

# Линда Сегер

Превращение хорошего сценария в великолепный — это не просто переложение отличной идеи на бумагу. Такую идею придется развивать и перedelывать. Линда Сегер учит сценаристов, кинодраматургов, режиссеров и продюсеров.

## КАК ХОРОШИЙ СЦЕНАРИЙ СДЕЛАТЬ ВЕЛИКИМ.

Эта книга обо всех этапах создания сценария — от замысла до финального воплощения. В ней описаны конкретные приемы, которые помогут выстроить структурированную, интригующую и продаваемую историю. Редактирование — вот та магическая сила, способная вдохнуть жизнь в труд сценариста и улучшить даже самый неудачный сценарий.

Практическое руководство  
голливудского эксперта

расширенное  
3-е  
издание



## **Эту книгу хорошо дополняют:**

**Как написать кино за 21 день**

Вики Кинг

**Спасите котика**

Блейк Снайдер

**Как делается кино**

Сидни Люмет

LINDA SEGER

# MAKING A GOOD SCRIPT GREAT

A Guide for Writing and Rewriting  
by Hollywood Script Consultant

3rd edition

**SILMAN-JAMES PRESS** LOS ANGELES

**[** издательство  
**МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР**

ЛИНДА СЕГЕР

# КАК ХОРОШИЙ СЦЕНАРИЙ СДЕЛАТЬ ВЕЛИКИМ

Практическое руководство  
голливудского эксперта

3-е издание

Перевод с английского  
Юлии Агаповой

МОСКВА

«МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР»

2019

**[** издательство  
**МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР**

УДК 82-2  
ББК 85.374.0,40  
С28

Научный редактор Михаил Захаров

*Издано с разрешения автора*

*На русском языке публикуется впервые*

Книга рекомендована к изданию Анастасией Медведевой,  
Альбертом Фасхутдиновым и Анной Багровой

**Сегер, Линда**

С28      Как хороший сценарий сделать великим. Практическое руководство голливудского эксперта / Линда Сегер ; пер. с англ. Ю. Агаповой; [науч. ред. М. Захаров]. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 350 с.

ISBN 978-5-00117-690-9

Эта книга — о создании сценария: от замысла до финального воплощения. В ней описаны конкретные приемы, которые помогут выстроить структурированную, интригующую и продаваемую историю. Линда Сегер учит сценаристов, кинодраматургов, режиссеров и продюсеров, как хороший сценарий сделать великим. Редактирование — вот та магическая сила, способная вдохнуть жизнь в любой труд сценариста: плохой сценарий она делает сносным, а хороший — великолепным.

Список всех упоминаемых в тексте имен, а также кинокартин, телефильмов и телесериалов размещен в конце книги и на сайте: [www.mann-ivanov-ferber.ru/books/kak-xoroshij-sczenarij-sdelat-velikim/](http://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/kak-xoroshij-sczenarij-sdelat-velikim/).

УДК 82-2  
ББК 85.374.0,40

Все права защищены.  
Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

ISBN 978-5-00117-690-9

© Linda Seger, 2010  
© Перевод на русский язык, издание на русском языке, оформление.  
ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2019

# ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие к третьему изданию .....	11
Введение .....	15
Глава 1. Как собирать и хранить идеи .....	22
Глава 2. Трехактная структура: для чего это нужно и что с этим делать .....	44
Глава 3. Зачем нужны побочные сюжетные линии .....	84
Глава 4. Как развивать второй акт .....	103
Глава 5. Тип повествования .....	129
Глава 6. Создание сцены .....	157
Глава 7. Сценарий как единое целое .....	179
Глава 8. Коммерчески успешный сценарий .....	191
Глава 9. Между картинкой и словом .....	218
Глава 10. От мотивации к цели: определите каркас персонажа .....	240
Глава 11. Определите конфликт .....	251
Глава 12. Нужны герои — многоплановые и готовые к преобразованиям .....	264
Глава 13. Функции персонажей .....	282
Глава 14. Размышления на тему. Сценарист Пол Хаггис — о себе и своей работе .....	302
Благодарности .....	312
Об авторе .....	314
Список имен .....	315
Список фильмов .....	320





*Посвящается*  
*моим трем преподавателям драматического искусства —*  
*именно они объяснили мне,*  
*как замечательно заниматься драматургией:*

*Доктору Уэйну Руду,*  
наставлявшему меня быть человеком дерзким и щедрым.

*Гарольду Загорику,*  
который учил меня все доводить до кондиции,  
но при этом великодушно исправлял мои многочисленные  
промахи.

*Ирме Форсберг,*  
говорившей мне никогда не сдаваться,  
даже если мир вокруг рушится



# ПРЕДИСЛОВИЕ К ТРЕТЬЕМУ ИЗДАНИЮ

В конце 1987 года, когда вышло в свет первое издание этой книги, других работ по сценарному мастерству было мало. Предполагалось, что моими читателями будут в основном новоиспеченные авторы, но вскоре выяснилось, как я ошибалась. Книга стала нужной самым разным сценаристам. По ней изучали базисные положения те, кому предстояло создать первый собственный сценарий. Опытные авторы, читая ее, подвергали свои сценарии проверке с помощью тематических вопросов, сформулированных в конце каждой главы. Продюсеры и киорежиссеры пользовались ею, чтобы лучше понять, окажутся ли сценарии, по которым предполагалось снимать фильмы, удачными или, напротив, нежизнеспособными. По сей день во многих студиях и продюсерских компаниях в книжных шкафах стоит моя книга, и руководители, когда у них что-то не клеится со сценарием, довольно часто открывают ее.

Рону Ховарду книга досталась от его отца. Рон, по его словам, обращался к ней во время съемок каждого своего фильма, начиная с «Аполлона-13». Разные маститые авторы — среди них были даже обладатели кинопремий — признавались, что не только прочитали ее, но и нашли весьма полезной для работы.

Я обратила внимание, как часто в отзывах профессионалов при разговоре со мной звучали фразы типа: «Я *пользовался* этой книгой» и «Я *применял* эти методы». Несомненно, они не просто читали книгу, но и проверяли на опыте изложенные в ней принципы, дабы отшлифовать собственные сценарии.

А иногда приходилось слышать: «Благодаря вашей книге плохой сценарий становится сносным, а хороший — великолепным!»

Когда я приступала к работе над третьим изданием, то в первую очередь хотела, чтобы книга стала практическим руководством для сценаристов — как начинающих, так и опытных; хотела, чтобы ею пользовались и на занятиях в колледжах, и на университетских курсах, и в группах по изучению сценарного мастерства.

Пересматривая заново текст, я приняла решение отказаться от главы о мифологических сюжетах, включенной в первые два издания. Когда я писала ее, на книжном рынке еще не было трудов о роли мифа в создании сценария (хотя семинары по этому вопросу уже проводились). В наше время вышло несколько блестящих работ по мифологии; их авторы намного глубже моего вникли в тему и заняли собственную нишу в этой области. Книга Криса Воглера\* *The Writer's Journey* («Путешествие писателя») вышла вскоре после моей\*\*. Памела Джей Смит издала уже три книги: *Inner Drives* («Внутренние мотивы»), *The Power of the Dark Side* («Сила темной стороны») и *Beyond the Hero's Journey* («За пределами сюжета о путешествии героя»). Сара Бич выпустила в 2008 году *The Scribblers Guide to the Land of Myth: Mythic Motifs for Storytellers* («Справочник для бумагомарателей, отправляющихся в царство мифов. Мифические мотивы для сочинителей»). Джеймс Бонне написал *Stealing Fire from the Gods* («Укрававший огонь у богов»); глава о мифологии из его книги вошла в учебное пособие *Signs of Life in the USA* («Символы американской жизни») под редакцией Сони Маасик и Джека Соломона.

Для этого издания я обновила большинство примеров, взяв их из более современных фильмов, но некоторые сохранила — из картин, ставших классикой, например «В джаме только

---

\* Список всех упоминаемых в тексте имен вы можете найти в конце книги и на нашем сайте: [www.mann-ivanov-ferber.ru/books/kak-xoroshij-scenarij-sdelat-velikim/](http://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/kak-xoroshij-scenarij-sdelat-velikim/). Здесь и далее, если не указано иное, примечания редактора и переводчика.

\*\* Воглер К. Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино. М. : Альпина нон-фикшн, 2015; 2017.

девушки» и «Афера»<sup>\*</sup>. При подборе нового материала я старалась придерживаться двух принципов: фильмы должны были иметь как хорошие кассовые сборы, так и признание критиков. Правда, иногда приходилось ссылаться на те, которые трудно назвать выдающимися, но для отдельных задач сценарной работы они могут служить неплохой иллюстрацией. Не думайте, будто каждый упомянутый в книге фильм я считаю безупречным. Отнюдь. Совершенных картин наперечет, а слабые места нередко встречаются даже у оскароносцев. Тем не менее чаще я ссылаюсь на киноработы, на мой взгляд, весьма достойные, если не сказать блестящие. Вообще говоря, я убеждена: учиться следует на самых разных примерах, и даже в посредственном фильме порой можно найти что-то ценное.

В переработанном тексте книги мною детально рассмотрены некоторые положения, лишь слегка затронутые в первых изданиях. Однако если тема была раскрыта полностью и все необходимое было уже изложено, мне оставалось только поменять примеры фильмов. Принимая то или иное решение, я обычно руководствуюсь правилом «не сломано — не чини!».

В настоящем издании появились три новые главы: одна посвящена рассказчику, от чьего лица ведется повествование, другая — созданию кинематографических образов и диалогов, в третьей содержится анализ последних работ сценариста Пола Хаггиса. Почему я решила посвятить целую главу разбору примеров из его фильмов? Пол — один из самых успешных голливудских авторов. Он трижды выдвигался на премию «Оскар» в номинации «Лучший сценарий»: «Малышка на миллион», «Столкновение», «Письма с Иводзимы». Фильм «Столкновение» получил в 2006 году несколько статуэток, в том числе за лучший фильм и лучший оригинальный сценарий. Хаггис завоевал «Эмми» за сценарии к телесериалам «Тридцать-с-чем-то» и «Строго на юг». На нескольких престижных кинофестивалях

---

<sup>\*</sup> Список всех упоминаемых в тексте кинокартин, телефильмов и телесериалов вы можете найти в конце книги и на нашем сайте: [www.mann-ivanov-ferber.ru/books/kak-xoroshij-szenarij-sdelat-velikim/](http://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/kak-xoroshij-szenarij-sdelat-velikim/).

он был номинирован в различных категориях за фильмы «Казино “Рояль”» и «В долине Эла».

Надеюсь, новая редакция моей книги доставит вам удовольствие и она останется столь же полезной, как и прежде. Хочется верить, что с ее помощью вы сделаете многие хорошие сценарии действительно великими и создадите первоклассные фильмы.

# ВВЕДЕНИЕ

Как любой творческий акт, создание сценариев — это и искусство, и ремесло одновременно. Авторы выражают себя через истории, которые их заводят, через персонажей, в которых хотят вдохнуть жизнь, через идеи, которые хотят донести. Выбирая определенную манеру повествования, они демонстрируют свою личность, свои ценности и свою систему взглядов на мир. Учиться писать — это еще и учиться говорить уникальным авторским голосом. Вы становитесь художником, когда вкладываете в работу всего себя без остатка. Написанное вами обретает притягательность и глубину благодаря пути, который вы проходите как личность и как художник, пока создаете текст.

Однако одного самовыражения недостаточно. Создание сценария — это из области профессионального мастерства. Киносценарий с точки зрения формы разительно отличается от романа или рассказа. Нужно знать, как выразить элементы драматургии именно тем способом, который наилучшим образом отвечает той или иной сфере, будь то кинопроизводство, телевидение, театр или интернет. Недостаточно писать просто хорошо. Необходимо писать хорошо, используя визуальные средства художественной выразительности. В сценарном ремесле мало быть гениальным художником, необходимо стать хорошим *профессионалом* — для чего предстоит усвоить целый ряд навыков. Среди прочего важно знать, как рассказывать историю, чтобы в ней наличествовали начало, середина и конец, — историю, которая была бы понятна с первого просмотра и укладывалась бы в оговоренные временные рамки. Это означает: на короткометражный фильм потребуется

несколько минут; на ситком\* — от 22 до 30 минут, на телесериал — от 42 до 60 минут; на большинство кинолент — от 90 минут до двух часов.

Сценарист должен знать, как рассказать историю, объединив в ней все задуманные темы и раскрыв все свои идеи, — при этом умудриться не впасть в морализаторство и не занудствовать о смысле жизни.

Сценарист должен научиться использовать кинематографические средства, то есть уметь подать историю с помощью действия, конфликта и изображения.

Сценарист должен уметь раскрывать характеры персонажей точно и сжато: через перипетии сюжетных линий, при помощи красноречивой жестикуляции, посредством мельчайших особенностей личности — путем всего, что показывает нам, чем живут герои, почему они поступают так или иначе.

Все это часть ремесла. Эти приемы можно освоить. Если к ним добавить искусство сценарного мастерства, то у вас получится сделать большой фильм.

Создание отличного сценария зависит не только от хорошей идеи. Искусство и ремесло, разработка текста и его переписывание — все это сливается в сценарной работе и превращает просто хороший сценарий в великолепный.

Искусство без ремесла — всего лишь самовыражение. Ремесло без искусства слишком предсказуемо и формально, как по учебнику. Но соединив и то и другое, вы получаете великие фильмы.

Если вы работаете над своим первым сценарием, книга поможет вам развить умение рассказывать интригующие и захватывающие истории. Если у вас есть опыт в сценарном деле, благодаря этой книге вы не только найдете четко сформулированные практические правила, которым вы уже следовали интуитивно, но и раскроете в себе совершенно новые способности, о которых

---

\* *Ситком* (англ. sitcom от situation comedy) — комедия положений; ситуационный сериал с постоянными основными персонажами и местом действия. Ситком относится к так называемому вертикальному сериалу, когда каждый эпизод имеет отдельный, полностью завершенный сюжет.



даже не подозревали. Если вы прямо сейчас завязли в бесконечных переделках, книга поможет вам проанализировать возникшие проблемы, устранить недочеты и направить сценарий в нужное русло.

Книга проведет вас через весь процесс создания сценария — от первого проблеска идеи до полного переписывания готового черновика. Вы узнаете, как упорядочить свои идеи, сочинить увлекательную историю, создать глубоких персонажей, достойных на два часа составить компанию зрителю. Кроме того, вы усвоите, как отредактировать законченный сценарий, поскольку, если человек пишет, то он обязательно будет переписывать свои тексты, — такова природа нашего ремесла. Вы обречены переделывать свои сценарии снова и снова — если, конечно, вы не из тех, кто пишет исключительно для себя, складывает написанное в коробку и заталкивает ее в гараж. В первый раз вы возьметесь перекраивать текст, руководствуясь желанием довести черновик до состояния «как надо». Во второй раз что-то предложат ваши друзья, и вы приметесь переписывать, чтобы «слегка улучшить его». Затем ваш литагент подскажет, как сделать сценарий более продаваемым, — вы прислушаетесь к его рекомендациям и внесете нужные изменения. А далее продюсер и исполнительный продюсер студии потребуют еще одной редакции — ведь и им нужно оставить свой незабываемый след в вашем произведении. А когда сценарий окажется в производстве, у актеров появятся соображения по поводу их персонажей: они начнут вычислять, «что им больше подходит», и обязательно попросят вас «кое-что добавить».

Вклад участников творческого процесса повлияет на ваш выбор практически на каждом этапе переделки. Так и должно быть. В конечном счете создание сценария — дело коллегиальное. И хотя вы проведете немало времени наедине с самим собой, пытаясь выразить свой внутренний мир, путь от вашего замысла к его воплощению будет пролегать через совместный труд творческого коллектива.

Все это замечательно, если вы знаете, что именно следует переписывать, и при условии, что очередная правка оттачивает сценарий. К сожалению, такое случается редко. Создается

ощущение, будто многие решают стать сценаристами лишь потому, что насмотрелись сериалов и кинофильмов, которым очень не повезло с сюжетами. «Несомненно, я смогу сделать намного круче!» — восклицает каждый из них. Автор представляет свою работу продюсеру, и тот ее отклоняет. «Почему?! Это гораздо лучше, чем все то, что показывают вокруг!» — протестует новоиспеченный кинодраматург. «Разумеется, — отвечает продюсер. — Любой напишет лучше... Фокус в том, чтобы создать такой незаурядный сценарий, что даже после всех переделок и вмешательства всех и каждого по нему удастся снять смотрбельный фильм».

И это чистая правда. Многие сценарии не выдерживают многократных переписываний. Чем дальше сюжет отступает от творческого замысла, тем он становится все более рыхлым. Волшебство рассеивается. К пятой редакции отдельные эпизоды утрачивают всякий смысл. В двенадцатом варианте вся история разваливается, и уже никто не хочет снимать по ней фильм.

Казалось бы, решение есть — не переписывать. Увы! Альтернатива так себе. Сколько бы вдохновения и воображения ни вкладывал автор в свои первые варианты, большинство из них оказываются нежизнеспособными. Многие сценарии откровенно раздуты — они слишком длинны для добротного фильма, который необходимо еще хорошо продать. В творческом запале автор нередко упускает из виду элементарные основы: развернуть ключевую нить повествования, позаботиться об убедительности арки персонажа\*, довести до ума побочную сюжетную линию. У автора есть идея, вернее, ее зачатки, она блуждает по сценарию и лишь угадывается в сюжетной линии — ее явно нужно заострить. Редактура прояснит недочеты и поможет вытянуть все слабые места.

Существует ли специфический прием для переписывания сценария? Он есть! Редактируйте только то, что пробуксовывает, остальное не трогайте. Нередко эта уловка спасает от многого: от соблазна писать и переписывать текст до бесконечности,

---

\* Арка персонажа, или арка героя, — развитие характера героя и изменение его личности в процессе повествования.

от увлечения разными свежими идеями, пусть даже и захватывающими, но совсем не решающими проблем вашего сценария. Она позволяет не уходить в сторону, а, напротив, следовать рекомендациям, разработанным специально, чтобы реанимировать сценарий и двигаться дальше по верному пути. Другими словами, этот прием говорит об одном: сдерживайте новые творческие порывы — они лишние, выбранная вами манера письма уникальна. Вовремя остановитесь и скажите: «Меня все устраивает, спасибо». Не сломано — не чини! А если что-то не ладится — действуй!

Итак, как выполнить все вышесказанное? Моя книга как раз об этом. Мы обсудим, что означает «двигаться по верному пути», и рассмотрим правила, которые помогут вам сделать хороший сценарий еще лучше, только придерживайтесь их на всех этапах рабочего процесса — с первых строк и до самого конца последней редакции. Книга предназначена научить вас эффективно писать текст и не менее эффективно переписывать его, не теряя при этом вдохновения, столь необходимого, чтобы создать последний, самый важный вариант — постановочный, или режиссерский, сценарий.

Моя работа в качестве сценарного консультанта заключается в том, чтобы направлять работу по верному пути, то есть решать по ходу все проблемы и при этом сохранять изначальный творческий замысел. Через мои руки проходят тысячи сценариев: для игровых полнометражных фильмов, для телевизионных и театральных постановок. Я имею дело с мини-сериалами и телевизионными фильмами, драматическими сериалами и ситкоммами, а также с фильмами ужасов, приключенческими триллерами и боевиками, научной фантастикой, детективами, комедиями, драмами и фэнтези. Неважно, с кем именно я сотрудничаю. Сценаристы, продюсеры, режиссеры, исполнительные продюсеры, руководители студий — у каждого так или иначе возникает одна и та же головная боль: как сделать следующий вариант жизнеспособным! Перед всеми стоят одни задачи: определить концепцию, проанализировать недостатки и найти решения, которые помогут создать пригодный для съемок сценарий. Мне посчастливилось работать с талантливейшими деятелями

киноискусства — и я поняла, что все эти люди, добившиеся огромных успехов в своем деле, невзирая на опыт и профессионализм, по-настоящему страдают, когда пишут и переписывают сценарии.

Сложности редакции возникают в силу того, что перед тем, как приступить к правке, не были выявлены и проанализированы слабые места. Сначала продюсер бросает довольно расплывчатое: «Сделайте что-то со вторым актом», и второй акт переделывается. Затем режиссер заявляет: «Вот сейчас понятно, что у нас проблема с главным героем», и все силы бросаются на исправление главного героя. Дальше требуется улучшить второстепенную сюжетную линию — сценарий снова переписывается. Однако внесенные изменения сбивают основную сюжетную линию — чтобы вернуть ее на место, предпринимаются следующая редакторская правка.

Поскольку сценарий существует как единое целое, то вполне логично, что из-за вмешательства в одном месте тут же расплзаются другие. Моя работа сценарного консультанта предполагает: во-первых, выявлять и исследовать недочеты сценария до его переписывания, во-вторых, каждый раз убеждаться, что проблемы, присущие конкретному этапу создания сценария, решены полностью и не плодят следующих ошибок. По моему разумению, правка сценария — процесс вовсе не хаотичный и не приправленный легким гаданием типа «может, сработает, а может, и нет». Из просто хорошего сценария получается великолепный благодаря набору определенных элементов — только их необходимо заведомо проанализировать и усовершенствовать.

Всякий сценарий уникален, поэтому, естественно, в каждом есть только для него характерные слабые места. Нет такого руководства, следуя которому даже шаг за шагом можно было бы создать идеальный сценарий. Творческий процесс мало напоминает урок рисования по трафаретам, и в моей книге вы вряд ли найдете однозначные правила и волшебные формулы, которым достаточно следовать автоматически.

В книге нет шаблонных установок и рецептов. Она о другом: о методах и приемах работы. О том, как надо поступать и почему именно так. О том, как разбираться в киноискусстве и с помощью

каких средств создаются кинопроизведения. Более того, книга о том, как научиться устранять ошибки. Она о том, как соединить, с одной стороны, творческую интуицию, вдохновение и созидание, а с другой — строгие концепции и принципиальные основы. Все, о чем написана эта книга, для того, чтобы создать не просто свежий и оригинальный, но и *работающий* сценарий.

За долгие годы работы я наблюдала, как раз за разом возникают совершенно однотипные проблемы: с композиционным построением, особенно с экспозицией, с построением сюжета, с конфликтом как движущей силой повествования, с развитием идеи. Правильное решение именно этих проблем имеет критическое значение: отклонят ли ваш сценарий или вы сумеете его продать, провалится ли в прокате фильм по вашему сценарию или будет иметь коммерческий успех.

Чтобы понять, каким способом в истории кинематографа решались эти проблемы, я рассмотрю в качестве примеров лучшие сценарии, ставшие фильмами, которые наиболее соответствуют всем критериям. Отобранные мною картины представляют собой добротный учебный материал. Они отлично структурированы. В них действуют яркие правдоподобные герои. Их идеи блестяще проработаны. Крепкое, очень профессиональное кино с уймой творческих находок. Однако и эти фильмы не выступают готовыми формулами успеха. Если вы еще не видели их, возьмите напрокат и исследуйте тщательно и последовательно. Многие сценарии теперь можно найти в интернете. Кроме всего прочего, пока вы будете выяснять, как сделаны рекомендованные мною картины, и изучать механизмы их успеха, вы получите массу удовольствия.

По моему глубокому убеждению, чтобы создать высококачественный фильм, который и развлечет, и даст пищу для ума, потребуется научиться хорошо сочинять сценарии и правильно их переделывать. Убедительная идея и творческая изобретательность — вот что нужно для крепкого сюжета. А моя книга расскажет вам, как хороший сценарий сделать великим!

## ГЛАВА 1

# КАК СОБИРАТЬ И ХРАНИТЬ ИДЕИ

Вы сценарист. У вас есть прекрасная идея для фильма. Вы считаете, что этот фильм будет таким же достойным, как «Инопланетянин», таким же своеобразным, как «Вавилон», таким же душевным, как «Джуно», таким же остросюжетным, как «Крепкий орешек», и таким же раздвигающим рамки жанра, как «Письма с Иводзимы». Однако вы хорошо знаете, что одного замысла мало. Важно исполнение. Вам хочется все сделать правильно. С чего начать?

Вы исполнительный продюсер. Вы прочитали какую-то статью, ее идея навела вас на мысль о сценарии. Вам хочется оценить, насколько задуманная история кинематографична. Как это сделать?

Вы продюсер. Сценарий будущей картины на последней стадии редактирования. Вы чувствуете, что не все в нем гладко. Как определить недочеты и устранить их?

Вы режиссер. Прежде вы не писали сценариев, но есть один сюжет, который цепляет ваше воображение уже несколько лет. Вам хочется оформить историю в виде сценария или хотя бы синопсиса\* — тогда, возможно, вы найдете для сотрудничества автора. Как сделать первый шаг?

Идеи для сценариев редко появляются полностью созревшими. Большинство зарождается из мимолетной вспышки, из обрывочного образа. Быть может, ваша возникла из ситуации, с которой вам хотелось бы разобраться. Возможно, все начинается с первого впечатления от человека — случайно встреченного и даже

---

\* *Синопсис* — краткое изложение сюжета сценария с добавлением образных элементов.

воображаемого. Порой толчок дает чья-то история — она все не отпускает вас и требует, чтобы о ней рассказали.

Вспышка воображения бывает настолько неуловимой, что мысль умещается в кратчайшей фразе: «Что-то о цирке». Или наоборот, творческая фантазия может быть необыкновенно мощной, и тогда рождается нечто эпическое: «Дед рассказывал мне уйму историй о русской революции». Но на пути между первым проблеском идеи и сценарием, изложенным на 120 страницах, ваша история должна получить четкие очертания. Ей предстоит обрести форму, наполниться персонажами, обогатиться образами и эмоциями. От того, насколько хорошо вы с этим справитесь, зависит, каким станет ваш сценарий: маловразумительным, вполне достойным или даже блестящим.

