной, хотя это случай из жизни. В реальности человек спасся от верной смерти, прыгая не с четвёртого, а с шестого этажа. Сценаристы решили уменьшить высоту для большей реалистичности, но это всё равно не помогло.

В моей практике тоже был случай, когда один редактор наотрез отказалась считать мою идею рабочей, потому что она была основана на самоубийстве матери несовершеннолетне-

го ребёнка. По мнению редактора, материнский инстинкт никогда не позволит женщине бросить ребёнка. Я нашёл кучу таких примеров из реальных новостей, а также припомнил историю Фиби из культового сериала «Друзья» (Friends, 1994) – мать этого персонажа покончила с собой, бросив двух дочерей. Все мои возражения были отмечены – это нереалистично и всё тут!

Да что там говорить! В моей собственной семье есть «скелет в шкафу» – моя двоюродная бабушка скрывала от своего мужа, что у неё есть ребёнок в другой семье. И это продолжалось шестьдесят лет – дедушка так и умер, не узнав правды. Похоже на реальную историю?

Этот же мой дедушка, кстати, был ветераном Второй мировой и самым страшным случаем считал один рукопашный бой. Противник пытался ударить его штыком в сердце, а он убил его ударом в шею сапёрной лопаткой. С тех пор он, живя в деревне и держа скотину, не мог её резать. Даже курице не мог голову отрубить – всегда просил соседей о помощи.

Похожий эпизод сражения есть в фильме «На Западном фронте без перемен» (Im Westen nichts Neues, 2022). Популярному историку, специализирующемуся на оружии, Климу Жукову эта сцена показалась совершенно неправдоподобной. Он сделал обзор, где раскритиковал фильм в пух и прах. Мол, не может быть, чтобы солдат в бою бросил винтовку со штыком и сражался лопаткой! Однако тут же в комментариях к его обзору ему справедливо заметили, что даже

сам Эрих Мария Ремарк в своей книге, по которой и снят фильм, упоминает о подобной практике.

Можно вспомнить множество обратных примеров, подобных Эйзенштейну с его брезентом. Часто фильмы, ставшие хитами, построены на столь зыбких основаниях, что даже удивительно, как хоть кто-то поверил в их историю.

Возьмём, например, культовый сериал «Друзья» (Friends, 1994). Как можно всерьёз поверить, что есть на свете компания, которая только и делает, что просиживает штаны в одной и той же кофейне на протяжении многих лет! Причём, учёный, актёр, дочь миллионера, повар, уличная певица и статистик не только дружат и живут вместе, но ещё и проводят друг с другом всё своё свободное время. Серьёзно?

Однако, на самом деле, авторы сериала сделали всё правильно и на высшем уровне. «Друзья» – эталон, по которому можно изучать драматургию. В том числе, это ещё одна иллюстрация того, чем и как правда жизни отличается от правдоподобия сценариев.

Чтобы чётко отделить одно от другого в профессиональной литературе часто применяются понятия «художественная правда» или «художественная достоверность». Достигаются они не внешними признаками, которые могут быть совершенно фантастическими или даже нелепыми. Художественное правдоподобие сюжета рождается в ходе взаимодействия его элементов. Суть процесса легко считывается

зрителями, которые отбрасывают несущественные детали. А к таким деталям может относиться почти всё, включая обстановку, фон и внешний вид героев. Если взаимодействие правильное, то наблюдатель верит происходящему и сопереживает героям. В такие моменты у человека может произойти эмоциональное потрясение только от самого факта узнавания чего-то знакомого.

Об этом, например, много пишет Константин Сергеевич Станиславский в своей книге «Не верю! Воспоминания». Однажды он заметил, как Антон Павлович Чехов смеётся в тех местах пьесы, где никакого комизма не было. Это смущало режиссёра, и он решил узнать, в чём дело.

Оказалось, что смеялся он от удовольствия. Так смеяться умеют только самые непосредственные зрители.

Я вспомнил крестьян, которые могут засмеяться в самом неподходящем месте пьесы от ощущения художественной правды.

– Как это похоже! – говорят они в таких случаях.

Я к правдоподобию ещё не раз вернусь, а пока повторю – случай из жизни, это, конечно, хорошо, но он является лишь отправной точкой для творческих поисков, а не служит гарантией успеха фильма.

Пальцем в потолок

Самая безобразная идея – садиться за работу, когда никаких идей нет. Вы не поверите, но я знаю несколько идиотов, которые пытались так поступать. Один-два раза я попробовал и сам – это кончилось тем, что пришлось выкинуть много бумаги.

Джеймс Н. Фрей. Как написать гениальный детектив, 2005.

Также я категорически не рекомендую делать сценарий по формальным признакам, проще говоря, «вымучивать», «высасывать из пальца» или просто «плагиатить». Не надо брать в работу пустую идею, которая является идеей лишь по внешним признакам.

Начинающие авторы часто размышляют примерно так: «Я очень хочу быть сценаристом. А чтобы стать сценаристом, мне нужно написать сценарий. Продюсеры любят сценарии о любви. А любовь – это что-то про любовный треугольник. Он любит её, а она любит другого. Вот и идея!». Это порочный путь, который не приведёт ни к чему хорошему.

Например, как-то ко мне обратился один крупный производитель сериалов для федеральных каналов с просьбой помочь доработать диалоги в сценарии. На предварительном обсуждении выяснилось, что с канала поступила предпола-

та за проект, когда он существовал в виде абстрактной идеи «нам нужно что-то вроде азиатского сериала – дорамы».

Продюсер быстро сам написал сценарий, а так как для него это был первый опыт, он беспокоился, что реплики персонажей получились не слишком убедительными. Как вы понимаете, сценарий был в таком состоянии, что я предпочёл отказаться от предложения. Дальнейшей судьбой проекта я не интересовался, но, думаю, что вряд ли его довели до конца и он стал хитом.

Коллективное творчество

Также я бы хотел отдельно остановиться на коллективном творчестве. Этот способ часто применяется, например, в КВН. Однако, во-первых, для написания сценариев он подходит плохо. История для кино – это не серия отдельных шуток. А, во-вторых, вопреки распространённым мифам, во многих случаях даже сценарии для КВН пишет кто-то один.

Короче говоря, я бы вообще не рекомендовал авторам сценариев для кино и тв рассчитывать на такой способ креатива.

Конечно, есть проверенный метод «мозгового штурма». Но помните, что он применим лишь для весьма узких задач, а также имеет целый ряд строгих правил, которые мало кто знает и соблюдает.

«Мозговой штурм» обычно применяется для поиска нестандартной идеи или выхода из творческого тупика. С одной стороны, звучит заманчиво – какой автор не хочет быстро получить интересную оригинальную идею?! Но тут есть одна загвоздка – идея ничего не значит без проработки, а её всё равно делать автору. В связи с этим я могу упомянуть, что сама по себе идея (в любой области!) даже не защищается авторским правом. Она никому не нужна без технологии

превращения чего-то абстрактного в конкретный продукт. В нашем случае такой продукт – фильм. И автор должен думать над идеей, которая будет содержать в себе потенциал для развития и практической реализации. (Об этом мы поговорим в следующей главе).

Идея без технологии будет напоминать известный анекдот. В нём мыши пришли к мудрой сове в поисках защиты от кошек. Сова сразу же выдала идею о том, что мышам стоит, подобно ежам, отрастить себе иголки. Мыши очень обрадовались, ведь, действительно, кошки не едят ежей.

Смело! Свежо! Оригинально! Однако тут же встал вопрос о том, как именно мышам отрастить иголки? Мудрая сова глубокомысленно ответила: «Я решаю важные стратегические вопросы! С тактикой разбирайтесь сами!».

Есть ли смысл автору тратить время, чтобы получить идею, которую он не сможет развить и превратить в сценарий? Мой опыт говорит, что нет.

В начале карьеры меня и моего друга Руслана как-то попросили помочь команде КВН моего университета. Мы к тому времени уже имели кое-какой опыт – давно писали статьи для студенческой газеты, а также работали на телевидении в очень популярной юмористической передаче «ОСП-студия».

Как водится, началось коллективное творчество с общего собрания, где все много шутили и смеялись. Всё было хо-

рошо ровно до тех пор, пока не пришло время приступить к основной работе – то есть, надо было записывать шутки и формировать из них какое-то выступление. Выяснилось, что фактически на руках у нас нет ни одной цельной шутки – всё какие-то обрывки, смешные фразы и темы. То в наличии только начало шутки, то её конец, а то просто идея, что «можно ещё пошутить про...». Несколько собраний подряд мы добросовестно записывали все подобные идеи, но сценарий с места не двигался.

В итоге нам с Русланом пришлось не помогать кому-то, а полностью делать всё самим. Мы сели вдвоём в его квартире и, как принято, разделили работу по этапам. При этом каждый из нас делал свою часть работы, а не одно и то же. Таким образом, мы за пару вечеров написали полноценный сценарий.

Мы больше в КВН не работали, но команда всё же использовала наш сценарий и, насколько я знаю, даже добилась какого-то успеха.

Ещё один яркий пример из моего негативного опыта коллективного творчества приключился спустя десять лет.

На одном крупном телеканале мой шеф очень любил схему «мозгового штурма». Он сам был выходцем из КВН, где, как я уже сказал, такая схема очень популярна. Я не знаю, как подобные мероприятия проходили у него ранее, но на работе это выглядело весьма странно. Проблема была в том,

что он нарушал сразу несколько правил не только мозгового штурма, но и любого креативного процесса – «никакой критики», «никакого давления», «использование и развитие чужих идей» и так далее.

В итоге весь мозговой штурм сводился к тому, что подчинённые подавали шефу идеи, а он говорил, почему они ему не нравятся. После чего босс рассказывал всем свою идею, которую подчинённые обязаны были доработать. При этом его любимой присказкой была «в порядке бреда». Таким образом, он подчёркивал, что идея явно сырая и, если её не удастся привести в приличный вид, то виноваты будут подчинённые, а не он.

Мы как-то с коллегами подсчитали, что за полгода работы ни одна наша идея так и не была взята в производство. И какой в этом смысл?

К тому же я много раз наблюдал, как «мозговой штурм» используется не по своему прямому назначению, а лишь для того, чтобы размыть ответственность и скинуть с себя работу. Например, у меня был один знакомый продюсер, который назначал встречи по любому поводу. Он не был новичком, но постоянно рассылал приглашения сотрудникам, которые не имели к его проекту никакого отношения. Тем было неудобно ему отказать, потому что, вроде как, все делают общее дело. Надо, мол, помочь коллеге. Но как-то так получалось, что из всего отдела постоянно организовывал «моз-

говые штурмы» только он один. Все остальные делали свою, точно такую же, работу сами.

Думаю, после этих примеров вам будет понятно, почему я скептически отношусь к коллективному творчеству.

Более того, я ещё ни разу не встречал в профессиональной литературе примеров, чтобы какая-то идея хорошего сценария родилась в результате чего-то, похожего на мозговой штурм.

Таким образом, если уж вы решили стать автором, не надо надеяться, что кто-то будет делать за вас вашу работу. Также любому автору надо быть готовым к тому, что он будет сам нести ответственность за свою историю. Да, писать сценарии сложно и страшно – ведь их будут критиковать, портить и даже ругать последними словами. Если вас это пугает, то лучше выберите себе другую профессию.

Принципы идей для кино

Человек

Самое важное заключается в том, что первоначальная идея – искра, которая зажжёт огонь вашего творчества.

Джеймс Н. Фрей. Как написать гениальный детектив, 2005.

Я хочу начать с нескольких простых принципов, на которых строится любая хорошая история.

Первый из них – история должна быть про человека. Это кажется банальным, но слишком много хороших идей было загублено из-за такой ошибки, а потому я вынужден остановиться на этой проблеме подробно.

Люди, далёкие от кино, почти всегда путают тему фильма и саму историю.

Сценарист же, который и придумывает эту историю, так делать не должен, иначе ничего хорошего у него не выйдет.

То есть, нельзя написать сценарий «про войну», «о случае на рыбалке» или даже «про любовь». История всегда должна быть про человека, который «попал на войну», «пошёл на рыбалку» или «влюбился». Разница тут принципиальная.

Ведь, по сути, первое – это лишь фон, тогда как второе – сюжет. И, как вы понимаете, фон не может быть важнее того, что стоит на первом плане.

Я пока не говорю о создании или глубокой проработке интересного персонажа – это мы обсудим позже. Речь сейчас идёт лишь о первом этапе обдумывания сценария. Важно начать это делать правильно. В сценарии пока нет ни единой строчки, нет даже самой идеи, но уже можно допустить фатальную ошибку.

Особенно часто она встречается в военных фильмах, где авторы стремятся как можно ярче изобразить эпохальные события, влияющие на весь мир. На фоне таких событий легко теряется судьба одного маленького человека. Однако именно она – самая важная для любого сценария.

Почему так? Разве может быть жизнь одного важнее жизни миллионов? В сценарии – да! Потому что кино тоже будет смотреть человек. А он существо субъективное, то есть всё пропускает через себя, меряет всё по своей мерке, и лишь так в нём пробуждаются эмоции. В свою очередь, ради них и создаётся любая история.

Что бы при этом не хотел автор донести до зрителя (скажем, пусть мысль о героической борьбе всего народа), он всё равно должен это делать только через каждого конкретного человека. Иначе никак!

Конечно, можно фильм рассматривать как лекцию, где

от слушателя требуются достаточно большие усилия. Но такой подход противоречит сути кино, которое есть развлечение, а не учёба. А в развлечении чем ярче зажглась эмоция, тем быстрее сообщение автора достигло адресата, тем эффективней автор достиг своей цели. А они при этом могут разными – не только коммерческими. Всё, что угодно, включая просвещение и политику, будет работать в кино только через эмоции.

Например, в начале своей карьеры я делал много документальных фильмов. Их темы были самыми разными и порой весьма сложными. Но, в любом случае, они всегда лучше раскрывались через историю какого-то конкретного героя. Этот приём всякий раз доказывал свою эффективность.

Если мы рассказываем про завод, то говорим, например, про его рабочего. Медицину в каком-то регионе можно рассматривать глазами врача и его пациентов. А какое-то эпохальное историческое событие всегда складывается из судеб его очевидцев и просто современников.

Почему человеку так важен другой человек? Дело в том, что люди, как и другие виды живых существ, связаны друг с другом самой природой. В мозгу человека есть специальные клетки, которые внимательно следят за тем, что делают другие люди и какие эмоции они при этом испытывают. Это часто происходит на подсознательном уровне. Так люди учатся чему-то, оценивают происходящее и совершают ка-

кие-то коллективные действия. Именно поэтому люди умеют сопереживать друг другу, перенося на себя эмоции окружающих. На таком механизме восприятия основано человеческое общество.

Подробнее об этих процессах я говорю в своей книге «Монтаж для продюсеров и шоураннеров», но сейчас нам важно запомнить, что по богатству и глубине эмоций никакое грандиозное, но бездушное событие не сравнится с тем, что происходит, когда люди взаимодействуют друг с другом.

Взять хотя бы знаменитый фильм «Титаник» (Titanic, 1997) Джеймса Кэмерона. В нём множество эффектных сцен гибели корабля, что часто сбивает с толку начинающих авторов, которые не видят «мотора» истории. Действительно, на создание потрясающих сцен катастрофы была потрачена масса усилий и ресурсов, однако, с точки зрения истории, они второстепенны. Это лишь фон для основного сюжета.

Джеймс Кэмерон презентовал свой сценарий продюсерам студии как «Ромео и Джульетта на корабле». А позже он так говорил о своём фильме:

«Все мои фильмы – истории любви. Титаник – не фильм-катастрофа. Это любовная история на фоне исторического события. И когда любовь Джека и Роуз будет разрушена – зритель будет оплакивать её как реальную трагедию».

Кто-то сейчас может спросить меня: «Постойте! А как же масса хороших историй о каких-то животных, вещах или да-

же абстрактных понятиях?»

Но посмотрите на эти сюжеты внимательней и вы увидите, что хорошими они стали лишь тогда, когда их героев очеловечили, то есть, сделали похожими на человека и наделили качествами живых людей. Особенно хорошо это заметно в анимации. В «Истории игрушек» (Toy Story, 1995) игрушки ревнуют и дружат, а в мультфильме «Головоломка» (Inside Out, 2015) эмоции в виде маленьких человечков сначала ссорятся друг с другом, а потом мирятся и работают сообща.

Чтобы лучше понять и запомнить этот принцип, я сам для себя назвал его «принципом Андерсена». У меня в памяти ярко отпечатались сказки Ханса Кристиана Андерсена, которые я читал в детстве. Этот датский писатель часто писал о разных бытовых предметах, которые вели себя как люди.

Советские авангардисты в своё время проводили массу творческих экспериментов. Они пытались уйти от многих принципов «буржуазного кино», включая и тот, про который мы сейчас говорим.

Например, Сергей Эйзенштейн долгое время продвигал идею о том, что не отдельный человек должен быть героем нового кино, а некая «революционная масса». Дескать, только она достойна этой роли, так как лишь народ меняет ход истории, а вклад отдельного человека ничтожен. Эта идея хорошо заметна, например, в его фильмах «Октябрь» (1927)

или «Броненосец Потёмкин» (1925). В них трудно выделить каких-то конкретных персонажей, они лишь ненадолго возникают на экране и тут же пропадают, не будучи удостоены самостоятельного сюжета. Так – эпизоды и не более.

И при всём уважении к творческому наследию авангардистов стоит признать, что они ошибались. По кассовым сборам тех лет новаторские киноленты проигрывали «старорежимным» фильмам, которые ещё долго были в прокате или просачивались нелегально из-за границы. Дело в том, что никто не будет искренне сочувствовать «революционным массам». Толпа скорее испугает, чем заставит сопереживать. Человек растворяется в ней и теряет свою суть, становясь частью чего-то большего и стихийного. И что хорошо, например, для массовых мероприятий типа рок-концертов, то совершенно не подходит для кино. Это понял ещё сам Эйзенштейн. Когда у него возникла нужда достучаться до массового зрителя, он отбросил свои новаторские приёмы и сделал, например, фильм «Александр Невский» (1938), в центре которого был отдельный человек, его личность и судьба.

Один из профессиональных методов всех сценаристов заключается в том, что человек делается не только главным героем, но и, например, главным злодеем. Логика здесь точно такая же – зрителю интересней и понятней конфликт между двумя людьми, нежели между героем и стихией, абстрактным понятием или каким-то загадочным монстром. Человек

будет лучше сопереживать ситуации на экране, если все сюжетные факторы будут иметь свой образ в виде конкретных людей.

Распознавание лиц и эмоций на них настолько важно для всего человеческого вида, что в мозгу сформировалась отдельная область для этого процесса. Учёные проводили эксперименты, в ходе которых выяснили, что до определённого возраста дети умеют распознавать «лица» животных, но потом они утрачивают эту способность ради более точного определения лиц людей. Лица – это очень важно! Опытные сценаристы кино знают об этом, а потому стараются очеловечить вообще всё, что есть в их сценариях.

Возьмём, к примеру, фильм «Челюсти» (Jaws, 1975). Это история о противостоянии человека с акулой-людоедом. Кажется бы, всё просто – вот человек, а вот акула. Но кроме них в сценарии есть персонаж, который выступает как бы на стороне акулы. Мэр острова словно представляет её интересы. Он спорит с героем и отказывается закрыть пляжи, что приводит к новым жертвам.

В фильме «Поезд в Пусан» (Busanhaeng, 2016) люди противостоят зомби в движущемся поезде. Но что интересно: кроме живых мертвецов, главным героям мешают и другие пассажиры. По разным личным мотивам они невольно играют на стороне зомби и даже помогают им. Тем самым основной сюжет приобретает особую остроту.

С точки зрения эмоций, в поединке человека и чудовища всё довольно очевидно. Понятно, за кого и как будет болеть зритель. Эта предсказуемость – прямой путь к скуке. А вот противостояние человека с человеком – совсем другое дело. Тогда у противника героя появляются свои мысли, чувства и мотивы. Следить за ними гораздо интересней, чем за действиями бездушного монстра.