Самое начало работы над сценарием — как, собственно, над любым произведением искусства — всегда сопровождается творческим хаосом. Незрелые идеи. Рыхлая сюжетная канва, которая может увязнуть в любом месте. Персонажи в основном предсказуемы, ведут себя непоследовательно, смотрятся плоско и слишком похожи на героев, виденных сотни раз. Вы сами еще не знаете, куда путь держать и как до цели добраться.

Дальнейшее сочинительство — продвижение от хаоса к порядку. Скорость процесса зависит от многого: как быстро вы пишете, каков уровень вашего сценарного мастерства, насколько вы дисциплинированы, насколько сложна идея, каков объем необходимых изысканий, как вы оцениваете собственный творческий потенциал. Некоторые быстры у умом, собраны и фонтанируют идеями — только успевай записывать. Другие — тугодумы, они долго осмысливают, взвешивают, пережевывают, раскладывают по полочкам. Законы творческого мышления не укладываются в единожды выбранные нормативы. Не подобрать верного алгоритма, который подошел бы всем и каждому.

## ПОИСК ИДЕЙ

Откуда черпать идеи?

Наш мир драматичен и противоречив, а потому все время преподносит нам удивительные сюжеты, захватывающие мысли,

интригующие темы. Собственно, ваша профессиональная подготовка начинается именно с поиска догадок, намеков, тонких путеводных нитей — поиска того, что может послужить основой для сильного сценария. Многие кинодраматурги находят идеи в газетных статьях — как правило, они переполнены животрепещущими вопросами, конфликтными и скандальными историями, рассказами о человеческих судьбах и характерах. В вашей собственной семье — хороша она или плоха — складывается великое множество ситуаций, к которым стоит присмотреться. Дружеские привязанности, брачные связи, трудности на работе — будь то личный или даже чужой опыт — все может пойти в дело. Толчком к началу может послужить любое событие, взятое из собственной биографии и из жизни друзей, — от увлекательного приключения до несчастного случая. Мечты, фантазии, надежды, цели, равно как и неудачи, разочарования, предательства, — все обращайтесь на пользу своему творческому процессу.

Огромное количество жизненных ситуаций и наличие хорошей доли воображения — вот два обстоятельства, которые в совокупности способны привести вас к новым замыслам. Просто задайте себе вопрос «А что если...»: «А что если я уехала бы с ним в Африку?», «А что если я согласился бы работать в Ливане тогда, незадолго до бомбардировок?», «А если я поступил бы в ту закрытую школу для богачей и мои родители вдруг разорились бы?»

У многих сценаристов имеются записи с набросками историй. Одни аккуратно заносят их в специальные файлы и хранят в компьютере. У других они записаны на чем придется и разбросаны где попало. Кто-то хранит сотни остроумных замечаний, и каждое сформулировано одной строчкой. Любая из этих историй может напомнить о себе и начать подстегивать ваше воображение. В конце концов она *потребуется*, чтобы ее рассказали.

## КАК УПОРЯДОЧИТЬ ИДЕИ

Существует множество способов начать писать сценарий и множество способов упорядочить свои мысли. Кто-то нуждается в дополнительном времени, чтобы обдумать идею, — он переберет несколько вариантов, прежде чем записать ее. В любом



случае крайне важно зафиксировать замысел на бумаге, дабы понять, что у вас есть, и решить, куда двигаться дальше. Кроме того, записывая мысль, вы освобождаете в уме место для появления следующей идеи. Одна мысль цепляет другую, и — эврика! — история начинает обретать форму.

Сценарий можно разделить на пять основных компонентов: главные сюжетные линии, персонажи, ключевая тема и ее идея, изобразительный ряд, диалоги.

Перечисленные элементы формируются на разных этапах процесса работы в зависимости от предпочтений сценариста. Кто-то может начать с создания и разработки образов героев, поскольку он силен именно в этом. И тогда история разворачивается, исходя из представлений сценариста, как мыслят и действуют его персонажи. Другой следует за сюжетом. Ему интересна последовательность событий. Он любит, когда происходит что-то динамичное, когда персонажи делают что-то необычайное. Мысли третьего заняты какой-то определенной идеей, которую он хотел бы изучить в первую очередь. Скажем, его волнуют нравственные вопросы, такие как справедливость, самобытность, порядочность, или, напротив, ему интересно исследовать притягательную власть алчности и продажности.

Вы вольны начать с любого компонента сценария, но они должны сойтись в одной точке. А поскольку все основные элементы взаимосвязаны, то нельзя работать над персонажами и не учитывать идейную составляющую, невозможно продумывать сюжет и не представлять все нюансы изображения. Потому вам потребуется свести воедино все разрозненные мысли, но при этом постараться сохранить живость воображения, чтобы оставалось вдоволь возможности развивать фабулу, менять темы и придумывать новые образы.

Для этого сценаристы записывают свои мысли на карточках.

## РАБОТА С КАРТОЧКАМИ

Сюжет редко является сценаристу в готовом виде, поэтому важно найти удобный способ быстро фиксировать, систематизировать, группировать и перегруппировывать обрывки идей, которые

будут приходить вам в голову. Многие используют карточки либо записывают все в тетрадях на кольцах — это помогает приступить к работе. Картонные карточки для записей бывают разных цветов, их легко хранить, сортировать, менять, в них есть все, что благоприятствует творческому процессу.

Большинство сценаристов покупают именно разноцветные карточки. Дабы упорядочить мысли, за каждым элементом сценария закрепляют свой цвет. Допустим, вы пишете детективную историю. Белые карточки используются для сцен расследования. Розовые — для любовной линии между детективом и свидетелем. Желтые — для заметок о персонажах, включая их биографии, отношения, приметы внешности и характерные привычки. Голубые карточки могут отвечать за изображения и зрительные образы, например неприветливые улицы Нью-Йорка («Таксист»), образ воды («Английский пациент»), образ пустыни («Вавилон», «Сириана»), разные картинки, делающие для зрителя увлекательной поездку героев на машине («Криминальное чтиво», «Маленькая мисс Счастье»). Фиксация заметок на карточках бывает краткой («встревожена, звонит в полицию») или развернутой, когда подробно описывается действие и передается атмосфера кадра. Можно завести отдельные карточки, куда сценарист будет заносить результаты своего изучения той или иной темы, например детали криминалистики: что происходит на месте преступления, на чем детективы обычно обнаруживают отпечатки пальцев, что собой представляет пороховой след и где его находят.

Поскольку творческий процесс движется от хаоса к порядку, вы подсознательно начинаете искать связи между карточками. И вдруг вы обнаруживаете, что запись о деловых отношениях между персонажами каким-то образом перекликается с записью об отчаянной страсти к наживе героя, а все вместе вписывается в изображение побед и поражений на нефтяных месторождениях («нефть»). Таким образом, вы уже осознанно перетасовываете карточки, когда нужно добиться целостности сюжета, изобразительного ряда и эмоционального строя. А чтобы произвести наилучший драматический эффект, вы

будете сортировать карточки в поисках самого удачного места для любовной сцены («Зачарованная», «Горбатая гора», «Когда Гарри встретил Салли», «Миллионер из трущоб»).

Использование карточек помогает генерировать новые идеи и находить естественные взаимосвязи с другими замыслами. Такой метод работы не позволяет вам форсировать творческий процесс, то есть когда вы пытаетесь сочинить сценарий, не будучи готовым к этому. Не придется заставлять себя придумывать какую-то часть истории, с которой еще не все ясно. Карточки разрешают вертеть идею всевозможными способами, представляя ее из акта в акт, из сцены в сцену, — до тех пор, пока не почувствуете, что все сошлось и она заняла свое место.

Многие прикрепляют карточки на пробковую доску, меняют местами, ежедневно выискивая новые возможности — свежие связи и расположение эпизодов. Некоторые вносят информацию с карточек в компьютер.

Конечно, метод работы с карточками может пугать тем, что у вас на руках оказывается набор разрозненных фрагментов, не подчиненных общему порядку. Так это выглядит на начальном этапе, однако чуть позже вы научитесь находить между записями закономерные связи. И тогда ваша история появится сама собой, как естественное и захватывающее художественное открытие.

Заранее трудно сказать, сколько карточек вам понадобится, пока сюжет, персонажи, тема и изобразительный ряд не обретут форму. Их может быть пятьдесят, их может быть несколько сотен. Но в какой-то момент история начнет сама умолять вас записать ее. И тогда наступит время срочно набросать краткое содержание сюжета, то есть *аутлайн* сценария.

## АУТЛАЙН

*Аутлайн* представляет собой всего лишь краткое содержание — буквально по несколько строк — каждой сцены. Практически из этих сцен, которые располагаются в хронологической последовательности, складывается схема сюжета будущего

сценария. Вы можете записать аутлайн на нескольких листах бумаги, набрать на компьютере или занести в тетрадь на кольцах. Допускается выделять на каждую сцену до одного абзаца и даже до одной страницы. Завершенный аутлайн иногда достигает от 50 до 100 предложений. Однако вы сами вольны решать, нужно ли вам до начала работы над полным текстом сценария расписывать детально в аутлайне все основные сцены.

Допустим, вы набрасываете эскиз завязки фильма «Маленькая мисс Счастье». Посмотрим, что могло бы из этого получиться.

ОЛИВ раз за разом пересматривает запись трансляции конкурса «Мисс Америка». Она копирует жесты победительницы.

ШЕРИЛ едет в больницу, чтобы забрать ФРЭНКА. Перебинтованные запястья Фрэнка, всеобщее беспокойство о возможности рецидива.

Фрэнк приезжает в дом Шерил, встречает ДУЭЙНА. Они будут делить одну комнату. Напряжение нарастает.

Время обеда. Телефонный разговор РИЧАРДА — начало небольшой побочной линии об издании его книги.

К обеду присоединяется Олив. Упоминание о том, что дед помогает ей готовиться к конкурсу.

Телефонный звонок. Оказывается, победительница местного этапа конкурса дисквалифицирована. Теперь Олив на ее месте.

Споры о том, когда им выезжать, чтобы успеть к соревнованию, кто именно поедет и прочее.

Изложенной информации вполне хватит, чтобы начать писать сценарий, хотя каждый автор работает по-своему. Одни

предпочтут сразу добавить в описание сцен больше подробностей — так сказать, детализировать сюжет и персонажей. Другие начнут переписывать аутлайн по мере того, как их будут посещать свежие мысли. Третьи, как только в их воображении возникают какие-то сцены, быстро их фиксируют, а аутлайн используют лишь в качестве путеводной нити, чтобы в дальнейшем не запутаться в сюжетных линиях.

## ТРИТМЕНТ

Некоторые авторы вместо записи на карточках и изложения аутлайна используют *тритмент*, то есть краткое содержание всего сценария. В Голливуде тритмент бывает двух видов.

**Вариант первый** — когда тритмент выполняет функцию презентационного документа, предназначенного для того, чтобы продемонстрировать все перспективы будущего сценария и быстро заинтересовать им предполагаемого покупателя. В данном случае тритмент — не инструмент сочинительства, а инструмент продажи. Обычно тритмент первого вида содержит *логлайн* в одно предложение, синопсис на нескольких страницах (от одной до трех), *маркетинговый крючок*.

*Логлайн*, или аннотация, — квинтэссенция сюжета, выраженная в одном или двух предложениях. Обычно в логлайне содержится сжатая информация о главном герое: кто он есть, какова его цель, с какими конфликтами и ситуациями ему приходится иметь дело и кому он противостоит. Кроме того, в логлайне указывается время действия (если оно не настоящее). Сценаристы прибегают к помощи логлайна в следующих случаях: во-первых, чтобы ориентироваться в дальнейшем процессе работы, не сбиться с сюжета и не запутаться в характеристике протагониста, во-вторых, в качестве рекламного средства для привлечения внимания продюсера и зрителя. Логлайн не предназначен для полного пересказа всего сюжета, и в нем никогда не раскрывается концовка истории — финал всегда должен оставаться для зрителя неожиданным.

Логлайн к фильму «Челюсти» может выглядеть так:

В выходные по случаю Дня независимости акула становится угрозой для прибрежного городка.

Вот вариант логлайна к картине «Маленькая мисс Счастье»:

Несмотря на множество препятствий, Олив и ее семья полны решимости добраться на конкурс «Маленькая мисс Счастье» вовремя.

Логлайн представляет собой маркетинговый инструмент, который должен зацепить продюсера своим уникальным содержанием и запоминающейся удобоваримой формой. Благодаря такой подаче продюсеры мгновенно переваривают нужную информацию и соглашаются прочесть ваш сценарий. Позже логлайн используют в рекламе для продвижения фильма, а потом — на киноафишах, чтобы вызвать любопытство у зрителя.

*Маркетинговый крючок* — им может служить абсолютно все, что способно заинтриговать зрительскую аудиторию. В «Трансформерах», «Истории игрушек» и «Броске кобры» маркетинговым крючком выступают игрушки. В «Человеке-пауке» и «Железном человеке» — возможность для кинозрителя познакомиться с миром комиксов. Маркетинговый крючок «Вестсайдской истории» можно сформулировать так: «Современные Ромео и Джульетта в бандитской среде Нью-Йорка». Иногда маркетинговый крючок объединяет в себе два элемента, уже имевшие успех. Если бы вы делали фильм о кровожадном африканском льве, убивающем людей, то могли бы написать: «Настоящие “Челюсти”, сбежавшие “Из Африки”».

**Вариант второй** — когда тритмент выполняет функцию поэпизодного плана будущего сценария. Некоторые авторы прибегают к этому приему на раннем этапе, при разработке истории. Записывается тритмент в виде короткого рассказа — от 8 до 15 страниц.

Фактически это синопсис, содержащий начало, середину и конец сюжета. Тритмент второго вида — творческий инструмент сценариста. Последний может использовать тритмент

самыми разными способами. Например, вы сразу придумали практически полноценную историю — в таком случае поэпизодный план дает вам возможность записать все составляющие сюжета в осмысленной последовательности. Затем вы перечитываете эпизоды и оцениваете получившуюся у вас линию повествования: логично ли выглядит история, как она развивается, имеет ли она четкое направление. Если одно событие не вяжется с другим, возможно, вы переключились на побочную тему, не имеющую отношения к сюжету. Если история застыла, поэпизодный план поможет разобраться, где именно не хватает действия. Если кульминация выглядит недостаточно вразумительной, благодаря тритменту вы поймете, в каком месте сюжет не проработан и почему он пробуксовывает на пути к концовке.

Некоторые авторы, когда у них буквально зашкаливает воображение, используют тритмент для воспроизведения своего рода потока сознания. Они на пяти страницах будут расписывать атмосферу, царящую в комнате, или причины, по которым двух героев тянет друг к другу, — а содержание последующих восьми сцен уместят в две строки. Таким образом, поэпизодный план позволяет запечатлеть на бумаге первый всплеск вдохновения, положивший начало всей истории. Тритмент дает сценаристу неограниченные возможности: генерировать потоки идей, следить за последовательностью ведения диалогов, контролировать стиль повествования.

С помощью поэпизодного плана вы сможете увидеть слабые стороны своей истории, что в дальнейшем позволит вам лучше изложить сюжет. Старайтесь не задавать жестких рамок: ваше изложение истории должно поддаваться правке, поскольку вам так или иначе придется менять и совершенствовать сюжет. Для некоторых сценаристов то, что написано однажды, становится *законом*. Есть некая прелесть в аккуратной странице, заполненной гладкими строчками с красивыми словами, — аккуратной, даже когда история окончательно не выстроена. Если это ваш случай, пишите на обороте черновиков. Позже, когда захочется скомкать и выбросить свои записи, вы избавитесь

лишь от листа использованной бумаги. Это даст вам свободу вносить изменения в эпизодный план, пока вы не почувствуете, что все стоит на своих местах — история понятна, интересна и хорошо структурирована.

## ВЕДЕНИЕ ДНЕВНИКА

Хотя тритменты хороши для общего понимания истории, они мало помогают в развитии персонажей и тем. Поэтому некоторые авторы, прежде чем взяться за сценарий, ведут дневники. С помощью дневника сценарист может исследовать своих персонажей и выбранные темы так же, как собственную жизнь и возникающие в ней проблемы.

Подобно тому как в личном дневнике раскрываются сокровенные мысли, дневник, предваряющий работу над сценарием, помогает вам познать суть персонажей, увидеть их облик и услышать голоса — узнать, о чем они думают, что чувствуют, что их беспокоит, к чему они равнодушны, как реагируют на происходящее.

Дневник нужно вести от первого лица, будто вы и есть персонаж, описывающий события своей жизни и свои мысли. Либо ведите рассказ от третьего лица, как если бы действующие лица были вашими друзьями или людьми, за которыми вы наблюдаете. Дневник должен содержать описание как самого персонажа, так и его действий и связей с внешним миром. Например, следует вносить ответы на такие вопросы: сколько зарабатывает герой? какая у него семья? в какой школе он учился?

Вы можете создать персонаж, ведя записи о людях, которых знаете, и описывая, чем ваш герой на них похож. Поразмышляйте об интересующих вас чертах характера. Почему персонаж ведет себя так, а не иначе? Напишите, что чувствуете к женщине, бросившей вас пять лет назад, и положите этот опыт в основу истории. Вспомните свой курортный роман и занесите детали, которые дадут истории новый поворот. Пока вы прорабатываете идеи, внутри вас нарастает творческий подъем. Чем сильнее вы себя заводите, тем больше идей вас посещает. Быть может, вы используете их сразу. Но не исключено, что они повлекут вас



куда-то еще. Сценарий состоит из идей, и их нужно прорабатывать так же, как сюжет и персонажей.

Если тема сценария — влияние насилия, которое распространяется, словно зараза («Вавилон»), то в дневнике вы можете описать, как разными путями и на разных уровнях насилие влияет на жизнь персонажей. Проанализируйте, почему привлекательность насилия имеет столь всеобъемлющий характер. Исследуйте, как сближает разных людей идея насилия, объединяя их в условиях войны и в бандитской среде.

Ведя дневник, вы обнаружите, что по мере развития истории возникают новые вопросы. Скажем, один из ваших персонажей — полицейский и вы понимаете, что вам не хватает знаний о полицейских расследованиях. Или часть действия происходит в Нью-Йорке, а вы не были там уже лет двенадцать. Вам требуется больше информации.

## ПОИСК ИНФОРМАЦИИ

Создание сценария — это возвратно-поступательное движение между воображением и логикой. Любой истории, даже научно-фантастической, присуща внутренняя закономерность, которая должна выглядеть разумной. Нередко подготовка к написанию сценария требует поиска информации.

Например, у автора есть сцена в операционной, а он понимает, что видел операции лишь по телевизору и в кино. Он задумывается, так ли на самом деле выглядят операционные. Возможно, придется провести какое-то время в больнице, найти хирурга, который согласится показать, как все устроено, и, быть может, позволит присутствовать на операции, чтобы сцена выглядела правдоподобной.

Допустим, сценарист выбрал в качестве места действия небольшой город, хотя сам вырос в Нью-Йорке, а всю сознательную жизнь провел в Лос-Анджелесе. Он осознает, насколько мало ему известно о провинциальной жизни, и решает провести несколько недель в маленьком городке. Побродить по улицам, поговорить с местными жителями, проникнуться атмосферой.

Скажем, сценарист пишет о первых бандах Нью-Йорка («Банды Нью-Йорка»), или о Берлине 1950-х годов («Чтец»), или о космическом полете («Аполлон-13»). Факты, найденные в ходе исследований, повлияют на то, в каком направлении будет развиваться та или иная история. В ряде случаев, если факты не будут тщательно проверены и отобраны, история может не сложиться.

Исследование темы предусматривает работу в библиотеках. Просматривайте книги, статьи, дневники, газеты, не бойтесь обращаться за помощью к библиотекарям, которые подберут вам и другие источники.

Пользуйтесь консультациями специалистов в интересующей вас области. Возможно, если вы взялись писать о человеке с психическим расстройством («Человек дождя», «Игры разума»), вам потребуется завести знакомство с клиническим психологом. Когда вы принимаетесь за историю, связанную с конкретным историческим событием («Мюнхен», «Отель “Руанда”»), вам, кроме всего прочего, надо будет расспросить очевидцев — их свидетельства помогут правильно передать не только факты, но и переживания персонажей.

Иной раз важен личный опыт: чтобы по-настоящему что-то понять, испытайте это на себе. Люди живут в абсолютно непохожих мирах. Лексикон, система взаимоотношений, опасные ситуации, эмоциональные проблемы резко различаются в разных социальных средах и у людей разных профессий — врачей, ковбоев, учителей, художников, ученых. Чем занимается конкретный человек в свободное время: что пьет после работы, принимает душ вечером или утром — все это часть важных деталей, делающих персонаж правдоподобным.

В процессе поиска информации выявляется словарный запас персонажа. Куда ваш герой отправится на ужин: в ресторан, фешенебельный ночной клуб, бистро, закусочную, закрытый клуб? На чем играет персонаж: на скрипке или фиддле\*? Если

---

\* *Фиддл*, или народная скрипка (англ. fiddle — скрипка), — старинный струнный смычковый инструмент, который используют в этнической музыке.

вашему герою захочется выпить, он пойдет в бар, паб, таверну или лаундж-кафе? Дело в нюансах. Автор, исходя из занятий и культурного багажа своих персонажей, должен понимать, какими событиями насыщена их жизнь и какими деталями они себя окружают. Более того, ему нужно выяснить, как эти детали меняются в зависимости от исторической эпохи и места проживания героев.

Поиск информации может занять несколько часов, несколько дней или несколько лет. Некоторые сценаристы рассказывают, что исследование темы отнимает иногда месяцы работы, но, собрав все факты, они пишут сценарий очень быстро. Другие, напротив, не в состоянии закончить сценарий именно потому, что им не хочется тратить время на изучение материала. Бывает, что творческим людям претит заниматься не вымыслом, а фактической стороной жизни, но они не учитывают, какое количество сценариев проваливается из-за отсутствия фактуры.

Хорошо, если ваша история будет основана на том, что вы знаете. Когда вы работаете над темой, которой хорошо владеете, тогда и сценарий выглядит правдоподобным, тогда и в фильме прозвучат личные авторские интонации и ваш голос ни с чьим не перепутают. Однако в большинстве случаев потребуется предпринять некоторые усилия, чтобы конкретные детали в жизни героев выглядели бы достоверными, а их речь безошибочно бы их характеризовала.

## ДЕРЖИТЕ ДИКТОФОН РЯДОМ

Перед тем как приступить к созданию полноценного сценария, вы, скорее всего, проделали хотя бы часть описанной выше предварительной работы. Теперь вы начинаете замечать, что ваши персонажи заговорили с вами. Если так и происходит, то доставайте диктофон или любое цифровое записывающее устройство и попробуйте еще один прием.

Каждый день своей жизни вы проводите время в разговорах. Это стало привычным делом. Наговаривайте все на диктофон — это оказывает раскрепощающее действие и позволяет

формулировать мысли легко и непринужденно. Предположим, вы обдумываете фрагменты диалога, который ведут герои. Вы слышите их голоса. Но говорят они так быстро, что вы едва успеваете записывать. А может быть, в это время вы ведете машину или стоите в пробке. Возможно, вы проснулись среди ночи с готовым куском диалога. Если у вас созрело соображение по поводу сценария — неважно какое и при каких обстоятельствах, — записывайте его, пока не забыли. Диктофон позволяет фиксировать слова и идеи, когда бы они ни пришли вам на ум. Вдобавок, в отличие от текста, записанного на бумаге, вы всегда сможете прослушать, *как* звучат ваши слова, и представить, как это будет проговариваться на экране.

Вы можете поэкспериментировать с диалогом, чтобы тоньше выразить определенную точку зрения, полнее раскрыть определенные темы, развить взаимоотношения персонажей. Порой диалог всплывает в сознании в уже законченном виде. Иногда, пока работаете над чем-то другим, вы вдруг слышите отдельные, но очень важные слова или обрывки фраз.

Конечно, в работе с диктофоном есть свой недостаток: приходится расшифровывать записи. Однако совсем не требуется переписывать все подряд. Если вам точно нравится какая-то запись, перенесите ее на бумагу. Если нет, оставьте ее в покое, но не удаляйте. Позже вам захочется вспомнить, что послужило вдохновением для диалога, либо понадобится восстановить логическую связь между разными идеями — и тогда вы прослушаете запись снова. Бывает важно вернуться к отложенному тексту, чтобы понять, почему изначально слова легли именно в таком порядке.

## ПРОСТО ПИШИТЕ

Вы решили пропустить все подготовительные способы, позволяющие упорядочить идеи сценария. Вы хотите сразу приступить к делу и начать писать текст. Есть очень сильные сценаристы, прибегающие к такому приему.

Иногда у автора бывает большой творческий прорыв и идеи идут одним махом с первой попытки. Тогда перед внутренним

взором сценариста проходит весь фильм целиком. Если такое случилось с вами — начинайте *писать* сценарий немедленно. В какой-то момент вы можете впасть в творческий ступор, тогда понадобится один из вышеуказанных способов. В противном случае — если не впали — просто сидите и пишете.

Допустим, вы начинающий сценарист. Вы готовы взяться за свой первый сценарий, но мысль, что придется писать более 100 страниц текста, ложится на душу непосильным грузом. В таком случае, если у вас есть сюжет, без лишних раздумий и всякой подготовки начинайте записывать историю в сценарном формате, а затем уже переделывайте ее.

Пока вы не нащупаете подходящий стиль работы, естественно, вас будут одолевать самые разные страхи. Смогу ли я написать целый сценарий? Не пустая ли это трата сил? Сколько времени мне понадобится?

Но стоит выдать около 120 страниц текста — неважно, хорошего или плохого, — и вы избавляетесь от мучительного сомнения типа «справлюсь ли я?». Поскольку вы еще не овладели тайнами мастерства, вряд ли первый вариант окажется удобным. Зато в нем могут быть сцены, полные художественной силы, и превосходные диалоги. Возможно, вам придется начать все заново, оттачивая и облагораживая свою историю. Но осознание, что однажды у вас уже получилось, делает второй заход более простым.

Между тем большинство опытных сценаристов досконально прорабатывают сюжет и персонажей, прежде чем взяться за текст. Чем больше времени тратишь на подготовку, тем быстрее пишешь сам сценарий. Возможно, вы решите приступить к тексту, для начала применив все предварительные приемы. В таком случае, начав писать, не останавливайтесь. Некоторые сценаристы, приступив к работе над текстом, не переписывают и не оттачивают его, пока сценарий не будет готов. Они понимают: если работа пошла, неразумно прерывать ее, исправляя грамматические ошибки, вылавливая опечатки и экспериментируя с разными вариантами отдельной сцены. Важно просто писать и закончить.

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ

Мы живем в век информации. Большинство авторов работают на компьютерах. Вполне естественно, что появилось множество видов программ, обеспечивающих помощь в создании и редактировании сценариев. Я говорю не о программах для их форматирования, таких как Movie Magic Screenwriter, MovieMaster или Final Draft, а об обучающих сценарных программах, помогающих организовать рабочий процесс и подготовиться писать текст, например Blockbuster Джона Труби и Dramatica Pro. Некоторые сценаристы находят сомнительной пользу этих продуктов. По их ощущениям, принцип работы таких программ похож на принцип рисования по номерам: сценаристу указывают, куда поместить то или иное событие, и убеждают, что следование системе приведет к созданию «идеального» сценария. Другие авторы, напротив, считают, что эти программы подстегивают творческий процесс, помогают, не сбиваясь с пути, определять последующие шаги работы.

Давайте выясним, на что способны сценарные программы, в каком случае они приносят пользу и чего стоит остерегаться.

По меньшей мере эти программы помогут вам упорядочить мысли и собрать всю информацию в одном месте. В отличие от карточек или блокнотов с многочисленными записями, все данные, связанные с историей, персонажами, замыслом и темой, находятся вместе и их можно перерабатывать по мере возникновения новых идей.

Программа для создания сценариев поможет не упускать из виду вопросы, к которым вам следует обращаться в процессе работы. Существуют сотни, если не тысячи механизмов, заставляющих сценарий работать. У опытных авторов эти механизмы срабатывают почти автоматически, чего нельзя сказать про начинающих сценаристов. В хорошей сценарной программе обязательно предусмотрен ряд вопросов. Тщательно ли вы проработали биографии персонажей? Каковы отличительные черты главного героя и второстепенных персонажей? Знаете ли вы, чего хотят ваши персонажи и как они собираются этого добиться? Какие проблемы предстоит разрешить вашим героям?

Логично ли выглядят решения, которые принимают персонажи? В чем суть драматического конфликта? Кто ваша аудитория?

Хорошая программа действует как партнер, помогающий вам не застревать в собственных размышлениях, а двигаться вперед. Большинство сценарных программ содержит определение специальных терминов, анализ успешных сценариев, а также информацию о том, как части сценария взаимодействуют друг с другом. Словом, это одновременно и писательский, и учебный инструмент.

Некоторые программы дают возможность для игры воображения. Многие из них так упорядочивают материал, что вы видите связи между элементами внутри сценария. Большинство задают проверочные вопросы на различных этапах создания истории.

Часть вопросов, заложенных в качественных сценарных программах, напоминает те, которые вы найдете в конце каждой главы моей книги. Вопросы задаются для того, чтобы автор не упускал нюансы, заставляющие сценарий работать.

Помните, что любая программная система основана на драматургическом подходе своего создателя. Чтобы эффективно использовать программу, нужно познакомиться с терминологическим словарем ее автора. Возможно, прежде чем взяться за текст сценария, придется определиться с дефинициями.

В основу программы всегда заложена определенная логика. Компьютерная программа должна быть построена рационально, в то время как ваш подход к созданию сценария не обязательно окажется столь же рассудочным. Скажем, вы можете приступить к проработке персонажа, отталкиваясь от фрагмента диалога или исходя из активности и жизненного ритма действующего лица, или вас вдохновит цвет платья героини. Однако, взявшись тестировать своих героев с помощью программы, вы каждый раз будете видеть одни и те же вопросы — и можете прийти к выводу, что существует лишь один путь создания сценариев. Программа не может учитывать сотни разнообразных (и нестандартных) отправных точек воображения, равно как и тысячи всевозможных способов создать хороший сценарий.

В конце концов, пробуя любой метод, вы решаете, эффективен ли этот инструмент для вас. Всякая система хороша ровно настолько, насколько мастерство автора позволяет ее использовать. Когда сценарист просто заполняет пробелы, в результате получается так называемый пригодный для работы сценарий, однако он наверняка окажется неоригинальным и предсказуемым. Если определенный метод не помогает формировать и структурировать историю, придумывать интересных, впечатляющих персонажей, значит, он вам не подходит. Хорошая система отличается гибкостью и оставляет пространство для собственных экспериментов. Она призвана быть творческим партнером, помогающим проникнуть в суть процесса создания сценария.

## ЕДИНСТВЕННО ПРАВИЛЬНОГО ПРИЕМА НЕТ

Многие авторы выбирают различные способы для создания разных сценариев. Искусство письма, помимо всего прочего, подразумевает владение разнообразными приемами, помогающими вникнуть во все подробности своего повествования. Не действует один способ, значит, получится с другим. Но не забывайте: технические приемы и известные методы служат одной единственной цели — написать сценарий. У некоторых авторов в голове крутятся сотни идей, собраны тысячи карточек, но нет ни одного сценария. Все вспомогательные средства в какой-то момент должны подвести вас к тексту. Создание сценария требует от вас не только знаний и мастерства, но и творческих усилий: вам придется найти особенные интонации, проявить всю свою проницательность, на многое взглянуть под новым углом зрения, задействовать личный опыт и оригинальное мироощущение. Любые методы, помогающие написать и отточить текст, способствуют и вашему художественному созреванию.

## ПРИВЕРЖЕННОСТЬ ПИСАТЕЛЬСКОМУ ДЕЛУ

Многие сценаристы, особенно новички, говорят: «Не люблю писать — люблю, когда все написано». Весь процесс — вынашивание замысла, сочинение текста, продажа готового сценария — длится



слишком долго. И если вам не по душе писательский труд, если само сочинительство не приносит радости, то придется столкнуться с массой неприятных моментов. Вам предстоит пройти через периоды неопределенности и не раз испытывать смятение духа. Не могу умолчать о неизбежности многочисленных переписываний — от них никуда не деться, — прежде чем сценарий будет готов предстать перед потенциальным покупателем.

Литературный труд — тяжелый процесс, и если автор остается ему верен, то сценарий будет продвигаться. Это означает, что сценаристу требуется самодисциплина, которая придаст его работе постоянство и систематичность. Профессиональные авторы пишут каждый день — иногда по два часа, иногда по восемь. Любителям, как правило, на ежедневный писательский труд не хватает или времени, или денег, однако те из них, кто собирается стать хорошим писателем, стараются придерживаться определенного порядка. Каждый сценарист организует свое время по-разному: кто-то встает очень рано, в пять или шесть утра, и пишет несколько часов до основной работы, кто-то пишет вечером, часто до поздней ночи, кто-то — только по выходным, выделяя на это несколько утренних часов. Не столь важно количество затраченных часов, сколько сам факт, что вы пишете.

В большинстве случаев творческий процесс длится гораздо дольше ожидаемого. Может потребоваться несколько лет и больше, чтобы ваша история заиграла и превратилась в полноценный сценарий. Не ждите, что это случится через неделю или месяц, в противном случае перед вами годы разочарований.

Каждому автору требуется свой срок работы над сценарием. Один затрачивает от момента зарождения идеи до завершения первого варианта от полугода до года. Другому нужен год — а может быть, и три года или даже пять лет, — чтобы написать свой первый сценарий, все последующие делаются им за год или чуть более. Я знаю авторов, которые пишут сценарии за несколько месяцев, но в основном, конечно, нужно гораздо больше времени. Переработка отнимает еще пару месяцев — или пару лет. Не существует строгих временных рамок, в которые вы должны втиснуть сроки создания своего сценария.

И творческий путь у каждого свой.

## ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

### Вопросы, которые помогут вам в работе над сценарием

По какой-то причине вы решили создать сценарий. Вам важно сохранить творческий запал. И вам необходимо понять, каких правил придерживаться, чтобы наилучшим образом привести свои мысли в порядок перед тем, как начнете писать текст. И в том и в другом вам помогут предложенные вопросы. Постарайтесь ответить на них, прежде чем приступите к работе над сценарием.

- Что именно вызывает во мне желание написать эту историю?
- Какую информацию нужно собрать, чтобы рассказать эту историю?
- Продумал ли я все элементы сценария: сюжет, тему, персонажей, изобразительный ряд, диалоги?
- Слышу ли я голоса своих героев? Разговаривают ли они со мной так, чтобы я мог просто записывать за ними? Будут ли написанные мной диалоги *живыми*? Передадут ли они речь *настоящих* людей? Смогу ли я, пользуясь стилистическими, синтаксическими и лексическими особенностями, передать индивидуальную манеру речи каждого персонажа?
- Достаточно ли я изучил все тонкости сюжета? Посвятил ли я нужное время разработке характеров героев? Не तोплюсь ли я со своим желанием быстрее начать писать текст?
- Придумывал ли я сюжет и персонажей, механически следуя определенным правилам? Или позволил, ни во что не вмешиваясь, чтобы каждый герой появился в моем воображении сам собой?
- Ставлю ли я во главу угла свой творческий азарт, художественную сторону дела — все то, что я действительно хочу выразить? Или меня слишком волнуют вопросы, как продать будущий сценарий, будет ли фильм, снятый

- по нему, кассовым, сколько денег я заработаю и стану ли знаменитым? Не начать ли уже репетировать — при ненаписанном сценарии — благодарственную речь на церемонии «Оскара» или дожидаться хотя бы номинации?
- Помню ли я, что важно сосредоточить внимание не на быстрых результатах, а на процессе создания сценария?

## Упражнения. О чем стоит подумать

1. Посмотрите свой любимый фильм и составьте аутлайн, то есть его краткое содержание. А теперь распишите это краткое содержание на карточках. Сделайте к фильму синопсис и тритмент (поэпизодный план). Затем повторите то же самое с собственной историей. Какой из этих приемов вы находите наиболее творческим и полезным?
2. Потренируйтесь с диктофоном, запишите на него свои мысли, основную сюжетную линию, фрагменты диалогов. Помогает это или мешает творческому процессу?
3. Посмотрите несколько фильмов. Есть ли в них сцены, требующие доработки деталей с точки зрения достоверности? Если бы вы писали одну из этих сцен, как вы искали бы нужную для нее информацию?

## ГЛАВА 2

# ТРЕХАКТНАЯ СТРУКТУРА: ДЛЯ ЧЕГО ЭТО НУЖНО И ЧТО С ЭТИМ ДЕЛАТЬ

Вы сценарист. Вы продумали историю и только что закончили 115 страниц своего сценария. Сценарий хороший. И вы знаете, что он получился. Вы показали его нескольким друзьям и услышали от них, что сценарий великолепен и даже заслуживает «Оскара». Но вас не покидает гнетущее чувство, будто что-то не так. Кажется, где-то — возможно, во втором акте — некоторые элементы выбиваются из общей картины. Что-то не складывается. Вы начинаете сомневаться в своем детище.

Вы продюсер, который отчаянно хочет снять фильм по конкретному сценарию. Самобытный сюжет, забавная история, и на главную роль идеально подошел бы один из самых звездных актеров. Однако сам сценарий выглядит несколько бессвязным, финал в нем намного лучше начала, и сюжет как будто переполнен персонажами. Вам не хочется упустить сделку, но и брать на себя обязательство, если проект окажется провальным, вы не можете.

Вы исполнительный продюсер студии. До начала съемок осталось три недели. Сценарий до сих пор раздут до 138 страниц, второй акт пробуксовывает, вдобавок кинозвезда недовольна, как во втором акте развивается характер ее персонажа.

Перечисленные ситуации вполне стандартны, но их нужно решать, чтобы сделать из просто хорошего отличный сценарий. Проблема не в том, плоха или хороша история, а в том, как она выстроена, поскольку речь идет в основном о добротности конструкции. Структуру сценария нужно дорабатывать. С чего начнем?

## СТРУКТУРА ИЗ ТРЕХ АКТОВ

Работа по созданию текста и его переработке требует одновременно и четкого видения общей картины, и особого внимания к деталям. Как и сам сценарий, писательский процесс имеет начало, середину и, к счастью, конец.

Сочинительство и переделка хорошего сценария включает в себя поиски выверенной структуры, на которую будет опираться история. Следовательно, надо выстроить сюжет таким образом, чтобы в нем была ясность, чувствовались развитие и движущая сила. Именно поэтому стоит найти такие сюжетные повороты, которые заставят завладеть вниманием зрителей с самого начала фильма и будут держать их в напряжении до его конца, то есть необходимо придать истории драматургическую форму.

Композиция драматургического произведения — практически с первых дошедших до нас драматических образцов — стремилась к трехактной структуре. Будь то древнегреческая трагедия, шекспировская пятиактная пьеса, драматический телесериал с четырехактной структурой или телефильм с семиактной структурой\*, в основе мы видим все те же три акта — начало, середину и конец, то есть завязку истории в первом акте, развитие во втором, доведение до кульминации и развязку в третьем.

---

\* *Четырехактная структура* драматического телесериала подразумевает разбивку одного эпизода (серия) на тизер (короткое вступление) и четыре акта, каждый из которых завершается клиффхэнгером (здесь этот термин обозначает напряженный момент, когда повествование обрывается, оставляя зрителя в ожидании развязки), после него, по окончании каждого акта, делается перерыв на рекламную паузу; *четырехактная структура*, как правило, присуща процедуралам, то есть сериалам с вертикальным сюжетом, когда каждый эпизод (серия) имеет свое законченное содержание. *Семиактная структура телефильма* имеет тот же принцип: он состоит из тизера и семи актов, каждый акт завершается клиффхэнгером, или прерыванием действия на напряженном моменте, с переходом на рекламу; *семиактную структуру*, как правило, используют и в так называемых горизонтальных сериалах, то есть многосерийных телефильмах со сквозной сюжетной линией, когда каждая серия продолжает историю предыдущей. *Прим. науч. ред.*

Это одинаково относится к фильмам Европы, Австралии, Африки, Азии и Южной Америки. Ритм может быть разным. Например, обычно в неамериканских фильмах ритм более размеренный. В них может быть меньше конфликтных ситуаций, а история может развиваться в большей степени за счет персонажей, чем за счет сюжета. Но хороший фильм, где бы он ни был снят, все равно *вызывает ощущение трехактной структуры*, которая придает истории ясность и поддерживает в ней движущую силу (подробнее о роли движущей силы в построении сценария будет рассказано в четвертой главе).

Структура телевизионного произведения обусловлена вынужденными перерывами на рекламу: на ситком дают два акта, при трансляции двухчасового фильма отводится семь актов, для драматического сериала предусмотрено четыре акта. Но в хорошей телевизионной передаче, несмотря на принужденную разбивку, все равно сохраняется трехактная структура. По-прежнему четко видны завязка, развитие и развязка.

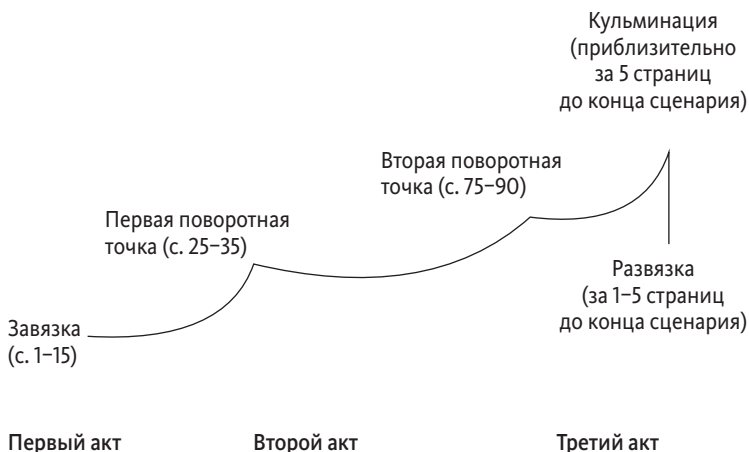
В художественном фильме нет необходимости в обязательной приостановке действия ради рекламы, но все равно его композиционное построение опирается на акты — такая структура способствует последовательному изложению сюжетных линий и доведению истории до логического конца. Поскольку эта особенность объединяет все формы драматургии, мои комментарии относительно структуры игрового кино будут касаться также телевидения, театра и даже интерактивного повествования\*.

Обычно в художественном фильме на первый акт приходится от 10 до 15 страниц завязки и около 20 страниц развития действия, второй акт содержит от 45 до 60 страниц, а довольно стремительный третий акт — от 20 до 35 страниц. Каждый акт несет определенную нагрузку и имеет свою направленность. Переход из одного акта в другой, как правило, совершается через действие или событие, называемое *поворотной точкой*.

---

\* *Интерактивное повествование*, или интерактивный сторителлинг, — мультимедийные проекты на стыке кинематографа и компьютерных игр, где зритель-игрок в определенной мере управляет действиями персонажей и влияет на развитие сюжета.

Трехактную структуру можно представить графически.



Посмотрим, как выглядит трехактная структура, изложенная в письменном виде.

### Первый акт

Завязка — с 1-й страницы приблизительно до 15-й.

Развитие действия: начало — приблизительно с 15-й страницы; конец — между 25-й и 35-й страницами.

Первая поворотная точка — приблизительно между 25-й и 35-й страницами.

### Второй акт

Развитие действия: начало — приблизительно с 35-й страницы; конец — страница 75-я, или 85-я, или 90-я.

Вторая поворотная точка — между 75-й и 90-й страницами.

### Третий акт

Развитие действия — приблизительно с 90-й страницы до 115-й или 120-й.

Кульминация — приблизительно за 5 страниц до конца.

Развязка — обычно за 3 или 5 страниц до конца.

Трехактная структура годится для любой драматургической формы. Благодаря такой структуре достигается согласованность всех частей сценария. Независимо от продолжительности сценария (короткометражный фильм, многосерийный телефильм, мини-сериал), примерно половина сюжета приходится на второй акт, около четверти (или чуть больше) — на первый акт и чуть менее четверти — на третий.

В сценарии художественного фильма средней продолжительности третий акт должен содержать по меньшей мере 18–20 страниц — этого довольно, чтобы передать драматургический замысел и напряженность акта. Если в третьем акте будет более 30 или 35 страниц, то история теряет силу, композиция и направленность действия распадаются. Однако есть третий акт «Крестного отца — 3». Здесь требовалось показать длинную череду убийств, поэтому он длится около 35 минут, но благодаря параллельному монтажу сохраняет насыщенность действия и драматизм.

Время, которое занимает каждый акт в сценарии, в конечном счете зависит от длительности всей картины. В «Амадее» первая поворотная точка — когда Сальери сжигает распятие и замышляет уничтожить Моцарта — происходит на 43-й минуте фильма.

Данное мною количество страниц, которое отводится на разные части сценария, ориентировочное, поскольку описания действий и диалоги в литературных записях имеют в фильмах неодинаковую длительность. По правилам, одна страница сценария примерно соответствует одной минуте экранного времени, но, например, быстрый обмен репликами в комедии проигрывается быстрее одной минуты, а описания исторических событий («армия переводит слонов через Альпы»\*) определенно потребуют гораздо больше времени, чем минута на страницу.

---

\* Имеется в виду переход карфагенской армии во главе с Ганнибалом Баркой через Альпы.



У каждой части трехактной структуры своя задача. Завязка преследует иные цели, нежели вторая поворотная точка. Развитие действия в первом акте отличается от развития действия во втором акте. Цели третьего акта отличаются от целей двух предыдущих. Перерабатывать сценарий целесообразнее, выделив для начала завязку, поворотные точки и развязку.

## ЗАВЯЗКА

### Раскройте контекст повествования

Многие сценаристы испытывают трудности с завязкой, хотя именно первые минуты фильма могут оказаться самыми важными. Довольно часто завязка получается расплывчатой или путаной. «Завязывается» что угодно, только не история.

Цель завязки — подать зрителю значимую информацию, без которой история для него, зрителя, не начнется. Кто главный герой? Кто основные персонажи? Каков контекст? Где все происходит? Когда происходит? Что с жанром? Мы смотрим комедию, драму, научную фантастику, фильм ужасов, приключенческий боевик, триллер или нам намешали несколько жанров?

Первые несколько минут фильма, как правило, знакомят с обстоятельствами, которые диктуют поведение героев. Зрителю показывается мир, в котором они действуют, то есть сценарист дает понять, где он, зритель, оказался в данный момент. Это история о войне? О какой войне? Вторая мировая не похожа на войну во Вьетнаме или в Ираке или на конфликт в какой-нибудь южноамериканской стране. Где это происходит? В Америке один крупный город отличается от другого крупного города. Возьмем, например, Атланту и Сан-Франциско. Небольшой городок в Южной Дакоте не похож на небольшой городок в Алабаме.

Автор сценария или сообщает прямо, какой сейчас год, или только намекает на время действия. История о нашем времени не вызывает сомнений — картинка выглядит современной.

Для такого фильма не требуется давать дополнительных указаний — достаточно показать наш узнаваемый мир. Но когда фильм повествует о давних событиях, происходивших, скажем, в 1776 году, или за 10 тысяч лет до нашей эры, или в библейские времена, то сценарист должен ввести зрителя в курс дела с помощью титров: например, «Шел 30 год н. э.». Если речь идет о футуристических фильмах, то указывать конкретную дату необязательно — год может быть 2050-м или 3008-м, — поскольку и облик космических кораблей, и вид аппаратуры, и форма одежды говорят зрителю, что он перенесен в далекое будущее.

Раскрывая контекст, сценарист должен детализировать описываемый мир, чтобы показать его достоверным и соответствующим своему времени.

Если действие происходит в обстановке, которую зритель узнает моментально, то лучше отказаться от обилия подробностей и событий, предваряющих переход к непосредственному изложению истории. Однако чаще всего зрителю потребуется на несколько минут погрузиться в контекст повествования, прежде чем на экране что-то произойдет. Для него, зрителя, это возможность освоиться, сориентироваться в кинопространстве, чтобы потом получать удовольствие от фильма, не мучаясь вопросами: «Что происходит?», «Где это?», «Что делают эти люди?», «Зачем они так поступают?».

## Начните с картинки

В большинстве хороших фильмов контекст передается с помощью изображения. Завязка строится на визуальной информации, дающей зрителю четкое представление о месте действия, помогающей ему остро ощутить настроение и характер происходящего, а иногда и сразу проникнуться темой картины. Первым кадром может стать космическая битва — известное всем начало «Звездных войн», картинка Нью-Йорка с высоты птичьего полета и знаменитый проход уличной шпаны по вестсайдским трущобам — первая сцена «Вестсайдской истории», мелькание людей

и домов на Уолл-стрит — начальная сцена «Уолл-стрит», идущие по зеленому полю фермеры-амиши\* — начало «Свидетеля», знаменитый полет белого перышка в «Форрест Гампе».

Фильмы, которые начинаются диалогом, а не хорошо подобранной картинкой, более трудны для восприятия, они медленнее завладевают вниманием зрителя. Причина в том, что человеческий глаз улавливает детали быстрее человеческого уха. Зритель не всегда успевает сразу включиться в историю, если важная информация подается в самом начале в виде устной речи, еще до того, как он, зритель, успел познакомиться с местом действия, проникнуться стилистикой и общим тоном изложения.

При просмотре некоторых фильмов зрителю потребуется несколько минут, а то и больше, чтобы начать понимать происходящее, поскольку ему, зрителю, еще надо привыкнуть к акценту героев. Это может быть один из диалектов Северной Англии («Билли Эллиот»), простонародный ирландский говор («Залечь на дно в Брюгге»), аппалачский диалект американской горной глуши («Нелл», «Мэтуон»), бостонский («Отступники») или балтиморский диалект (сериал телеканала НВО «Прослушка»). Слух зрителя вряд ли натренирован на устную речь с акцентом, он не обязан понимать диалекты, поэтому в начале фильмов, где они используются, рекомендуется свести к минимуму реплики и диалоги. Желательно дать зрителю время освоиться в пространстве фильма, и тогда он постепенно начнет слышать речь персонажей.

---

\* Амиши — религиозная община христиан-протестантов консервативного направления, возникшая в XVII веке в Германии и Голландии; в настоящее время амиши живут в США и Канаде. Амиши ведут традиционный, изолированный от общества образ жизни; основной вид занятий — натуральное сельское хозяйство и промыслы, они принципиально не пользуются благами цивилизации. Одежда традиционная: у женщин — длинные платья, передники, капоры; у мужчин — черные сюртуки, соломенные или черные фетровые шляпы, подтяжки вместо ремней; вместо пуговиц амиши применяют булавки, заколки и тесемки. Браки вне общин не допускаются. Амиши вызывают интерес остального общества, их жизненный уклад и философия стали популярной темой для многих фильмов и сериалов.

Потому лучше начинать с изображения — оно быстро и уверенно введет зрителя в понятийный круг фильма. Вы, как сценарист, должны рассказать с помощью этой картинки как можно больше. Заинтересуйте зрителя с первой минуты. Дайте ему сразу почувствовать настроение фильма. По возможности продумайте для завязки зрительную метафору, и таким образом вы сможете до того, как развернется действие, задать основную тему.

## Определитесь с жанром и создайте соответствующую атмосферу

Большинство легендарных сценаристов, определяя жанр и передавая атмосферу произведения, используют не только изображения и диалоги — тем же целям служат блоки с описаниями, сделанные сразу на первой странице. Зрители никогда не увидят этих описаний, но в них заинтересованы профессионалы. Их обязательно прочитают продюсеры, режиссеры, операторы, художники-постановщики и актеры. Если речь идет о комедии, то первые кадры, описания и реплики должны нести в себе черты этого жанра или хотя бы иметь иронический оттенок.