Ещё более яркий пример такого приёма можно найти в фильме «Матрица» (The Matrix, 1999). Основной злодей там – искусственный интеллект, поработивший сознание людей. По сути, главный герой борется с компьютером, который создаёт себе помощников – агентов. Строго говоря, в этой войне Агент Смит – совершенно лишний персонаж. С определённой точки зрения, всё его противодействие герою выглядит глупо и комично – мы все прекрасно знаем, что компьютерная программа не борется с вирусами в системе с помощью кунг-фу и пистолетов. Однако я ещё не встречал жалоб от зрителей на такой сценарный ход. Мало того, Агент Смит стал одним из главных украшений всей серии, а образ безжалостного агента Матрицы прочно прилип к актёру Хьюго Уивингу.

Мало кому бы понравилось смотреть на реальное состязание программистов, поэтому лучше представить его в виде классической рукопашной схватки!

Такой приём часто применяется даже в тех фильмах, где герой противостоит какой-то глобальной катастрофе. Казалось бы, кто из персонажей в здравом уме может быть за гибель всего человечества?

В таких случаях хитрые сценаристы вводят какую-то дополнительную сюжетную линию, где есть некто, кто может мешать герою. Генералы обычно предлагают сбросить атомную бомбу, политики скрывают от народа правду, а учёные изобретают лекарство, которое хуже самой болезни.

В фильме «Эпидемия» (Outbreak, 1995) рассказывается довольно длинная история о том, как смертельный вирус через ряд случайных событий попадает из Африки в США. Однако кульминацией сюжета является конфликт вирусолога с генералом. Военный сначала пытается скрыть информацию об эпидемии, а потом решает уничтожить заболевших с помощью бомбардировки.

В сериале «Чернобыль» (Chernobyl, 2019) авторы ставили себе задачу рассказать о реальной катастрофе на атомной станции. Они очень долго изучали разные источники и тщательно готовились к написанию сценария. Точность в деталях и фактах – одно из неоспоримых достоинств сериала. Вершина подобного подхода – сцена на суде, где рассказывается о цепочке физических процессов в реакторе, приведших к взрыву. Думаю, эта сцена войдёт в учебники как эталон историй такого типа.

Однако, по сути, сценарий драмы строится на челове-

ских историях, где всегда есть две стороны. Понятно, что никто из персонажей не хочет, чтобы произошёл взрыв и погибли люди. Никто прямо не выступает на стороне зла. Но вот один персонаж выгораживает себя, другой защищает честь мундира, третьему просто всё равно и так далее. Каждый раз в очередной сцене авторы находят почву для какого-то конфликта. Иногда он очевиден, а иногда нет. Иногда он успешно разрешается, а иногда хорошего варианта просто не существует. Сериал о техногенной катастрофе, но катастрофа имеет множество лиц, с каждым из которых ведут свою борьбу положительные персонажи.

Можно применить приём, когда второстепенная сюжетная линия иллюстрирует какую-то альтернативу для героя. Важно, чтобы эта альтернатива тоже имела своё воплощение в каком-то персонаже. Это эффектный ход, помогающий автору точнее донести свою мысль до зрителя. Скажем, герой спасает всех, а другой персонаж думает лишь о себе. Ну, или наоборот, герой – типичный неудачник, завидующий успешному другу.

Дескать, можно пойти налево, тогда всё будет, как с персонажем А, а можно пойти направо, тогда будет, как с персонажем Б.

Подобный метод хорошо виден в фильмах «Безумный Макс» (Mad Max: Fury Road, 2015) и «Белое солнце пустыни» (1969). В этих историях ситуация, вроде бы, однозначная – есть явный злодей, который творит несправедливость.

Но на ситуацию можно посмотреть по-разному, что и выражается в противоположных точках зрения положительных персонажей. Все понимают, что Абдула – бандит – тут нет споров. Однако активная позиция красноармейца Сухова отличается от мнения бывшего царского офицера Верещагина. Один защищает чужих жён от бывшего мужа, а второй хочет сохранить нейтралитет.

Также и Фуриоса с Максом вместе сражаются против Несмертного Джо, однако Фуриоса хочет спасти женщин, тогда как Макс желает лишь сбежать от врагов.

Легко заметить, что в обоих фильмах сценаристы могли бы обойтись без этого противопоставления – основной сюжет работал бы и так. Однако понятно, что сценарий стал бы значительно хуже. Сложность морального выбора для героя лучше выражать через образ и позицию другого человека. Неопытные сценаристы, которые не умеют пользоваться таким приёмом, часто портят свои сценарии, заставляя героя просто проговаривать в кадре свои мысли.

Но к этой проблеме мы ещё потом не раз вернёмся.

Конечно, всё это работает не только в эпичных и дорогих боевиках.

Предположим, мы хотим рассказать историю о девушке Маше, которая ищет свою любовь. И вот она думает насчёт секса на первом свидании – быть ли не быть? Теоретические размышления будут выглядеть слабо, если не иллюстриро-

вать их человеком. Пусть у нашей героини будет подруга, которая поступит не так, как Маша. Тогда зритель увидит, что будет в обоих случаях, и сравнит результат. Это может быть интересно. Например, на подобных приёмах построен сериал «Секс в большом городе» (Sex and the City, 1998). Там четыре подруги в одних и тех же ситуациях ведут себя по-разному. Согласитесь, сериал стал бы намного хуже, если бы зритель видел подход к сексу и отношениям только с одной точки зрения!

Принцип «человечности» истории особенно верен сейчас, когда кино всё больше уходит из кинозала на малый экран. Эффект коллективного просмотра, который немного роднил киносеанс с массовым мероприятием, снижает свою эффективность. Чем меньше и мобильней экран, тем важнее в нём история человека и тем больше теряет значение даже такой важный элемент кино, как его зрелищность. Когда зритель остаётся с экраном один на один, из всех компонентов фильма на первый план выходит именно сценарий.

Движение

Завязка должна дать нам определенное направление, в котором будет развиваться сюжет. Она завязывает ситуацию в сюжетную линию. Она дает толчок, движение истории.

Линда Сегер. Как хороший сценарий сделать великим, 2010.

С чего начинается сценарий? Конечно, с идеи! Но как её придумать? Обычно говорят, что эти идеи повсюду – в заголовках новостей, репортажах и рассказах знакомых. Так пишут во многих учебниках сценарного мастерства. И даже если вы не сценарист, то вы наверняка не раз слышали фразу: «Про это надо обязательно снять кино!».

Люди довольно часто так говорят, но я вам открою тайну, которую знают все профессиональные авторы – все эти идеи не годятся для сценария! Они могут послужить источником вдохновения, но не способны стать основой кино. Дело в том, что чаще всего такие идеи существуют в формате «случай из жизни», а он имеет совсем иную природу, нежели сценарий. И это принципиально важно! Тут мы подбираемся к следующей ошибке, которая может испортить любой сценарий. Если автор не понимает сути истории, не знает, как и за счёт чего она работает, то у него не получится интерес-

ного сценария для кино.

Например, типичный случай «про это надо снять кино» может выглядеть так: «Один мужик вышел из дома за хлебом и пропал. Через два года его нашли в другом городе с новой семьёй». Интересно? Вроде, да. Если это случилось с каким-то знакомым – вообще прекрасно. Можно ли сделать из этого кино? Нет, потому что в этих двух фразах уже содержится всё, что нужно знать. Зачем зрителю тратить на это полтора часа?

Можно ли использовать эту идею как источник вдохновения? Да, конечно. Тогда идея для сценария будет выглядеть так: «Жена ищет пропавшего мужа, но не подозревает, что у него есть другая семья». Это ещё не сценарий, но уже первый шаг к нему.

Разница между случаем из жизни и историей в том, что история живёт во времени – «жена ищет», а случай имеет законченный и цельный образ – «у мужика семья в другом городе». Это касается любой истории, включая анекдоты или даже бытовые байки. Обычно люди не видят разницы между, скажем, интересным фактом, событием или историей. Именно поэтому далеко не все умеют рассказывать истории даже в кругу друзей и знакомых. Но то, что простительно для рядового зрителя, смертельно для сценариста, как для автора. В основе сценария должна быть живая история, а не мёртвая!

В связи с этим можно ещё вспомнить, что само кино появилось на свет как «живая фотография». То есть, даже когда оно ещё не было видом искусства, а лишь техническим аттракционом, в нём уже было движение,

Так в чём же суть правильной идеи для кино? Хороший сценарист, как и любой рассказчик, должен придумывать её, словно «растягивая». То есть, нужно закладывать в идею потенциал для развития. Другими словами, в основе истории лежит движение, процесс, а не что-то статичное, пусть даже и очень интересное. Начинающие сценаристы часто спотыкаются на этом этапе. Приходит им в голову какая-то эффектная деталь, и она тут же затмевает всё остальное. Помните, что такие детали – лишь один маленький кирпичик в сценарии, а вовсе не его фундамент.

Довольно часто от таких идей в финальном фильме не остаётся вообще ничего или же авторы засовывают их куда-то так далеко, что и не узнать.

Помните отличный фильм «Хищник» (Predator, 1987)? Он породил целую вселенную, которая стала существовать уже отдельно от первого фильма. История его создания – хорошая иллюстрация того, что я писал выше.

Сценарий фильма начался с шутки про будущий сюжет «Рокки-5», которая гласила, что герою, сыгранному Сильвестром Сталлоне, вскоре предстоит драться с инопланетяна-

ми, так как всех землян он уже победил. В голливудской тусовке все отсмеялись и вскоре нашли себе новые поводы для веселья, но Джим и Джон Томас (авторы сценария) восприняли эту шутку как руководство к действию.

Таким образом, сначала идея выглядела как «Рокки против инопланетянина». Но согласитесь, фильм «Хищник» довольно мало похож на боксёрский матч. Сцены рукопашной схватки есть лишь в самом конце, да и то они не являются самыми яркими или ключевыми.

Обратите внимание – идея вовсе не статична. Она подразумевает некий долгий процесс борьбы персонажей. То есть, в ней задано какое-то движение и есть потенциал, который и позволил родиться сценарию.

Похожий творческий приём использовал и Джеймс Кэмерон, когда разрабатывал идею для фильма «Терминатор» (The Terminator, 1984). Молодой режиссёр ввязался в производство малобюджетного итальянского фильма «Пирания 2: Нерест». Сначала ему казалось, что это успешный шаг в карьере, но потом он выяснил, что его просто использовали втёмную. Итальянской съёмочной группе понадобилось формально прикрыться фамилией американского режиссёра. Возник скандал, и Кэмерон был уволен. От унижения и обиды он слёг с температурой, и вот тогда ему приснился робот-убийца с красными глазами. Железный монстр преследовал и всячески тиранил режиссёра. Этот бред и подтолкнул его к основной идее фильма.

Видите? Опять то же самое! Есть некий длительный процесс и движение сюжета.

В свете этой темы весьма поучительно выглядит история с возникновением сценария фильма «Пираты Карибского моря: Проклятие Черной жемчужины» (Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl, 2003).

Общепринятая версия гласит, что сценарий был изначально заказан студией Дисней (The Walt Disney Company) как история по мотивам популярного аттракциона в парке развлечений. То есть, идея сценария была сформулирована уже заказчиком. Но как же она выглядела? Да, по сути, никак! Если сравнить её с итоговым фильмом, то никакой идеи вообще не было.

Посмотрим, как выглядел аттракцион. Всё довольно просто – посетители садились в лодки и плыли по разным местам, где им показывали сценки из пиратской жизни. Там был говорящий череп, который шутливо и загадочно пугал посетителей фразами про Деви Джонса и мертвецов, что не рассказывают сказок. Потом лодки проплывали мимо скелетов с сокровищами погибшего корабля и проклятого ацтекского золота. Тут можно было увидеть мёртвых пиратов, которые пытаются напиться, но спиртное проливается сквозь их кости.

Затем посетители попадают в город, на который нападают пираты. Здесь есть сцены грабежа и насилия. Далее следует тюремная камера, где заключённые пираты пытаются подма-

нить собаку, держащую в зубах ключи от их камеры.

Если вы смотрели фильм, то, конечно, узнали некоторые сцены. Однако также вы должны были заметить, что в аттракционе нет главных персонажей фильма, а также самого сюжета.

По сути, сценаристы использовали как отправную точку для своих творческих поисков лишь тему с проклятым золотом. Далее им пришлось всё придумывать с нуля.

В связи с этим интересно отметить то, что культовый герой всей серии Джек Воробей задумывался сценаристами как второстепенный персонаж. Лишь в следующих фильмах, после успеха у зрителей, он стал основным.

Работа сценаристов усложнялась ещё и тем, что сама по себе пиратская тема рассматривалась как устаревшая и довольно слабая. Такие фильмы очень долго не снимали, опасаясь кассового провала. Так уже случалось в прошлом и авторы не могли себе позволить спрятаться за внешними эффектами. Если бы тема сама себя продавала, то можно было бы сказать: «Это же пираты! Что ни напиши – зритель всё равно пойдёт в кино!» Нет – так в данном случае не получалось.

Советский фильм «Белое солнце пустыни» (1969) тоже был написан под заказ. И основная идея фильма, если упростить и пересказать своими словами, была сформулирована заказчиком как «нечто вроде вестерна в духе «Неулови-

мых мстителей». Понятно, что так «в лоб» хорошую историю не напишешь, и первая версия сценария не устроила руководство. Были наняты новые авторы Валентин Ежов и Рустам Ибрагимбеков. Они начали поиск сюжетообразующей идеи, и Валентин Ежов вспомнил историю от ветерана Гражданской войны о брошенном в пустыне гареме.

Как я и писал выше, сырые истории из жизни обычно «ни о чём» и «как есть» для фильма не годятся. Очевидец лишь рассказал, что однажды встретил группу несчастных женщин. Вот и всё! Но сценаристы использовали её как толчок для вдохновения.

Как видите – что угодно может стать идеей для сценария. Но только это ещё не сюжет, а лишь направление для творческих поисков.

Как и где вести этот поиск? Фактически, это как раз то, что изучают в киношколах. Но я обещал вам зайти с другой стороны и идти шаг за шагом. И так как мы говорим о втором принципе создания идеи для кино – «идея в движении», то уместно будет вспомнить о самом простом и распространённом методе придумывания истории – «пути героя».

Это буквально дорога, по которой идёт наш персонаж. В основном так конструируются сказки и мифы. Я подробно писал об этом методе в своей книге «Как писать сценарии для кино по методу Проппа».

Владимир Яковлевич Пропп – русский учёный, который

изучал сказочную структуру и сделал важное открытие – функции. О них мы ещё поговорим чуть позже. Сейчас нам важно отметить именно путь, который проходит герой. Держите его в голове, когда начинаете придумывать свою историю. Вся история, как и её герой, должны двигаться. Для этого нет ничего лучше, чем дорога. Идея для хорошего сценария всегда содержит в себе это движение.

С проблемой формулирования идеи столкнулся Джордж Лукас, когда придумывал свои «Звёздные войны». Несмотря на то, что он обожает кино и его магию, Джордж много раз признавался в разных интервью, что плохо умеет писать сценарии. Ему это не очень нравится, а каждая строчка даётся с огромным трудом.

Как я уже упоминал, основой для творческих поисков может быть что угодно – яркая сцена, эпизод из жизни, исторический персонаж или сюжет книги. В случае со «Звёздными войнами» у Лукаса было лишь огромное желание сделать что-то вроде «ковбоев в космосе». Он хотел работать с тем, что ему так нравилось в детстве, когда он читал комиксы и смотрел телевизор. У него в голове была масса элементов – лазерные мечи, роботы, космические бои и таинственная сила, подвластная лишь избранным. Однако идея для кино всё никак не появлялась.

Автор пробовал изложить все элементы письменно в виде хроники. У него получился небольшой документ «Дневник

Уиллов», где было имя «Чуи» (в другом написании), пилот по имени Хан, галактическая империя, космическая академия – и супергерои, названные джедаями. Однако с сюжетом опять вышла неудача. Всё получилось настолько сумбурно, что те, кому Джордж показывал набросок, вообще мало что поняли.

И тогда, как сообщают многие источники, Лукас вспомнил про самурайские фильмы Акиры Куросавы, с которыми он познакомился в киношколе. В частности, для вдохновения ему очень пригодился фильм «Трое негодяев в скрытой крепости» (Kakushi-toride no san-akunin, 1958).

Там было как раз то движение, про которое я и веду речь. В этом фильме принцесса и её верный самурай идут в опасный поход через вражескую территорию. Помогают им двое крестьян, которые в сценарии Джорджа позже стали роботами R2-D2 и Ц-3ПО.

На самом деле, это едва ли не самое крупное заблуждение среди людей, незнакомых с творческим процессом – авторы всегда берут знакомые элементы и комбинируют их по-новому, добавляя к ним свой уникальный стиль. Творческая новизна заключается именно в неповторимом сочетании источников вдохновения.

М. Камински. «Тайная история «Звёздных войн», 2015.

Понятно, что сценарий Куросавы послужил лишь толчком для «Звёздных войн», а не был просто скопирован или пересказан. Но, я думаю, этот пример хорошо показывает один из способов рождения идеи для сценария.

Кстати, как упоминается в книге Майкла Камински «Тайная история «Звёздных войн», другой известный персонаж саги тоже имел свой прототип в фильме Куросавы. Речь идёт о магистре Йоде. Некоторые его черты есть у сибирского охотника Дерсу Узала, про которого Акира Куросава снял одноимённый фильм. А сценарий этого фильма, в свою очередь, основан на книгах русского писателя Владимира Клавдиевича Арсеньева – «По Уссурийскому краю» и «Дерсу Узала».

Направление

Начинать писать, не зная общего направления, значит, пробираться сквозь дебри, причем шансы, что выберешься, ничтожны. Сценарий, начатый подобным образом, почти всегда выльется в пустую трату энергии и будет брошен задолго до того, как история получит логическое завершение, потому что сценарист запутается вконец. В результате получится масса ненужного материала. Особенно обидно, когда часть материала «хорошо написана», но при этом абсолютно не вписывается в рассказываемую историю.

Говард Д., Мабли Э. Как работают над сценарием в Южной Калифорнии, 2017.

В этом месте учебники по драматургии обычно рассказывают о том, как придумать интересного героя и мир, который его окружает. Потом часто рекомендуют задуматься о противнике главного героя и о сути конфликта между ними. Безусловно, это украшение любого фильма. Отлично, если в вашем сценарии будут яркие персонажи, действующие в необычной, но интригующей обстановке.

Я об этом тоже коротко расскажу, но чуть позже. А что касается данного этапа, то, во-первых, я не хочу повторяться. Есть сотни хороших книг, которые пишут об этом. А, во-вторых, я уверен, что тех двух принципов, про которые я уже

рассказал, вполне достаточно, чтобы начать работу. В качестве подкрепления своей позиции я бы хотел упомянуть классическую сказочную структуру, которая уделяет проработке героя очень мало внимания. Однако, несмотря на это, она до сих пор прекрасно работает в самых разных жанрах.

Зачем же нужен третий принцип? Я смею надеяться, что читатели моей книги попробуют написать до конца хотя бы один сценарий. А это довольно длинная история. В ходе её разработки автора подстерегает много ловушек. И есть одна серьёзная ошибка, которую легко допустить в самом начале, но потом тяжело исправить.

Речь о том, что идея для сценария должна содержать не только начало, но и конец. Конечно, не всегда автор точно знает, чем кончится его история. Есть огромное количество хороших сценариев, где финал переделывался столь радикально, что менял смысл всего фильма.

Взять хотя бы мелодраму «Красотка» (Pretty Woman, 1990), где миллионер влюбляется в «девушку лёгкого поведения». В изначальной версии сценария не было счастливого конца. Когда у героя кончился договор с девушкой, он просто выкидывает её прочь, заплатив обещанные деньги. Продюсеров такая история не устраивала, и они потребовали превратить её в ещё одну версию сказки о Золушке. Судя по успеху фильма, они были абсолютно правы.

Так вот, речь не о зафиксированном раз и навсегда финале. Именно поэтому я назвал третий принцип не «конец»,

а «направление».

Как любят спрашивать женские персонажи в сериалах: «Давай поговорим о том, куда ведут наши отношения!». В таких случаях их партнёру необязательно твёрдо обещать жениться, но иметь какой-то ответ необходимо. Есть ли перспектива у любовной связи или она всего лишь на одну ночь? Также и с идеей для фильма. Автор должен ответить себе на вопрос – можно ли идею развить в полноценную историю, или это лишь интересный факт, случай или мысль.

Когда вы собираетесь в дорогу, вы не знаете точно, что ждёт вас впереди. Однако вы должны знать хотя бы направление, в котором хотите двигаться. Конечно, не факт, что вы придёте именно туда, куда хотите. Взять хотя бы Колумба, который плыл в Индию, а оказался в Америке. Также есть множество примеров хороших фильмов, финал которых менялся в последнюю минуту. Но, повторюсь, цель у любого путешественника должна быть изначально. Вы ведь не хотите ходить кругами? Как гласит древняя поговорка, приписываемая римскому философу Сенеке: «Когда корабль не знает, в какой порт направляется, никакой ветер не будет попутным».

Важно! Здесь идёт речь не о цели персонажа, а о цели автора! Есть множество историй, герои которых ведут себя крайне пассивно и вообще ничего не хотят делать. Однако при этом сам сюжет двигается. А двигает сюжет его автор.

Следовательно, хороший рассказчик должен понимать, в какую сторону он идёт, иначе он может заблудиться в собственной фантазии и потерять над ней контроль.

Например, есть такой фильм «Исчезающая точка» (Vanishing Point, 1971). В его основе очень простой сюжет. По американской дороге едет персонаж, которому поручили перегнать спортивную машину из одного города в другой. По какой-то причине (которая так и не объясняется до конца фильма) в определенный момент его хочет остановить полиция, но герой отказывается это делать. Далее – «педаль в пол» и начинается погоня с сиренами и вертолётами через всю страну.

В основе такого сюжета голая мифическая структура – путь героя к смерти. Зрителю это понятно с самого начала. Хотя другие персонажи, как и сам герой, ещё перебирают какие-то варианты, конец истории, по сути, очевиден. Когда полиция в очередной раз перекрывает ему дорогу, беглец на полной скорости направляет свою машину на баррикаду. Эффектный взрыв и всё – конец фильма.

Понятно, что какой-то такой финал автор должен держать в голове сразу, как только у него возникла идея сценария. Начни он по ходу сюжета метаться из стороны в сторону – у него ничего не получилось бы.

Эта схема ещё более древняя, чем сказочная. Тут у героя, фактически, вообще нет личности – нет мотивов, цели и сюжетной арки, которую так любят современные редак-

торы. По ходу действия зритель узнаёт лишь несколько отрывистых фактов из прошлого персонажа, но до конца даже не понимает причин, по которым герой отказывается подчиниться требованиям полиции. Все его действия – манифест о свободе. Он просто не хочет останавливаться.

Также любопытна история рождения серии фильмов «Полицейская академия» (Police Academy, 1984). Пишут, что идея возникла у продюсера Пола Маслански во время съёмок другого фильма. Для поддержания порядка на съёмочную площадку прибыли весьма странные полицейские, совсем не похожие на обычных. На удивлённый вопрос продюсера их начальник ответил, что это курсанты, которых они вынуждены брать в академию по закону. После этого полицейский почему-то разоткровенничался и рассказал Полу, что они, конечно, всеми силами во время учёбы стараются отсеять тех, кто, по их мнению, не похож на настоящего полицейского.

Тут же у продюсера возникла идея для фильма, что какой-то необычный человек (первый принцип) учится в полицейской академии, а его стараются оттуда выгнать (второй принцип). В итоге персонаж становится хорошим полицейским, чем доказывает верность нестандартного подхода (третий принцип).

Это ещё не было полноценным сценарием, да и сама концепция менялась несколько раз. Например, первый вариант

текста был довольно жёстким. В некоторых источниках есть упоминание, что один из сценаристов был обижен на полицейских, которые его как-то арестовали. Таким образом, автор мстил им, но студия отказалась финансировать фильм, который почти наверняка получил бы рейтинг X (фильм только для взрослых).

Продюсерам пришлось нанять другого автора, который изменил концепцию и построил сценарий по принципу телевизионного ситкома. Так в фильме появилось много новых персонажей со своими сюжетными линиями, а стиль сместился от провокационной сатиры в сторону фарса.

Но при всех этих изменениях главная идея оставалась прежней. Она давала прочную основу для проекта, но при этом не мешала творческим поискам.

Тут я должен пояснить, что вообще-то эта тема очень обширная. Обычно учебники по драматургии отводят ей гораздо больше места. Но чем глубже погружаешься, тем больше путаница. Особенно это касается понимания терминов, которые даже чисто технически отличаются в русской и зарубежной традиции. Например, это касается понятия «тема произведения». Так что для наших практических целей я решил всё упростить, сократить и назвать принцип «направлением».

При этом подчеркну, что я не «изобретаю велосипед», а лишь упрощаю давно известное. Зачем я это делаю? Для

того, чтобы объяснить, почему возникает одна из самых распространённых ошибок в сценариях.

Обидно, что она встречается не только в сценариях новичков, что присылают мне для разбора, но даже в серьёзных и дорогих проектах.

Например, был такой сценарий в моей практике:

«У героини пропадает муж. А ещё у неё есть любовник. А у любовника брат, который ищет террористов. Террористы ищут учёного. Тем временем жена любовника героини изменяет мужу».

То есть, у интересной идеи было хорошее начало, но дальше автор сразу потерялся, забыв, про что он хочет написать.

В принципе, избегать подобной ситуации учат ещё в школе, когда приступают к сочинениям. Именно тогда учителя раз за разом задают ученикам один простой вопрос: «Про что твоя история?».

Сценарные курсы и киношколы повторяют этот вопрос начинающим сценаристам, когда требуют от них чётко формулировать логлайн. Ведь, фактически, логлайн – это и есть идея, соответствующая тем трём принципам, что я описал – некий персонаж делает что-то, что может привести к какому-то результату. Да, этот результат может быть неясен, что и составляет интригу фильма. Однако в любом случае видно чёткое направление, в котором будет двигаться сюжет.

Правильное формулирование логлайна – часть производственной цепочки фильма и важный элемент производствен-

ной культуры.

Логлайн и синопсис необходимы профессиональному рецензенту каждый день. В киностудиях есть «логбук», то есть журнал всех поданных на рассмотрение историй, и «логлайн» – это строчка в таком журнале, откуда и название.

Воглер К., Маккенна Д. Метод. Секреты создания структуры и персонажей в сценарии, 2018.

Давайте посмотрим на логлайны некоторых известных фильмов и сериалов.

«Матрица» (The Matrix, 1999).

Хакер узнает об истинной природе своей реальности, о войне с таинственными повстанцами и своей роли в ней.

«Мальчишник в Вегасе» (The Hangover, 2009).

Трое друзей на безумном мальчишнике в Лас-Вегасе теряют своего четвертого друга-жениха. Чтобы найти его, они вынуждены повторить все свои приключения с самого начала.

«Крёстный отец» (The Godfather, 1972).

Стареющий глава организованной преступности передает контроль над своей тайной империей своему сыну, который не хочет этого.

«Кремниевая долина» (Silicon Valley, 2014).

Застенчивый инженер из Кремниевой долины пытается создать собственную компанию.

«Очень странные дела» (Stranger Things, 2016).

Когда исчезает ребёнок, его мать, друзья и начальник полиции должны вступить в борьбу с ужасающими силами, чтобы попытаться вернуть его.

Что можно сказать об всех этих логлайнах?

Бросается в глаза, что в них есть некий герой, который оказывается в гуще какого-то процесса, исход которого неясен. То есть, это как раз три составляющие хорошей идеи, о которых мы говорили.

Напомню, что сама по себе идея – ничто. Её ещё надо развить и структурно оформить. Об этом мы поговорим позднее.

А пока я бы хотел обратить ваше внимание на тот факт, что хотя сами по себе логлайны звучат интригующе, однако в них не содержится ничего сногшибательного. По ним невозможно понять, что же сделало фильм таким удачным. В идее нет всего сценария. Его ещё надо создать, а хорошая идея – лишь первый шаг на долгом пути.

Поэтому, вопреки распространённому мифу, мастерство сценариста проявляется главным образом на следующих эта-

пах. Поиски гениальной идеи или «хай-концепта», которые работали бы сами по себе – дело безнадёжное.

Так что деятельность некоторых продюсеров, которые устраивают питчинги и конкурсы с целью «сбора креатива», можно сравнить с поисками философского камня.

Курсы писателей и литераторов до утомления берутся с идеей, считая ее самой священной из всех священных хоров, но на самом деле она (не ужасайтесь?) – дело не слишком важное.

Стивен Кинг. Как писать книги. Мемуары о ремесле, 2011.

Отличную историю можно сделать из совершенно банального начала. Например, персонаж пошёл выносить мусор. Потом у автора возникает идея, что он таинственно исчез. Используем принцип «движение», и вот уже герой идёт искать пропавшего. Далее можно придумать массу всего интересного, задав сюжету направление.

Например, героем может быть сам пропавший, который хочет выбраться из инопланетного плена, наркотического трипа или волшебной страны.

А может быть, он сам лично ничего не хочет, лишь наблюдая за происходящим, которое как-то развивается. Пожалуй, самый известный пример такого рода – доктор Ватсон, описывающий расследования Шерлока Холмса.

Создание идей для кино может служить отличной тренировкой для фантазии автора. Для этого стоит любые «случаи из жизни» перерабатывать с учётом тех трёх принципов, что я описал.

Например, вы увидели на дороге необычную машину. Придумайте, кто в ней, что делает и зачем. Начать можно с самого обыкновенного – «бухгалтер едет в магазин за хлебом, чтобы поесть». Как-то скучно, да? Можно модернизировать идею до «бандит ищет буханку хлеба, куда его поделец спрятал редкий бриллиант».

Или можно двинуться в сторону стандартных тем для кино – «полицейский следит за преступником, чтобы найти улики». Уже лучше? А что если полицейский следит не за преступником, а за любовником своей жены?

Добавляем остроты и зайдём с другой стороны – «фото-модель перевозит труп любовника, чтобы спрятать». Неплохо? Давайте двинемся чуть дальше, но в рамках всё той же идеи: «фото-модель прячет труп хозяина рекламного агентства и скрывает его смерть, чтобы не потерять выгодный контракт».

Перевернём всё с ног на голову, шагая в сторону креативного безумия – «волшебник спит, тем самым спасая мир», «разумная машина готовит восстание для уничтожения человечества», «инопланетянин замаскировал свою летающую тарелку, чтобы спастись от агентов спецслужб».

Вот как можно придумать идею для кино на основе одной случайной встречи.

Как искать идею

Давайте проясним одну вещь прямо сейчас, о'кей? Нет на свете Свалки Идей, нет Центрального Хранилища, нет Острова Погибших Бестселлеров. Хорошие идеи рассказов приходят в буквальном смысле ниоткуда, падают прямо на голову с ясного неба: две совершенно отдельные мысли сцепляются вместе, и под солнцем возникает что-то новое. Ваша работа не искать эти идеи, а узнать их, когда они появятся.

Стивен Кинг. Как писать книги. Мемуары о ремесле, 2011.

Как я уже писал, творческий человек видит множество идей вокруг себя. Фактически почти всё, что угодно, может послужить толчком для творчества.

Проблема в том, чтобы, во-первых, запомнить интересные идеи, а, во-вторых, как-то их проанализировать, отсортировать и скорректировать для кино.

Исходя из этого, для начала я бы советовал каждому автору создать свою базу данных. Записывайте в неё сразу всё интересное, что пришло вам в голову. Мысли не обязательно красиво и правильно формулировать, главное – записать их так, чтобы спустя годы вы могли вспомнить, в чём там дело. Так делают многие известные авторы. Я сам лично исполь-

зую такой метод – он очень помогает в работе.

Условно говоря, записи могут выглядеть примерно так: «ребёнок дружит с летающим человеком, живущим на крыше», «у мужика пропеллер на спине». «мальчик в большой семье чувствует себя одиноким, но ему на помощь приходит необычный друг», «дети воруют плюшки у домохозяйки». Как вы, наверное, догадались, из всех этих разрозненных и пока бесформенных «идей» у Астрид Линдгрэн вполне могла получиться повесть «Малыш и Карлсон, который живёт на крыше».

Если вы последуете этому совету и будете создавать свою личную креативную базу данных, то стоит помнить одно простое правило её составления. На первом этапе никакой критики или оценки! То есть, если вам лично идея или факт показались интересными, то сразу их записывайте. Не крутите ничего в голове, не пытайтесь развить или подогнать к какому-то формату – всё это потом! На данном этапе главное – количество, а не качество.

Подобный принцип действует и в распространённой креативной тактике – «мозговой штурм». Это когда несколько человек одновременно стараются что-то придумать. В начале такого штурма прямо запрещено что-то не только критиковать, но даже обсуждать. А для полной чистоты процесса в группе не должно быть авторитетов или начальников. В таком креативе все равны и в базу принимается любая идея. Часто такой процесс на профессиональном жаргоне называ-

ют «набрасыванием», что подчёркивает быстроту принятия решений и отсутствие предварительной оценки.

Конечно, в общем случае, сценарист в своём творчестве одинок. На «мозговой штурм» тоже можно идти одному. Группа делает всё в течение часа, но автор может сильно разнести этапы по времени. Если вы вернётесь к «набросанным» идеям через некоторое время, то вы можете не узнать свою собственную мысль, словно её придумал кто-то другой.

Например, моей личной базе уже почти десять лет. Я даже не помню, почему и когда сделал ту или иную запись. Детали стёрлись, но это позволяет оценить задумку более объективно. Спустя время видна суть идеи, а не эмоции, которые сопровождали её во время рождения.

Конечно, для большей эффективности все эти записи стоило бы как-то рассортировать по категориям, например: «реальные новости», «фишки для персонажей», «сюжетные повороты», «сверхспособности». Но тут уже дело привычки – каждый автор делает, как ему удобно.

Я, например, в последнее время взял себе за правило записывать вообще всё необычное, включая исторические факты или сюжетные ходы из малоизвестных фильмов. Когда я попадаю в творческий тупик, я пересматриваю эти записи – очень помогает.

Автор, который находится в постоянном творческом поиске, может где угодно и в любой момент обнаружить зерно

своей гениальной идеи.

Но всё же давайте для порядка опишем основные направления, откуда к сценаристу может приходиться вдохновение.

Личный опыт

Мозг постоянно запоминает прошлое. Прошлое позволяет ему интерпретировать настоящее и одновременно предсказывать будущее. Как мы увидим, эти две его способности – интерпретация настоящего и предсказание будущего – на самом деле составляют единое целое.

Николай Кукушкин. Хлопок одной ладонью, 2020.

В нашей отрасли существует довольно распространённое мнение, что человеку без солидного жизненного опыта в кино делать нечего. Согласно этой точке зрения не стоит брать в учебные заведения вчерашних школьников на сценарные и режиссёрские специальности.

Я думаю, что это звучит слишком жёстко, но в такой позиции есть своя логика. С ней трудно спорить.

Действительно, личный опыт, как ни крути – основа любой истории. Человек – существо субъективное, то есть, он всё пропускает через себя. Любой внешний образ проходит через внутренний фильтр и часто перерабатывается до неузнаваемости. Я об этом подробно писал в своей книге «Монтаж для продюсеров и шоураннеров». Таким образом, без широкого кругозора и знания людей сделать хороший фильм чрезвычайно трудно.

Например, на личном опыте основана сцена из фильма «Славные парни» (Goodfellas, 1990). В ней герой Джо Пеши, обращаясь к другому персонажу, злобно спрашивает о том, смешной ли он. Это была импровизация, ведь такой случай произошёл с актёром, когда он в молодости работал барменом. Джо посмеялся над шуткой посетителя и этим неожиданно привёл его в ярость. Позже выяснилось, что гость был местным бандитом.

Значительно реже бывает, что автор пишет весь сценарий на основе своей жизни. Так, например, произошло с историей, рассказанной в фильме «Поймай меня, если сможешь» (Catch Me If You Can, 2002). Мошенник Фрэнк Уильям Абигнейл-младший подделывал чеки и обманывал людей с помощью фальшивых документов. Он притворялся пилотом, врачом и преподавателем, но, в конце концов, был пойман, осуждён и отправлен в тюрьму. Отсидев свой срок, он стал сотрудничать с властями, консультируя ФБР по вопросам безопасности. Затем он написал книгу и сценарий по ней.

Хотя многие считают, что он, как и барон Мюнхгаузен, выдумал значительную часть своих приключений, тем не менее, фильм имел успех у публики. В главных ролях в нём снялись Леонардо Ди Каприо и Том Хэнкс, а режиссёром был сам Стивен Спилберг.

Можно пойти другим путём и написать сценарий цело-

го фильма, используя лишь один короткий эпизод из своей жизни. Эльдар Рязанов в фильме «Гараж» (1979) переосмысливал собрание гаражно-строительного кооператива «Мосфильма». На нём нужно было исключить нескольких пайщиков, так как через гаражи должна была пройти дорога. Режиссёра так поразило поведение коллег в этой щекотливой ситуации, что он, совместно со сценаристом Эмилем Брагинским, сделал об этом целый фильм. Всё действие трагикомедии происходит во время собрания.

Однако не стоит впадать в крайность, считая личный опыт мерилom всего на свете. Возможно, такой подход оправдан, скажем, в стендапе. Считается, что от комика на сцене требуется максимальная искренность (по крайней мере, так говорят сами комики). Но в сценарном ремесле нужны иные методы. Я напоминаю, что понятие «широкий кругозор» подразумевает человека, видящего гораздо дальше своего носа, то есть, того, кто активно использует чужой опыт.

Если вы засядете в ближайшей крупной библиотеке и будете там вкалывать как каторжный, за шесть дней вы станете экспертом в любой области. Я не оговорился. За шесть дней упорных занятий вы будете знать об интересующей вас области, будь то ядерная физика, философия экзистенциализма или экспрессионизм, больше чем 99,99 процентов людей в вашей стране.

Джеймс Н. Фрей. Как написать гениальный детектив, 2005.

Например, большое количество хороших сценариев было написано профессиональными журналистами. То есть, людьми, для которых работа с чужим опытом является работой.

Взять, например, фильм «Повелитель бури, (The Hurt Locker, 2008). Это не правдивая история сценариста Марка Боула о командировке в Ирак. На самом деле он был не сапером, а военным корреспондентом, прикрепленным к отряду взрывотехников. Хорошая и реалистичная история возникла из того, что автор лично видел на войне. Также криминальным репортёром был, например, Дэвид Саймон, создатель сериала «Прослушка» (Wired, 2002).

Но в любом случае стоит помнить, что личный опыт трансформируется в истории, служа хорошим подспорьем для создания реалистичных характеров, эмоциональных сцен или общей драматургической концепции. То есть, сценарий, основанный на опыте автора, не является автобиографией.

Например, Кен Кизи написал книгу, ставшую основой для сценария «Пролетая над гнездом кукушки» (One Flew Over the Cuckoo's Nest, 1975) под впечатлением от работы в Калифорнийском госпитале для ветеранов.

Автор работал там ночным санитаром и попутно был

участником экспериментов по воздействию на организм различных психотропных препаратов, включая ЛСД.

Во время этой деятельности ему и пришла в голову идея, что многие пациенты психиатрических клиник на самом деле вполне здоровы. Дескать, общество просто отвергло их, потому что они не вписываются в общепринятые нормы. Тогда Кизи и придумал историю о бунте, которая была рассказана от имени одного из пациентов – индейца по кличке Вождь Бромден. Он притворялся глухонемым, чтобы его считали «овощем» и не приставали.

Не только реальность, но и сама идея Кена очень сильно изменилась в процессе работы над сценарием. Особенно задело автора, что был смещён акцент с индейца на Макмёрфи, которого в фильме сыграл Джек Николсон. Кизи так возненавидел кино по своей собственной книге, что из принципа никогда его полностью не смотрел.