Билли Уайлдер и Изи Даймонд, авторы комедии, давно ставшей классикой, — «В джазе только девушки» — передают характерную для этого жанра интонацию и указывают на время действия в самом начале сценария.

ИЗ ЗТМ — ГОРОД — НОЧЬ

Катафалк образца конца 1920-х годов с большим достоинством движется по полупустой зимней улице.

Внутри катафалка четверо мрачных мужчин в черном и гроб — разумеется, с венком из хризантем на крышке.

В первой сцене, пока катафалк едет по городу, его начинает преследовать полицейская машина. Град пуль, стрельба,

погоня — и все из-за гроба. Из дыр, проделанных в гробе пулями, хлещет жидкость. Когда поднимают крышку, зритель видит, что он набит бутылками со спиртным. На экране возникает надпись: «Чикаго, 1929».

Первая реплика появляется лишь в конце второй страницы, когда катафалк прибывает к похоронному бюро господина Моцареллы. Гроб заносят внутрь, его встречает «скорбящий» служитель бюро. Агент федеральной службы Маллиган разговаривает с Чарли Зубочисткой (которого, согласно описанию, данному в сценарии, прозвали так, «потому что его имя Чарли и его еще ни разу не видели без зубочистки во рту»). Чарли сообщает Маллигану пароль, по которому можно войти в подпольный бар: «Я на похороны бабушки».

Несмотря на то что в описании начальной сцены нет ярко выраженных комедийных черт, все-таки оно содержит штрихи, придающие иронический оттенок происходящему: катафалк движется «с большим достоинством», на крышке гроба, «разумеется», лежит венок из хризантем. Характер повествования еще не до конца ясен. Но начинается автомобильная погоня, свистят пули — и в результате никто не несет физических потерь. А кульминационным пунктом сцены становится картинка с лежащими в гробу бутылками вина. В этот момент зритель окончательно понимает, что серьезной криминальной драмы не предвидится. Жанр определен. Время действия установлено благодаря модели автомобиля и экранному титру. Начало представлено главным образом не диалогом, а изображением.

В фильме «Властелин колец» нужно было создать мир, в котором не обитают человеческие существа. В сценарии эту задачу решили следующим образом: все начинается с закадрового женского голоса (Галадриэль), таинственно и певуче произносящего монолог на эльфийском языке: *I amar prestar aen...* («Мир изменился...»). Далее из затемнения появляется кадр с тремя великими кольцами, выкованными нолдорскими кузнецами и переданными эльфам — бессмертным созданиям, «самым мудрым и справедливым из всех живущих». Эти создания носят необычные имена, одно из них — *Галадриэль*.

Даже используемая лексика — *эльфы, нолдорские кузнецы, Галадриэль* — сразу вводит зрителя в иной мир. Напевность и мелодичность эльфийской речи, кольца, оказывающие магическое воздействие, — с этого начинается повествование.

Начало фильма «Джуно» очень простое, однако описания в сценарии содержат весьма точные слова, передающие характерные образы и задающие нужные интонации. По первой реплике становится ясно, что речь не идет о жестокой драме, но по мере развития сюжета зритель видит, какая серьезная тема затронута в картине.

В первых кадрах перед зрителем на улице 16-летняя Джуно. Она смотрит на выброшенное из дома глубокое кожаное кресло и произносит: «Все началось с кресла».

Нет надобности упоминать год или город. События происходят в наши дни. Уже на следующей странице сценария Джуно узнает, что она беременна, — история началась.

## В поисках катализатора

После начальных кадров фильма необходимо двигаться дальше: от описания контекста к собственно истории. Привести сюжет в движение должен некий случай. *Катализатор* — так я называю это событие.

С катализатора начинается действие. Что-то происходит: совершается преступление, прислали письмо, на пороге возникает тетюшка Мэри — и с этой минуты истории задан вектор действия.

Пока катализатор не запустит начало сюжета, единственная информация, которой владеет зритель, — где и когда происходит действие. Но стоит произойти тому или иному событию, как история сразу обретает направленность своего развития.

Иной раз катализатором делают проблему, нуждающуюся в срочном решении (загрязнение окружающей среды, чья-то болезнь), или потребность в чем-то (срочное лечение, поиск убийцы, тоска по большой любви). Иногда катализатором становится чувство тревоги или любой внутренний диссонанс, провоцирующий героя неожиданно отправиться в путь.

Самый мощный катализатор — конкретное *действие*. Во многих криминальных драмах, детективных историях и детективных триллерах одно динамичное действие, происходящее в завязке, просто взрывает сюжет. В телесериалах, таких как «Место преступления», «Менталист», «Без следа» и «Говорящая с призраками», катализатор (обычно преступление) возникает на первых минутах начала серии. В таких фильмах, как «Темный рыцарь», «Беглец» и «Большая игра», преступление становится одним из первых изображений на экране. В картине «Челюсти» первое нападение акулы показывают сразу после титров. В «Столкновении» первая сцена посвящена происшествию, которое начинает раскручивать историю назад, к ее началу. В «Капоте» в первой сцене показано преступление, ставшее катализатором как детективной линии фильма, так и сюжета романа Трумена Капоте «Хладнокровное убийство». В «Криминальном чтиве» первой сценой становится начало ограбления — потом это действие прерывается и заканчивается почти в финале.

Во многих детективных историях преступление совершается после того, как несколько первых сцен погружают зрителя в реальность фильма: крупный город («Обнаженный город»), маленький городок («Полуночная жара»), жизнь одной семьи или сообщества — жизнь, которая навсегда изменится после определенного события («Подмена», «Свидетель»). В таких фильмах преступление может произойти в любой момент до конца завязки: на четвертой минуте, двенадцатой или пятнадцатой. Когда преступление совершается после завязки, зрителю приходится в течение долгих минут лишь следить за предысторией, в то время как сама история не сдвигается с места, а героям практически не отпускается нужного для расследования времени.

Иногда катализатором служит *информация*, полученная персонажем. Зрителя вводят в курс дела не через действие, а с помощью диалога, причем это может быть как телефонный разговор, так и письмо, которое читают вслух. Часто прибегают к приему, когда герою или героине неожиданно что-то сообщают, например ее дочь допущена к участию в конкурсе красоты («Маленькая мисс Счастье»), умерла ее невестка («Королева»), ей придется покинуть монастырь и стать гувернанткой для семи

детей («Звуки музыки»), ему выпал шанс бороться за титул чемпиона мира («Рокки»). Подобный катализатор не столь эффективен, как событие, но вполне приемлем в историях, основанных на человеческих взаимоотношениях.

Подчас катализатором бывает *ситуация* — когда в течение времени складывается какая-то совокупность обстоятельств, которые могут повлиять на развитие событий. Такой катализатор встречается редко, поскольку историю двигает не действие, а лишь долгое его обещание — и это не самый сильный способ начать историю. Приведу три фильма с ситуационными катализаторами: «Тутси», «Назад в будущее» и «В джазе только девушки».

В «Тутси» зрителя вводят в нью-йоркский театральный мир и показывают, как в нем трудно получить работу. Появляется Сэнди, которая готовится к кинопробам для мыльной оперы, она отправляется в студию. Дальше зритель видит Майкла — героя с неуживчивым характером, из-за чего никто не хочет его нанимать. Таким образом, выстраивается ряд мелких обстоятельств, достигающих кульминационной точки, когда безработный Майкл принимает решение пробоваться на женскую роль в мыльной опере. На 20-й минуте фильма герой превращается в Дороти — и тогда история обретает свою направленность.

В фильме «Назад в будущее» Марти сталкивается со своим будущим примерно на 20-й минуте. К этому зрителя готовят несколько незначительных событий, складывающихся в ситуационный катализатор. Сначала зритель узнает, что сумасшедший изобретатель пытается построить какой-то фантастический аппарат. Потом этот ученый назначает Марти встречу в торговом центре. Затем они испытывают машину времени. И лишь на 20-й минуте Марти пускается в путешествие — назад в прошлое.

Фильм «В джазе только девушки» тоже начинается с ряда небольших инцидентов. Зритель видит полицейских, которые преследуют бандитов и накрывают подпольный бар, попутно лишая работы двух музыкантов. Дальше ему показывают, как оставшимся без гроша в кармане музыкантам трудно найти другую работу. Позже музыканты становятся свидетелями



бандитской расправы и вынуждены незамедлительно бежать из города — то есть одно крупное событие сводит воедино все предыдущие происшествия и перенаправляет всю историю.

При умелом подходе ситуационный катализатор способен несколько затушевать контекст и жанровые особенности фильма — он как бы намекает, что вскоре зритель столкнется с какой-то драматической ситуацией. Но будьте осторожны с этим видом катализатора. Поскольку сюжет начнет развиваться не очень скоро, то завязка потребует от сценариста насытить ее довольно интригующими обстоятельствами, которые смогут удержать внимание зрителя. Во многих сценариях с чересчур долгой завязкой автор даже не пытается создать ситуационный катализатор, а просто пишет много лишнего.

## Поставьте центральный вопрос

С появлением катализатора завязка не заканчивается. Первые визуальные образы настроили зрителя на нужную интонацию, катализатор запустил историю, но остался еще один компонент, без которого сюжет не пойдет полным ходом, — *центральный вопрос*.

В сущности, любая история представляет собой тайну. В завязке ставится вопрос, ответ на который будет дан в кульминации. Обычно есть некая проблема или ситуация, которую нужно разрешить. Эта проблема или ситуация заставляет нас задаваться вопросом. Вопросы бывают разные: найдет ли следователь убийцу? полюбят ли эти красивые юноша и девушка друг друга? закончится ли все свадьбой? достигнет ли скалолаз вершины Эвереста? получит ли эта женщина повышение по службе? вылечат ли этого мужчину от его ужасной болезни?

Будучи задан однажды, вопрос продолжает всплывать по ходу истории, а все происходящее отныне так или иначе относится к нему. С каждой поворотной точкой, каждой неудачей героя и каждым шагом вперед вопрос повторяется подсознательно. В кульминации появляется ответ, который практически всегда звучит утвердительно. Раскроет ли следователь

преступление? Да. Будут ли влюбленные вместе? Да. Достигнет ли скалолаз вершины горы? Да. Но поскольку зритель не знает ответа вплоть до финала, ему интересно, что будет происходить и как будет достигнута цель, которую этот вопрос подразумевает.

Центральный вопрос задан, завязка завершена — теперь история готова к развитию.

## РАЗВИТИЕ ДЕЙСТВИЯ В ПЕРВОМ АКТЕ

Конец завязки полнометражного фильма обычно приходится на отрезок времени где-то между 10-й и 15-й минутами. Важно не затягивать завязку, поскольку зритель станет проявлять нетерпение, если после 15 минут просмотра не почувствует, что история начинается. Чем дольше ожидание, что сюжет вот-вот закрутится, тем выше вероятность, что фильму не хватает стройной повествовательной линии — линии, которая выстраивает *каркас* истории, — и тем выше опасность, что зритель эту линию не уловит. Конечно, существует ряд иностранных фильмов и несколько американских, заставляющих аудиторию ждать намного дольше 15 минут, прежде чем проступит каркас. И хотя некоторые из этих картин вполне удачны с художественной точки зрения, они редко выигрывают в прокате. Поскольку я верю, что вы способны создать высокохудожественный сценарий не в ущерб его добротности, то я рекомендую делать начало компактным, прозрачным и понятным.

После завязки требуется больше информации, чтобы подготовить зрителя. Ему нужно лучше узнать персонажей, увидеть героев в действии, прежде чем он будет следить за их развитием во втором акте. Возможно, придется дать *предысторию* персонажа, то есть что происходило в его жизни до того момента, когда он появился на экране, или рассказать больше о его нынешнем положении. Откуда герой родом? Какая у него мотивация? Каков центральный конфликт? Кто антагонист? Все это составляет развитие действия в первом акте.

После появления катализатора, запускающего историю, первый акт продолжается через развитие действия. Эта часть

сценария дает зрителю всю дополнительную информацию, которая нужна прежде, чем история *раскроется* во втором акте. Развитие действия в первом акте может сообщить больше информации о преступлении, а может и увести по ложному следу, пока детективы пытаются раскрыть дело. Может познакомить с семьей и друзьями протагониста или поведать подробнее о тех трудностях, которые ждут его впереди. Если речь идет о тяжелом заболевании, то герой — пока идет развитие действия в первом акте — может потерять всякую надежду, в то время как во втором акте будет найдено альтернативное лечение. Любая *необходимая* информация, которой недостает в завязке, обычно появляется в процессе развития действия в первом акте, поскольку во втором акте нужно развивать *историю*, и тогда уже не будет ни места, ни времени для сведений, больше свойственных *экспозиции*.

## Биты

Чтобы проанализировать первый акт, нужно познакомиться с таким важным понятием, как *бит*, поскольку именно биты готовят зрителя к разворачиванию истории. В драматургии слово *бит* имеет довольно расплывчатое значение. Актеры иногда пользуются этим термином, когда надо обозначить паузу: «Я хочу сделать бит после того, как возьму нож, и прежде, чем последую за жертвой». Сценаристы прибегают к нему, чтобы установить цепь событий — как крупных (убийство), так и мелких (достать помидор из холодильника). Например, сценарист решает использовать шесть битов, чтобы показать встречу будущих влюбленных. Бит первый: симпатичный парень приходит в кафе. Бит второй: ослепительная официантка спрашивает, какой кофе ему принести — есть капучино с корицей и мятный латте. Бит третий: официантка приносит заказ. Бит четвертый: она опрокидывает чашку с кофе. Бит пятый: оба бросаются исправить оплошность. Бит шестой: под столом они ударяются головами, их глаза встречаются, дело ясное — любовь с первого взгляда.

В сценарии бит выполняет приблизительно ту же функцию, что и бит в музыке. В песне отдельные биты komponуются, чтобы создать такт. Добавляя все больше битов (а следовательно, и тактов), вы создаете музыкальную фразу, и в какой-то момент получается мелодия. Подобным образом отдельные драматургические биты или моменты, собранные вместе, формируют сцену. Если соединить биты сцен, получится акт; если соединить биты актов, получится целый фильм.

## СОЗДАНИЕ ПОВОРОТНЫХ ТОЧЕК

Хорошая история всегда интересна целиком — от начала и до конца. Она держит зрителя в напряжении благодаря непредсказуемым и захватывающим перипетиям сюжета вплоть до кульминации.

Сюжетные повороты могут происходить на протяжении всего повествования, но в трехактной структуре предусмотрены две поворотные точки, которые должны быть, чтобы действие не пробуксовывало. Одна — в начале второго акта, вторая — в начале третьего. История продвигается вперед за счет неожиданных перемен. Происходят новые события. Герои принимают неожиданные решения. В результате именно эти две поворотные точки дают толчок развитию сюжета.

Обычно первая поворотная точка возникает примерно через 30 минут после начала фильма, вторая находится между 20-й и 30-й минутами до финала. Каждая из них выполняет ряд функций:

- разворачивает историю в новом направлении;
- снова поднимает центральный вопрос и заставляет зрителя ломать голову в ожидании ответа;
- часто требует решения или выполнения обязательств со стороны главного героя;
- повышает уровень риска;
- буквально *проталкивает* историю, ускоряя действие;
- меняет место действия на новое, где поведение героя видится в ином свете.

Многие удачные поворотные точки выполняют лишь часть этих функций, но, когда поворотная точка берет на себя все перечисленное, она становится особенно эффектной.

## РАЗВИТИЕ ДЕЙСТВИЯ ВО ВТОРОМ АКТЕ

Во втором акте происходит центральное действие истории. Второй акт продвигает сюжет, дает развитие конфликту, раскрывает тему и выстраивает отношения до того, как третий акт продемонстрирует последствия действий, совершенных во втором.

Если вы пишете сценарий детективной истории или криминальной драмы, то второй акт обычно бывает посвящен следующему: расследование преступления, планирование нового преступления, изучение мотивов преступления, изучение причин криминального или коррупционного поведения. В качестве действия могут выступать перипетии, как в «Секретах Лос-Анджелеса», погоня вкупе с расследованием, как в «Беглеце», риск и опасность, как в «Отступниках», или переплетение криминальных сцен и сцен допроса, как в «Подозрительных лицах». Работая над сценарием детективной истории, автор должен сделать все, чтобы ход расследования не оказался банальным и предсказуемым.

Если вы пишете историю любви, во втором акте развиваются романтические отношения, если только речь не идет о таком фильме, как, например, «Неспящие в Сиэтле», где второй акт посвящен все увеличивающемуся *желанию* любовных отношений. Если это история о спорте, второй акт, как правило, показывает подготовку и тренировки перед большим соревнованием, которое произойдет в третьем акте.

К началу второго акта, если еще не в первом, важно дать зрителю понимание, каков будет дальнейший план действий. Иногда этот план называется миссией, или целью, или намерением. Прояснение миссии протагониста, а вместе с ней и цели всей истории помогает зрителю шагать в ногу с сюжетом, оставаться вовлеченными в происходящее. Если протагонист транслирует хотя бы общее намерение, зритель четко представляет, какую цель

тот преследует, какие препятствия могут возникнуть и с каким риском это связано. Например, в фильме «Предложение» (2009) главная героиня ясно дает понять, что собирается остаться в Соединенных Штатах, чего бы ей это ни стоило. В картине «Джули и Джулия» Джули объявляет о своем намерении приготовить все блюда из кулинарной книги Джулии Чайлд и вести об этом блог. Кроме того, в первом акте Джулия осознает свою проблему (ей нужно чем-то заняться) и принимает решение (она пойдет на кулинарные курсы). Во «Властелине колец» миссия героя — бросить кольцо в жерло Роковой горы — четко обозначена в первой части трилогии и выполнена к концу третьей\*. В «Телевикторине» миссия Чарльза ван Дорена тоже прозрачна: отправиться на шоу и уделывать этих тупиц. В фильме «500 дней лета», как во многих других любовных историях, миссия протагониста вполне ясна — найти настоящую любовь. Во многих полицейских фильмах миссия — поймать плохого парня, дать правосудию свершиться, совершить возмездие — обозначена еще в начале картины.

Когда сценарист имеет смутное представление, как должен развиваться сюжет, зритель остается бесстрастным, пассивным наблюдателем, он ждет финала истории без предвкушения и волнения.

## Вторая поворотная точка

Примерно через час после начала истории вторая поворотная точка во втором акте снова ставит все с ног на голову, подталкивая сюжет к третьему акту. Как говорилось выше, у обеих поворотных точек одни и те же функции. Повторю их для второй точки:

- разворачивает историю в новом направлении;
- снова поднимает центральный вопрос и заставляет зрителя ломать голову в ожидании ответа;

---

\* Кинотрилогия «Властелин колец» (режиссер Питер Джексон) — экранизация одноименного романа Джона Толкина; состоит из трех связанных единым сюжетом фильмов: «Властелин колец. Братство кольца» (2001), «Властелин колец. Две крепости» (2002), «Властелин колец. Возвращение короля» (2003).

- часто требует решения или выполнения обязательств со стороны главного героя;
- повышает уровень риска;
- буквально *проталкивает* историю, ускоряя действие;
- меняет место действия на новое, где поведение героя видится в ином свете.

Однако вторая поворотная точка делает кое-что еще: она создает ощущение тревоги, дает истории импульс к развитию, ускоряя действие, чтобы третий акт оказался более динамичным, чем первые два. Вторая поворотная точка *толкает* историю к завершению.

Порой вторая поворотная точка — это тикающий механизм. В большинстве фильмов о Джеймсе Бонде\* обязательно фигурирует какая-то угроза (взрыв или другое преступление), выполнение которой вызовет великий хаос; у Бонда обычно есть лишь несколько часов или даже минут, чтобы остановить безумца или обезвредить бомбу. В третьем акте «Темного рыцаря» есть две ситуации, действующие по принципу тикающих часов: 1) Бэтмену отпущен очень короткий срок, и он должен решить, кого успеет спасти; 2) необходимо в считанные минуты эвакуировать больницу, которую собирается взорвать Джокер. Время пошло...

Иногда вторая поворотная точка состоит из двух битов. Часто это *минута отчаяния* (бит первый), сменяющаяся *новым стимулом* (бит второй).

В детективной истории минутой отчаяния может быть момент, когда следователь готов сдаться — он потерял надежду распутать дело. Новым стимулом выступает нечто такое, что появляется неожиданно чуть позже — возможно, после нескольких ошибочных шагов, — когда следователь выходит из тупика. В течение третьего акта он вычисляет злодея. В фильме ужасов минута отчаяния наступает, когда ученый осознает, что не в силах уничтожить монстра. Но некоторое время спустя

---

\* Серия фильмов о шпионе Джеймсе Бонде — персонаже, созданном писателем Яном Флемингом, — получила название «Бондиана». Это самая продолжительная франшиза в истории кино: за 1962–2015 годы вышло 26 фильмов.

ученого посещает гениальная мысль, и вот новый план — новый стимул — созрел.

Если вы используете двухсоставную поворотную точку (неважно, первую или вторую), убедитесь, что два этих события — минута отчаяния и новый стимул — находятся близко друг к другу. Я еще не встречала удачной поворотной точки, состоящей из двух частей, в которой между двумя событиями проходило больше пяти минут. Если две эти части будут слишком разделены во времени, зрители потеряются между актами, зависнут в неопределенности, а фильм утратит направление движения.

Двусоставная поворотная точка встречается редко, однако при хорошем исполнении она может оказаться весьма эффективной, добавив структуре сюжета дополнительной силы. В «Свидетеле» первая поворотная точка состоит из двух частей. Минута отчаяния наступает, когда Джон Бук узнает, что Шеффер причастен к убийству. Эта информация выталкивает зрителя из первого акта, поскольку теперь преступление и антагонист находятся в центре внимания. Джон сбегает. Но зритель все еще не попадает во второй акт, потому что кажется, будто Джон бросит Рэйчел и Сэмюэля на их ферме, а сам спрячется в другом месте. Тогда второй акт можно было бы обозначить, например, так: «Попытка скрыться в дешевом мотеле». Вторая часть поворотной точки реализуется, когда выясняется, что Джон вынужден остаться в общине амишей, потому что он ранен и теряет сознание в своей машине. Теперь направленность второго акта установлена: действие продолжится на ферме амишей — новое направление сюжета определено.

Двусоставная вторая поворотная точка есть в фильме «Секреты Лос-Анджелеса». Капитан полиции Дадли Смит стреляет в Джека Винсена (минута отчаяния), тем самым он завершил второй акт, а зритель приходит к выводу, что капитан — один из плохих парней. И все-таки в каком направлении пойдет третий акт, зритель еще не знает. Не знает до тех пор, пока Эд Эксли не наведет на подсказку (новый стимул) — вот теперь направленность третьего акта определена и история может раскручиваться дальше, к кульминации и финалу.



## НАПРАВЛЕННОСТЬ ТРЕТЬЕГО АКТА

Третий акт представляет собой следствие того, как развивался акт второй. Вы не можете попасть в третий акт, не пройдя второй, хотя сценаристы время от времени пытаются это сделать. Если у вас криминальная или детективная история с расследованием во втором акте, второй поворотной точкой часто бывает момент, когда следователь выявляет личность преступника и берется его поймать. Однако схватить злодея оказывается не так просто. Поэтому начинается новая охота или разрабатывается новый хитрый план по поимке плохого парня.

Если ваш сюжет посвящен социальной проблеме, иногда в третьем акте вершится суд над взяточником, или виновником загрязнения окружающей среды, или плохими парнями из крупной корпорации. Если ваша история о тяжком заболевании, в третьем акте герои могут испытывать новое лекарство.

Обычно третий акт отличается большей динамикой и большим напряжением, чем первые два. История движется к своему финалу. Если это триллер, зритель должен ерзать на краешке кресла с влажными ладонями и широко раскрытыми глазами. Если мелодрама, зритель достает платок, чтобы весь третий акт утирать слезы.

В фильмах о спорте третий акт отведен для крупных состязаний: герои забираются на вершины гор, выступают на льду и получают свой кусок славы, выходят на ринг во время чемпионата по боксу или рукопашному бою. Ровно так же ведут себя герои музыкальных фильмов: борются за главный приз в танцевальном поединке или принимают участие в международном музыкальном конкурсе.

## Большой финал

*Кульминация*, которая обычно наступает за одну — пять страниц до конца сценария, — это завершение истории, это *большой финал*. Приходит момент, когда проблема решена, на центральный вопрос дан ответ, напряжение спадает, а зритель уже догадался, что все

будет хорошо. Следователь ловит преступника. Парень и девушка вместе. Женщина получает долгожданное повышение по службе. Мужчина вылечился. Со злодеем покончено.

Когда история достигает кульминации, вечеринка подходит к концу. Пора идти по домам. И все-таки в третьем акте остается еще одна часть — развязка, которая обычно занимает от двух до пяти страниц сценария. Ее задача — свести в одну точку все болтающиеся сюжетные концы, ответить на возникшие вопросы, завершить побочные линии. Это похоже на короткую заминку\* бегунов. Да, представление закончилось, но зрителям нужно время, чтобы перестроиться, прежде чем покинуть зал.

Важно, чтобы развязка была короткой. К моменту кульминации мало что должно остаться недосказанным (и это хорошая идея — недоговаривать). Больше нет времени, чтобы развивать историю или перегружать зрителей информацией, что произошло дальше. Иногда дополнительные факты сообщают во время финальных титров (как в картине «Непрощенный»), но в большинстве случаев после короткой развязки приходит время написать «Конец».

Помимо деления истории на три акта существуют другие способы структурировать сценарий. Среди этих формообразующих инструментов — центральная сцена и начальные титры.

## ЦЕНТРАЛЬНАЯ СЦЕНА

*Центральная сцена* возникает именно там, где ее ждешь, — примерно в середине сценария. В своей книге *The Screenwriter's Workbook* («Рабочая книга сценариста») Сид Филд говорит, что центральная сцена делит историю пополам, она вводит событие или реплику, которые помогают структурировать второй акт.