У большинства сценаристов личная жизнь не настолько богата событиями, чтобы из них можно было бы сделать достойный сценарий.

В Голливуде есть шутка, что если бы все сценаристы писали лишь о том, что сами хорошо знают, то 90% их историй были бы о неизвестных авторах, которые желают пробиться в большое кино.

Кстати говоря, такие истории всё же иногда воплощаются на экране, но, как говорит статистика, спросом у массовой

публики они обычно не пользуются.

К тому же, я ещё раз повторю – личный опыт в сценарии никогда не описывается дословно, а перерабатывается. Помните, что драматургическая и фактическая достоверность – совершенно разные понятия.

Есть множество удачных проектов, чьи авторы никогда сами не были в созданном ими мире. Да и глупо было бы на это надеяться, если автор работает в мистическом жанре или, скажем, пишет фэнтези. Например, волшебную, но трагическую историю фильма «Мост в Терабитию» (Bridge to Terabithia, 2009) Кэтрин Патерсон придумала на основе дружбы своего сына и девочки, которая в восемь лет погибла от удара молнии.

Похожий творческий метод использовал и режиссёр Пит Доктер, наблюдая за своей дочерью-подростком. Действие его мультфильма «Головоломка» (Inside Out, 2015) происходит во внутреннем мире девочки, где разные эмоции сначала ссорятся, а потом пытаются помириться.

Люди вокруг

Историю о том, как какой-то человек угонял частные машины у людей, живущих на нечестные, нетрудовые доходы, продавал их, а вырученные деньги переводил в детские дома, мы оба слышали в разных городах – и в Москве, и в Ленинграде, и в Одессе. В каждом городе утверждали, что это случилось именно у них.

Эльдар Рязанов. Неподведенные итоги, 1983.

Интересную идею автору может рассказать кто-то со стороны. Мало того, многие случайные люди, узнав, что общаются со сценаристом, будут специально подавать ему идеи. Может ли из них получиться отличное кино? Ну, по крайней мере, все собеседники сценариста будут верить, что да. Однако мой личный опыт и скромные исследования говорят, что это вряд ли. Сценаристу не стоит на это рассчитывать.

Конечно, в ходе общения автор всегда может обнаружить среди плевел какое-то интересное зерно. И вот уже его можно использовать как отправную точку для будущего сценария.

Например, идея о передвижной лаборатории, положенная в основу сериала «Во все тяжкие» (Breaking Bad, 2008), возникла у Винса Гиллигана в разговоре с его знакомым

писателем Томасом Шнаузем. Они обсуждали безработицу и в шутку придумали мобильную фабрику по производству наркотиков.

Идея сюжета для фильма «Вечное сияние чистого разума» (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, 2004) пришла в голову Мишеля Гондри во время беседы с артистом Пьером Бисмутом. Тот предположил, что открыв утром свой почтовый ящик, можно получить послание: «Тот, кого вы знали, только что стер вас из памяти...».

Несмотря на то, что я призываю вас быть с такими идеями осторожными и не пытаться использовать их для сценария «как есть», рассказы людей являются богатым источником идей для кино.

Наблюдение за окружающими лучше всего помогает при создании уникальных персонажей. Личное общение – прекрасный способ изучать человеческую натуру. Так можно найти множество материала для создания привычек, жаргона и характера героев кино. Только надо делать это внимательно и не дать форме заслонить содержание.

Например, у меня был один коллега, который постоянно рассказывал какие-то интересные истории из своей жизни. На первый взгляд, любую из них можно было бы использовать для сценария. Но, боюсь, такое кино получилось бы плоским и фальшивым – ведь однажды я стал очевидцем одной неприятной сцены. Рассказчик историй был её главным

героем.

Как-то наш начальник решил устроить ему унижительную публичную порку. Коллега же повёл себя совсем не так, как вёл себя в своих байках. Там он всегда являлся в образе мачо, которого окружающие, с одной стороны, побаиваются из-за взрывного характера, а с другой, уважают за прямо-ту и храбрость. Но тогда перед всем коллективом предстал несчастный и забитый человек, который не смог и слова вы-давить в ответ на довольно хамские и несправедливые об-винения. На следующий день жертва разноса сама устроила скандал в ресторане, сорвав зло на официанте.

И, как по мне, вот эта ситуация уже могла бы войти в сце-нарий как иллюстрация черты характера какого-то персона-жа.

Однако иногда интересные герои оказываются даже важ-нее, чем сам сюжет. Так, например, случилось с сериалом канала ТНТ «Реальные пацаны» (2010). В значительной ме-ре его успех основывался на хорошо проработанных персо-нажах. Зрителю они понравились, потому что люди узнавали в них своих соседей, друзей и коллег. После знакомства с та-кими героями никто уже не обращал внимания на слабость и ошибки основного сюжета.

*Для отождествления достаточно одной черты.
Этой чертой может быть взгляд, голос, имя и даже
хобби.*

В. А. Мазин. Сновидения кино и психоанализа, 2012.

Очень часто авторы буквально собирают своих персонажей по частям. Помните, что хороший сценарий содержит в себе не одну идею, а множество маленьких. Я бы рекомендовал их тоже записывать в свою базу данных – они вам не раз пригодятся.

Например, актёр Робин Уильямс, работая над образом своего героя для фильма «Общество мертвых поэтов» (Dead Poets Society, 1989), вспоминал своего учителя истории.

А чтобы создать необычного вампира для фильма «Реальные упыри» (What We Do in the Shadows, 2014) его автор и режиссёр Тайка Вайтити взял за образец собственную маму.

Новости

Дилетант полагает, что эмоциональные впечатления достигаются в документально-жизненных фактах. Если так, тогда надо читать газеты и рыдать. Там очень крутые факты. Но как-то никто не плачет. Потому что факты для драмы – ничто. Главное – то, как мы работаем с этими фактами.

Александр Митта. Кино между адом и раем, 1999.

Наверное, это самая богатая почва для оригинальных идей. Большим плюсом новостей является то, что информация в них уже отобрана и подготовлена для массовой аудитории. В ходе такой обработки маленькие истории делаются как можно более короткими, яркими и понятными.

То, что надо для автора, который работает над идеями! Поэтому неудивительно, что бесчисленное количество сценариев было создано на основе заметок, статей или репортажей.

Подобным образом, например, родились идеи таких разных фильмов как «Кавказская пленница, или Новые приключения Шурика» (1966), «Терминал» (The Terminal, 2004) или «Кошмар на улице вязов» (A Nightmare on Elm Street, 1984).

Леонид Гайдай прочитал в газете о похищении невесты в одной из советских республик, а история человека, застрявшего в аэропорту без документов, на самом деле произошла с гражданином Ирана.

Режиссёр Станислав Говорухин написал сценарий фильма «Пираты XX века» (1979) по мотивам заметки о нападении пиратов на итальянское судно.

Что касается вдохновения для фильма ужасов, то, конечно, в новости не было Фредди Крюгера, который убивает детей в ночных кошмарах. Уэс Крэйвен придумал монстра под впечатлением статьи о семье, бежавшей из Камбоджи от геноцида. Их маленькому сыну снились кошмары, и он несколько дней подряд отказывался ложиться спать. Когда он всё-таки заснул, его родители обрадовались, что кризис миновал. Однако неожиданно ребёнок умер во сне.

Кстати, другая культовая франшиза ужасов тоже берёт своё начало из реальной истории. Однажды один психопат убил покупателя, стоявшего в очереди за детской игрушкой. Полиция тут же застрелила убийцу.

Сможете узнать фильм, который в итоге получился после креативной переработки этой криминальной новости? Это «Детские игры» (Child's Play, 1988), а кукла, в которую переселилась душа убийцы – Чаки.

Для сценариста кино большой недостаток новостей заключается в том, что это законченные события. Как правило,

они просто произошли и всё. Никакого движения! Новости содержат только первый принцип из тех трёх, что я описал. Обычно журналистам такого эмоционального фастфуда достаточно.

А чтобы превратить простой факт в интересный сюжет, надо приложить значительные усилия. Тогда из новости получится, например, очерк или документальный фильм. А это, фактически, уже работа для сценариста. Именно поэтому хороший журналист должен знать основы драматургии.

Литература

И не следует проклинать режиссеров за слабые фильмы по вашим сценариям. Почти всегда сам сценарист и виноват.

Кир Булычѐв. Как стать фантастом, 2003.

Это ещё одна область, из которой вышло множество фильмов. Тут сценарист может взять не только готовую идею, но и почти весь сценарий. Как правило, писатель сам прорабатывает мир своей книги и всю историю. Это сильно облегчает работу сценаристу, а также повышает шансы на успех всему проекту. Но тут есть свои подводные камни.

При экранизации возникает вопрос с авторскими правами. Нельзя просто так взять и написать сценарий по чужой книге. Я, например, давно хочу экранизировать повесть «Посёлок» Кира Булычѐва. Фактически, это готовый сценарий, который почти не требует коррекции. Я пытался как-то выкупить права. Они в тот момент были у вдовы писателя – Киры Сошинской, и она передала их для экранизации какому-то крупному производителю. Тот к работе не приступал, но сделать с этим ничего нельзя. По условиям контракта Сошинская даже не могла сказать мне название фирмы, выкупившей права на книги её мужа. Прошло уже много лет, уже умерла вдова писателя, и сейчас, на момент написания кни-

ги, так никто и не объявил, что делает что-то на основе повести «Посёлок».

Также надо учитывать разницу между книгой и сценарием. Книга – полноценная и самодостаточная форма, готовая к употреблению, тогда как сценарий – лишь чертёж будущего фильма.

Однажды мне заказали адаптацию для кино одной хорошей повести. В принципе, там всё было на месте – идея, персонажи, структура. Но я потратил много времени, чтобы изменить те части, которые просто невозможно было показать. Проблема заключалась в собаке, которая была в книге. Ей были посвящены целые главы, где она делала весьма сложные трюки и взаимодействовала с другими животными. Ни один дрессировщик не смог бы поставить такую сцену. Чтобы реализовать всё так, как было описано в книге, животных пришлось бы полностью моделировать на компьютере. В данном случае это было невозможно – бюджет не позволял.

При экранизации возникают и иные, более тонкие проблемы, связанные с особенностями литературы как вида искусства.

Рассмотрю один характерный случай с экранизацией романа «Угрюм-река» Вячеслава Шишкова. Вся сюжетная линия книги строится вокруг роковой женщины Анфисы Ко-

зыревой. Она сводит с ума всех местных мужчин, включая главных героев – отца и сына Громовых. Понятно, что подобная тема содержит в себе сильный эротический подтекст, а потому писатель ведёт себя довольно аккуратно. Он неоднократно упоминает, что Анфиса, хоть и любит весело проводить время, не является распутницей, которая спит со всеми подряд.

Сериал «Угрюм-река» (1968) весьма точно следует сюжету и почти дословно воспроизводит большинство сцен. Но, естественно, при этом были вырезаны все фрагменты с авторскими словами. Они часто поясняли ситуацию и давали ей оценку. Из-за их удаления больше всего пострадал образ Анфисы. Посудите сами – зритель видит, что в дом к Анфисе ночами ходят мужчины. Что он подумает? То-то и оно! Однако в книге, в отличие от сериала, есть пояснение, что никакого сексуального продолжения у сцен нет.

Ярче всего такая проблема видна в ключевом моменте сюжета, после которого герой принимает решение об убийстве. В этой сцене отец говорит сыну, что женится на Анфисе, так как она беременна от него. Это сводит сына с ума. Однако авторским текстом в книге прямо говорится, что отец врёт своему сопернику и клеветает на женщину. Естественно, что в сериале этого текста нет, а потому зритель не знает, что Анфиса была верна герою. Согласитесь, что это принципиально важная информация, которая радикально меняет всю картину.

Не знаю, сознательно так сделали авторы сериала или допустили оплошность, но сам пример весьма яркий.

Но, как бы там ни было, экранизация, как поле для поиска идей, нас сейчас интересует меньше всего. Ведь нам нужны оригинальные сюжеты, не так ли? Поэтому идём дальше.

Значительно реже бывает, что автора может вдохновить на сценарий не вся книга целиком, а лишь её фрагмент. Подобный способ массово применялся в старом немом кино. Его авторы просто физически не могли втиснуть в фильм всю книгу, даже при радикальном сокращении сюжета. Поэтому они часто выборочно экранизировали лишь ключевые сцены какого-то известного романа.

Сид Филд в своей книге «Киносценарий: основы написания» описывает похожий случай, произошедший в ходе создания фильма «Английский пациент» (The English Patient, 1996). Напомню, что эта мелодрама получила девять наград «Оскар»!

Фильм «Английский пациент» создан по отрывку, который в романе занимал несколько абзацев. А Энтони Мингелла 27 раз переписывал свой материал на бумаге и в монтажной студии, чтобы создать заключительный вариант фильма.

Я ещё раз напомню, что нельзя прямо использовать из книг даже часть чужого сюжета! Речь сейчас идёт лишь о методах поиска идеи.

Как это может выглядеть? Например, однажды, читая «Записки о галльской войне» Юлия Цезаря, я наткнулся на один эпизод. Его явно использовали для вдохновения сценаристы сериала НВО «Рим» (Rome, 2005).

В небольшом отрывке речь шла о центурионах-соперниках Тите Пулионе и Люции Ворене, которые спорят, кто из них храбрее на поле битвы. Оба оказываются в гуще сражения и в итоге спасают друг другу жизнь.

Больше сам Цезарь об этих офицерах нигде не упоминает, но два сезона сериала полностью построены на дружбе Тита и Люция.

ФИЛЬМЫ

Ежедневно соавторы совершают жуткое насилие над памятью, пытаясь вспомнить занятные случаи, газетные статьи, анекдоты, фабулы других произведений (нельзя ли трансформировать так, чтобы никто не заметил?), судебные процессы, происшествия, фельетоны, истории из собственного прошлого...

Каждый день соавторы, как это ни странно, умудряются придумать по несколько сюжетов, но, как правило, все их бракуют.

Эльдар Рязанов. Неподведённые итоги, 1983.

Это мой самый любимый метод поиска идей. Вопреки распространённому мнению, использование чужих произведений не сводится лишь к одному плагиату. Даже чисто технически специалисты, например, чётко разделяют плагиат, оммаж, цитату, аллюзию и пародию. Формальным признаком тут является влияние на структуру фильма. Что именно заимствовал автор из чужого произведения? Насколько материал переработан и какое место занимает в сюжетно-образной концепции?

Например, цитата – наиболее точный, но небольшой фрагмент чужого фильма. Он хорошо узнаваем и его не стоит использовать без особой творческой цели. Именно на яв-

ное заимствование часто лепят ярлык «плагиат». Однако основным отличием цитаты от плагиата обычно считают существование цитаты вне структуры фильма. Проще говоря – убереди её и в фильме ничего принципиально не изменится. Цитат очень много в фильмах Квентина Тарантино. Цитирование – один из его любимых приёмов.

Оммаж – всё ещё узнаваемый, но уже серьёзно переработанный фрагмент. Часто он весьма умело встроен в ткань фильма. Оммаж обычно используется как некий жест уважения оригиналу. Дескать, автор вдохновлялся чужим кадром, сценой или сюжетным ходом, но пошёл дальше и развил творческий приём. Часто оммаж выражается в каких-то стилистических деталях и характерных приёмах, например, в сочетании движения камеры, композиции, ракурса. Как яркий пример оммажа часто приводят в пример фильм «Артист» (The Artist, 2011). Он снят как чёрно-белое кино с минимум диалогов. По сути, этот фильм целиком – оммаж эпохе немого кинематографа.

Аллюзия – ещё больше переработанная часть чужого произведения. Фактически в ней остаётся лишь условная основа, в которой трудно узнать оригинал. Можно сказать, что аллюзия – туманный намёк на какую-то характерную черту источника. Чаще всего она применяется для того, чтобы показать связь не конкретных кадров, персонажей или сюжетов, а второго смыслового слоя. Это может быть, например, тема или авторская позиция. Аллюзии на известный фильм

«Заводной апельсин» (A Clockwork Orange, 1971) встречаются в драмах «На игле» (Trainspotting, 1995) и «Бешеные псы» (Reservoir Dogs, 1991). В первом случае аллюзия выражается в характерном оформлении бара, а во втором – в сочетании насилия и популярной песни.

Пародия – хорошо узнаваемая часть, но максимально далёкая по сути от оригинала. Чаще всего, она прямо противоположна оригиналу по смыслу, жанру или настроению. Такой приём стал фирменным стилем пародийного анимационного сериала «Симпсоны», (The Simpsons, 1989). Там часто встречаются ситуации, знакомые зрителям по другим произведениям. Понятно, что кроме чисто внешних признаков, никакой связи между двумя сюжетами нет.

Конечно, часто встречается и прямое заимствование каких-то сцен, деталей или персонажей. Например, из сериала «Подпольная империя» (Boardwalk Empire, 2010) в фильм «Форма воды» (The Shape of Water, 2017) перекочевал персонаж Майкла Шеннона. В мире сухого закона он играл второстепенную роль колоритного агента спецслужб, а в фантастической драме его повысили до главного злодея – полковника Ричарда Стрикленда.

Два сюжета не имеют ничего общего – даже жанр разный, но персонаж один и тот же.

Иногда часть чужой работы копируют «как есть» и даже покупают на неё авторские права. Так произошло со сце-

ной кричащей девушки, находящейся в ванне под водой. Она была взята из японского мультфильма «Истинная грусть» (Pafekuto buru, 1998). Даррен Аронофски полностью выкупил права на этот фильм только для того, чтобы использовать в своей драме «Реквием по мечте» (Requiem for a Dream, 2000). Любопытно отметить, что «Реквием по мечте», в свою очередь, снят по мотивам одноимённого романа Хьюберта Селби.

Как видите, грани между всеми понятиями, означающими разные виды заимствований, довольно тонкие. Если ещё добавить чисто развлекательные приёмы, вроде «пасхалок» и отсылок, а также коснуться общих ходов и структур, то голова пойдёт кругом. Именно это и приводит к тому, что любое заимствование называется обывателями плагиатом.

С юридической точки зрения каждый конкретный случай обвинения в плагиате рассматривается в суде. Доказать факт нарушения авторских прав довольно сложно, но в общем случае защищается не сама идея, а её реализация. То есть, нельзя подать в суд за использование схемы «двое полюбили друг друга, но родители против и тогда влюблённые умерли». А вот будь Уильям Шекспир ещё жив, за конкретные сюжетные ходы своей пьесы «Ромео и Джульетта» он мог бы потребовать вознаграждение. Такие детали как убийство брата, ложная смерть, тайное венчание, совместно с идеей любви вопреки воле родителей могли бы стать се-

рѣзными аргументами в суде.

Но в контексте данной книги всё это не столь важно, ведь нас больше всего интересует собственно творчество. То есть, мы с вами хотим создавать что-то новое, используя чужие произведения лишь как пищу для вдохновения. Плагиатом мы заниматься не собираемся.

Творческое же переосмысление чужой работы – весьма распространённый и благодатный метод создания нового. Его использовал сам Шекспир. Некоторые исследователи уверяют, что из всего наследия драматурга, строго говоря, лишь пять его работ являются оригинальными – «Тит Андроник», «Бесплодные усилия любви», «Сон в летнюю ночь», «Виндзорские насмешницы» и «Буря». Умалает ли как-то этот факт достоинства его творений? На мой взгляд, несколько!

Чаще всего, следуя практике В. Шекспира, Жана Ануя или Евгения Шварца, Горин использовал уже известные людям сюжеты, полагая, что полезнее исследовать миф, уже существующий во Вселенной. В этом смысле он скорее философ, чем драматург. Шекспир без зазрения совести брал старинную британскую легенду о короле Лире и, учитывая многочисленные литературные разработки, сделанные до него примерно двенадцатью авторами, смело и вдохновенно писал свою собственную версию.

Как же работать с чужими фильмами? Авторы учебников по сценарному делу часто советуют начинать придумывать идею фильма с вопроса «А что, если...?». То есть, для творческого старта стоит задать некую необычную ситуацию и пофантазировать, что из этого может получиться. Этот совет достаточно универсален и применим в любых ситуациях. Однако, на мой взгляд, он особенно эффективен в случае работы с чужими произведениями – будь то книги, игры или фильмы. В этом случае вы уже имеете перед собой нечто завершённое. Вы видите все достоинства и недостатки идеи, понимаете, как она работает. Можно даже оценить реакцию потребителей.

Таким образом, задавая вопрос «что если...?», автор получает не одну ситуацию, а сразу целую россыпь. Только ставить такой вопрос надо верно, ведь известная мудрость гласит, что в правильном вопросе уже содержится половина ответа. В противном случае может выйти хоть и хорошая, но не подходящая нам идея.

Например, целый пласт популярной культуры основан на фанфиках, то есть произведениях на основе чего-то очень известного. Там есть настоящие шедевры, но вот использовать самостоятельно их нельзя – ведь это не оригинальная идея, а дополнение к чему-то известному. Иными словами, на вопрос «что если...?» уже дан ответ, а последователи

лишь конкретизируют и наполняют мир деталями, спрашивая «почему?» или «как?».

Нас интересует ситуация, когда «что если...?» радикально изменяет исходный материал и создаёт совершенно новый сюжет. Задавать такой вопрос нужно, сотрясая основы готового произведения.

Возьмём, например, франшизу «Звёздные войны». Можно сделать фанфик, придумав новый сюжет в мире Джорджа Лукаса, а можно поразмышлять в духе «а что, если Дарт Вейдер вовсе не злодей?». Понятно, что в этом случае концепция Лукаса рушится, но возникает нечто новое, а это нам и надо! Останется лишь очистить идею от внешних атрибутов «Звёздных войн» (световых мечей, джедаев и т.п.), ведь в действительности эти детали – дело второстепенное. Вы ведь помните, что сам Лукас вдохновлялся фильмом про самураев? Мы можем сделать то же самое – взять какие-то сюжетные ходы и снять фильм про любого злодея, который, на самом деле, никакой не злодей.

Например, зловещий Чёрный рыцарь гонится за прекрасной принцессой, чтобы отнять у неё какой-то важный секрет. Может быть, это рецепт какого-то снадобья? Вот он в сражении захватывает принцессу, но она успевает передать послание своим соратникам с помощью двух гномов. Но принцесса не знает, что её волшебное зелье может погубить весь мир и Чёрный рыцарь просто пытается предотвратить конец света. Как вам идея? На мой взгляд, её вполне можно исполь-

зовать и развить.

Множество хороших фильмов имеют не столь характерный мир, как у «Звёздных войн». Это, например, детективы, боевики или триллеры. Используя схему «фанфиков», такие миры можно расширять, дополнять или модернизировать.

Например, Квентин Тарантино построил идею своего фильма «Бешеные псы» (Reservoir Dogs, 1991) на основе одной сцены из фильма «Город в огне» (Lung fu fong wan, 1987). При этом герои Тарантино носят черные костюмы и белые рубашки с черными галстуками, как и персонажи гонконгского фильма Джона Ву «Светлое будущее 2: Ураганный огонь» (Ying hung boon sik II, 1987).

А способ, каким его бандиты шифруют собственные имена, Тарантино позаимствовал из фильма «Захват поезда Пелэм 1-2-3» (The Taking of Pelham One Two Three, 1974). Там персонажи называют друг друга различными цветовыми оттенками.

Известный режиссёр никогда не скрывал своего способа поиска идей и часто упоминал в различных интервью любимые фильмы. Одним из них является советская военная драма Элема Климова «Иди и смотри» (1985). Благодаря Квентину этот фильм приобрёл всемирную известность. На момент написания книги «Иди и смотри» находится на 104 месте в мировом рейтинге IMDB.

Люку Бессону пришла в голову идея сделать фильм

«Леон» (Léon, 1994) в то время, когда он работал над своим же фильмом «Никита» (Nikita, 1990). В этом фильме есть одна сцена, где Уборщик в исполнении Жана Рено устраняет последствия неудачной миссии Никиты. Бессону очень понравился данный персонаж, и он решил на его основе создать отдельную историю. В обоих боевиках герои Жана Рено появляются одетыми в длинное шерстяное пальто, темные очки и вязаные шапки.

По словам М. Найта Шьямалана, идея фильма «Шестое чувство» (The Sixth Sense, 1999) пришла ему в голову после просмотра эпизода «История мертвой девочки» (The Tale of the Dream Girl) из сериала «Боишься ли ты темноты?» (1991—1996).

Подобных примеров очень много. Недаром все учебники по сценарному делу в один голос советуют начинающим авторам смотреть как можно больше разных фильмов. Да и вообще, как по мне, сценарист должен иметь широкий кругозор. Он не может замыкаться не только в рамках любимого жанра, но и в целом в рамках профессии. Об этом будет следующий раздел.

В заключение этой главы мне бы хотелось ещё раз отметить, что вдохновляться чужими работами надо, не только заимствуя оттуда что-то готовое. Помните вопрос «что если...?», с которого мы начали?

Я, например, написал один свой сценарий, размышляя

над последствиями массы стандартных ситуаций в фильмах ужасов. Я стал размышлять о том, что должна подумать и сделать полиция, идя по следам ужасных, но традиционных для жанра событий. Обычно полиция действует в подобных сюжетах формально и эпизодически, но что если сделать следователя главным героем? Пусть он, вместе со зрителями, пытается понять, как и почему произошла целая цепочка загадочных и жестоких убийств. Причём, действие в моём сценарии развивается сразу в трёх временных отрезках – перед убийствами, во время и после них. Не знаю, как вам, а мне было бы интересно на такое посмотреть.

Всё остальное

«Я ни у кого не крал Чужого. Я украл его у всех!»

Дэн О'Бэннон – сценарист фильма «Чужой» (Alien, 1979).

Как я написал в начале раздела, фактически всё, что угодно, может стать идеей для фильма.

Для этого надо, во-первых, начать искать идею. То есть, кроме наличия желания, автору надо поставить себе задачу – чётко сформулировать её и задать конкретную цель.

В связи с этим стоит развенчать очередной миф об озарении, которое регулярно и внезапно посещает талантливых людей. Никакой прорыв невозможен на пустом месте. Все великие открытия возникали после долгой и часто мучительной умственной работы. Как вы думаете, зачем Архимед залез в ванну, где закричал своё знаменитое «Эврика!»? Великий изобретатель хотел отдохнуть после тяжёлых размышлений о способе решения конкретной проблемы. То есть, он уже прошёл довольно долгий путь к хорошей идее и ему оставался лишь один, но главный шаг.

Подобная история приключилась и у Ньютона с его яблоком и со сном Менделеева. Глупо думать, что идея придёт в голову случайному человеку, который бы не разобрался в теме и не пытался бы ранее решить задачу.

Точно также происходит и с идеями для сценариев.

Во-вторых, автору нужно мыслить кинематографично. Как мы уже говорили, не всякая, даже хорошая идея, подходит для кино. Тут существует ещё один миф о «случаях из жизни», но мы его уже подробно разбирали. Напомню, что я предлагаю для первичного отбора идей использовать три принципа – «человек», «движение» и «направление». Там много профессиональных тонкостей и секретов, но я думаю, что трёх принципов для нас будет пока достаточно.

В-третьих, для успешного поиска идей автор должен иметь хороший кругозор. Чтобы найти нестандартную идею в какой-то области, надо как-то в эту область забрести. А это сделать невозможно, если человек, что называется, «окуклится». Банальная истина, не правда ли? Однако по моим наблюдениям, если фильм и сериал получился смертельно скучным, то по большей части причина этого – узкий кругозор автора.

Я смею предположить, что жизнь основной массы сценаристов довольно однообразна. Некоторые вообще могут годами не выходить из своего дома. И как им в такой ситуации набраться впечатлений для своих историй? Где взять материал, фактуру и вдохновение? Как познать природу людей или окружающего мира? Это можно сделать, только потреб-

для информацию из сторонних источников – книги, игры, лекции, статьи, документальные фильмы и т. п.

Удивительно, но мне встречались сценаристы, которые этого не понимали. В итоге они писали только о себе и только о том, что у них перед носом. В лучшем случае у них получался скверный пересказ чужого фильма, который они недавно смотрели.

Я как-то раз встретил подобный сценарий на одном питчинге. Автор просто изложил сюжет зарубежной мелодрамы, которая вышла чуть ранее в широкий прокат. Сходство сюжета было очевидно даже в деталях. Несколько человек сразу же узнали фильм и указали на это сценаристу. Я предполагаю, что в силу своего узкого кругозора участник конкурса даже не понимал, что сделал, а потому искренне удивлялся критике. Он оправдывался, что, мол, в основе идеи лежит случай на свадьбе, а на свадьбе у всех всегда всё так и происходит. Особый абсурд ситуации был в том, что бракосочетание в сценарии описывалось не российское, а западное. И лично у меня сложилось впечатление, что единственная свадьба, которую видел автор, – это как раз в той мелодраме.

При наличии трёх условий, описанных мною выше, автор может творчески переработать практически всё, что угодно.

Если вы уловили мысль, что в качестве источника идей можно использовать практически что угодно, вы все поняли правильно. Фильмы выросли из видеоигр,

песен, названий песен, мифов, шуток, объявлений, настольных игр и походов в парк развлечений.

Майкл Хейг. Голливудский стандарт. Как написать сценарий для кино и ТВ, который купят, 2017.

Я уже рассказывал про аттракционы из парка развлечений, которые послужили отправной точкой для сюжета фильма «Пираты Карибского моря: Проклятие Черной жемчужины» (Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl, 2003).

Деятельность благотворительного фонда, а также общественной активистки Джейн Тьюсон привели к созданию фильма «Заплати другому» (Pay It Forward, 2000).

В Англии и Франции одно время был популярен розыгрыш, когда шутники похищали садовых гномов, а потом фотографировали их в разных местах и присылали фото владельцам. В 1997 году лидеру партии «Фронт освобождения садовых гномов» (фр. Front de Liberation des Nains de Jardins) предъявили обвинение в ста пятидесяти эпизодах. Позже такое хулиганство стало эпизодом в фильме «Амели», (Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain, 2001).

Мартин МакДона вдохновился на написание своего сценария, увидев билборды о нераскрытом преступлении. Дело было в Техасе, а рекламные щиты обвиняли полицию в некомпетентности при раскрытии убийства женщины Кэти Пейдж. Режиссёр предположил, что автор сообщения – мать

жертвы, уверенная, что преступник – муж её дочери Стив Пейдж. Так родился очень сильный фильм «Три билборда на границе Эббинга, Миссури» (Three Billboards Outside Ebbing, Missouri, 2017).

Для начинающего актёра Сильвестра Сталлоне ключевым событием в карьере стал боксёрский матч между Мухаммедом Али и Чаком Уэпнером. Чак считался очень слабым боксёром и в итоге проиграл бой. Однако он продержался пятнадцать раундов и даже смог отправить знаменитого соперника в нокдаун. Яркое спортивное событие так впечатлило автора, что он за три дня написал сценарий фильма «Рокки» (Rocky, 1976) и сыграл в нём главную роль. За этот фильм Сталлоне получил номинации на премии «Оскар», «Золотой глобус» и BAFTA, а также судебный иск от Уэпнера. Несмотря на то, что в фильме не было прямых отсылок к конкретным фактам из биографии боксёра и перспективы у иска были туманными, Сталлоне уладил дело вне суда, выплатив Чаку компенсацию. Это было нетрудно, ведь «Рокки» стал самым кассовым фильмом года в американском прокате.

Как придумать идею

Не случайно в разных странах разные изобретатели, решая одну и ту же задачу, независимо друг от друга приходят к одному и тому же ответу. Значит, есть закономерности, их можно найти и применить для сознательного решения задач – по правилам, по формулам, без «пустого» перебора вариантов.

Генрих Альтов. И тут появился изобретатель, 1989.

Новую идею можно просто придумать. К сожалению, именно этот метод меньше всего обсуждается в разных учебниках и пособиях. Но, пожалуй, лично для меня эта тема самая интересная. Фактически мы постепенно подбираемся к тому, ради чего я и начал писать эту книгу.

Я вообще хотел сразу начать с творчества, но понял, что не обойтись без солидной вводной части. Как и любая история, моя работа не может состояться без первого акта, в котором задаются правила и условия для того, что будет происходить потом.

Таким образом, главы «Принципы идей для кино» и «Как искать идею» рассказывают о том, где и как добывается исходный материал. Теперь нам надо рассмотреть методы его

обработки.

В детстве я читал книжку Генриха Альтова «И тут появился изобретатель» (1989). С неё началось моё знакомство с ТРИЗ. А когда я, значительно позже, изучал работы Проппа, то сразу заметил нечто знакомое. И не ошибся! Как выяснилось, «метод Проппа» прекрасно согласуется с ТРИЗ, о чём неоднократно уже писали многие исследователи.

Я подумал: а почему бы не пойти дальше? Так, например, сделал Джанни Родари в своей работе «Грамматика фантазии» (*La Grammatica della fantasia*, 1973). Вот что пишет в ней сам автор:

В книжке говорится о некоторых путях придумывания рассказов для детей и о том, как помогать детям сочинять самим; но кто знает, сколько можно было бы найти и описать других способов!

Какими же будут эти способы? Ну, например, что мешает представить хорошо известные и традиционные методы «взрослой» драматургии в виде системы, подобной ТРИЗ? Я уверен, что это сильно упростило бы жизнь множеству авторов.

Совместить несовместимое

Как же придумывать идею? Я уже упоминал широко распространённый совет использовать вопрос «а что если?». Но если посмотреть шире, то по сути это универсальный принцип креатива, основанный на контрасте. То есть, мы можем любую обычную ситуацию, объект или героя соединить с чем-то, что будет радикально от них отличаться. Так как мы пока обсуждаем лишь начальную идею, то это отличие может быть практически любым – в характеристиках, действиях, условиях и так далее.

Например, в своей книге «Кино между адом и раем» Александр Митта приводит пример, используя как обозначение нестандартного развития ситуации слово «вдруг»:

Как-то я поделился соображением об универсальном действии этого «вдруг» с приятелем, известным фантастом Кириллом Бульчевым. Он сказал:

– О, я всегда работаю с этим. Только у меня другая формула, не «вдруг», а «это не мама».

Приходит мальчик домой, стучит в дверь, кричит: «Мама, открой – это я!» Дверь медленно открывается. А это не мама.

– А кто?

– Уже интересно?

Как видите, внешняя форма совершенно неважна. Нет

разницы – «а что если?», «вдруг» или «это не мама». Главное – понять принцип. Берём нечто обыкновенное или хорошо известное и соединяем с тем, что на него никак не похоже.

Кстати, внешняя форма и характеристики этого обыкновенного тоже абсолютно неважны. Если вы знакомы с работами Владимира Яковлевича Проппа или моей книгой «Как писать сценарии для кино по методу Проппа», то знаете основной принцип этого учёного. Он смог совершить своё открытие, лишь вовсе отказавшись учитывать формальные признаки сказочных историй. Так он выявил функции, с помощью которых двигается сюжет.

По сути, для механики сюжета нет никакой разницы, кто герой истории – прекрасный принц, сельский дурачок или вообще лапоть. Важно, как они взаимодействуют с другими действующими лицами – сражаются, ищут, убегают и т. п. Особенно мощный тип взаимодействия – конфликт. Именно на нём сосредотачивается большинство учебников по сценарному ремеслу.

Я же в своей книге хочу зайти немного с другой стороны, применив принципы ТРИЗ (теории решения изобретательских задач). Официальное определение ТРИЗ – набор методов решения и усовершенствования технических задач и систем, с помощью нахождения и решения технических противоречий. Противоречие и есть, по сути, тот же самый кон-

фликт, с которым работают драматурги.

Мы ещё поговорим о функциях позднее, когда доберёмся до развития истории, а на данном этапе нам важно знать, что первоначальная идея может состоять из некоторого конфликта двух частей. С их помощью она способна развернуться в интересную историю.

Тут можно привести аналогию с бинарной взрывчаткой, каждый компонент которой абсолютно стабилен и безопасен. Взрыв возможен лишь после смешивания двух веществ. Так и с идеей для сценария кино. Берём две скучных и банальных части, смешиваем их и получаем какой-то потенциал для развития.

Если смотреть на задачу шире, то в классической ТРИЗ (Теория решения изобретательских задач) один из базовых принципов – «совместить несовместимое». Это даёт ещё больший простор для фантазии.

В современной литературе описано две основных стратегии создания идеи. Первая основывается на герое, а вторая – на окружающем его мире. Понятно, что в любом случае у истории есть какие-то центральные персонажи. Однако они могут по-разному взаимодействовать между собой и остальными элементами. От этого зависит и метод создания истории.

Традиционно учебники опираются на героя и рекоменду-

ют начинать с него. Конечно, интересный и глубоко проработанный герой ещё никому не мешал, однако такой подход, как и любой другой, имеет ряд недостатков. Например, автор может слишком заикнуться на герое и его внутреннем мире, забыв, что вовсе не это двигает сюжет. Я ещё не раз к этому вернусь. А пока давайте посмотрим, какие у автора есть варианты действий.

Важно! Я про это уже писал, но повторю ещё не раз – само по себе создание героя или мира – это соблюдение лишь первого принципа идеи для кино: «человек». Надо помнить, что есть ещё два – «движение» и «направление». Проще говоря, автору мало придумать интересную ситуацию для персонажа, нужно, чтобы он действовал. К этим действиям я перейду позже. Пока же двигаемся не спеша и по порядку.

В каждом случае я попробую сам выполнить учебное упражнение и создать примеры на основе вполне обычной ситуации – герой идёт на работу. Это банальная и скучная ситуация. Но из неё можно создать зерно начальной идеи для кино. Это зерно потом надо будет ещё прорастить. Пока же мы раздуваем лишь первую искру вдохновения.

Герой

Когда играешь злого, – ищи, где он добрый. Когда играешь старика, – ищи, где он молод; когда играешь молодого, – ищи, где он стар, и т. д.

*Константин Станиславский. Моя жизнь
в искусстве, 1925.*

Итак, можно начать создавать идею с героя.

Дескать, у нас есть персонаж, у которого есть свойство №1. А теперь давайте добавим ему свойство №2, которое будет противоречить первому.

Думаю, что так поступили авторы мультфильма «Шрек» (Shrek, 2001). Мол, а что если взять сказочного монстра и сделать его добрым?

Или можно сделать наоборот, как в фильме «Хэнкок» (Hancock, 2008). Там действует супергерой, который хоть и спасает всех подряд, но при этом выпивает, хамит и действует максимально грубо. Этим он вызывает гнев у властей и горожан.

Заметьте, что в обоих случаях это не просто характеристика персонажа, а часть начальной идеи. То есть, это не просто внешний признак, а принцип взаимодействия с другими действующими лицами. Соединение в одном герое двух противоположных и конфликтующих качеств даёт толчок сюжету, а не только усиливает персонажа.

Великан-людоед ради собственного спокойствия скрывается на болоте, но правитель ссылает туда толпы сказочных персонажей. Герой не может их всех просто съесть или побить, как поступило бы на его месте любое чудовище. Поэтому Шрек идёт к правителю и заключает с ним сделку – ве-

ликан добудет лорду принцессу, а тот уберёт толпу с болота.

Хэнкоку же надоедает его скверный имидж, и с помощью нового друга- пиарщика он пытается превратиться из хамоватого спасателя-алкоголика в идеального супергероя комиксов.

Как вы, наверное, уже поняли, совместить несовместимое можно не только в чертах персонажей, как, например, у черепашек-ниндзя, но и в их занятиях, умениях или скрытом потенциале.

Такой приём регулярно входит в списки пародируемых шаблонов, но не становится от этого менее эффективным. Особенно его любят авторы сказочных и фантастических историй. Так создано множество персонажей от Гарри Поттера до Сары Коннор. Мол, жил кто-то совсем обычный, а потом выясняется, что он какой-то особенный и от него зависит судьба человечества. Нестареющая классика!