Работая в качестве консультанта над более чем двумя тысячами сценариев и принимая участие в создании многих выдающихся фильмов, я заметила, что далеко не каждая кинокартина имеет центральную сцену. Но если такая сцена встречается, то она

---

\* *Заминка* — вид легкой нагрузки, которую используют, чтобы дать организму восстановиться после тяжелой тренировки.

оказывается великолепным инструментом структурирования сложного второго акта.

Центральная сцена делит надвое не только весь сценарий, но и второй акт. Она меняет направление второй половины второго акта и одновременно сохраняет общую направленность этой части сценария, заданную первой поворотной точкой.

Когда используется центральная сцена, в первой части акта обычно все идет гладко, а во второй появляются опасности, препятствия и разного рода трудности. В большинстве случаев первая половина отличается ровным ходом событий, а вторая показывает все нарастающие сложности. В «Аполлоне-13» по-настоящему крупные проблемы начинаются около центральной сцены, а во второй части второго акта они только увеличиваются. В большинстве триллеров и полицейских фильмов опасность растет после центральной сцены. В картине «Красавица и чудовище» все происходит наоборот. В первой половине второго акта зритель видит, как Белль одолевают всевозможные неприятности. У нее масса причин для отчаяния, ей приходится противостоять чудовищу, в то время как во второй половине акта все идет гладко (за исключением проблемы с увядающей розой). Чудовище спасает жизнь Белль в центральной сцене, а во второй части акта девушка в него влюбляется.

Практически лучшие образцы центральных сцен представлены в детективах, триллерах и гангстерских фильмах. В «Беглеце» центральная сцена показывает, как и Кимбл, и Джерард начинают расследовать убийство, — это выводит сценарий на новый уровень действия во второй половине акта, дополняя сцены погони линией расследования.

Поиски центральной сцены сбивают многих сценаристов с толку. Во время консультаций я обратила внимание, что авторы ошибочно подменяют центральную сцену первой поворотной точкой, тем самым нарушая структуру и создавая сценарий, в котором второй акт стартует не раньше середины сценария. Однако если начать с выстраивания четкой трехактной структуры, центральная сцена возникает сама собой. Далее, в процессе редактирования, сценарист может расширить эту сцену и придать ей четкую направленность.

## НАЧАЛЬНЫЕ ТИТРЫ

В сценарии совсем не обязательно даже упоминать начальные, или заглавные, титры, но иногда они могут добавить началу истории структурированности или дать дополнительную информацию, чтобы подготовить зрителя к дальнейшему просмотру фильма. Заглавные титры можно подать четырьмя способами.

1. Фильм можно начать с рисованных или набранных типографским шрифтом титров — пустить их буквально на нескольких минут, а после стартует собственно история. Титры бывают исключительно простыми: белый шрифт на черном экране — как в большинстве картин Вуди Аллена, более сложными, в виде необычных или художественно оформленных, а иногда и анимированных слов. Многие старые фильмы начинаются с короткого столбца титров, после которого следует сам фильм. Время от времени так делают до сих пор, хотя в основном подход к оформлению заглавных титров стал значительно более творческим.

Титры для картин «Комната с видом», «Эпоха невинности» и «Афера» сделаны с исключительным вкусом, что помогает сразу задать стилистику фильма. Альфред Хичкок часто использует заглавные титры, чтобы настроить на последующий саспенс\*. «Головокружение» начинается с очень крупного плана женских губ с дальнейшим панорамированием вверх, до глаз, потом дается крупный план одного глаза — на этом фоне плывут титры и появляется спиральная графика. Титры к «Семейному заговору» видны внутри наполненного туманом стеклянного шара. «Психо» начинается с будто бы распиленных титров, а на их фоне звучит хрипящая скрипка. Однако если титры представлены графически и появляются до начала фильма, сценарист может их даже не упоминать.

Примечание: Сол Басс был талантливым дизайнером заглавных титров, среди них работы к уже упомянутым фильмам «Головокружение», «Психо» и «Эпоха невинности»; вам стоит

---

\* *Саспенс* (англ. *suspense* — неопределенность, беспокойство) — устоявшийся кинематографический термин, означающий тревожное ожидание, напряженный интерес зрителя.

поискать и другие его работы, ставшие уже классикой, — это «Прогулка по беспутному кварталу», «Вестсайдская история», «Анатомия убийства», «К северу через северо-запад».

2. Нередко начальные титры накладываются на крупный зрительный образ, на изображение действия — но, как правило, без диалога. Например, в классическом вестерне «Шейн» зритель видит главного героя, скачущего на лошади по направлению к ранчо. «Свидетель» начинается с кадров, показывающих жизнь амишей. В хичкоковском «Безумии» титры меняются на фоне изображения Темзы, и, как только они заканчиваются, зритель видит плывущий по реке труп. «Окно во двор» Хичкок начинает с титров на фоне внутреннего двора, который будет нести огромную смысловую нагрузку. Фильмы «Фрост против Никсона», «Харви Милк» и «Рестлер» знакомят зрителей с контекстом с помощью изобразительного ряда и фрагментов текста из новостных архивов — настоящих или сфабрикованных, — чтобы сообщить о былых победах и честолюбии протагонистов.

Иногда заглавные титры появляются поверх фотографий, как в картине «Норма Рэй», или сопровождаются фотографиями и закадровым голосом, как в «Поле чудес». Накладывая титры на изображения, создатель фильма таким образом сразу — прежде чем завяжется сюжет — погружает зрителя в определенный контекст или дает ему какую-то важную информацию. Однако если подойти к делу небрежно, то подобный прием может создать проблемы, поскольку внимание зрителя начнет раздваиваться в попытке одновременно следить за картинкой и успеть прочитать титры. Лучше всего читаются титры, поданные поверх таких зрительных образов, которые не перегружены сложной для восприятия информацией.

Бывает, что фоном становится катализатор истории, а сюжет стартует сразу после окончания титров («Беглец»).

3. Примерно с 1980-х годов популярность обрел другой прием, когда до титров дается последовательность кадров. В большинстве случаев изобразительный ряд длится от двух до трех минут, демонстрирующих монтажные кадры или сцены, которые

выступают катализатором истории. Например, это преступление («Столкновение», «Человек-паук»), это знакомство с персонажами («Телевизионные новости»), это описание контекста либо какой-то ситуации. Такие начальные сцены или образы сменяются заглавными титрами, которые появляются либо на однотонном фоне («Криминальное чтиво»), либо на фоне происходящего действия («Вечное сияние чистого разума»). По окончании титров зритель знакомит с основными персонажами и ключевой направленностью истории. В некоторых фильмах последовательность кадров перед титрами может длиться гораздо дольше, например, в таких, как «Рожденный четвертого июля» и «Военные игры», — это приблизительно семь минут. В обоих случаях визуальный ряд перед титрами знакомит зрителя с контекстом истории и сюжет начинается сразу после окончания титров. В некоторых фильмах, где используется такой прием, катализатор — преступление, проблема или некий раздражитель — появляется до титров («Выстрел в темноте», «Темный рыцарь»).

В «Беглеце» используется гибрид двух видов заглавных титров: часть из них появляется на фоне сцен убийства, с которых начинается фильм, дальше история идет своим чередом, а титры возникают снова на 11-й минуте. Это возобновление титров призвано отделить действие в завязке (убийство, арест, суд) от ядра истории, началом которого становится происшествие на железнодорожных путях и побег.

4. В некоторых случаях заглавных титров нет, фильм просто начинается, а все титры появляются в его финале. Иногда дается лишь минимум заглавных титров, например название фильма («Ангелы и демоны», «Страна садов»). Подобный ход использовала Барбра Стрейзанд в фильме «Повелитель приливов», но тогда, в самом начале 1990-х, этот прием встречался редко, в последние несколько лет, то есть в 2010-е годы, он становится все более популярным.

Многие исполнительные продюсеры, продюсеры и режиссеры убеждают сценариста, что титры — это не его проблема. Действительно, чаще всего нет надобности упоминать титры

в сценарии, но случается, что титры становятся формообразующей частью фильма. Тогда об этой структурной единице необходимо сообщить продюсерам и тем, кто будет читать сценарий.

## КАК СТРУКТУРА ВЫГЛЯДИТ НА ДЕЛЕ?

Зритель уходит из кинотеатра с пониманием того, как выстроен фильм, в том случае, когда сценарий был четко структурирован, — ведь он, зритель, уловил направленность истории, ее завязку и большой финал. Ему понятно, по какой схеме развивался сюжет. Он легко и точно перескажет виденный фильм кому-то еще.

На примере нескольких имевших большой успех работ посмотрим, как может быть использована базовая трехактная структура. Это картины, ставшие давно классикой, и недавние кассовые фильмы.

### «ШЕЙН», 1953 ГОД

#### Первый акт

##### Завязка

Незнакомец — это Шейн — скачет на лошади к дому на ранчо Старрета.

##### Катализатор

Владелец соседнего ранчо, Райкер, хочет завладеть землями Старрета.

Шейн решает остаться, чтобы помочь Старрету.

(5-я минута.)

##### Развитие действия

Многие землевладельцы из-за нападок Райкера подумывают бросить свои хозяйства и уехать.

##### Первая поворотная точка

Хорошие парни, владельцы ранчо, собираются и решают, что не позволят Райкеру выдворить их. Они образуют группу.

(25-я минута.)

## КАК ХОРОШИЙ СЦЕНАРИЙ СДЕЛАТЬ ВЕЛИКИМ

### Второй акт

Противостояние продолжается.

#### Центральная сцена

Приезжает профессиональный стрелок, настоящий наемный убийца, — это Джек Уилсон.

(Примерно 50-я минута, прошла почти половина фильма. Эта сцена работает как центральная, поскольку повышает уровень риска, не уводя действие в сторону от цели второго акта.)

Райкер решает дожать Старрета. Люди Райкера убивают Стоун-волла — друга и соседа Старрета.

(75-я минута.)

#### Вторая поворотная точка

Старрет собирается поехать в город, чтобы свести счеты с Райкером.

(90-я минута.)

### Третий акт

Перестрелка между Шейном и его противниками — Уилсоном и Райкером.

#### Кульминация

С плохими парнями покончено.

(110-я минута.)

#### Развязка

Шейн уезжает. Сын Старрета, Джоуи, кричит ему вслед: «Шейн, возвращайся!»

(115-я минута.)

## «АПОЛЛОН-13», 1995 ГОД

### Первый акт

#### Завязка

Зритель знакомится с астронавтами и их семьями, узнает о желании Джеймса Ловелла полететь на Луну.

#### Катализатор

Ловелл получает разрешение на полет.

(10-я минута.)



Развитие действия

Астронавты готовятся к полету. Кен Маттингли подхватывает корь и выбывает из команды. Вместо него в полет отправляют Фреда Хейза.

(20-я минута.)

Первая поворотная точка

Пуск космического корабля.

(35-я минута.)

**Второй акт**

Первая половина

Все идет гладко, пока не раздается: «Хьюстон, у нас проблема!»

(50-я минута.)

Затем: «Мы потеряли Луну».

(57-я минута.)

Центральная сцена

У астронавтов осталось мало кислорода. Они не только потеряли Луну, но и рискуют потерять собственную жизнь. В НАСА стараются выяснить, что можно предпринять. За помощью обращаются к Кену Маттингли.

(77-я минута.)

Вторая половина

Астронавты и представители НАСА пытаются сообразить, как спасти ситуацию.

Вторая поворотная точка

Выдвигают новые идеи. Одна из них срабатывает. Все рассчитывают, что именно она спасет жизнь космонавтам.

(99-я минута.)

**Третий акт**

Астронавты берут курс на Землю. Удастся ли им преодолеть этот путь?

Кульминация

Астронавты в безопасности! Капсула космического корабля успешно опускается в океан.

(130-я минута.)

## КАК ХОРОШИЙ СЦЕНАРИЙ СДЕЛАТЬ ВЕЛИКИМ

### Развязка

Эпилог — голос за кадром.  
(132–134-я минуты.)

## «ЧИКАГО», 2002 ГОД

### Первый акт

#### Завязка

Совершено преступление; Рокси выдвинуто обвинение.  
(10-я минута.)

#### Развитие действия

Рокси заключена под стражу. Она знакомится с Мамой и Вэлмой.

#### Первая поворотная точка

Для своей защиты Рокси нанимает адвоката Билли Флинна.  
(35-я минута.)

### Второй акт

Рокси стремится стать звездой; она верит, что дело и судебное разбирательство помогут ее планам.

#### Вторая поворотная точка

Суд вот-вот начнется.  
(78-я минута.)

### Третий акт

Идет суд.

#### Кульминация

Рокси на свободе.  
(95-я минута.)

#### Развязка

Рокси получает работу, она поет вместе с Вэлмой.  
(105-я минута.)

## «БОЛЬШАЯ ИГРА», 2009 ГОД

### Первый акт

#### Завязка

Совершено три преступления, в том числе убита Соня Бэйкер.  
(1–8-я минуты.)

Развитие действия

Репортерам Кэлу и Делле поручают вести расследование. Зрители знакомятся с конгрессменом Стивеном Коллинзом и корпорацией Point Corp.

Первая поворотная точка

Кэл устанавливает связь Сони с корпорацией.  
(30-я минута.)

**Второй акт**

Кэл понимает, что дело масштабнее, чем он предполагал.

Вторая поворотная точка

Бингэм готовится кого-то застрелить (мы предполагаем, что Кэла). Кэл начинает подозревать, что Коллинз замешан в деле. (Все это происходит около 90-й минуты.)

**Третий акт**

Кульминация

Коллинз арестован.  
(120-я минута.)

Развязка

История напечатана в газете (на фоне газетной статьи идут финальные титры).  
(127-я минута.)

Обратите внимание, как быстро в каждой истории возникает катализатор. Во всех сюжетах первая поворотная точка появляется примерно на 30-й минуте, а вторая — за 20 или 25 минут до кульминации. Развязка во всех случаях короткая, за исключением «Чикаго» — поскольку нужно было завершить линию желания Рокси стать звездой. Кроме того, «Чикаго» — это мюзикл, поэтому должен был появиться последний музыкальный номер.

Многие сценаристы оформляют свои сюжеты в форме аут-лайна, наподобие тех структурных конструкций, что я привела выше. Они делают разметку в виде элементарного эскиза, а затем наполняют каждый акт нужными данными.

## А ЧТО ЕСЛИ?..

Может показаться, что трехактная структура — это шаблон, по которому создают предсказуемые и скучные фильмы. Конечно, это не так. Подобно тому как композиторы сочиняют самые разнообразнейшие музыкальные произведения, пользуясь классической сонатной формой или строго регламентированной формой рондо, подобно тому как художники пишут самые разные картины, имея под рукой квадратный или прямоугольный простой кусок холста, — так и сценарист рассказывает свои истории, опираясь всего лишь на три акта. Истории эти появляются на свет не в виде бессмысленной вереницы эпизодов — они делаются интригующими, увлекательными и притягивающими внимание зрителя повествованиями.

Может показаться, что построение некоторых фильмов мало соответствует классической трехактной структуре. Но это только на первый взгляд. Практически в каждом подобном случае мы имеем дело с вариацией базовой модели. Такие киноработы намного глубже и неординарнее, чем вам видится, и создаются они далеко не начинающими авторами, а мастерами, давно уже усвоившими первоосновы. Эти сценаристы могут экспериментировать без риска получить рыхлую, разваливающуюся на части историю.

Может показаться, что в некоторых фильмах погибает не кто иной, как главный герой. Но вернее будет сказать, что погибает персонаж, которого зритель принимает за протагониста\*. Обратите внимание, как это сделано в «Психо». В какой момент убивают Мэрион Крэйн? В первой поворотной точке. Теперь история раскрывается: все дальнейшее действие сосредоточено

---

\* Существует такое понятие, как *ложный протагонист*. Принцип подмены главного героя — когда сначала на первый план выдвигается персонаж, который на самом деле протагонистом не является, — применялся в художественной литературе с библейских текстов. Этот прием всегда использовался в мировой драматургии; в кинематографе его впервые ввел Хичкок в фильме «Психо» (1960). Фигура ложного протагониста часто появляется в современных сериалах и стала довольно популярной в видеоиграх.

на убийстве и на фигуре следователя, который берется за дело. Заметьте, что в «Психо» саспенс присутствует с самого начала — и это тревожное ожидание настраивает зрителя на то, что он смотрит триллер. А сцена убийства окончательно конкретизирует жанр — зритель начинает понимать, что перед ним фильм ужасов.

Аналогичный прием используется в фильме «Фарго». Главная героиня, Мардж, появляется на экране только после убийства людей в машине. Снова прошу обратить внимание, когда это происходит: в первой поворотной точке. Когда Мардж берется за дело, она расследует не похищение, которое произошло в первом акте, а убийство. В первой поворотной точке история с похищением и история с убийством расходятся, создавая две сюжетные линии, — временами они пересекаются, но воедино сходятся в самом конце фильма.

Картина «Старикам тут не место» начинается с монолога за кадром — звучит голос шерифа Белла. Но может показаться, что основной протагонист — Льюэллин Мосс. Эти двое тесно связаны основной темой, но ни разу не появляются на экране вместе в одном кадре. Было бы точнее назвать Льюэллина Мосса катализатором (так сказать, очеловеченным катализатором), поскольку он — жертва, скрывающаяся от злодея, в то время как шериф — собственно главный герой — замыкает цепочку. Именно Льюэллин, случайно натолкнувшись в пустыне на последствия перестрелки, запускает механизм погони. Но когда он по прошествии двух третей фильма выводится из сюжета, зрителю есть за кем следовать — за шерифом Беллом, который был столь определенно представлен в начале фильма.

Может показаться, что фильмы, рассказывающие о четырех событиях, такие как «Четыре свадьбы и одни похороны», «Фрост против Никсона» и «Четыре Рождества», будто опровергают саму идею трехактной структуры. Действительно, в каждом из них присутствует четвертое повторение: последняя свадьба и похороны, четвертое интервью, четвертое Рождество — но совершается оно тем не менее в третьем акте. При этом первое действие происходит либо в первом акте (а два других следуют за ним

во втором), либо — как в картине «Фрост против Никсона» — три интервью оказываются во втором акте. На общем фоне того, как история уже стремится к развязке, четвертое событие обостряет ситуацию и порождает общее ощущение неотвратимости.

Я часто слышу: «Но такой-то фильм не придерживается трехактной структуры!» Пожалуй, соглашусь! Случается, что отдельные части просто вываливаются из общей конструкции фильма. Но именно они и бывают откровенно слабыми. Однако человеческая память работает избирательно, и, когда мы вспоминаем о таком фильме, чаще всего всплывают особенно удачные, самые оригинальные и захватывающие эпизоды. Подобные воспоминания подводят всех нас к выводу, что просмотренный фильм в целом был великолепен.

В мире кино одним из самых популярных фильмов остается «Новый кинотеатр “Парадизо”». Первая половина этой итальянской киноленты замечательно структурирована. Тото любит кино. Альфредо разрешает ему сидеть рядом в кинобудке, но запрещает управлять проектором, хотя мальчик только об этом и мечтает. В первой поворотной точке (примерно на 33-й минуте) Альфредо сдает экзамен и на одно задание не знает ответа. Тото обещает помочь, если Альфредо позволит ему сесть за проектор. Альфредо соглашается. Первую половину второго акта Тото работает с проектором и продолжает находиться рядом с Альфредо. Он смотрит великолепные фильмы — правда, с вырезанными сценами поцелуев. В центральной сцене Альфредо слепнет во время пожара. Всю вторую половину второго акта сюжет блуждает и теряет четкую структуру, заданную в первой половине. Тото сначала уходит в армию, потом возвращается из армии. Он влюбляется в Елену и долгими днями стоит под ее окном. Все эти второстепенные линии только отвлекают от сюжета и тормозят развитие истории, поскольку имеют слабое отношение к одержимости Тото кинематографом. Разумеется, в побочной любовной теме в целом ничего плохого нет, но в данном случае есть: в конкретно этой сюжетной линии

мало что привлекает внимание, а Елена далеко не самый интересный персонаж. Во второй поворотной точке — когда взрослый Тото решает вернуться домой, чтобы попасть на похороны Альфредо, — история вновь обретает свою направленность. К сожалению, третий акт получился затянутым и несколько занудным, но по крайней мере он снова настраивает зрителя на сопереживание главному герою в его любви к кино. А еще в третьем акте есть незабываемый эпизод — когда Тото смотрит сцены поцелуев, некогда, в его далеком детстве, вырезанные из фильмов по требованию местного священника.

Третий акт режиссерской версии фильма\* содержит дополнительные сцены, в которых взрослый Тото встречает уже взрослую Елену, — ну что тут скажешь — он встречает ее снова и снова. «Новый кинотеатр “Парадизо”» получил «Оскара» в номинации «Лучший фильм на иностранном языке», причем на премию была выдвинута сокращенная версия (123 минуты). Попробуйте вспомнить, какие сцены понравились вам больше всего, а затем проверьте, находятся ли они в хорошо структурированной части сценария или в менее продуманной второй части второго акта.

Меня часто спрашивают, какой фильм мой любимый. Те, кто задает этот вопрос, вероятно, ожидают от меня услышать название какого-нибудь шедевра прошлых лет вроде «Касабланки», «Гражданина Кейна» или «Унесенных ветром». Однако один из самых дорогих мне фильмов — классический мюзикл «Семь невест для семерых братьев», который я впервые посмотрела еще в юности. Несмотря на любовь к этой картине, я первая готова отметить, что вторая половина второго акта пробуксовывает, третьему акту надо бы добавить развития, дабы обострить напряженность, возникшую во второй поворотной точке (отцы приходят за своими дочерьми). А вот с завязкой, первым актом и первой половиной второго акта там все отлично.

---

\* Джузеппе Торнаторе сделал три версии фильма: международную — 124 минуты (Линда Сегер чуть ниже упоминает о 123-минутном варианте); итальянскую — 155 минут; режиссерскую расширенную — 174 минуты.

Мы любим фильмы по многим причинам. Не все они идеально структурированы. Тем не менее продуманная структура, благодаря которой зритель находится в постоянном напряжении и чувствует свою сопричастность к происходящему на экране, — это тот вопрос, который вы как сценарист можете контролировать во время производства фильма на съемочной площадке.

## ЧТО НЕ ТАК СО СТРУКТУРОЙ?

Редко встретишь фильм, в котором все акты структурированы одинаково хорошо. Не все в Голливуде знают, как правильно выстроить сюжет, и не всякий талантливый писатель обязательно станет блестящим сценаристом. Поэтому в большом количестве фильмов встречаются изъяны в одном акте и более.

В некоторых фильмах завязка слишком затянута («Нежное милосердие») или долго не наступает первая поворотная точка, из-за этого в первом акте действие пробуксовывает, а во втором развивается слишком сжато. В результате зритель быстро теряет интерес к происходящему («Пробуждение») или просто не испытывает чувства удовлетворенности в финале.

В каких-то фильмах слишком рано возникает вторая поворотная точка, заставляя пробуксовывать уже третий акт, либо она появляется слишком поздно, и тогда не остается времени, чтобы усилить то, без чего не бывает большого финала, — напряжение и саспенс. (Обратите внимание: в «Пробуждении» второй акт зажат между первой и второй поворотными точками и персонажи не успевают даже ощутить радость, которая хоть как-то компенсирует им годы, проведенные в кататоническом ступоре\*.)

Порой в фильмах — даже очень хороших фильмах — чересчур долгая развязка, которая все длится и длится, хотя кульминация уже завершена («Цветы лиловые полей» и «Поездка в Индию»).

---

\* *Кататонический ступор* — состояние обездвиженности вследствие проявления психопатологического синдрома; персонажи фильма страдали им вследствие заболевания летаргическим энцефалитом.



Посмотрите завершающую часть трилогии «Властелин колец», в развязке которой необходимо связать огромное количество болтающихся сюжетных концов. Может быть, и вам развязка фильма показалась слишком затянутой? Может быть, и вы заметили места, которые требовалось бы сократить и смонтировать иначе? Как вы переделали бы последние несколько минут фильма, чтобы за малую долю времени вывести для зрителя как можно больше информации?

Переделка требует от автора выбрасывать целые куски текста, чтобы сократить и придать форму сценарию. Тогда и зрительные образы становятся ярче, и контекст — точнее. Если в первом черновом варианте акт растянут и сюжет разворачивается медленно, то действие в поворотных точках нужно сделать сжатым и динамичным. Заострить кульминацию. Сгустить развязку. Когда акт требует сокращения, автору приходится перестраивать композицию. Когда акт, напротив, требует большего развития, автор детализирует его.

Бывает и так: структурно фильм выстроен строго, сильно и безошибочно, но сюжет слишком предсказуем. Вы точно знаете, что случится именно перед тем, как это происходит на экране. Без неожиданностей. В других случаях картина необыкновенно образная, красивая и отнюдь не банальная, но сюжет лишен направленности, а потому внимание зрителя рассеивается. Если бы сценарии не были так небрежно сработаны, то фильмы такого рода могли бы стать образцами киноискусства. Большие сценаристы должны сочетать и творческий полет, и профессиональное мастерство.

Изучение отлично продуманных и сконструированных фильмов помогает создавать хорошо структурированные сценарии. Вот некоторые картины с четкой организацией, на которые следует обратить внимание: «Свидетель», «Беглец», «Роковое влечение», «Роман с камнем», «Африканская королева», «Тутси», «Назад в будущее». Среди относительно недавних фильмов: «Эрин Брокович», «Маленькая мисс Счастье», «Шрек», «Миллионер из трущоб», «Влюбленный Шекспир». Хорошо выверенной структурой отличается «Столкновение» — очень

нестандартный фильм, который я проанализировала в своей книге *And the Best Screenplay Goes To* («Учимся на лучших сценариях»). С первого взгляда в «Столкновении» трудно выделить поворотные точки. Однако проверка на прочность этого ли фильма или любого другого происходит все по тому же критерию: если сюжет не пробуксовывает и вы, не теряя интереса и не отрываясь, следите за происходящим на экране, можете быть уверены, что у сценария хорошая структура.

## ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

### Вопросы, которые помогут вам в работе над сценарием

Большая часть работы по переписыванию сценария заключается в переделывании его структуры. В первом варианте черновика редко когда получается четко выстроить сразу все три акта. Обычно какой-то один бывает лучше двух других. Иногда поворотная точка появляется не на своем месте. Либо она оказывается слабой, мешая повествованию логично развиваться от первого до последнего акта. Постарайтесь оценить структуру собственного сценария.

- Начал ли я с изображения?
- Передаст ли эта картинка стилистику и настроение всего повествования?
- Есть ли у меня для завязки понятный катализатор? Достаточно ли он сильно и драматично выражен с помощью действия?
- Понятен ли центральный вопрос? Помогает ли он выстроить кульминацию? Поднимается ли центральный вопрос снова в двух поворотных точках?
- Есть ли первая поворотная точка? Ясно ли она выражена? Задает ли она движение действию во втором акте?
- Понятна ли вторая поворотная точка? Помогает ли она выстраивать кульминацию?
- Оказывается ли кульминация одновременно и финалом?
- Не затянута ли развязка?

## Упражнения. О чем стоит подумать

1. Посмотрите, как начинаются пять или десять фильмов. Определите в каждом их контекст, катализатор и центральный вопрос. Когда появляется катализатор? Какие элементы контекста или катализатора, на ваш взгляд, потребовали от сценариста поиска дополнительной информации, чтобы история получилась достоверной?
2. Выберите один фильм (или сериал), который вам нравится, и второй фильм (или сериал), желательно нелюбимый. Подумайте о катализаторе и двух поворотных точках в этих двух фильмах (или сериалах). Они лишь подразумевают действие, которое затем последует, или они слишком очевидны — и сюжет становится предсказуемым? Либо, напротив, они настолько слабо выражены, что в сюжете появляются неуместные отступления? Сопоставьте и проанализируйте, как авторы используют эти элементы в криминальных или детективных сериалах с однотипными сюжетами, таких как «Место преступления» и «Закон и порядок».
3. Определите поворотные точки в детективе, комедии, драме и, по желанию, в нескольких фильмах других жанров. Засеките время, чтобы знать, когда именно происходят эти события. Везде ли они выполняют свои функции? Они построены на действии или диалогах?

Вы проработали основной сюжет. Он логично выстроен. Он драматичен. В нем есть развитие. Но в сценарии редко бывает одна сюжетная линия. Следующий важный шаг — присоединение побочных сюжетных линий.

## ГЛАВА 3

# ЗАЧЕМ НУЖНЫ ПОБОЧНЫЕ СЮЖЕТНЫЕ ЛИНИИ

Хорошо продуманная побочная сюжетная линия добавляет сценарию многомерности. Побочные линии дают возможность главному герою нюхать цветы, влюбляться, наслаждаться своим хобби, узнавать что-то новое. Обычно побочная линия — это история, основанная на отношениях, в то время как основной сюжет — история, основанная на действии.

Хорошая побочная линия *подталкивает* сюжет, нередко меняя направление его развития. В «Чикаго» желание Рокси стать звездой (побочная линия) развивает ее отношения с Вэлмой и склоняет ее к решению взять дело об убийстве, которое она совершила, в свои руки (основной сюжет). В «Играх разума» история любви Джона Нэша и его жены Алисии (побочная линия) повышает жизненные ставки главного героя и подталкивает его ради сохранения семьи и спасения научной карьеры бороться со своим психическим расстройством (основной сюжет). В «Шейне» скромная побочная линия об отношениях Шейна и Мэриан Старретт помогает зрителю глубже понять главного героя, поскольку показана тоска Шейна по нормальной семейной жизни, которой у него точно никогда не будет, — таким образом этот персонаж становится более колоритным.

Главная и побочная сюжетные линии переплетаются. Хорошая второстепенная линия не только подталкивает сюжет, но и взаимодействует с ним. Побочные линии не находятся

в свободном плавании и не представляют собой отклонения от основного сюжета — они с ним связаны. Эта связь может выражаться в том, что чей-то возлюбленный из второстепенной линии оказывается полезным для линии центральной. Например, в детективной истории любимая девушка героя (побочная линия) может быть коллегой следователя, который ведет дело (основной сюжет), может быть свидетелем или любым другим персонажем, у которого есть ключ к разгадке. Возможно, у главного героя есть хобби или какое-то призвание (побочная линия) — бег трусцой, или скалолазание, или каякинг, — которое сыграет свою роль во всей истории (основной сюжет), став средством спасения протагониста.

Хорошая второстепенная линия поддерживает тему истории. Основной сюжет показывает, о чем фильм, а побочный — о чем этот фильм *на самом деле*. Нередко авторы берутся за сценарий, потому что их привлекает значимость второстепенных линий сюжета.

Такие ответвления сюжета могут быть о чем угодно. Часто это любовные отношения, благодаря которым зритель узнаёт для себя что-то новое о природе любви. Иногда в побочных линиях заключены важные темы, связанные с природой человека: самосознание личности, верность принципам, алчность, самоидентификация.

Бывает, что второстепенная сюжетная линия проявляет уязвимость персонажа. Подобное часто встречается в детективных фильмах, где мужественный следователь, обычно сильный и готовый ко всему в центральной сюжетной линии, становится довольно уязвимым в побочной — в своих отношениях с возлюбленной или матерью. Иногда благодаря побочным линиям зритель узнает о целях, мечтах и желаниях протагониста. Возникает ощущение, будто главные герои слишком заняты центральной сюжетной линией, чтобы отвлекаться на рассказы о себе. Побочные линии дают им возможность сделать передышку, помечтать, подумать о своих желаниях и о чем-то большом и светлом.

Второстепенная линия способна продемонстрировать изменения персонажей, показать — шаг за шагом — развитие их

индивидуальности, самооценки, веры в себя, помогает увидеть, как и почему эти изменения происходят.

Мне приходилось работать со сценаристами, которые не желали обсуждать центральный сюжет, поскольку он их не интересовал. Он есть, потому что так надо. Что их действительно волновало, так это проработка побочных линий.

Часто второстепенные линии оказываются самой интересной частью фильма, поскольку делают историю многогранной. Иногда именно побочная линия интригует зрителя, увлекает за собой и запоминается больше всего. Однако без четкой структуры в основной сюжетной линии второстепенная будет нежизнеспособной, поэтому к ним обеим нужно относиться с большим вниманием.

## Сколько побочных линий нужно сценаристу?

В большинстве фильмов есть по меньшей мере одна или две побочные линии. В некоторых — пять или шесть. Если кинолента лишена ответвлений сюжета, велика опасность, что она получится слишком линейной, лишенной глубины. Если побочных линий слишком много, они способны замусорить сценарий, а вместе с тем украсть время у развития истории А, то есть центрального сюжета, и у развития истории Б, то есть главной побочной линии. Ответвления сюжета полностью оправдывают себя, когда требуется усложнить слишком предсказуемую историю. Такие фильмы, как «Тутси», «Лучше не бывает» и «Безжалостные люди», необычны, поскольку в них пять, шесть или даже семь второстепенных линий. Сложными сюжетами эти фильмы во многом обязаны именно побочным линиям, каждая из которых изменяет направление истории, придает повествованию особое настроение и усиливает момент непредсказуемости.

Если хотите, чтобы в вашем сценарии было больше перипетий, обратитесь к ответвлениям сюжета. Если хотите максимально развить центральную сюжетную линию, используйте меньше побочных, ведь чем больше у вас второстепенных сюжетов, тем меньше времени остается на основной.

## Сколько времени отвести на побочную линию?

Центральной сюжетной линии обычно посвящена основная часть экранного времени, поскольку это главная история, направляющая ваш сценарий и дающая ему импульс к движению. Именно так обстоит дело почти во всех детективах, триллерах, приключенческих боевиках и научно-фантастических фильмах, где требуется масса времени, чтобы развить сюжет, создать напряжение, а также загадать загадки и дать ключи к их разгадкам.

Однако бывает, что побочная линия или переплетение нескольких побочных линий занимает больше экранного времени, чем центральный сюжет. В фильме «Останься со мной» история, которая задает направление всему сюжету, связана с поисками трупа. Однако большая часть хронометража посвящена дружбе между мальчиками, хотя без истории-вектора (центрального сюжета) фильм превратился бы в набор эпизодов из жизни четырех друзей.

Нечто похожее происходит и с «Октябрьским небом». В картине есть значимая история (основной сюжет), в центре которой любовь Хомера Хикэма к космическим ракетам и его желание следовать за своим призванием. Также в фильме есть несколько историй, основанных на человеческих отношениях, — они поддерживают стилистику картины, ее эмоциональный заряд и тему.

В «Миллионере из трущоб» главный сюжет можно определить как историю-телевикторину. Она задает направление фильму и поднимает центральный вопрос: «Выиграет ли Джамаль миллионы\* рупий?». Тем не менее викторина представлена меньшим количеством битов, нежели побочные линии, рассказывающие про полицейское расследование, любовь Джамала и Латики, отношения между двумя братьями и показанные фоном невероятные трудности и приключения, через которые прошел герой в связи с нищетой и гонениями. Зритель болеет за Джамала и хочет, чтобы тот ответил на вопросы правильно и деньги присудили бы именно ему. Однако не будь в фильме фона, который создают второстепенные линии, едва ли зритель жаждал бы этого с такой силой.

---

\* Если быть точным, то герой фильма боролся за 20 миллионов рупий.

В лирических историях с сильно развитыми любовными отношениями распознать центральный сюжет бывает трудно, так как создается впечатление, будто второстепенная линия определяет весь фильм. Между тем такое встречается редко, поскольку даже в любовных историях обычно есть главная сюжетная линия о некой цели, не связанной с влюбленностью. Например, может показаться, что в фильме «Неспящие в Сиэтле» нет центрального сюжета. Но поездка Энни Рид, предпринятая, чтобы встретиться с мужчиной, которого она слышала по радио, и есть тот сюжет, который задает направление всей истории, но есть исключения. «Когда Гарри встретил Салли» — история любви без каких-либо ощутимых посторонних целей. В подобных случаях лирическая история — сама по себе центральный сюжет, задающий направление истории, а побочные линии посвящены отношениям персонажей со своими друзьями и друг с другом. Кажется, что фильмы «Столкновение», «Большое разочарование» и «Трафик» состоят только из второстепенных линий, хотя на самом деле в «Столкновении» сюжет двигает расследование, в «Трафике» это наркоторговля, в «Большом разочаровании» — цель забеременеть. Несмотря на то что подобные сюжетные линии, ориентированные на достижение цели, могут быть скромными, они все равно провоцируют действие. «Гордость и предубеждение» может восприниматься как история, построенная исключительно на отношениях, однако и в этом фильме есть четкая цель, заявленная в самом начале: мать должна выдать своих дочерей замуж. Пусть фильм сосредоточен на отношениях, но все эти линии — часть большого плана матери. Невзирая на то что в картине «Зачарованная» в центре внимания, как кажется, тоже тема отношений, в ней затронуты и другие вопросы: сможет ли Жизель вернуться в свой сказочный мир и удастся ли злобной мачехе помешать счастью Жизель?

## СТРУКТУРА ПОБОЧНОЙ ЛИНИИ

Подобно центральному сюжету, побочная линия обладает началом, серединой и концом. У хорошей второстепенной линии есть четкая завязка, поворотные точки, развитие действия и развязка.

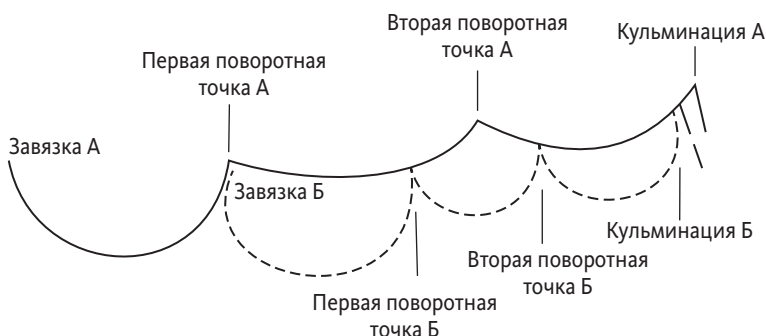


Иногда поворотные точки побочной линии усиливают центральный сюжет, появляясь незадолго до его поворотных точек или сразу после них. Часто такой подход используется в неамериканских фильмах — особенно тех, где основная сюжетная линия недостаточно сильна и создатели полагаются на увлекательность второстепенных. Поворотные точки побочной линии могут группироваться вокруг поворотных точек центрального сюжета, усиливая последние, когда им не хватает убедительности.

Поворотная точка второстепенной линии может возникнуть в середине второго или третьего акта. Так фильм получает дополнительные перипетии, поскольку первая поворотная точка центрального сюжета закручивает его и продвигает во второй акт, в то время как поворотные точки побочной линии вносят дополнительные перемены, когда часть акта уже осталась позади.

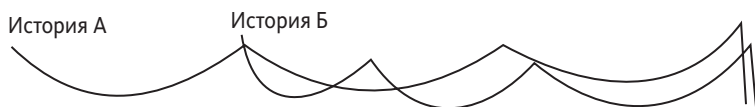
Иногда ответвление сюжета даже не начинается до первой поворотной точки основной линии. В таких фильмах, как «Роман с камнем», «Тутси», «Непрощенный», «Назад в будущее», «Шрек», «Кинг-Конг» и «Рататуй», побочная линия завязывается в первой поворотной точке центрального сюжета.

Посмотрим, как выглядит переплетение основной и второстепенной сюжетных линий, где история А — центральный сюжет, а история Б — связанный с ним побочный сюжет.



В данном случае персонажи встречаются в первой поворотной точке (как в «Романе с камнем» и «Тутси»), стартует

побочная линия их отношений, чья первая поворотная точка приходится на середину сценария, а вторая оказывается рядом со второй поворотной точкой истории А. После чего кульминации А и Б сходятся вместе.



Либо пересечение основной и побочной сюжетных линий может выглядеть так, что второстепенная линия начинается в первом акте и почти повторяет структуру истории А.



## АНАЛИЗ ФИЛЬМА «ЛУЧШЕ НЕ БЫВАЕТ»

Фильмы с традиционной структурой редко содержат множество побочных линий. Но есть исключения, например «Тутси» и «Лучше не бывает», о последнем фильме я подробно писала в своей книге *Advanced Screenwriting* («Совершенный сценарий»). Примеры нетрадиционной структуры можно найти в фильмах, почти полностью основанных на второстепенных линиях. К ним относится и «Столкновение» — фильм, о котором я уже упоминала в конце второй главы.

Один из моих любимых фильмов — «Лучше не бывает», который, кстати, с каждым просмотром кажется все великолепнее. В нем все побочные линии (а их много) обладают ясной трехактной структурой и способствуют переменам в Мелвине. На первый взгляд, в фильме нет явной истории А. Представляется, будто картина состоит исключительно из нескольких историй об отношениях. Однако я убеждена, что история А, дающая направление фильму, — это рассказ о худшем парне в Нью-Йорке,

который страдает обсессивно-компульсивным расстройством и не способен ладить с людьми, но меняется к лучшему. Линия перемен к лучшему работает на двух уровнях: Мелвин должен согласиться принимать лекарства и стать добрее к окружающим (проявлять к ним симпатию и даже любить). Центральная линия преобразования героя очень проста, а все второстепенные линии так или иначе с ней пересекаются.

## ИСТОРИЯ А: МЕЛВИН МЕНЯЕТСЯ К ЛУЧШЕМУ

### Первый акт

#### Завязка

Мелвин никого не любит. У него обсессивно-компульсивное расстройство. Об этом явно свидетельствуют его привычки: по многу раз закрывать и открывать дверь и поминутно мыть руки.  
(4–5-я минуты.)

#### Первая поворотная точка

Мелвин начинает меняться, когда пересаживается за другой столик в кафе, показывая тем самым свою симпатию к собаке... и к Кэрол, кажется, тоже.  
(35-я минута.)

### Второй акт

В Мелвине начинают происходить небольшие перемены. Он записывается к врачу и принимает таблетки, которые идут ему на пользу.

(42-я минута.)

Мелвин признается Кэрол, что хочет быть лучше.

(100-я минута.)

#### Вторая поворотная точка

Кэрол отвергает Мелвина. Она считает, что он ей не подходит.  
(115-я минута.)

### Третий акт

Мелвин говорит Саймону, что не уверен в своем желании измениться. Саймон отвечает: «Тогда надевай пижамку, а я почитаю тебе сказку». Мелвин решает поехать к Кэрол.

### Кульминация

Мелвин делает Кэрол комплимент, целует ее и на какое-то мгновение даже наступает на щель в тротуаре.

(131–132-я минуты.)

**Рассмотрим все побочные сюжетные линии с определенной точки зрения: насколько они помогают Мелвину стать лучше.**

## ИСТОРИЯ Б: МЕЛВИН И КЭРОЛ

Мелвин хочет стать лучше, потому что ему нравится Кэрол. Кэрол — незлопамятная и мягкосердечная женщина — подталкивает Мелвина к новым для него решениям.

### Первый акт

#### Завязка

Мы видим, что у Мелвина есть любимое кафе, где он каждое утро завтракает. Кэрол — единственная официантка, которая не боится Мелвина и готова его терпеть. Но она устанавливает определенные границы и запрещает Мелвину говорить о ее сыне!

(15-я минута.)

#### Первая поворотная точка

Мелвин спрашивает Кэрол о сыне. Это первый раз, когда он проявляет заинтересованность в ком-то, кроме себя. Они с Кэрол беседуют.

(23-я минута.)

### Второй акт

Мелвин и Кэрол все чаще болтают в кафе.

Однажды вечером они идут на свидание в превосходный ресторан.

(92-я минута.)

#### Вторая поворотная точка

Кэрол отталкивает Мелвина. Она не хочет иметь с ним ничего общего.

(115-я минута.)

## Третий акт

### Кульминация

Мелвин и Кэрол целуются. Они вместе отправляются в пекарню.

(131-я минута.)

## ИСТОРИЯ В: МЕЛВИН И САЙМОН

## Первый акт

### Завязка

Зритель знакомится с соседом Мелвина Саймоном, художником, у которого есть собака. Мелвин не любит эту собаку. Но он, по замечанию Саймона, вообще никого не любит.

(2–6-я минуты.)

Фрэнк заходит к Мелвину и, оставшись с ним наедине, заявляет, что не позволит ему больше говорить гадости Саймону. Он обещает подумать, как Фрэнк мог бы помириться с Саймоном.

### Первая поворотная точка

Саймона избили и ограбили. Мелвин соглашается присмотреть за его собакой.

(24-я минута.)

## Второй акт

Пока Саймон лежит в больнице, Мелвин заботится о собаке. Саймон возвращается. Мелвин должен вернуть собаку. Он плачет.

(38-я минута.)

### Центральная сцена

Мелвина просят погулять с собакой Саймона.

(55-я минута.)

### Вторая половина

Мелвин приходит с собакой и видит, что Саймон крайне удручен. Мелвин смягчается и рассказывает, почему собака привязалась к нему, — все из-за бекона.

Мелвин соглашается отвезти Саймона к его родителям, чтобы те поддержали сына и помогли ему деньгами.

## КАК ХОРОШИЙ СЦЕНАРИЙ СДЕЛАТЬ ВЕЛИКИМ

### Вторая поворотная точка

Мелвин приглашает Саймона к себе и предлагает жить вместе, поскольку Саймону приходится выехать из своей съемной квартиры.

(115-я минута.)

### Третий акт

Мелвин и Саймон живут в одной квартире.

### Кульминация

Саймон уговаривает Мелвина поехать к Кэрл. Определенно эти двое ладят друг с другом.

## ИСТОРИЯ Г: МЕЛВИН И СОБАКА

### Первый акт

#### Завязка

Мелвин терпеть не может собаку.

(1–2-я минуты.)

#### Первая поворотная точка

Мелвина просят приглядеть за псом.

(28-я минута.)

### Второй акт

Мелвин должен вернуть собаку хозяину.

(38-я минута.)

#### Центральная сцена

Позже Мелвина просят погулять с псом. Мелвин соглашается.

(55-я минута.)

#### Вторая поворотная точка

Мелвин переживает за собаку. Но за псом приглядывают в приюте, поэтому Мелвин может поддержать Саймона и отвезти его к родителям.

(Эта поворотная точка выражена в диалогах, собаку мы не видим.)

(72-я минута.)

### Третий акт

О собаке ни слова. Акцент сместился на Мелвина и Саймона.

Кульминация

Мелвин и Саймон возвращаются домой к Мелвину. Собака находится в квартире. «Мамочка и папочка дома!»

(116-я минута.)

## ИСТОРИЯ Д: МЕЛВИН И СПЕНСЕР

### Первый акт

Из-за своей любви к Кэрол Мелвин начинает интересоваться ее сыном Спенсером.

Завязка

Мелвин упоминает Спенсера, и Кэрол говорит ему никогда больше не заикаться о ее сыне.

(13-я минута.)

Первая поворотная точка

Мелвин знакомится со Спенсером и узнает больше о его жизни.

(45-я минута.)

### Второй акт

Мелвин отвозит Кэрол и Спенсера в больницу.

(48-я минута.)

Центральная сцена

Мелвин устраивает встречу Спенсера с доктором Беттсом.

(52–54-я минуты.)

Это меняет жизнь Кэрол и Спенсера. Кэрол признательна Мелвину. Она хочет отблагодарить его. Мелвин просит Кэрол — в знак ее благодарности — поехать вместе с ним к родителям Саймона. Кэрол нравятся его предложение отплатить услугой за услугу и идея поехать за город.

Так отношения Кэрол и Мелвина получают развитие.

Кульминация

Кэрол звонит Спенсеру. Тот играет в футбол.

(90-я минута.)

Заметьте, что в этой маленькой побочной линии нет второй поворотной точки, равно как и третьего акта, ведущего к развязке. После того как врач помогает Спенсеру, линия «Мелвин — Кэрол»

## КАК ХОРОШИЙ СЦЕНАРИЙ СДЕЛАТЬ ВЕЛИКИМ

получает толчок к развитию, а линию «Мелвин — Спенсер» теперь достаточно просто завершить, дав нам понять, что в их отношениях все гладко.

Линия «Мелвин — Кэрол» также развивается за счет второстепенной линии «Мелвин — Саймон».

**Саймону отведена отдельная побочная сюжетная линия, связанная с его творчеством. Именно желание Саймона быть художником провоцирует ряд событий, которые дают истории развитие.**

### ИСТОРИЯ Е: САЙМОН И ЕГО ТВОРЧЕСТВО

#### Первый акт

##### Завязка

Саймон — художник. В первой сцене мы видим его творческий вечер. Зритель знакомится с Френком, представляющим интересы Саймона-художника.

(6-я минута.)

##### Первая поворотная точка

Саймона избили и обворовали. Он теряет все, о чем мечтал.

(25-я минута.)

#### Второй акт

Саймон в больнице.

##### Ранняя центральная сцена

Саймон сокрушен; его выставка не имела успеха.

(50-я минута.)

Саймон утрачивает интерес к живописи.

##### Вторая поворотная точка

Саймон видит Кэрол в гостиничной ванной и рисует ее портрет.

Любовь к искусству просыпается снова.

(108-я минута.)

#### Третий акт

О творчестве Саймона больше не упоминается до самой кульминации.



Кульминация

Саймон переносит свою художественную мастерскую в квартиру Мелвина. Саймон признателен ему.

(116-я минута.)

В фильме «Лучше не бывает» одна центральная и пять побочных сюжетных линий, каждая из которых призвана помочь Мелвину измениться, стать лучше.

Примечание: в небольших побочных линиях иногда не бывает поворотной точки или действий в одном из актов — тем не менее в них по-прежнему сохраняется развитие, движение и присутствует ощущение начала, середины и конца.

## Создание коротких побочных сюжетных линий

У крупных второстепенных линий обычно сильные поворотные точки. Однако когда вы начнете конструировать истории Г и Д, поворотные точки могут выпасть, хотя сюжетные линии по-прежнему будут содержать начало, середину и конец.

Чтобы побочная линия ощущалась частью истории, она должна проложить себе путь как минимум в двух актах. Если она втиснута в один акт, то обычно кажется усеченной, недостаточно развитой. Тем не менее есть примеры того, как второстепенная линия эффективно сыграла свою роль лишь в одном акте. В фильме «Ханна и ее сестры» одна из любовных историй развивается только в третьем акте. Несмотря на то что персонаж появился раньше, именно в последнем акте была разыграна любовная линия с его участием.

Когда я была консультантом в фильме «Лютер», у нас возникла трудность с побочной линией, потому что Мартин Лютер встретил Катарину фон Бора лишь незадолго до кульминации всей истории. Изначально сценарист провел Катарину через весь сценарий, понимая, что обыграть всю побочную линию в третьем акте будет проблематично. В результате трагедия истории Лютера до встречи с Катариной прерывалась для того, чтобы показать героиню в монастыре, хотя в то время она никак

не взаимодействовала с Лютером (разве что слышала о нем). С точки зрения исторических фактов Лютер не сталкивался с Катариной большую часть своей непростой жизни. Я чувствовала, что можно заставить эту побочную линию работать, если придать ей очень компактную трехактную структуру с сильными поворотными точками, которые вписываются в третий акт. Пока мы переписывали сценарий, одна поворотная точка выпала и лирическая линия распалась. Вернув поворотную точку, мы создали побочную любовную линию с началом, серединой и концом в рамках третьего акта.

Побочная линия внутри одного акта — не то, к чему стоит стремиться, но, если вам необходимо пойти на это, пусть второстепенная линия будет хорошо структурирована — тогда она работает лучше.

Если ответвления сюжета как следует проработаны, хороший фильм справится со сложносочиненной структурой и выдержит от трех до семи побочных линий. Если в истории множество второстепенных линий, которые плохо встроены в сюжет, фильм становится путаным, рассредоточенным и отягченным массой происходящих событий.