В фильме «Особо опасен», (Wanted, 2008) обычный офисный клерк оказывается потомственным профессиональным убийцей с фантастическими, но спящими до поры способностями.

А скромная сотрудница абортария в фильме «Догма» (Dogma, 1999) является родственницей самого Иисуса Христа. В ходе сюжета на неё возлагается миссия по предотвращению конца света, когда злые силы похищают самого бога.

В сериале «Проповедник» (Preacher, 2016) соединение двух элементов показано буквально. Прямо на глазах зрителя в пастора вселяется могущественное существо Генезис. Оно даёт возможность повелевать людьми, просто приказав им сделать что-то. Любопытно отметить, что герой и сам по себе уже содержит конфликт – он бывший бандит, который борется с кризисом веры. Именно поэтому Генезис и смог в него вселиться. Это произошло после нескольких неудачных попыток с другими кандидатами, ведь праведников могучая мистическая сила просто разрывала на части. Кроме этого, сам Генезис, являясь плодом союза ангела и демона, имеет неоднозначную природу. Тройное совмещение несовместимого!

В современных историях про вампиров скрытые качества персонажа – уже традиция. Берётся какой-то человек и вокруг него сооружается водоворот совершенно фантастических событий. Когда зритель наконец задаётся вопросом, почему всё это происходит именно с этим человеком, ему объясняют, что у персонажа особенная кровь, по которой сходят с ума все вампиры.

В сериале «Настоящая кровь» (True Blood, 2008) официантка в провинциальном городе обладает способностью читать мысли окружающих, потому что она потомок феи. При этом мысли вампиров для неё закрыты.

Такая же конструкция создана и в культовом фильме «Су-

мерки», (Twilight, 2008). Но там обратная ситуация и вампиры могут читать мысли всех, кроме одной особенной школьницы.

В фильме «Другой мир» (Underworld, 2003) объектом борьбы вампиров и оборотней становится студент-медик. В ходе сюжета выясняется, что он носитель уникального генетического штамма, который может привести к появлению гибрида, объединяющего свойства двух видов.

Необходимо отметить, что такой приём при всей своей простоте позволяет убить сразу двух зайцев – с одной стороны, объяснить зрителю, почему все персонажи так зациклены на главном героя, а с другой – элементы «обычности» персонажа усиливает его связь со зрителем, помогая аудитории отождествлять себя с героем. Это очень важно, и мы об этом ещё не раз поговорим.

Можно соединять в персонаже конфликтующие элементы и более тонко. Так часто делают в драмах, детективах, комедиях или триллерах. Например, в сериале «Декстер» (Dexter, 2006) серийный убийца работает в полиции судмедэкспертом и помогает раскрывать преступления, карая исключительно преступников. Заметьте, что это само по себе звучит как чрезвычайно сильная идея. Дел и преступников может быть множество, что даёт возможность сделать не один успешный сезон – у «Декстера» их восемь. Часто идеи такого типа называют «хай-концепт» (high concept), то есть, это

идеи, которые даже в самом коротком описании звучат интригующе и понятно.

Впрочем, не стоит придавать слишком большое значение терминам – они достаточно условны и часто имеют разные значение. Я лишь обращаю ваше внимание на принцип создания хорошей идеи. Также я ещё раз напоминаю, что даже хорошая идея не работает и не продаёт сама себя. Её ещё нужно развернуть в историю, в чём и заключается основная сложность работы сценаристов.

Сюжет – это процесс, который развивается во времени. Поэтому контраст может проявляться не сразу. В принципе, тут есть бесчисленное множество вариантов, связанных с противоречиями внутри героя. Но суть будет всё той же – некий элемент вступает в конфликт с другим. Если смотреть на вопрос достаточно широко, то это может быть форма против содержания, цель против средства и даже следствие против причины.

Например, боевик «С меня хватит!» (Falling Down, 1992) начинается с того, что обычный инженер едет на день рождения своей дочери и застревает в автомобильной пробке. Неожиданно герой действует совершенно неадекватно ситуации – он бросает автомобиль прямо на дороге и идёт пешком. Дальше он будет максимально жёстко реагировать на любые препятствия, неважно, кто их ему создаёт – грубый продавец или вся городская полиция.

Или возьмём комедию «Несносные боссы» (Horrible Bosses, 2011). Тут три приятеля жалуются друг другу на своих начальников. Вполне обычная ситуация, но персонажи придумывают дикий план решения проблемы – надо, мол, убить всех трёх боссов.

Возьмём нашу условную ситуацию: «герой идёт на работу». Совместим несовместимое в герое. Какая полная противоположность, скажем, офисному клерку? Кто обычно не ходит на работу? Коты, предметы или мертвецы? Мне кажется, любой из этих вариантов может стать отправной точкой для творческих поисков. Внутри нашего персонажа тоже можно создать конфликт из двух элементов. Пусть это будет, например, амбициозный кот, умный табурет или весёлый зомби.

По-моему, с этими персонажами вполне можно сочинить какую-либо историю.

Мир

Возьмите человека любой профессии. Абсолютно любой. А теперь – поместите его в самую неудобную, неподходящую для него отрасль. И вы получите... сюжет.

Олег Сироткин. Противоречие. Перевертыши. Парадокс. Курс лекций по сценарному мастерству,

2021.

Контраста между элементами сюжета можно достичь, поместив стандартного персонажа в необычное окружение. Это классический сказочный приём, но он хорошо подходит и для иных жанров – от фильмов-катастроф до приключений и драм.

Робинзонада – типичный представитель этого вида. Например, в фильме «Изгой» (Cast Away, 2000) клерк почтовой службы оказывается на необитаемом острове после авиакатастрофы.

Это работает и в обратную сторону, когда в нашем реальном мире оказывается нечто из другой вселенной. В комедии «Пришельцы» (Les visiteurs, 1993) это, например, граф и его слуга из XII века. А в семейной драме «Инопланетянин» (E.T. the Extra-Terrestrial, 1982) ребёнок дружит с инопланетным существом, случайно забытом на Земле собратями.

Не обязательно брать столь фантастические ситуации. Можно сталкивать два обычных, но не похожих друг на друга мира. Так, например, поступили авторы фильма «Мисс Конгениальность» (Miss Congeniality, 2000). В нём агент ФБР ловит серийного убийцу на конкурсе красоты «Мисс Америка». Героиня Сандры Буллок притворяется участницей соревнования. Она меняет бронезилет с пистолетом на купальник и туфли с каблуками.

На основе этого приёма можно строить довольно сложные сюжеты, соединяя больше двух элементов. Причём, элементами могут быть детали из другого жанра. Например, берём двух персонажей мелодрамы, между которыми уже есть свой собственный конфликт, и помещаем их в обстановку зомби-апокалипсиса. Допустим, что жена думает, что муж мёртв, и сходится с другом семьи, но супруг внезапно возвращается. Выяснение отношений между героями происходит на фоне войны с живыми трупами. И вот так получается сериал «Ходячие мертвецы», (The Walking Dead, 2010). Любопытно отметить, что контрастирующими элементами в этой драме являются и все остальные персонажи. Они максимально не похожи друг на друга – склоки, ссоры и борьба между ними продолжают на протяжении всех сезонов.

Причём, на мой взгляд, сценаристы часто перегибают палку в таких конфликтах, когда главная проблема (борьба с зомби) отходит по сюжету на второй план. Судя по отзывам зрителей, не я один считаю такую ситуацию странной, но массовой аудитории это по душе. Сериал определённо имеет успех у зрителей, и это не случайно. Тем заметней в этом случае те принципы хорошей истории, о которых мы тут всё время говорим.

Стоит отметить, что метод творчества, основанный на создании мира, обычно отличается от первого более пассивным героем. То есть, в этом случае обстоятельства давят

на героя и ведут его по сюжету. В то время как в первом варианте герой пытается как-то воздействовать на мир.

Опять берём наш пример «герой идёт на работу». Теперь наш персонаж – обычный человек, но нам нужен мир, составленный из противоположностей. Что у него за работа такая? Как сделать её контрастной к герою? Наш офисный клерк может работать, например, в аду, в фильме ужасов или в собственном воображении.

Ещё раз применяем метод и составляем мир из двух элементов. Допустим, ад охватил экономический кризис, фильм ужасов получается не страшным, а сам герой, чтобы бороться со стрессом, воображает себя Винни-Пухом.

Эти ситуации уже вполне можно развить в интересный сюжет.

Жанр

Это была старая идея – бандитов и музыкантов соединить. Всё из своей жизни, я и с теми общался, и с другими. Я знал эти миры. Музыкальный лучше, бандитский хуже.

Алексей Балабанов о фильме «Брат». Интервью журналу «Сеанс», 2014.

Как я упомянул в начале главы, в литературе описано

лишь два основных направления, основанных либо на герое, либо на мире. Однако, как легко догадаться, творческий поиск чаще всего не ограничивается столь строгими рамками. Авторы любят искать вдохновение в самых разных областях, комбинируя при этом несколько методов. Поэтому я выделил третий способ совмещения элементов.

Принцип «совместить несовместимое» может работать не только с отдельными элементами, а с целыми жанрами и культурными пластами. Это ещё более сложный метод. Однако он применяется всё чаще, так как зритель становится более требовательным и искушённым, а творческие методы постоянно совершенствуются.

Суть всё та же – смешиваем самые разные части. Например, берём вестерн и фантастику, а затем оформляем всё в стиле аниме. Получается сериал «Ковбой Бибоп» (Cowboy Bebop, 1998). В нём охотник за головами преследует преступников в космосе.

Или берём героев мультипликации и совмещаем их с реальными актёрами. После чего скрещиваем комедию с детективом и придумываем «Кто подставил кролика Роджера» (Who Framed Roger Rabbit, 1988).

В кино существует несколько мультивселенных, где сталкивается множество миров. Пожалуй, самый известный пример – серия супергеройских фильмов Marvel. В этом мире одновременно действуют древние скандинавские боги, мутировавшие учёные, шпионы, волшебники, инопланетяне

и многие другие – самые странные персонажи.

Вся эта смесь может выглядеть как полный хаос. Что, собственно, и происходит в сценариях новичков, которые желают создавать такие миры с чистого листа.

Авторам стоит помнить, что мультивселенные возникают не на пустом месте. Их появлению предшествует долгая работа над отдельными элементами. Собственно, поэтому понятие «мультивселенная» означает «множество вселенных». Каждую из них нужно ещё разработать и подробно раскрыть перед зрителями. Можно сказать, что авторы, создающие смесь персонажей, имеют дело с набором из культурных штампов. Все из них имеют долгую и успешную историю.

Я думаю, именно с этим связаны многочисленные неудачные попытки создать каких-то новых русских супергероев. Как можно сделать фильм по комиксам, если самих комиксов в России нет?

Западные зрители прощают своим фильмам многочисленные огрехи, потому что они уже знают этих героев. Новые сюжеты дополняют и исправляют друг друга. Не случайно продюсеры всего мира так любят сиквелы, приквелы и вообще всё, что основано на уже разработанном материале. Зрители относятся к таким сюжетам более благосклонно, чем к оригинальным. Конечно, сценарий, основанный на чём-то известном и популярном, ещё не гарантирует коммерческого

успеха фильму. Но, в общем случае, он будет работать лучше, чем новая история с неизвестными героями и правилами мира.

Множество неплохих фильмов провалились в прокате именно потому, что зрителям не хотелось напрягаться и воспринимать какую-то новую информацию, пусть даже при этом она и была подана в удобном и простом виде. Например, такая беда приключилась с мрачным фэнтези «Запрещенный прием» (Sucker Punch, 2011), где сталкиваются фэнтези, аниме и компьютерные игры.

И, кстати, «Запрещённый приём» иллюстрирует ещё одну проблему, связанную со смешиванием разных жанров и стилистик – несовпадение целевых аудиторий. Маркетинг – это большая и сложная тема, которая очень сильно влияет на финансовые результаты. Однако она не входит в тему этой книги. Поэтому я лишь коротко скажу, что при совмещении можно легко попасть в ловушку, применив какой-то токсичный ингредиент. Это нечто вроде ложки дёгтя для бочки мёда. В случае с «Запрещённым приёмом» дёгтем, судя по всему, были компьютерные игры. Проще говоря, те, кто смотрел этот фильм, не любили играть, а потому и всё кино им тоже не понравилось.

С любителями компьютерных игр вообще любопытная ситуация – их очень много, а по финансовым показателям эта индустрия уже давно обогнала кино. Однако интересы

геймеров слабо совпадают с интересами остальных групп населения. А потому геймеры существуют в каком-то пузыре. Думаю, именно с этим феноменом связано то, что при всём количестве и разнообразии компьютерных игр хороших фильмов по ним практически нет. Это удивительно и даже как-то неправильно. Я уверен, что ситуация рано или поздно изменится, но пока это так.

Вспоминаем про нашего офисного клерка из условного примера. Сталкиваем его с каким-то иным миром или жанром. Допустим, мы делаем шпионский триллер. Тогда наш герой вовсе не идёт на работу, а лишь притворяется. Он шпион, как и все другие работники.

Или вся работа вообще не существенна. Основная сюжетная линия истории – это написание героем эротического романа.

А может, офисная работа – это лишь метафора жизни? Тогда каждое действие героя будет иметь какой-то второй смысл.

Метод фокальных объектов

Как при создании контрастной (конфликтной) ситуации выйти за рамки шаблонов? Для этого есть специальный, но весьма практичный «Метод фокальных объектов». Другие его названия: «Метод каталога», «Метод случайных объектов». Его суть в присвоении объекту, находящемуся в фокусе внимания автора, каких-то случайных свойств. Ряд свойств выбирается случайным образом из какой-то базы данных – например, энциклопедии.

Потом эти свойства присваиваются исходному объекту и развиваются путём переработки и адаптации. Далее автор смотрит, что получилось, и анализирует работоспособность созданного.

Звучит очень просто, но я бы не делал поспешных выводов. Данный метод работает только при системном подходе. Будь это иначе, я бы сразу начал книгу с этой главы и ею бы закончил.

Давайте проведём эксперимент. В интернете уже есть генераторы сюжетов, построенные на принципе «совместить несовместимое». Причём, подразумевается, что мы получим не просто зерно идеи, а уже готовый сюжет. Хоть сам креативный принцип верный, но так «в лоб» он не работает. Как я писал выше, тут стоит действовать аккуратно и постепен-

но. Не стоит рассчитывать, что механическое сочетание случайных слов сразу даст нам хорошую идею для кино.

Я попробовал ряд готовых схем, и они мне совсем не понравились. Мне кажется, что их можно использовать как пример плохих сюжетов.

Ну вот, например:

«Действующие в сюжете протагонисты и антагонисты меняются местами и помогают друг другу вернуть всё назад».

Это слишком абстрактно. Как я уже писал, никакие «масы» не могут быть героями. Тут не соблюдается даже первый принцип идей для кино – «человек». К тому же, по сути, тут вообще нет идеи, лишь голая сюжетная схема.

«Корабль летит к чёрной дыре, на безопасном расстоянии от неё в него выстреливает корабль неизвестной цивилизации. Один человек из экипажа корабля падает в чёрную дыру и попадает в другое измерение».

Фактически тут есть отдельный случай попадания кого-то в другой мир. Никакой идеи нет. Ну, попал и что дальше? Где остальной сюжет-то? Можно легко проверять такие идеи с помощью трёх принципов. Тут нет ни движения, ни направления.

«Два человека влюбляются друг в друга. Один из них не знает, что они могут видеть мертвых людей, а другой не знает, что они мертвы».

Тут есть что-то стоящее, но это лишь часть идеи, которая не содержит ни направления, ни движения.

В общем, я сам много раз пробовал использовать такие генераторы готовых решений для своих историй, но ни разу ничего дельного не вышло. Нам нужен более творческий, вдумчивый и обстоятельный подход. Не надо торопиться! Я предлагаю идти шаг за шагом, как и описано в предыдущих главах.

Давайте возьмём широко распространённый вариант, упоминаемый мною ранее, и предположим, что у нас есть какое-то конкретное задание или тема для сценария. Допустим, мы хотим сделать комедию про школьников. Не будем пытаться создать весь сюжет сразу, как предлагает нам интернет. Возьмём лишь героя.

Берём слово «школьник» и присоединяем к нему какие-то случайные существительные. То есть, применим к нему метод фокальных объектов.

Я воспользовался генератором случайных слов и получил слова «километр», «адвокат», «совесть», «направление», «высота», «признак». Какое самое интересное и перспек-

тивное? На мой взгляд, «адвокат». Получаем идею «школьник-адвокат». Неплохо!

Модернизируем её с помощью принципов «движение». Нам нужно действие, продолжающееся в течение длительно-го времени. Что происходит в сюжете? Герой кого-то защищает или старается стать адвокатом.

Намечаем направление – куда может пойти сюжет? Где ожидаемая финальная точка? Какова цель нашего движения? Наверное, в итоге герой должен чего-то добиться или что-то проиграть. Выиграть дело, добиться справедливости, узнать правду или доказать что-либо.

То есть, в итоге мы получаем идею, что некий школьник действует как адвокат. Соответственно, весь сюжет может быть построен по схеме классической процедурной драмы или детектива, например, в духе историй про Перри Мейсона или сериала «Юристы Бостона» (Boston Legal, 2004). То есть, возникает какое-то происшествие или конфликт, который герой старается разрешить с помощью хитрых адвокатских приёмов. Возможно, в кульминации истории будет присутствовать сцена, похожая на суд. Комедийный эффект при этом будет достигаться тем, что всё действие происходит в школе. Как вам идея? По моему, вполне рабочая.

Метод фокальных объектов может добавить глубины сюжету. Давайте соединим нашего «школьника-адвоката» с какими-то прилагательными. Я включаю генератор и полу-

чаю «родной», «нынешний», «окружающий», «этнический», «животный».

«Этнический»? Может быть, наш сюжет будет связан с какими-то предрассудками. Почему нет? На эту тему есть, например, неплохой немецкий комедийный сериал «Турецкий для начинающих» (*Türkisch für Anfänger*, 2006). Там как раз действуют подростки, чья немецкая мама влюбилась в турка, у которого тоже есть собственные дети. Получилась такая большая компания персонажей, которые совершенно не похожи друг на друга. Вполне можно добавить такие мотивы в нашу идею.

«Животный»? Тоже хороший вариант. Наш школьник может разыскивать животных, как персонаж Джима Керри в комедии «Эйс Вентура: Розыск домашних животных» (*Ace Ventura: Pet Detective*, 1993). Или он, как адвокат, может бороться за их права, спасти или защищать от обвинений.

Давайте попробуем ещё разок протестировать метод. Но в этот раз представим, что у нас уже есть яркий герой. Предположим, что мы хотим создать историю про Терминатора.

Включаем генератор прилагательных – «нравственный», «серебряный», «русский», «замкнутый».

«Нравственный»? Может быть. Помните, в оригинальном фильме есть эпизод, где герой пытается обучить робота основам морали? Почему бы не сделать из этого весь фильм?

Приём, когда искусственное существо пытается освоить человеческие понятия, весьма распространён в фантастике.

«Русский»? Почему нет. Вполне можно сделать, например, комедию, где фантастические события будут происходить в России. При этом оригинальные сюжетные ходы будут показаны в пародийном свете.

«Серебряный»? Тоже неплохо, если предположить, что серебро в идее не просто металл. Давайте вообразим, что суровый робот борется с нечистой, используя какое-то серебряное оружие.

Путешествие во времени

Драма – это жизнь, из которой вырезаны скучные части.

Альфред Хичкок. The Pittsburgh Press. 1956.

Как ещё можно придумать идею для кино? Крылатая фраза Хичкока отлично согласуется сразу с несколькими принципами ТРИЗ. Они призывают смело менять размер объектов, масштаб и последовательность процессов. Мы работаем с сюжетами, а значит, для нас это, прежде всего, работа со временем.

Предположим, что у нас есть нечто интересное, что мы нашли способом, описанным в главе «Как искать идею». Однако в чистом виде факты или события нам не подходят. Например, такой фильм уже есть, случай из жизни тянет лишь на анекдот, а биография известного человека, наоборот, содержит слишком много событий. Что делать?

Увеличиваем масштаб. Например, можно взять из всей долгой истории лишь один или несколько эпизодов. Так поступал ещё Гомер в «Илиаде» и «Одиссее».

Сегодня это один из распространённых приёмов для, например, биографических фильмов. Он позволяет создавать

яркие сюжеты об известных людях, не касаясь всех событий в их судьбе. Иногда это конструкция «один день из жизни...». Так, например, поступили авторы драмы «Доктор Лиза» (2020).

Самый же радикальный пример метода можно увидеть в фильмах о временных петлях, где герой раз за разом оказывается в одном и том же коротком промежутке времени.

Уменьшаем масштаб. Можно поступить наоборот и создать сюжет, подробно показав, что было до и после ключевого события. Например, такой способ часто применяется при создании всякого рода спортивных фильмов. Взять хоть «Легенду №17» (2012) или «Движение вверх» (2017).

Особенно так любят делать авторы сериалов. Но вообще громадное количество самых разных произведений было создано вокруг какого-то хорошо известного происшествия. От драмы «Титаник» (Titanic, 1997) до сериала «Чернобыль» (Chernobyl, 2019).

Когда речь идёт о каком-то историческом персонаже, то ключевое событие может быть и не одно. Тогда авторы заполняют промежутки между ними, руководствуясь своей фантазией. Так, например, сделано в сериале «Спартак: Кровь и песок» (Spartacus: Blood and Sand, 2010). Спартак – яркий исторический персонаж, но что про него известно? Лишь то, что он сражался против Рима, был захвачен в плен, стал гладиатором, а потом поднял восстание. Вот, по сути, и всё! Ав-

торы взяли эти события и растянули по времени, додумав всё остальное. С одной стороны, они совершенно вольно обращались с реальной историей, но с другой – никаких известных фактов не извращали.

Переносимся во времени. Можно придумать историю, отдаляясь от какого-то события назад или вперёд. Это любимый приём всех авторов сиквелов и приквелов. Однако перенос во времени может пригодиться и для создания совершенно новой истории.

Вот, например, сериал «Чёрные паруса» (Black Sails, 2014). Формально его можно назвать приквелом к роману Роберта Льюиса Стивенсона «Остров сокровищ». Однако он не имеет к книге практически никакого отношения. События сериала разворачиваются задолго до книжных. Объединяют оба произведения лишь некоторые персонажи. Причём, в числе них лишь пираты – Джон Сильвер, Джеймс Флинт и Билли Бонс.

Вообще такой приём применяли ещё авторы русского дореволюционного кино. Существовал, например, фильм «Дочь Анны Карениной». Я не знаю его сюжета, но, думаю, из названия всё и так понятно.

Конечно, не обязательно работать только с литературой или кино. Любой случай или факт может быть переосмыслен с помощью вопроса «что было до этого?» или «что будет после?».

Например, Стивен Кинг в своей книге «Как писать книги. Мемуары о ремесле» рассказывает о том, как ему в голову пришла идея романа «Почти как «Бьюик 8». Однажды он остановился на автомобильной заправке и, отойдя в туалет, чуть не упал в реку. А что было бы, если бы он погиб? Кинг представил, что, наверное, спустя время работник заметил бы брошенную машину. Он позвонил бы в полицию, но та так и не смогла бы точно понять, что произошло с водителем. Так, шаг за шагом, писатель придумал автомобиль, который пожирает людей.

Я сам часто представляю себе какие-то истории, глядя на старые вещи, заброшенные помещения или просто необычные места. Что привело их в нынешнее состояние? Что происходило с ними раньше?

Меняем местами. Изменить порядок выполнения каких-то операций – это весьма распространённый приём ТРИЗ. Для создания истории мы можем переставить местами исходные события. Например, детективы часто создают «обратным ходом». То есть, сначала придумывают само преступление, а потом отматывают время назад шаг за шагом, запутывая следы. Для каждого такого хода создаются улики, которые потом найдёт герой. Но можно и сразу выдать какую-то важную информацию.

Допустим, что мы прочли в новостях о каком-то ограблении. То есть, в реальности произошло преступление, по-

лиция его расследовала и поймала преступников. Но можно сделать так, что преступник будет известен зрителю с самого начала. Тогда может получиться открытый детектив, основанный на противостоянии детектива и грабителя. Яркий пример сюжета такого типа есть, например, в боевике «Схватка» (Heat, 1995), где герой Аль Пачино ловит банду, главаря которой играет Роберт Де Ниро. При этом сюжетные линии обоих персонажей развиваются параллельно.

На трюках со временем основаны многие фильмы, которые имеют нелинейный сюжет. Например, история может начинаться с конца, что и будет ядром идеи. Сериал «Чернобыль» (Chernobyl, 2019) начинается самоубийством главного героя, а все последующие события лишь раскрывают его причины. Похожая схема применена в фильме «Сансет бульвар» (Sunset Blvd., 1950). В его первых кадрах зритель видит труп главного героя, плавающий в бассейне.

Для других жанров это тоже подходит. В частности, так создаются неожиданные сюжетные повороты – «твисты». Они могут быть частью начальной идеи. О твистах мы ещё поговорим позднее.

Сейчас нас интересует самый простой вариант, когда события меняются местами, что и приводит к рождению идеи. Старые причинно-следственные связи при этом рвутся, но возникают новые.

Можно чисто механически поменять последовательность событий. Сначала полиция поймала грабителей, а потом

произошло преступление. Логика разрушена. Теперь надо её как-то восстановить. Что снова может связать два события? Предположим, что полиция арестовала кого-то и теперь вынуждает его совершить преступление, но уже в своих интересах. Логично? Вполне! Вот и возникла новая идея.

Давайте модифицируем наш старый пример с клерком, который идёт на работу. Тут одно событие. Нам нужно второе, чтобы их поменять местами. Пусть будет «герой идёт на работу» и «его увольняют». Меняем местами и получаем «героя увольняют, но он всё равно идёт на работу». Уже звучит интересно, не правда ли? Надо лишь как-то обосновать происходящее. Может, наш герой хочет отомстить начальнику? Или его цель вовсе не работа, а завоевание любви коллеги? А что, если он и раньше никогда не работал, а лишь кормил голубей из своего окна?

Вывернем наизнанку

Возьмем, например, «Человека дождя». Я только несколько лет спустя понял, что актеров можно менять ролями. Вот какое кино я бы глянул – то, где психом оказывается красавчик.

Билли Уайлдер. (Кроу, К. Знакомьтесь – Билли Уайлдер, 2017).

В той или иной степени я уже касался этого метода. Ведь обычно творчество всегда основывается на применении не одного, а целого комплекса приёмов. Так что можно его рассматривать как вариант или комбинацию чего-то, уже описанного. Но в ТРИЗ приём существует отдельно, а потому я последую за ней.

Смысл творческого трюка заключается в замене понятия на его противоположность. Это может быть персонаж, обстановка или смысл происходящего.

Предположим, что у нас есть ситуация, где героя увольняют с работы за безделье. Переворачиваем всё с ног на голову – героя нанимают на работу, чтобы он бездельничал. Звучит дико? Но на самом деле, это хороший старт для истории. Например, подобную идею использовал Артур Конан Дойл в рассказе «Союз рыжих». Там преступники нанимают на работу рыжего человека лишь для того, чтобы выманить

его из ссудной кассы, которую они планируют ограбить.

Особенно хорошо такой метод работает при переработке чужих произведений. Суть в том, что чужой материал служит лишь для вдохновения. Никакого плагиата!

Возьмём для тренировки идею фильма «Терминатор» (The Terminator, 1984). ТРИЗ учит нас всё предельно упрощать, а потому смысл фильма будет звучать так: «робот-качок хочет убить женщину, а мужик её защищает». Если всё грубо и механически перевернуть, то получится что-то вроде «подросток помогает роботу-девушке охотиться на старуху». Выглядит коряво, но стоит немного подшлифовать, и вполне может получиться какая-то молодёжная комедия. Тут даже соблюдаются все три принципа хорошей идеи для кино!

Переворачивать можно и более тонко, меняя, например, точку зрения. Что будет, если историю фильма «Терминатор» рассказать от лица робота, прибывшего из будущего? Он ведь тоже спасает мир, но только свой! А что получится, если при этом поменять местами добро и зло?

Вывернуть наизнанку можно что угодно, включая мотивы и цели персонажей. Вдруг мужчина из будущего обманывает Сару Коннор? Или сама Сара – главный злодей в этой истории? Что, если робот на самом деле хочет убить вовсе не её?

Стоит проработать эту тему подробно, и вдохновение приведет нас к совершенно новому сюжету.

В общем, если довести этот метод до полного абсурда, то будет как в старом анекдоте:

– Верно ли, что Рабинович выиграл «Волгу» в лотерею? – Все верно. Только не Рабинович, а Иванов. И не «Волгу», а сто рублей. И не в лотерею, а в карты. И не выиграл, а проиграл.

На первый взгляд такой подход может показаться смешным и нелепым. Однако это весьма мощный и серьёзный принцип любого творчества. Чтобы придумать нечто новое, прежде всего надо разрушить границы и оковы, существующие в сознании автора. Метод выворачивания наизнанку великолепно подходит для этого.

Как оценить идею

Редко мне удавалось наткнуться на сценарий, достойный хотя бы упоминания. Из 99 процентов сценариев, которые нельзя рекомендовать, 90 отпадают по одной простой причине: никуда не годится концепция.

Майкл Хейг. Голливудский стандарт. Как написать сценарий для кино и ТВ, который купят, 2017.

Прежде чем развивать идею, надо понять, а годится ли она для этого. Как оценить – хорошая получилась идея или плохая?

У профессиональных сценаристов есть для этого много методов. Часто они основываются на проработке мира и героя. Чем больше сам автор знает о своих персонажах, тем лучше он сможет рассказать о них зрителям. Также при этом учитывается злободневность и актуальность идеи, её оригинальность и заложенная интрига.

Всё это верно, но я остановлюсь на главном вопросе – а насколько эта идея дорога самому автору? Готов ли он потратить кучу своего времени и сил на неё?

Подавляющее большинство начинающих авторов спешит ответить на этот вопрос утвердительно, но, на самом деле, торопиться тут не следует. Я слишком часто встречаю ситу-

ацию, когда автор берёт в работу не просто плохую идею, а идею, которой по сути нет. Некоторые мои коллеги считают, что из идей, которые первыми приходят в голову, плохих – девять из десяти. Я бы не был столь категоричен, но такая точка зрения явно имеет под собой веские основания.

Как я уже писал выше, подобное случается из-за неправильного понимания сути сюжета для сценария. Стоит добавить к этому обманчивую простоту самого процесса и вот уже автор создаёт идею, которая имеет лишь оболочку. Понятно, что такой метод прекрасно работает, когда вы зарабатываете на самом процессе производства и вам безразличен его результат. В противном случае, как легко догадаться, из пустой и формальной идеи не выйдет хорошего сценария.

Но я буду считать, что это не наш вариант. Всё равно те, кто работает по подобной схеме, мою книгу читать не будут.

Итак, как же автору проверить свою идею? Стоит с ней возиться или лучше сразу придумывать что-то ещё? Помните, что написание сценария может занимать несколько месяцев. Это долгий и сложный путь. И прежде чем начинать путешествие, стоит потратить пару дней и убедиться, что вы пойдёте в верном направлении.

Для этого довольно часто рекомендуют попробовать переказать суть своей истории кому-то постороннему. Это очень простая проверка, но множество, вроде бы, хороших идей

рассыпаются, когда автор пробует их коротко и ясно сформулировать. И дело тут не в яркости или оригинальности, а в банальной понятности – слушатель просто не понимает, о чём речь.

В обучении сценарному ремеслу довольно значительное место занимают методы формулирования логлайна. Это как раз максимально короткий и понятный пересказ вашей идеи для постороннего лица. Кроме того, что логлайн является важной частью любой презентации сценария заказчику, он ещё помогает самому автору проверить свою идею на прочность.

В нашем случае, для быстрой проверки, не обязательно сразу составлять правильный логлайн. Например, пусть он будет длиннее, чем надо. Важнее найти непредвзятого слушателя. Для этого можно привлечь кого-то со стороны или скрыть от знакомого, что это именно ваш сценарий. Надо стремиться, чтобы ваши слушатели были максимально отстранены как от автора, так и от произведения. Сделать это нелегко, но нужно.

Как-то одна крупная кинокомпания, в которой я работал, проводила ряд тестовых просмотров. И, на первый взгляд, всё было сделано правильно – люди подобраны из числа потенциальных зрителей, вопросы задавались верно, но в итоге вся работа пошла насмарку. Участники эксперимента, польщённые тем, что известный бренд воспользовался их услу-

гами, старались угадать его желания, чтобы «правильно» ответить на вопросы. Они рассчитывали, что довольные организаторы скорее пригласят их ещё раз, нежели разочарованные. В итоге все данные оказались искажены, а эксперимент был признан неудачным.

Как же избежать такой ситуации? Обычно подобные исследования заказывают у сторонней фирмы, которая работает с участниками вслепую. От них максимально скрывают информацию не только о заказчике, но и часто даже об истинной цели эксперимента.

Отдельный автор может, например, воспользоваться интернетом, предоставляющим широкие возможности для анонимного опроса.

В любом случае, первым делом стоит обратить внимание на эмоциональный отклик. Безразличие – самый скверный вариант. Либо люди ничего не поняли, либо идея не интересна.

Понятность идеи проще всего проверить, переспросив: «О чём фильм?».

Тут автору важно не задавать наводящих вопросов слушателю и не спорить с ним.

Бывают, например, такие идеи:

«Это боевик для всех. Группа преступников хочет осуществить ограбление века. Там есть погони, перестрелки, юмор и, конечно, любовь. Сниматься всё будет за границей, а одна

звезда уже дала согласие на участие в фильме».

Ерунда какая-то, скажете вы, но, на самом деле, я лично видел такую презентацию сценария на питчинге в российском Фонде кино. Деньги на этот проект, конечно, были выделены и освоены, а фильм с треском провалился в прокате.

На таком питчинге встречается много подобных «идей» – часть видео с подобными презентациями лежит в публичном доступе на официальном сайте ФК. Можете сами посмотреть и убедиться. В качестве бонуса вы увидите одну из причин, почему многие отечественные фильмы не пользуются спросом у зрителей.

Однако часто похожие плохие идеи бывают и у новичков, которые очень хотят снять фильм, но никак не могут придумать, о чём именно. В таком случае обсуждение идеи может превратиться в комедийную сценку:

«Это как у Тарантино. Бандит убивает друга, а у него есть девушка... Ну, то есть, у убитого есть девушка, и она мстит... Я ещё не решил кому, но там точно мафия есть. Может быть, она охотится за сокровищами?... Точно, пусть будут ещё спецслужбы! И спецэффекты!».

Кто-то в этом месте может заметить, что хорошая идея может быть плохо сформулирована. Я соглашусь с этим, но суровые законы сценарного ремесла гласят, что если автор не может хорошо сформулировать свою идею, то она плохая. Никто её в работу не возьмёт и деньги за неё не заплатит.

Плохая формулировка значит, что сам автор не контролирует поток своего креатива и не в состоянии правильно оценить его достоинства и недостатки. В таком случае ему нужна помощь профессионалов, которые должны будут потратить довольно много времени на анализ и переработку сумбурного потока мысли.

Поэтому если вы хотите писать сценарий самостоятельно, то я советую вам приучать себя формулировать идеи так, чтобы любой случайный и неподготовленный человек легко их понимал. В противном случае вы и сами запутаетесь, и зрителя собьёте с толку.

Как вам такая идея:

«Девушка влюбляется в коллегу, а он бабник. Но потом они полюбили друг друга».

Или такая:

«Новичок, который воспитывался в детском доме, получает свою первую работу. Теперь ему надо заслужить уважение коллег».

Или:

«Две команды участвуют в социалистическом соревновании. Бригадир победителей уверяет, что может победить всех и в любви».

Ничего не понятно, правда? Идея в таком виде – плохая и неинтересная.

А ведь я просто каждый раз пересказывал идею очень по-

пулярного фильма «Девчата» (1962).

В таком виде, как я привёл выше, её нельзя брать в работу. Не стоит начинать писать сценарий, пока вы не добьётесь чего-то вроде этого:

«У молодой наивной девушки происходит бурный роман с первым красавцем. Она ещё не знает, что стала жертвой розыгрыша, а он не предполагает, что его шутка перерастёт в настоящие чувства».

Я намеренно оставил здесь лишь драматургическую структуру, очистив её от всех деталей – так чётче видна суть идеи. Ведь именно в таком виде она и работает на успех. Детали же – вещь хоть и нужная, но второстепенная. Мы ещё вернёмся к этому, а пока продолжим заниматься оценкой идеи.

Например, давайте перескажем идею известного фильма «В джазе только девушки» (Some Like It Hot, 1959):

Правильный логлайн при этом мог бы выглядеть как-то так:

«Случайные свидетели убийства скрываются от мафии, притворяясь членами женского музыкального коллектива. Смогут ли они сохранить свою тайну, если в дело вмешается любовь?».

Но мы можем выразить основную мысль и в более вольной форме:

«Это комедия о двух одиноких музыкантах. Они случай-

но оказались свидетелями убийства. Теперь герои пытаются спасти свою жизнь, скрываясь от мафии. Ради этого они переодеваются в девушек и решают вступить в женскую музыкальную группу. Героям нельзя раскрыть, что они мужчины, но один из них влюбляется в солистку, а у другого появляется поклонник из числа зрителей».

Так о чём фильм? Короткие варианты ответов могут быть, скажем, (такие): «комедия с переодеванием», «о любви», «эксцентрическая комедия положений». В принципе, всё это будет верно.

Странными были бы результаты «о бандитах», «музыкальный фильм» или вообще «не понял». Но, думаю, при таком чётком описании идеи мы бы таких неверных результатов не получили.

Более расширенный ответ слушателя на вопрос «о чём фильм», мог бы быть:

«Мафия гонится за героями, а они переодеваются в женщин и прячутся в девчачьей группе. Там ещё кто-то в кого-то влюбляется».

Автор может сравнить полученные результаты с тем, что он планировал. Если есть расхождение – значит, идея, скорее всего, плохо сформулирована.

То есть, если бы автор планировал снять боевик с погонями, а в ответе на «про что фильм» было про комедию с переодеванием – это явная проблема.

Другое дело, что человек мог бы к «комедии с переодеванием» добавить «я не люблю фильмы, где мужики в женских платьях». Но тут уж ничего не поделаешь. Идея понятна, но данному зрителю не интересна. Уговаривать его и убеждать в чём-то бесполезно – просто этот фильм не для него. С этим результатом надо смириться и искать другую аудиторию.

Кстати, к вопросу об аудитории – это большая и сложная тема, которая мне профессионально близка. Но так как я рассматриваю вопрос с точки зрения авторов, то не буду копаться в тонкостях, а поставлю вопрос ребром: «Для кого люди пишут сценарии?».

Распространённый ответ подразумевает долгий и подробный рассказ о системе производства и проката фильмов. Туда входит и обсуждение гонорара сценариста при самых разных схемах его работы. Это всё верно и правильно, но исходная мотивация любого автора в том, что ему это всё должно быть, прежде всего, интересно.

В каком-то западном учебнике я вычитал хорошую фразу о том, что в творческом ремесле работа должна доставлять автору чуть больше удовольствия, чем те деньги, что за неё платят. Иначе ничего хорошего не выйдет. Заметьте, что в данной фразе речь идёт не о том, что художник должен быть вечно голодным или, что ещё хуже, вообще рабо-

тать бесплатно! Производство фильмов – это бизнес, а если не платить сценаристам, то, значит, в этой системе сценарии просто не нужны. Такие случаи слишком часто встречаются в нашей отрасли, и это ещё одна из причин неудач нашего кино. Разве можно сделать хорошее кино без сценария?