## Побочная сюжетная линия в сравнении со сквозной линией

Иногда второстепенную сюжетную линию путают со *сквозной*, в качестве которой может выступать история сквозного персонажа или некие отношения, которые не влияют на развитие и направленность всего сюжета. Сквозная линия может быть посвящена матери, которая приехала в гости, — она хлопотает на кухне и ездит за продуктами. Никаких ссор, никакого противостояния, никаких событий, которые могли бы повлиять на ее отношения с кем бы то ни было. Она просто есть в этой истории. Этот персонаж может выполнять некую функцию и приносить пользу (например, мать собирается дать взломщику по голове сковородой — оружием, которым она владеет в совершенстве); может контрастно выделяться на фоне своей

дочери, которая ищет себя, тогда как мать уже нашла свое призвание — она чудесный повар; может заботиться о детях (готовить для них), в то время как молодые родители должны пуститься в большое приключение. Мать — сквозной персонаж, а не побочная сюжетная линия.

В качестве сквозной линии могут выступать утренние велосипедные прогулки протагониста на пару со своим соседом по площадке. Катание на велосипеде делает героя достовернее и помогает ему оставаться в хорошей форме, которая пригодится для той физической активности, что ждет его в третьем акте, — но это не побочная линия. Тут нет никаких происшествий. В результате между протагонистом и его соседом не происходит ничего особенного. Велосипедные прогулки не меняют направленности сюжета. Это лишь сквозная сцена, а не второстепенная линия.

## ПРОБЛЕМЫ, СВЯЗАННЫЕ С ПОБОЧНЫМИ СЮЖЕТНЫМИ ЛИНИЯМИ

Побочные линии становятся причиной многих проблем, которые можно разделить на несколько категорий. Прежде всего часто побочным линиям не хватает структуры. Они плутают, остаются вне центра внимания. Они путают зрителя, который не понимает, о чем в действительности эта история и что вообще происходит. Они, скорее, носят эпизодический характер, нежели выступают частью продуманного повествования. Иногда трудности в сценарии возникают потому, что второстепенная линия не взаимодействует, не пересекается с основным сюжетом — складывается впечатление, что она никак не сказывается на истории. Несмотря на то что побочная линия может быть вполне интересной, она блуждает по общему сюжету, не имея отношения ни к одному событию. Порой такая второстепенная линия лишена развязки и от нее нет никакой отдачи. В «Звездном пути» (2009) Кирка и лейтенанта Ухура связывает побочная линия, которая частично имеет отношение к имени лейтенанта. Однако в итоге его имя никак не обыгрывается, и в конце концов Нийота Ухура

оказывается со Споком, хотя для такого поворота не было никаких предпосылок. В фильме «Места в сердце» побочная любовная линия Уэйна и Ви имеет мало отношения к истории Эдны, в то время как Эдна — протагонист, а второстепенным линиям положено пересекаться с центральной.

В некоторых сценариях трудности возникают потому, что побочная линия занимает не то место. Вместо того чтобы пройти сквозь всю историю, переплетаясь с сюжетом, она обыгрывается первой. В результате основная сюжетная линия берет начало много позже того момента, когда мы обретаем уверенность, что побочная линия и есть главная история. В фильме «Из Африки» Карен и Брора связывает мощная побочная линия, которая потом просто обрывается. Как следствие, центральная сюжетная линия между Карен и Денисом начинается очень поздно — около 70-й минуты.

## ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

Развивая побочную линию, отделите ее от центрального сюжета так, чтобы ясно увидеть, как она работает. Если вы не уверены, которая из линий является вашей историей А, а которая — историей Б, спросите себя: откуда начинается движение истории? Какая линия больше всего насыщена действием? Какая линия задает цель для протагониста или определяет трудность, с которой нужно справиться? Скорее всего, именно эта линия окажется центральной. Дальше задайтесь вопросом: какие линии, связанные с центральным сюжетом, помогают сделать персонажи более правдоподобными? Скорее всего, это и будут ваши побочные линии.

Разделяя центральную и второстепенные линии, вы можете увидеть, как структурировали каждую из них. Взгляните на завязку побочной линии. Проясните, что происходит в первом, втором и третьем актах. Обычно довольно трудно четко выделить структуру второстепенной линии. Возможно, стоит спросить себя: в чем выражается развитие этой побочной линии? Ответив, проследите обратное развитие к началу. Наверняка

это будет ваша первая поворотная точка. Затем определите, где развитие получает новый поворот. Есть ли такое место, в котором побочная линия становится более напряженной или динамичной? Если да, должно быть, это вторая поворотная точка. Убедитесь, что кульминации побочных линий происходят вскоре после кульминации центрального сюжета.

## Вопросы, которые помогут вам в работе над сценарием

Заставить побочные линии работать — одна из важнейших задач сценариста. Чтобы сделать сценарий более четким и упорядоченным, задайте себе следующие вопросы:

- Нужна ли мне эта побочная линия? Добавляет ли она что-то моей истории? Переплетается ли она с основным сюжетом? Делает ли его более объемным?
- Сколько у меня побочных линий? Если больше трех-четырех, есть ли среди них такие, которые я могу убрать, чтобы полнее сосредоточить внимание на центральном сюжете, а также на историях Б и В?
- Разработал ли я четкую структуру для каждой побочной линии — с ясной завязкой, ясными поворотными точками и ясной кульминацией, — особенно для историй Б и В?
- Происходит ли развязка моей побочной линии близко к кульминации центрального сюжета?
- Есть ли в моем сценарии небольшие побочные линии без поворотных точек? Если так, протягиваются ли они хотя бы через два акта? Есть ли у них начало, середина и конец?

## Упражнения. О чем стоит подумать

1. Посмотрите несколько фильмов о любви и попробуйте найти центральный сюжет, который задает направление всей картине, в то время как интерес вызывают побочные линии. К таким фильмам относятся «В джазе

только девушки», «Немножко беременна», «Зачарованная», «Римские каникулы» и «50 первых поцелуев». Посмотрите также фильмы «Деловая женщина» и «Большой», чтобы проанализировать, как центральный сюжет, посвященный профессиональной жизни, уравнивает побочные линии, построенные на человеческих отношениях.

2. Прочитайте книгу, которая была экранизирована (например, одну из книг о Гарри Поттере), и выявите, какие побочные линии не вошли в фильм и почему. Есть ли среди них такие, которые могли бы придать картине большую глубину? Посмотрите боевики без побочных линий, например «Беглец» и «День Шакала». Остается ли в них время для второстепенной линии? Подумайте, какие побочные линии лично вы добавили бы в «Беглеца» и «День Шакала».
3. Посмотрите фильмы «Безжалостные люди», «Тутси», «Лучше не бывает», «Столкновение», «Сириана» и «Трафик». Можете ли вы определить историю А в каждом из них? Во всех ли перечисленных картинах она есть? Можете ли вы составить структурную схему всех побочных линий? Каким образом каждая второстепенная линия взаимодействует с историей А и дает ей толчок?

Ваша побочная сюжетная линия хорошо структурирована? Она придает размерность всей истории? Тесно взаимодействует с центральным сюжетом? Если так, то надо полагать, вы сделали драматичную и годную для дальнейшей работы второстепенную линию, которая поможет вам выразить все, что вы хотите сказать своим сценарием. Теперь ваша задача — поддерживать развитие истории, в частности в непростом втором акте.

# КАК РАЗВИВАТЬ ВТОРОЙ АКТ

Иногда кажется, что второй акт длится вечно. Для сценариста второй акт — это от 45 до 60 страниц, на протяжении которых надо удерживать интригу. Неудавшийся второй акт для зрителя — время вздремнуть, насладиться попкорном и поклясться больше никогда не ходить на фильмы «этого режиссера».

Большинство трудностей второго акта возникают из-за плохо проработанной движущей силы и отсутствия направленности сюжета. Фильм завис! Вы в растерянности: что происходит?

Второй акт может оказаться нежизнеспособным по разным причинам. Текст сбивается со следа, идет в обход, кружит на месте — и вдруг решает вернуться к основной сюжетной линии. Сцены, не имеющие отношения к истории, замусоривают сценарий и замедляют развитие сюжета. Персонажи не действуют — они говорят. История развивается слишком быстро или слишком медленно, по пути теряя важные биты или, напротив, перескакивая через них.

Отчетливая завязка и хорошая динамика первого акта помогут сделать второй акт предельно ясным. Эффектно представленная первая поворотная точка способна придать мощное развитие второму акту. Но если вы хотите, чтобы второй акт держал внимание зрителя в течение часа и более, то необходимо проработать и другие элементы.

## Как он работает?

У второго акта есть собственное назначение: он развивает историю и наполняет ее активным действием, у которого есть определенное направление и которое приведет к каким-то

результатам в третьем акте. Очень важно, чтобы второй акт наполняли не только разговоры, в нем должно быть как можно больше действия. Если вы делаете сценарий для детектива, то действие будет связано с расследованием («Беглец», «Большая игра», «Код да Винчи», «Ангелы и демоны»). Если сценарий об исследовании новых территорий или о поездке в чужие земли, главное действие будет посвящено путешествию («К2. Предельная высота», «В диких условиях», «Человек, который хотел быть королем», «Семь лет в Тибете»). Если это лирическая история, то действие второго акта будет направлено на возникновение любовного чувства — возможно, с последующим воссоединением двоих в третьем акте («Когда Гарри встретил Салли», «Жених напрокат», «Свадебный переполох», «Любовь к собакам обязательна»). Если сценарий о спорте, действие второго акта, скорее всего, будет связано с тренировками, ведущими к большому состязанию в третьем акте (фильмы о Рокки\*, фильмы о Малыше-каратисте\*\*, «Крутые виражи», «Вспоминая титанов», «Преодоление», «Команда из штата Индиана», «Рестлер», «Жестяной кубок», «Национальный бархат»).

Есть много других вариантов действия во втором акте: поиск новой работы или попытки добиться крупного продвижения по службе («Деловая женщина», «Большой»), стремление излечиться либо найти лекарство от чудовищной болезни («Масло Лоренцо», «Я — легенда»), подготовка к судебному разбирательству («Несколько хороших парней», «Чтец», «Ребро Адама»). Герои могут стремиться попасть в Париж («Дорога перемен»),

---

\* Фильмы о боксере Рокки Бальбоа (Сильвестр Сталлоне); на сегодняшний день франшиза включает семь кинокартин: «Рокки» (1976), «Рокки-2» (1979), «Рокки-3» (1982), «Рокки-4» (1985), «Рокки-5» (1990), «Рокки Бальбоа» (2007), «Крид. Наследие Рокки» (2015).

\*\* «Парень-каратист» (The Karate Kid, 1984, США), другие переводы названия — «Малыш-каратист», «Карате-кид»; кроме первого фильма франшиза включает картины «Парень-каратист — 2» (1986), «Парень-каратист — 3» (1989), «Парень-каратист — 4» (1994); в 2010 году сделали перезапуск первого фильма; новая картина вышла в прокат под тем же названием — The Karate Kid (США, Китай), переводы названия — «Карате-пацан», «Парень-каратист», «Малыш-каратист».



могут просто поехать в Париж («Американец в Париже», «Забывать Париж»), могут любить в Париже («Париж, я люблю тебя»). Если речь идет о войне, во втором акте персонажи готовятся к важному бою, который произойдет в акте третьем («Галлиполи», «Взвод», «Зулусы»).

Во втором акте персонажи *совершают* действия, а не обсуждают их. Они предпринимают нечто, чтобы добиться желаемого. Во втором акте герои заняты достижением своих целей. Они не *вроде бы* и *как будто бы* чего-то хотят, а доказывают, что *отчаянно нуждаются* в чем-то. Неважно, повезет героям в финале истории или нет, — они не могут добраться до финала, не пройдя весь путь второго акта.

Цель должна быть для персонажа столь желанной, что ему надлежит не переставая действовать на протяжении всего второго акта. Если герой не приложит больших усилий для получения желаемого, зритель не приложит больших усилий, чтобы болеть за него.

## Что такое движущая сила сценария

Чтобы второй акт работал, сценарист должен заставить его развиваться. Для этого требуется *движущая сила*. В сценарии движущая сила — это ощущение того, что первая сцена подталкивает нас ко второй, а вторая — к третьей. Каждая сцена передает инерцию движения в последующую сцену. В каждой текущей сцене есть семена, которые прорастут в грядущей. При наличии такой причинно-следственной связи каждая сцена усиливает происходящее и все больше приближает нас к кульминации.

Это очень упрощенное описание довольно сложной темы. Некоторые сцены лишь в малой степени отражают суть центрального сюжета, сосредоточиваясь на побочной линии или на том, чтобы полнее раскрыть персонаж. Несомненно, если каждая сцена вела бы нас вперед прямым путем, неизменно подводя к кульминации, то истории не хватало бы ни остроты, ни размаха. Но на данный момент запомните: движущая сила

сама является результатом сцен с действием или противодействием. (Позже, при обсуждении персонажей и идей, я вернусь к сложности второго акта.)

В любом хорошем фильме всегда присутствует причинно-следственная связь, выраженная в том, что любое действие порождает реакцию. В фильме «Маленькая мисс Счастье» есть конкретная цель: попасть на конкурс красоты в воскресенье, к трем часам дня. В результате своего желания стать королевой красоты Олив попала в число конкурсанток и теперь может побороться за звание маленькой мисс Счастье. Вследствие этой возможности ее семье приходится решать, как попасть в Калифорнию. Как результат этой потребности они выбирают поехать все вместе, несмотря на внутрисемейные сложности. По причине необходимости взять старый фургон они сталкиваются с препятствием: у машины отказывает сцепление. Из-за своего преклонного возраста и зависимости от героя в дороге умирает дедушка. В результате смерти деда семье необходимо придумать, как добраться до Калифорнии, невзирая на это происшествие. Как следствие решения закинуть тело в багажник вся компания рискует попасть в руки органов правопорядка.

Изначальное желание Олив стать королевой красоты запустило множество событий. Среди них нет ни одного произвольного отклонения от сюжета. Все движется в одном направлении, несмотря на встречающиеся на пути преграды.

## Точки действия

*Точка действия* — это драматическое событие (не диалог, а действие), которое вызывает реакцию и, таким образом, толкает историю вперед. Реакция, в свою очередь, обычно ведет к следующему действию.

Точку действия можно также определить как событие, которое настолько важное, что *требует* ответной реакции. Один человек стреляет в другого — и в ответ появляются полицейские. Полицейские не могут позволить уйти стрелявшему. Они должны его преследовать. Один парень встречает одну девушку.

Она прекрасна. Парень не может допустить, чтобы она просто прошла мимо. Он должен что-то предпринять. У спортсмена появляется возможность участвовать в престижном чемпионате. Он не может пропустить такой шанс и делать вид, что для него это ничего не значит. Он должен как-то прореагировать.

В хорошем сюжете много возможных точек действия — ярких, или драматических, событий, — которые можно разыграть на экране. Скажем, автор создает сценарий фильма о спорте, где протагонисту придется много тренироваться, чтобы подготовиться к важному состязанию. Сценаристу придется составить для героя список разнообразных тренировок с описанием того, как выполняется каждое упражнение. Разумеется, не нужно показывать их все. Зрителю ни к чему наблюдать за каждой тренировкой протагониста. Поэтому сценаристу нужно решить, какие точки действия будут показаны в фильме.

Точки действия, попавшие на экран, предполагают, что есть точки действия, оставшиеся за кадром. Иногда сценарист предпочитает не показывать определенное действие, но дать реакцию на него. Вместо того чтобы изображать каждое преступление в детективной истории, автор сообщает о некоем злодеянии через разговор следователя с капитаном полиции. Вместо того чтобы изображать чью-то смерть, сценарист показывает реакцию на нее. Вместо того чтобы воспроизводить любовное свидание, сценарист передает реакцию персонажа на эту встречу, которая была отвратительной.

В любом случае действие или противодействие достигает большего эффекта, если оно сделано зрелищно, захватывающе и настолько сильно, что главный герой никогда не сможет обойти его стороной.

Такие точки действия — часть цепи событий, когда одно вытекает из другого. Разные действия и (или) реакции на них дают начало совершенно непохожим событийным цепочкам. Важно, чтобы сцены были взаимосвязаны. Они не могут следовать в случайном порядке. Каждая из них должна логически выводиться из предыдущей и складываться в стройный сюжет, ведущий к кульминации истории.

## Используйте скрытую сцену

Как замечено выше, действие диктуется не только тем, что зритель видит на экране, но и подразумеваемыми сценами, которые остаются за кадром, однако двигают историю вперед. Скрытой называется сцена, которая не обыгрывается на экране, но она могла бы быть или предполагается. Скрытая сцена определенно существует в череде битов, составляющих повествовательную линию, правда, зритель ее не видит. Зритель просто знает: что-то произошло или вот-вот произойдет. Автор сам выбирает, какие сцены есть смысл играть и надо ли играть только точки действия или стоит добавить реакции на них.

Сомнительного вида парень, сидящий за барной стойкой, поворачивается к симпатичной девушке легкого поведения и произносит: «Давай смоемся отсюда», после чего сценарист тут же переходит к кадру, в котором эти двое едут в машине. В этом случае зритель понимает: подобная цепочка событий включает действия, которые ему не показали. Подразумевается, что эта парочка вышла из бара, села в машину и куда-то поехала. Перейдя к кадру, в котором персонажи едут в машине, сценарист использует средства киноязыка, чтобы перепрыгнуть от одной сцены к другой, которая происходит несколько минут (часов, дней, лет) спустя. Некоторые сценаристы говорят: «Я использую монтаж, чтобы пропустить скучные сцены и перейти к чему-то поинтереснее».

Если по сценарию двое возвращаются за полночь в свой красивый особняк в шикарных нарядах, подразумевается, что они были на вечеринке. Сценарист решил, что сама вечеринка не так важна, как то, что случится после, — и именно в эту сцену автор переносит своего зрителя.

Если группа людей идет по улице с транспарантами, на которых написано: «Немедленно остановить насилие!» — предполагается, что кто-то применял некие насильственные действия, и протест оказывается реакцией на скрытую сцену. Сценарист решает, стоит ли выводить насилие на экран. Иногда жестокость,

вспыхивающая во время демонстрации, важнее насилия, которое произошло прежде.

Мы видим, как на берег выносит чье-то тело, — и понимаем, что было совершено убийство (хичкоковское «Безумие»). Сценарист предпочитает не показывать сцену убийства — но эта сцена подразумевается. Дальше мы видим, как приезжают полицейские. Понятно, что за кадром кто-то сообщил им о случившемся. Сценарист решает не вдаваться в такие подробности. Довольно мертвого тела и появления полиции.

Некоторые сцены подразумевают будущее действие. В большинстве детективов предполагается, что после того, как сотрудники полиции устанавливают факт преступления, они возвращаются в участок и открывают дело. Подразумевается также, что дело поручают следователю, а тот, в свою очередь, начинает опрашивать свидетелей и подозреваемых. Сценарист решает, стоит ли вводить какую-то из этих предполагаемых сцен в фильм.

В некоторых случаях предстоящее подразумеваемое действие заложено в сильном диалоге или реплике. С помощью вербальных средств зритель настраивается на то, что будет происходить во втором акте. В фильме «Беглец» в первой поворотной точке Сэм Джерард произносит: «Имя нашего беглеца — доктор Ричард Кимбл. Возьмите его!» Отныне главное действие второго акта предвосхищено: начнется игра в кошки-мышки. Реплика персонажа давит на газ и заставляет зрителя с нетерпением ожидать, чем закончится погоня Сэма за Ричардом.

Несмотря на то что точки действия можно использовать в любом из трех актов, именно во втором они особенно важны. Второму акту, на который отводится самое продолжительное время, потребуется сильнейшая движущая сила. Существует несколько видов точек действия. Мы уже обсудили поворотные точки, которые являются точками действия в конце первого и второго актов, а также центральную сцену, которая появляется в середине сценария. Другие точки действия — *препятствие*, *усложнение*, *реверсия* и *трюк*.

## Препятствие

Во многих фильмах герой что-то старается сделать, но у него не получается. Скажем, пытается найти ключ к разгадке или совершает что-то крайне нелепое — нелепое, потому что не срабатывает и никуда не ведет. Герой сталкивается с препятствием, которое необходимо преодолеть. *Препятствие* — это точка действия, поскольку вынуждает героя что-то решить, предпринять или двигаться в новом направлении.

Обратите внимание, как работают препятствия. Они останавливают действие на какое-то время, после чего персонаж обходит препятствие и продолжает путь. Развитие истории дает не препятствие как таковое, а готовность предпринять следующее действие. Допустим, я продавец. Чтобы сбыть товар, я стучусь в первую дверь. Потенциальный покупатель говорит «нет». Это препятствие на пути к моей цели. Я стучусь во вторую дверь, снова пытаюсь продать товар. Этот потенциальный покупатель тоже говорит «нет». Опять препятствие. Наконец я стучусь в третью дверь — и мой товар покупают. Благодаря этой продаже я могу освободиться пораньше и пойти отметить сделку со своим начальником. Во время празднования начальник сообщает мне о продвижении по службе. В результате продвижения я перебираюсь в офис и мне больше не нужно ходить с товаром от двери к двери.

Как видно, препятствия ведут к дальнейшим действиям, но подлинное развитие и импульс являются итогом последнего действия — *преодоления* препятствия.

В «Унесенных ветром» Скарлетт пытается взять у Ретта деньги, чтобы заплатить долги за свое имение, Тару. Получив отказ (препятствие), Скарлетт ради достижения цели выходит замуж за Фрэнка Кеннеди.

Фильм «Маленькая мисс Счастье» построен на препятствиях, призванных помешать семье вовремя приехать в Калифорнию. Одна проблема со склонным к суициду братом Шерил, которого нельзя оставить в одиночестве. Нужно обойти это препятствие. Другая проблема с сыном, который отказывается ехать

в Калифорнию. Нужно разобраться с этим. Третья проблема со сцеплением, которое сломано. Также проблема с дедушкой, который умирает от передозировки героина. По дороге в отель, где проходит конкурс, у героев возникают проблемы с одностронним движением, перегороженными улицами, парковкой. Они прибывают на место с минутным опозданием — и это тоже проблема. Не одно так другое. Каждое препятствие грозит помешать достижению цели, и каждое препятствие ведет к новому действию.

Препятствия — основа драматургии. При умеренном использовании они способны качественно продвигать историю вперед. Несколько препятствий на фильм — хорошо, но, если их слишком много, история становится однообразной. Препятствие придает истории движущую силу, но переизбыток препятствий лишь замедляет сюжет.

## Какое количество препятствий будет правильным?

Сценарист должен определить, не тормозят ли препятствия развитие истории. Если вы сомневаетесь, воспользуйтесь *правилом трех*.

Правило трех отчасти основано на структуре анекдота. В анекдоте есть, во-первых, завязка, во-вторых, развитие, в-третьих, развязка. Вспомните, например, анекдоты о мулле, раввине и православном священнике. Каждый из этой троицы по очереди реагирует на одну и ту же ситуацию, но в качестве юмористической развязки всегда выступает реакция третьего персонажа.

Если вы хотите донести до зрителя, что красивая молодая женщина исправно ходила на свидания, но везло ей исключительно на странных типов, вам не нужно показывать 20 мужчин. Трех неудачных свиданий вполне хватит.

В фильме «Беглец» главный герой проникает в больницу, чтобы найти список одноруких мужчин, среди которых может быть человек, убивший его жену. Поиск в компьютере выдает сначала 121 имя, затем 21 и наконец пять имен, наилучшим образом соответствующих портрету убийцы. В результате

Кимбл распечатывает этот краткий список — на чем сцена заканчивается. В последующих сценах герой разыскивает пятерых подозреваемых.

В фильмах о спорте мы порой видим два предварительных соревнования, а после — большую игру. Нам ни к чему видеть десяток состязаний, чтобы уловить суть.

Не ко всем фильмам требуется применять правило трех, но, если сомневаетесь, это самый действенный способ.

## Усложнение

*Усложнение* — это точка действия с отложенным эффектом. Нечто случается (действие), но реакция возникает только через некоторое время. Зрителю остается лишь ждать и предвкушать неизбежный исход.

В «Шреке» Осел узнает, что Фиона превращена в огра\*. Это усложнение. Мы понимаем, что и Шрек в какой-то момент обнаружит, что Фиона вовсе не прекрасная принцесса. Когда узнаёт Шрек, это усложнит поездку. Когда узнает принц, это усложнит бракосочетание.

Другой пример усложнений мы видим в «Тутси». Майкл, чтобы получить работу, переоделся женщиной и стал Дороти Майклс. Его единственным намерением было найти роль. Но в первый день на съемочной площадке он видит Джули. В тот самый момент ничего не случается, но зритель понимает: что-то произойдет дальше. Присутствие Джули стало усложнением для намерения Майкла. Мы догадываемся, что он влюбится в нее, поставив под удар свою работу. Но между первым знакомством и предполагаемым результатом — 32 страницы сценария.

Другое усложнение в «Тутси» появляется в лице Джона Ван Хорна (играющего в мыльной опере доктора Брустера), который с первой встречи решает заполучить Дороти. И снова результат

---

\* *Огр* — в кельтской мифологии это великан, живущий в лесах на болотах, но, в отличие от героя мультфильма, он злобен, безобразен и предпочитает на обед маленьких детей.



следует не сразу. Это происходит только в третьем акте, когда Джон приходит спеть серенаду под окнами Дороти и навязывает ей себя.

Следующее усложнение появляется, когда в Дороти влюбляется Лес, отец Джули. Он знакомится с ней еще в начале второго акта, но ничего особенного не происходит до тех пор, пока Дороти не приезжает к нему на ферму в конце акта. Они вместе поют, танцуют, и все это выливается в предложение руки и сердца.