Вернёмся к оценке идеи. С её понятностью мы разобрались, но с интересностью всё гораздо сложнее. С одной стороны – сценарий это не самостоятельное литературное произведение. Сам по себе он никому не нужен и имеет ценность лишь как рабочий документ для целой команды других профессионалов. То есть он, как и, скажем, чертёж, должен подчиняться целому ряду правил. Одно из таких правил – как можно более точное указание целевой аудитории – то есть, для кого именно этот фильм. Проще говоря, любой сценарий должен учитывать вкусы публики.

Как быть с такой диалектикой – учитывать вкус посторонних и писать для себя? Лазейка для автора состоит в том, что ему надо учитывать вкусы не всех людей на свете, а лишь определённой части, которую и называют «целевой аудиторией». То есть, автор может подобрать себе целевую аудиторию под свой вкус и потом уже писать для неё.

Представьте себе, что вам надо выступать публично перед большой группой людей. Вот выходите вы на сцену, а в зале сидят самые разные незнакомые вам люди, занятые своими делами – кто-то переговаривается, кто-то смотрит в те-

лефон, а кто-то вообще дремлет. Вам надо их как-то заинтересовать и увлечь. Это всегда непросто даже для профессионала, но особенно трудно, если вы не матёрый оратор или поп-звезда.

Тут есть хороший приём, эффективность которого я сам лично проверял неоднократно. Вы ищете глазами в толпе самое симпатичное и дружелюбное лицо и начинаете свой рассказ как бы только для него. Тут главное – начать, а потом вы встретитесь взглядом с ещё одним благодарным слушателем, а потом ещё и ещё. Так постепенно вы сами обретёте уверенность, ваш рассказ наберёт темп и напор, а круг ваших внимательных слушателей расширится до максимально возможного в данных условиях.

Точно такой же принцип можно применить и при разработке идеи сценария. Вы выбираете каких-то людей, вкусы которых совпадают с вашими, и далее проверяете свою идею на них.

Важно! Это не должны быть те люди, которые хотят поддержать вас только как человека! То есть, можно, конечно, для начала спросить мнение у своей мамы, но не стоит опираться только на её оценку – надо спросить кого-то ещё. Также плохой идеей будет, например, опрос подчинённых.

Тут я предвижу возражения от сторонников концепции «кино для всех». Мол, как же так – мы делаем массовое кино, а вы советуете замыкаться в узких рамках?! Я отвечу, что, во-первых, по моему глубокому убеждению, не бывает

продукта «для всех». Вкусы у всех людей разные и пытаться погнаться за всеми зайцами сразу – верный способ не поймать ни одного.

А во-вторых, иначе просто нельзя оценить идею, так как у каждого будет на её счёт своё мнение. И что в таком случае делать автору— замыкаться в рамках концепции «я художник, я так вижу» и просто делать всё, что первым взбредёт в голову в надежде, что на всё рано или поздно найдётся свой зритель? Такое хождение вслепую – это непрофессионально и просто глупо. Любой автор, даже начиная что-то только для себя, в итоге всё равно творит для кого-то. И лучше хотя бы примерно знать, для кого именно.

Это признаёт даже такой эгоцентричный автор, как Андрей Тарковский. Вот, например, цитата из его беседы со студентами МВТУ имени Н. Э. Баумана («Кино» (Вильнюс) №10, 1981):

Я наблюдал, как люди уходили с «Зеркала», и со «Сталкера». Видеть это не очень приятно, но... я не смущаюсь. В конечном счете, оказался прав – со временем у этих картин образовалась своя аудитория, и никто уже не уходил из зала.

...

Начиная картину, наверное, каждый режиссер хотел бы, чтобы его работа была не только доступной, но стала бы необходимой ВСЕМ ЛЮДЯМ, абсолютно всем. Но не существует, думаю, произведения, которое было бы одинаково понято

и принято всеми.

В-третьих, если мыслить максимально широко, то прежде чем делать продукт для широкого круга, необходимо обкатать идею и научиться делать кино для конкретной аудитории.

Как аргумент, я приведу факт существования понятия «жанр фильма». А что это такое, как не обозначение рамок для вкусовых предпочтений публики? Тем не менее, как гласит общепринятое мнение, именно жанровая система привела к успеху голливудскую систему производства. Она производит товары на любой вкус, а каждый зритель может выбирать кино для себя. Вот и получается: с одной стороны – кино для всех, а с другой – конкретно для каждого.

И если внимательно изучить истории успеха множества культовых фильмов, то легко заметить, что они выросли из узкой ниши. Именно в узких рамках, словно ростки рассады в горшках, идеи шлифовались и совершенствовались, пока им не стало тесно. Тогда они сломали преграды и вырвались в категорию массовых фильмов.

В качестве примера я могу привести фильмы про зомби. Долгое время это был маргинальный жанр, который игнорировали все солидные производители. Но, имея малые бюджеты и не претендуя на какие-то творческие награды вроде Оскара, он развивался, придумывал свои правила, детали и драматургические схемы. И вот потом, поднимая планку

качества на новую высоту, на большом экране появляются «Я – легенда» (I Am Legend 2007) и «Война миров Z» (World War Z, 2013), а сериал «Ходячие мертвецы» (The Walking Dead, 2010) становится классикой жанра.

В общем, чтобы оценить интерес к идее, стоит рассказать её любителям того жанра, в котором работаете. Помните, что вкусы у всех людей разные и далеко не все могут чётко отделить свои личные предпочтения («вкусовщину», на профессиональном жаргоне) от рабочих обязанностей.

В моей практике был случай, когда я работал в команде, разрабатывавшей сериал в жанре тёмного фэнтези. Мы с соавтором быстро нашли общий язык, работа пошла хорошо, а сама идея очень нравилась продюсерам одного крупного онлайн-кинотеатра. Был подписан договор и выделен бюджет. Мы начали разрабатывать идею, и заказчик прикрепил к нам редактора для помощи. Однако мы с соавтором вскоре с ужасом обнаружили, что этот редактор вообще не знаком с жанром, в котором мы работаем. Идея явно была ему не интересна, а это, как я уже писал, скверно. Работа над проектом пошла кое-как, вместо движения вперёд мы просто ходили по кругу и правили идею под вкусы редактора. В конце концов, мы добились его полного одобрения, но в таком виде проект перестал устраивать заказчика. Нам пришлось идти с этим сценарием на другую платформу и начинать всё сначала.

Подготовка к первому шагу

Наверное, любому новичку на его первой работе говорили: «Забудь всё, чему тебя учили раньше». Это, конечно, всё-таки шутка, но в ней есть рациональное зерно. Конечно, предыдущий опыт не бесполезен, но он ничто без второй части. В нашем случае идея для кино ничего не стоит без своего развития.

Огромное количество успешных и хороших фильмов основано на банальной и даже, я не побоюсь этого слова – глупой идее. А всё потому, что только движение создаёт историю. Именно о движении мы и поговорим ниже.

Фабула или сюжет?

Так, например, статуя Мития в Аргосе убила виновника смерти Мития, упав на него в то время, когда он на нее смотрел. Подобные происшествия имеют вид не слепой случайности, поэтому такие фабулы бесспорно лучшие.

Аристотель. Поэтика.

Тут надо бы рассказать про структуру, напомнив, что у каждой истории есть начало, середина и конец. Но я этого делать не буду – про это вы прочтёте во многих других книжках.

Лучше я вам расскажу, как опытные сценаристы избегают ловушки, в которую попадают новички. В такую ловушку можно попасть именно тогда, когда автор только начинает развивать свою идею и превращать её в историю.

Любая история состоит из отдельных событий. Когда автор выстраивает их в определённой последовательности, то создаёт структуру. Но если сценарист не понимает принципов создания цепочки событий, то хорошей истории всё равно не получится. При этом будет совершенно неважно, какая именно структура у сценария.

Когда я стал анализировать, что чаще всего приводит

к скуке, то наткнулся на фундаментальную проблему – многие авторы не придают значения причинно-следственным связям. Они их либо теряют в ходе работы, либо с самого начала вовсе не выстраивают. Это очень плохо. Никакой хорошей истории таким методом не построишь. Я об этом говорил неоднократно и буду не раз говорить в будущем.

Мозг любого человек устроен так, что ему необходимо составить цельную (логичную для него) картину мира. Поэтому люди часто ищут связь даже там, где её нет и быть не может. Это одна из причин возникновения, например, суеверий или конспирологии.

В нашем случае важно знать, что при нарушении связности в любой истории зритель мгновенно теряет к ней доверие и интерес, считая неправдоподобной.

Чтобы понять, что такое достоверность в кино, нужно осознать, что снаружи фильмы – выдумка, но внутри они достоверны. А реальная жизнь – правдоподобна снаружи, но невероятна изнутри.

Майкл Хейг. Голливудский стандарт. Как написать сценарий для кино и ТВ, который купят, 2017.

Помните, что правдивость и правдоподобие – разные понятия! Правдивость основывается на фактах, а правдоподобие на причинно-следственных связях. При этом, как вы уже, наверное, поняли, такие связи не обязательно должны существовать на самом деле. Главное, чтобы человек был

уверен в их существовании.

Когда я делаю трейлеры к фильмам и сериалам, основная часть моей творческой работы заключается в соединении разных кусков в единое целое.

Если вы внимательно проанализируете плохие трейлеры, то легко заметите, что основной их недостаток, убивающий всякую интригу, – отсутствие связности между кадрами. Каждый из таких кадров может быть очень эффектным, но все вместе они производят впечатление хаоса. А разве это является целью автора трейлера? Его задача – мотивировать зрителя посмотреть кино, а значит, прежде всего, необходимо в выгодном свете подать сюжет фильма.

Сейчас на Первом канале, где я работаю, не применяют в трейлерах титры или дикторский текст. Это осложняет создание сюжета короткого ролика, у которого должна быть своя определённая драматургическая структура. Нам приходится использовать лишь то, что есть в самом фильме. Естественно, что при этом важные слова персонажей и события могут находиться в разных местах одного фильма или даже сериях сериала. Поэтому они отличаются по смыслу и эмоциям. Более того, вырывая фрагменты из оригинального контекста, мы обрываем имеющиеся связи, отделяя ответы от вопросов, действия от реакции или причину от следствия.

В такой ситуации единственное, что отличает трейлер

от бессмысленного набора кадров – цельность, которая, в свою очередь, может быть достигнута только созданием новых логических связей между всеми частями на протяжении всего ролика. При этом новая связь может быть совсем не такой, что была в исходном материале.

Вся теория монтажа в кино основана на том, что поставь рядом два соответствующих кадра, и зритель сам соединит их в своём воображении. Сложность задачи состоит в том, что кадры должны соединиться не случайным образом, а так, как хочет автор. Только так может возникнуть хорошая история. Это довольно непросто, ведь итоговый результат зависит от многих факторов. Об этом я подробно писал в своей книге «Монтаж для продюсеров и шоураннеров».

Сейчас я хочу рассмотреть проблему с другой стороны и обратить ваше внимание на различие между понятиями «фабула» и «сюжет». У них существует много разных определений, и мы не будем заходить в дебри. Для наших целей подходит вариант, когда под фабулой понимают события в какой-то последовательности, а вот сюжет – это уже построение связей между событиями и выявление общих закономерностей.

Я понимаю, что это звучит скучно, сухо и как-то механически, однако из этого вытекает важный креативный принцип превращения первоначальной идеи в историю.

У нас есть идея, построенная с учётом принципов «чело-

век», «движение» и «направление», а теперь мы должны делать следующие шаги. В этом путешествии мы должны помнить, что каждый отдельный шаг должен быть как-то связан со всеми остальными. Как мне представляется, проще всего проверять эту связь при помощи вопросов «как?» и «почему?».

Предположим, что у нас есть два события – это смерть персонажа #1 и смерть персонажа #2. Мы выстраиваем их во временной последовательности и насыщаем интересными деталями. Пусть персонаж #1 это будет женщина, которая погибает в результате несчастного случая. Затем мужчина совершает самоубийство. Вроде бы события сами по себе достаточно яркие, но это не сюжет, потому что события никак не связаны друг с другом. А вот если мужчина был влюблён в погибшую женщину и не смог жить без неё, то уже появится сюжет.

Я позаимствовал этот пример у английского прозаика Эдварда Моргана Форстера. Схема простая и даже грубоватая. Но, я думаю, принцип понятен. И кто-то может сказать, что связь в ней достаточно очевидна. Мол, только совсем глупый автор не сможет связать ключевые события в своём сценарии. Однако сложность тут в том, что в хорошем фильме связь должна существовать между любыми событиями, действиями и даже кадрами.

Однажды я столкнулся с интересным случаем. Как зри-

тель, я люблю тему мистики и жанр фэнтези. Поэтому, когда появился сериал «Вампиры средней полосы» (2021), я сразу решил его посмотреть. Слухи про этот проект ходили самые интригующие. По всему получилось, что это один из лучших отечественных проектов года. Тем более интересно!

К сожалению, сериал мне сразу показался скучным. Из профессионального интереса я досмотрел сезон до конца, но так и не понял, почему у меня сложилось такое впечатление. Это меня задело, и я решил внимательно изучить вопрос.

Я ещё раз сосредоточенно пересмотрел материал, но уже не как зритель, а как редактор. Я тщательно анализировал всё, происходящее на экране.

Справедливости ради я должен отметить, что «Вампиры средней полосы» для российского рынка действительно являются довольно качественным продуктом – тут слухи не вдали. Авторы явно старались, халтуры не допускали и умело применяли проверенные временем сценарные рецепты. Именно поэтому их ошибки были заметны не сразу, а лишь при внимательном рассмотрении. И состояли они именно в причинно-следственных сюжетных связях.

«Дьявол кроется в мелочах», но именно работа с мелочами позволяет кино оживать на экране. Только так оно превращается для зрителя из набора картинок в самостоятельный волшебный мир. Этот мир очень хрупкий и разрушить его может любая мелочь. Об этом авторы часто забывают,

бросая все силы на то, что они считают главным.

Вот, например, взять начальную сцену – группа из троих зловещих парней едет на дорогой машине по Смоленску, чтобы найти жертву. Закадровый голос намекает, что это вампиры. Они останавливаются около клуба. К ним в машину садится пьяный паренёк и просит его подвезти. Спустя время вдруг оказывается, что, на самом деле, это он вампир. В короткой схватке тощий юноша легко побеждает зловещих парней и пьёт их кровь. Казалось бы – отличный сюжетный поворот! Есть неожиданная смена ролей, интересное появление персонажа и мощная завязка основной детективной линии. Нет здесь лишь одной детали – связи. Её отсутствие рушит всю сцену, а когда зритель перестаёт верить в происходящее на экране, он теряет интерес к фильму.

Проверим связи с помощью вопроса «почему?». Почему парень сел к ним в машину? Вроде бы – мелочная придирка, но нет. Вот скажите, вы бы стали ломиться в чёрную дорогую машину, в которой сидят три человека с бандитской внешностью? Персонажи не знакомы, на машине нет знаков такси, и даже сами парни никак не приглашают жертву в поездку. В этой ловушке нет никакой приманки! Ну, предположим, даже если сам пьяный совершенно неадекватный, то люди в машине должны были заподозрить неладное? С чего вдруг к ним в машину лезет какой-то незнакомый им человек? Вдруг это какая-то засада, нет?

Дальше всё становится ещё хуже, так как выясняется, что

за всеми этими персонажами следил главный злодей, а зачем ему это надо и как он это сделал, авторы пояснить забывают. Ситуация выглядит всё глупей и глупей.

Ещё пример небольшой, но тоже фальшивой сцены из этого сериала:

Вот в полицейском участке симпатичная девушка-оперативник в звании капитана заполняет бумаги, соблазнительно склоняясь над столом. Её коллега решает шлёпнуть барышню по заднице, но героиня даёт ему резкий отпор, умело заламывая руку.

Что тут не так? На первый взгляд, это шаблонная сцена, присутствующая во многих фильмах. С её помощью авторы обычно грубо, но эффектно и быстро раскрывают характер персонажа. Беда в том, что нет ответа на вопрос: почему вдруг коллега, который по сюжету уже много лет работает с девушкой, решает на такой поступок. Почему? В чём причина такого поведения? Предположим, что он её всё время шлёпает, а она его всё время бьёт, получается, что это какие-то эротические игры? Но нет – об этом в сериале нет ни слова. Если это в первый раз, то что вдруг изменилось в отделе полиции? Она там работает уже сотню лет, так как является тайным вампиром. О том, что второй персонаж может быть новичком, в сценарии нет ни слова. Должна же у полицейского быть какая-то причина, чтобы в разгар обычного рабочего дня, на глазах у коллег и посетителей решиться

распустить руки в отношении капитана? Должна! Но её нет! Авторы, увлеченные яркой эротической деталью, забывают придумать очень важные подробности и сообщить их нам.

И что в итоге происходит на экране? А то, что я, как зритель, не верю в эту сцену, а потому мне становится скучно, несмотря на все остальные творческие достижения сценаристов. Магия на экране пропадает, и всё рассыпается. В таком случае вместо живых персонажей зрители видят актёров, которые просто притворяются, произнося чужой текст.

Проблемы с причинно-следственными связями продолжают на протяжении всего сериала «Вампиры средней полосы», не давая ряду событий гармонично сложиться в стройный сюжет. Хуже того – так как ошибки сразу возникают в главной линии, то получается эффект снежного кома, и в конце сюжета смысл происходящего вообще теряется.

Я сделал по этому поводу небольшое исследование, результаты которого оформил в виде фильма. Его можно найти в сети, но если вам лень смотреть, то можете просто почитать отзывы обычных зрителей. Львиная доля претензий к сериалу, если выделить суть, касается именно причинно-следственных связей. Особенно заметно их нарушение в устройстве мира и правилах сериала.

Вообще говоря, такие логические дыры в сериалах волшебного жанра ощущаются зрителями особенно болезненно, ведь все связи обычного мира зритель и сам хорошо зна-

ет на уровне культурных шаблонов. Где-то достаточно намёка, а что-то можно и вовсе пропустить. А вот нечто новое люди изучают пристально – тут их будут интересовать даже самые мелкие детали.

Всё сказанное насчёт связей, конечно, не относится к фильмам, которые специально запутывают зрителя. Так, например, поступил Дэвид Линч в триллере «Малхолланд Драйв» (Mulholland Dr., 2001). Все сцены в фильме причудливо перемешаны, и в большинстве случаев непонятно, где реальность, а где воспоминания или видения героини. Автор даже в конце истории не даёт ответов на все вопросы, предпочитая, чтобы зритель сам додумал все детали сюжета. Причём, судя по всему, единственного правильного варианта не существует. Фильм стал классикой жанра, но я напоминаю, что основная масса зрителей смотрит кино не для того, чтобы разгадывать такие загадки. «Малхолланд Драйв» в прокате провалился.

Аристотель против?

Прежде, чем двигаться дальше, я бы хотел обговорить один принципиальный вопрос. Что важней – герой или сюжет? У каждой точки зрения есть свои сторонники. Эти две группы ведут священную войну между собой.

Как по мне, это вообще неправильная постановка вопроса – нечто вроде сравнения тёплого с мягким. (В следующих главах я раскрою эту тему и поясню свою мысль). Однако раз уж проблема сформулирована именно так, и если надо выбрать определённую сторону, то я однозначно за сюжет.

Я понимаю, что это попытка ходить по тонкому льду. Однако, во—первых, мне на помощь приходит Аристотель, который в своей «Поэтике» пишет:

Ввиду этого поэты заботятся не о том, чтобы изображать характеры: они захватывают характеры, изображая действия. Таким образом, действия и фабула есть цель трагедии, а цель важнее всего. Кроме того, без действия трагедия невозможна, а без характеров возможна.

Во-вторых, вся методика Проппа сосредоточена на сюжете. Герой её вообще не интересует. Я следую этой логике.

В-третьих, мои собственные многолетние наблюдения показывают, что герой, каким бы интересным он ни был, исто-

рию не создаёт и не двигает. Часто он, наоборот, мешает сюжету. Автор впустую теряет время и силы на разработку персонажей, а его сценарий не становится лучше – в нём лишь образуются пустые и скучные места.

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.