Усложнение — это не обыденная, рядовая точка приложения действия. Встречается этот прием довольно редко. В некоторых сценариях усложнения нет совсем, в некоторых оно присутствует, но практически в стертой форме. В поисках усложнения для своего сценария не забывайте о соблюдении трех условий:

- усложнение не дает сиюминутного эффекта, а добавляет истории элемент ожидания;
- усложнение дает начало новой сквозной или побочной линии, что не разворачивает историю кардинально, но помогает ей двигаться вперед после нового сюжетного поворота;
- усложнение встает на пути намерений героя.

Майкл не может больше притворяться из-за Джули, Ван Хорна и Леса, хотя благодаря роли Дороти Майклс его карьера идет в гору. Его первоначальный план — добиться успеха в работе — никуда не делся. В общем-то, эти люди не препятствуют ему. Но они поколебали (усложнили) его намерение идти к цели под маской Дороти.

## Реверсия

Наиболее сильной точкой действия является *реверсия*, которая разворачивает историю на 180 градусов. Она заставляет повествование сделать кардинальный поворот, поменяв положительный посыл на отрицательный — или наоборот. В большинстве случаев реверсия эффективнее поворотных точек, которые

меняют направление действия, но не разворачивают его в противоположную сторону.

Реверсия работает как на физическом, так и на эмоциональном уровне. Она способна развернуть и действие, и чувства персонажа. Во многих фильмах ужасов реверсия появляется, когда герои думают, что убили монстров или отразили атаку пришельцев, но, как только становится тихо и спокойно, ужасные существа показываются за окном или появляются в конце улицы. В «Челюстях» горожане полагают, будто поймали акулу, и начинают праздновать. Реверсия наступает, когда Мэтт сообщает, что пойманная акула — не убийца.

В «Чикаго» Рокси отказывается от услуг Билли Флинна, но меняет свое решение почти тут же, едва узнав, что женщины, которые не наняли Билла, проиграли дело и были повешены.

В фильме «Маленькая мисс Счастье» семье сообщают, что они опоздали и Олив не может участвовать в конкурсе. Но один из организаторов разворачивает ситуацию, разрешая девочке бороться за приз.

В «Подмене» Кристин узнает, что ее сына нашли. Реверсия наступает, когда женщина *видит* мальчика и понимает, что это не ее сын.

Использование реверсии в качестве первой или второй поворотной точки — отличный способ придать второму или третьему акту мощную движущую силу. Между тем реверсия работает где угодно. В детективных фильмах зритель встречается с ней, когда обескураженный следователь вдруг складывает два и два — и понимает, что раскрыл дело.

Особенно хороша реверсия в любовных историях, когда пропавший без вести солдат возвращается к своей девушке, или чья-то возлюбленная, находящаяся при смерти, вдруг исцеляется, или двое влюбленных расстаются по недоразумению, а затем воссоединяются как ни в чем не бывало.

В то время как препятствие продвигает историю вперед, заставляя героя принять решение, а усложнение продвигает историю вперед, приводя через какое-то время к подразумеваемому

итогу, реверсия *катапультирует* историю в противоположном направлении, вызывая новое развитие событий. Поскольку реверсия создает столь мощную движущую силу, вам едва ли понадобится больше пары таких событий на весь сценарий. Силы одной или двух реверсий хватит, чтобы провести повествование через трудный второй акт.

## Трюк

*Трюк* — одна из самых трудных в работе точек действия, поскольку она толкает историю в таком направлении, которое идет вразрез с *ожиданиями* зрителя. Зритель думает, что движется в определенном направлении, и вдруг обнаруживает, что все не то, чем кажется. Трюк, в отличие от реверсии, не обязательно разворачивает историю на 180 градусов, однако он мигом может перенести действие в другое место или направить событие на совершенно новый путь развития. Нередко в сценарий вводят трюк, чтобы привести в изумление зрителя и услышать вожделенное «Ух ты!».

По-настоящему эффектных трюков в фильмах обычно встречается мало. В «Свидетеле» первая поворотная точка оказывается трюком: зритель узнает, что начальник полиции причастен к криминалу. Хорошо обыгран трюк во второй поворотной точке фильма «Секреты Лос-Анджелеса», когда выясняется, что начальник полиции — да-да, ровно то же самое — замешан в преступлениях. В самом конце «Подозрительных лиц» есть неожиданный поворот: вроде бы туповатый персонаж обобщается необыкновенным умником и, как выясняется, все перипетии зрители видели его глазами, а сама история — совсем не то, чем казалась. В «Иллюзионисте» используется почти такой же трюк, как и в «Подозрительных лицах»: главный инспектор испытывает прозрение, когда понимает, что Эдуард в полном порядке и находится рядом со своей возлюбленной.

Однако в фильме «Престиж» зрителю приходится иметь дело с большим количеством трюков, вот самые драматические

из них: оказывается, Альфред Борден жив, хотя все видели его казнь через повешение, и выясняется, что Роберт Энжиер тоже жив, хотя все наблюдали, как он тонет.

Чтобы трюк сработал, нужно *подготовить зрительские ожидания* и, что крайне важно, *правильно попасть* в них, не противореча самой истории. Суть не в том, чтобы манипулировать зрительским восприятием, говоря сначала одно, а затем сообщая, что автор совсем не это имел в виду. Сценарист не может просто *сказать*, будто персонаж живой, тогда как все экранное время он был умершим (я о «Шестом чувстве», конечно). Но сценарист может *подразумевать*, что герой жив, хотя тот на самом деле мертв. Мы, зрители, стыкуем одно с другим и понимаем, что элементарно сделали неверные выводы. Трюк удастся при условии, что он не противоречит той информации, о которой автор уже недвусмысленно заявил.

Обычно трюк срабатывает, когда зритель попадает на авторскую уловку, но позже осознает, что никто не подталкивал его к тем или иным выводам. Он, зритель, просто выбрал одно из решений, а в результате выяснил, что все не то, чем казалось. Иногда в фильмах про волшебство позволительно дать зрителю купиться на иллюзию, а затем перевернуть все с ног на голову. Зритель все принимает за чистую монету, потому что сама история завязана на магическом обмане.

Один из лучших примеров использования трюков — фильм «Афера», в котором этот прием пускают в ход как минимум четырежды.

Первый трюк появляется в самом начале экранного времени. Зритель видит уличного грабителя, убегающего после того, как он обворовал и ранил человека, который окажется Лютером Коулманом. Двое стали свидетелями этого преступления: курьер букмекерской конторы, имевший при себе конверт с несколькими тысячами долларов, и приятный отзывчивый молодой человек Джонни Хукер, который помешал преступнику и вернул Лютеру его портмоне. Лютер, хватаясь за раненую ногу, просит этих двух прохожих помочь ему срочно передать пять тысяч долларов гангстеру-ростовщику. Курьер соглашается, и Джонни показывает ему, как спрятать деньги Лютера — вместе

с букмекерским конвертом — за пояс брюк. Дальше зритель видит, как курьер садится в такси и уезжает без малейшего намерения доставить конверт Лютера, в котором, как он скоро выяснит, находится лишь нарезанная бумага, — как и в его собственном конверте. Именно в этот момент зритель понимает, что все произошедшее — мошенничество, а Джонни, Лютер и грабитель были заодно. У Лютера не было никакого ранения. А Джонни прикарманил букмекерские деньги, когда показывал, как спрятать оба конверта в брюки. Зритель думал, что все именно так, как оно выглядит: злостное ограбление, остановленное добрым самаритянином, — но нет.

Второй трюк появляется на 20-й минуте фильма, когда Джонни сталкивается с лейтенантом Снайдером, который требует часть денег Джонни, обещая взамен не арестовывать его. Наконец Джонни нехотя (так это выглядит) соглашается заплатить Снайдеру две тысячи долларов. Но когда он достает пачку денег, чтобы отсчитать нужную сумму, Снайдер забирает их все. Едва зритель успевает подумать: «Вот грязный коп!» — Джонни сообщает другу, что это были фальшивые деньги. И снова все не то, чем казалось.

Третий трюк возникает, когда на экране появляется официантка Лоретта — на самом деле подставное лицо, так как она и есть Салино, наемный убийца, упоминавшийся ранее. Зритель никак не ожидал, что киллером окажется женщина, да еще и та, что спала с Джонни предыдущей ночью. Кроме того, он, зритель, считал наемным убийцей человека, следившего за Хукером, но оказалось, что тому поручили, напротив, присматривать за Джонни.

Четвертый трюк приходится на самый конец фильма. Зритель неожиданно открывает для себя, что агент ФБР Полк тоже участник аферы. Босс мафии Дойл Лоннеган так и не обнаружит этого — но зритель знает.

Обратите внимание, что авторы перечисленных фильмов с эффектными трюками: «Афера», «Шестое чувство», «Секреты Лос-Анджелеса» и «Подозрительные лица» — не позволяют зрителю почувствовать себя дураком из-за того, что он, зритель, не раскусил их уловок раньше. Говоря откровенно, когда трюк раскрывается, зритель даже бывает признателен за остроумный

и талантливый сюрприз. Сценарист не обманывает зрителя, а добросовестно ведет по линии повествования, и, хотя трюк оказывается неожиданным, он не противоречит сообщенным ранее фактам.

## Структурирование сцены и придание ей формы

Подобно тому как сценарий целиком и все его сюжетные линии подчиняются трехактной структуре, так и отдельные сцены можно разбить на три части. Система, обеспечивающая движущей силой и направлением весь фильм, способна совершить то же самое и с конкретной сценой. Трехактная структура встречается далеко не в каждой сцене — но так и не должно быть. Если все сцены имели бы трехактную структуру, любой фильм тянулся бы до бесконечности, а не набирал бы силу. Однако отдельным значимым сценам можно придать дополнительную форму, выделив в них начало, середину, конец и поворотные точки.

В картине «Маленькая мисс Счастье» трехактную структуру имеет выступление Олив на конкурсе.

### Первый акт

#### Завязка

Объявляют выход Олив, девочка появляется на сцене.

#### Развитие действия

Олив начинает свое выступление. Она дергается и раскачивается, двигаясь подобно стриптизерше. Она бросает в зал свою шляпу, снимает брюки, срывает блузку. Зрители и судьи потрясены. Некоторые конкурсантки выходят из зала.

#### Первая поворотная точка

Ричард видит, что дело плохо, и начинает аплодировать. Он меняет направление сцены.

### Второй акт

Действие получает дальнейшее развитие, когда к аплодисментам Ричарда присоединяется Фрэнк. Вся семья хлопает, а Олив продолжает танцевать, подпрыгивать, кружиться и раскачиваться.

Конферансье ходит за девочкой по пятам, пытается ее остановить, но та не обращает на него внимания. Главная судья требует, чтобы Фрэнк увел свою дочь со сцены. *Действие* второго акта сосредоточено на том, как семья подбадривает Олив.

Вторая поворотная точка

Ричард выходит на сцену и начинает изображать подтанцовку Олив. Он меняет направление сцены, придает ей новый масштаб. Олив продолжает танцевать.

Третий акт

К ним присоединяется Фрэнк, затем Дуэйн и Шерил. Вся семья танцует вместе с Олив, которая двигается без усталости. *Действие* третьего акта сосредоточено на том, как семья танцует на сцене.

Кульминация

Музыка смолкает.

Развязка

Один из зрителей встает и аплодирует.

Сцена выступления длится около пяти минут. За ней следует сцена, в которой содержится кульминация *всего фильма*: семья в отделении полиции, где им сообщают, что они могут быть свободны, если обещают никогда больше не заявлять кандидатуру Олив на конкурсы в штате Калифорния. Семья соглашается и уезжает домой.

Общая продолжительность двух сцен — выступление и кульминация фильма — семь минут. Они ясно демонстрируют главные темы — любви и семьи. Хотя Олив не победила в конкурсе, фильм заканчивается на подъеме. Среди зрителей мало кого интересует победа Олив в конкурсе красоты, ведь она уже завоевала наши сердца — и на экране происходило кое-что поважнее.

## Проработка последовательности сцен

Иногда сцены, построенные на сочетании действия и реакции, автор группирует в *последовательность сцен* — серию сцен, связанных одной темой, — в которой есть начало, середина

и конец. Подобная структура, состоящая из множества сцен, обеспечивает сюжету движущую силу.

Последовательность сцен может составлять ряд захватывающих кадров погони, снятых на многих городских улицах; погоня заканчивается разбитой машиной антагониста либо захватом преступника. Последовательность сцен может вести к финальному взрыву («Пушки острова Наварон»), или к воссоединению влюбленных («Когда Гарри встретил Салли»), или к окончанию большого труда («Амадей» — Моцарт наконец дописывает оперу).

Фильм получает движущую силу благодаря последовательности сцен, потому что создается своего рода мини-история — с собственной структурой, импульсом, направлением развития. Цепочка сцен, основанных на действии и реакции, приближает эту короткую историю к кульминации.

Как правило, последовательности сцен довольно короткие: от трех до семи минут. Бывает, что две последовательности ставят одну за другой, чтобы создать продолжительную движущую силу. Например, в «Беглеце» последовательности, где фигурируют автобус и поезд, идут друг за другом. Каждая из них — от трех до четырех минут, и в каждой есть начало, середина, конец и поворотные точки. Последний акт в «Свидетеле» состоит из двух последовательностей, также идущих одна за другой: первая — продолжительностью около шести минут, вторая — около восьми. Этой паре последовательностей предшествует несколько сцен, с которых начинается третий акт, а после идет сцена развязки в конце фильма.

Многие последовательности сцен представляют собой наиболее яркие фрагменты фильмов. Две отдельные последовательности, идущие друг за другом, в «Унесенных ветром» — пожалуй, самая запоминающаяся часть фильма. Первая — «Мелани рождает ребенка», вторая — «Атланта пылает». Каждая длится около семи минут. Изучая эти фрагменты, мы можем наблюдать, как работает последовательность сцен, как она придает фильму нужную движущую силу.



Последовательность под условным названием «Мелани рождает ребенка» начинается, когда Атланта уже находится в осаде. Зная, что янки возьмут город, солдаты конфедерации и местные жители спасаются бегством. В это время Мелани сообщает о начале схваток.

Завязка

Мелани говорит, что у нее начались схватки.

Первая поворотная точка

Скарлетт отправляет Присси за врачом.

Развитие действия

Присси возвращается и говорит, что врач не придет.

Вторая поворотная точка

Скарлетт должна принять роды.

Кульминация

Ребенок родился.

Похожим образом устроена последовательность сцен «Атланта пылает», которая следует сразу за кадрами о родах.

Завязка

Присси уходит искать Ретта, чтобы просить его помочь им бежать из горящей Атланты.

Первая поворотная точка

Ретт приходит, чтобы помочь им покинуть город.

Развитие действия

Какие-то мужчины пытаются остановить экипаж и забрать их лошадь. Ретт предупреждает, что нужно успеть проехать мимо склада боеприпасов, прежде чем тот взорвется.

Вторая поворотная точка

Они приближаются к горящему складу, рискуя так и не выбраться из города.

Развитие действия

Экипаж пробирается через огонь.

Кульминация

Едва они проезжают, как склад взрывается.

Развязка

Все в безопасности. Ретт покидает их.

Последовательность сцен может появиться в любой части сюжета. Часто она возникает вскоре после середины второго акта, когда история рискует забуксовать. Бывает, что последовательность встречается в первом акте — либо как чрезвычайно захватывающая завязка (этот прием используется в большинстве фильмов о Джеймсе Бонде), либо как способ подвести зрителя к первой поворотной точке.

К последовательности сцен часто прибегает такой непревзойденный мастер в создании движущей силы фильма, как Стивен Спилберг. Пример короткой последовательности вы найдете в фильме «Назад в будущее»\*, когда Бифф преследует Марти и врывается в огромную кучу навоза. Несколько последовательностей есть в картине «Челюсти»: «Ловля акулы гарпуном», «Погружение в клетке» и наконец «Победа». Ряд последовательностей присутствует в «Списке Шиндлера»: «Убийства в гетто», «Амон — добрый человек» и «Переезд в Чехословакию».

В «Маленькой мисс Счастье» есть четко структурированная последовательность сцен, которую я называю «Кража тела дедушки». Здесь можно выделить три акта с поворотными точками.

Последовательность начинается сразу после смерти деда. В первом акте доктор сообщает семье о его кончине. Шерил объясняет Олив, что произошло. Затем появляется больничный психолог Линда, которая дает семье брошюру группы психологической помощи и листовку похоронного бюро.

В первой поворотной точке Линда объясняет, что семья не может оставить тело в больнице. Это меняет направление действия, становясь новым препятствием на пути к участию в конкурсе, и заставляет семью пересмотреть свою цель.

---

\* В фильме «Назад в будущее» Спилберг был не режиссером, а исполнительным продюсером.

Во втором акте последовательности семья пытается придумать, как попасть на конкурс вовремя, несмотря на формальности, связанные со смертью деда. Они спрашивают Линду, нельзя ли вернуться за телом позже. Нет, нельзя.

В центральной сцене Ричард просит разрешения взглянуть на умершего. Этот момент слегка меняет направление действия, делая последовательность сцен более структурированной.

Ричард смотрит на отца, приподняв простыню. Ричард теряет самообладание, тяжело дышит. Шерил обещает Олив, что та сможет участвовать в конкурсе в будущем году. Ричард меняет направление последовательности сцен. Убеденный в необходимости попасть на конкурс, он придумывает выход: тайком забрать тело из больницы. Это вторая поворотная точка.

В третьем акте последовательности они протаскивают тело деда через окно. Кульминация наступает, когда семья садится в свой фургон и успешно уезжает с места событий. В развязке Шерил убеждает Олив, что душа деда сейчас на небесах.

Эта последовательность сцен занимает около семи минут (как и последовательность «Убийство Алекс» в «Роковом влечении»). Самая длинная эффектная последовательность сцен, которую мне приходилось видеть, — это «Поход в оперу» в фильме «Власть луны». Она длится 21 минуту, правда, иногда прерывается кадрами побочной линии.

Последовательность сцен — это не только хорошо структурированная короткая история, она, кроме того, способна наглядно продемонстрировать, как работают поворотные точки. В последовательности «Кража тела дедушки» у каждого акта своя направленность. В первом семья узнает новость. В развитии акта продолжается все то же действие (семья обсуждает смерть деда) вплоть до поворотной точки (значимого события), призванной изменить направление последовательности. Именно это и происходит, когда в сюжете появляется Линда. Второй акт крутился вокруг заполнения документов и следования указаниям Линды, пока новое событие — следующая поворотная точка — не вошло в историю, поменяв направленность происходящего. Можно подумать, что второй поворотной точкой выступает

решение попроситься с покойным, но это не приводит к новым действиям в третьем акте последовательности. В отличие от момента, когда у Ричарда возникает идея выкрасть тело отца, — вот тогда действие получает новый поворот.

## ПРОБЛЕМАТИКА ДВИЖУЩИХ СИЛ

Отсутствие движущей силы — одна из наиболее частых проблем в кинематографе. Обычно трудности с движущей силой возникают из-за отсутствия четкой трехактной структуры с явными поворотными точками, которые двигали бы сюжет. Иногда проблемы появляются, потому что некоторые сцены уводят сюжет от намеченного пути.

Нередко проблемы с движущими силами трактуются неправильно, отсюда ошибки в диагнозе, и как результат — предложенные средства решения недействительны.

Чтобы решить проблемы, связанные с движущими силами, большинство кинематографистов пытаются добавлять больше действия. Для телевизионных детективных сериалов в порядке вещей вводить очередную автомобильную погоню, драку или перестрелку каждый раз, когда развитие действия замедляется. Но едва ли эти сцены улучшают ситуацию. Скорее, они разрывают структуру истории, тем самым еще больше замедляя сюжет, как только динамичная сцена заканчивается.

Бывает, что движущую силу путают с динамикой, полагая, что ускорение ритма решит проблему. Однако движущая сила рождается вследствие взаимной связи предыдущей сцены с последующей сценой — сцен с действием и противодействием. Неважно, насколько развернуты эти сцены. Неважно, динамичны ли они или, напротив, неторопливы. Главное, что они, находясь в полном взаимодействии, продвигают вперед историю.

Есть зритель, полагающий, что европейские фильмы, несмотря на отсутствие в них движущих сил, все равно хороши. Скорее всего, зритель путает два понятия: движущую силу и динамику. В европейских фильмах даже при неспешном развитии сюжета чувствуется присутствие движущей силы. Данное утверждение

справедливо и для американских фильмов. Несмотря на то что фильм «Знаки» полон риска, опасности, загадок и трагических происшествий, динамичным его не назовешь. Большая часть фильма «Свидетель» лишена динамики (сцены из жизни амишей), однако сюжет картины сохраняет мощную движущую силу.

Иногда сценаристы, чтобы решить проблемы с движущей силой, придают сюжету такое ускорение, что некогда передохнуть. Если фильм излишне динамичен, трудно угнаться за происходящим. Вместо того чтобы зритель мог двигаться *вместе с* сюжетом, сценарист начинает гнать историю *перед* ним, и она перестает цеплять внимание. Зритель теряет нить повествования. Подобное происходит в приключенческих боевиках, где одно действие неустанно сменяет другое.

Но когда зритель теряет уже интерес к истории — вот тогда проблема дорастает до серьезного уровня. Кстати, меньше всего в этом виновата динамика фильма. Зрителю становится скучно, если сюжет слишком предсказуем, если не хватает побочных линий, которые сделали бы историю объемнее, если персонажи банальны и не вызывают сопереживания. Во всех случаях, когда угасает зрительский интерес, следует сосредоточить внимание на развитии темы, центрального сюжета и побочных сюжетных линий — при условии, что для развития присутствует такой фактор, как движущая сила.

## ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

Ни один из упомянутых выше элементов сценария (точки приложения действия, скрытые сцены, препятствия, усложнения, реверсии, трюки, последовательности сцен, движущая сила, динамика) не стоит использовать нарочито. Они должны входить в историю гармонично. Сценарий может включать в себя *нечто похожее* на реверсию или на усложнение, или на последовательность сцен. Но тщательно поработав над ними, вы способны сделать историю намного сильнее.

Чтобы сценарными элементами пользоваться уверенно и к месту, важно уметь их узнавать. Начните смотреть фильмы

именно под этим углом зрения — специально ради того, чтобы научиться их выявлять. Вы увидите, что какие-то приемы могут встречаться чаще других, а иногда авторы вводят все элементы. Когда вы поймете, как сценарные элементы применяются в конкретных фильмах, вам станет намного легче вычленять и развивать их в собственных работах.

Чтобы создать последовательность сцен, от вас потребуется внести совсем немного поправок в первый черновик сценария. Часто сцены, основанные на действии и последующей реакции, крутятся сразу вокруг нескольких идей. Чтобы написать последовательность, найдите сцены, относящиеся к одной идее, и свяжите их воедино, выделив ясную завязку, развитие действия и кульминацию.

Реверсия получается, если придать дополнительную живость и силу интересной точке действия. Вспомните, какой неожиданностью стала новость, что охотники за привидениями потеряли работу, — именно тогда, когда они увидели наконец привидение в библиотеке. Если автор не использовал бы реверсию в этой части сценария, мы имели бы совсем другое зрелище: команда возвращается в офис, болтает о том о сем, затем приходит персонаж и сообщает, что они должны прекратить свою деятельность. Мы, зрители, находясь в тщетном ожидании хоть какого-то поворотного момента, должны были бы один за другим покинуть кинозал. В фильме этот момент настиг нас как молниеносный удар. Перед нами пример реверсии, сделанной на физическом и эмоциональном уровнях, благодаря которой история делает резкий рывок вперед.

Найдите в своем сценарии связанные с сильными чувствами и переживаниями моменты, которые можно было бы еще и расширить и углубить, и проработайте на их основе мощную эмоциональную реверсию. Ваш главный герой «вроде как расстроен», но, прежде чем сделать его «как будто счастливым», попробуйте придумать ему яркий эпизод, когда протагониста бросает от отчаяния к бурному восторгу. Либо полностью измените ситуацию, которая застает его в момент торжества и мгновенно вызывает чувство угрозы и ужаса.

## Вопросы, которые помогут вам в работе над сценарием

- Как я использовал точки действия? Получает ли моя история движущую силу благодаря действиям персонажей? Или с помощью диалогов?
- Какого рода точки действия я задействовал? Препятствия? Усложнения? Реверсии? Трюки? Где они появляются и как часто?
- Есть ли в моем сценарии последовательность сцен или нечто на нее похожее? Где она появляется? Каким образом она заряжает энергией мою историю? Если она слабо выражена, могу ли я переработать ее, чтобы создать настоящую последовательность сцен?
- Не уходит ли мой сценарий в сторону? Достаточно ли он сосредоточен на развитии центрального сюжета и побочных сюжетных линий?

## Упражнения. О чем стоит подумать

1. Выберите один или два приключенческих боевика. Можете ли вы выделить в них последовательность сцен? Обладает ли эта последовательность трехактной структурой? Получается ли определить завязку, поворотные точки и кульминацию? Для разминки посчитайте в «Беглеце» число препятствий, которые встречает Сэм Джерард, пытаясь отыскать Ричарда Кимбла. Обратите внимание на реверсии в «Чикаго» и «Роковом влечении» (в последнем — полная сексуального волнения вторая ночь оборачивается попыткой самоубийства). Заметьте, как используются четко структурированные сцены с завязкой, серединой и концом, например: в «Списке Шиндлера» — длинная первая сцена в ресторане, в «Шейне» — некоторые из продолжительных последовательностей боевых сцен.
2. Выберите десять любимых фильмов. Определите в них препятствия, усложнения, реверсии и трюки. Как работают эти элементы?

3. Выберите фильм, который вам не нравится, и постарайтесь следить за его сюжетом. Обращайте внимание на те моменты, на которых вы начинаете отвлекаться или терять нить повествования. Как можно улучшить эти фрагменты?

Запомните главное: ваша история развивается до тех пор, пока в вашем сценарии сцены действия сменяются сценами противодействия, — при условии, что эти сцены имеют прямое отношение к сюжету. При этом, чтобы двигать историю вперед, вам не нужны масштабные действия. Не всякое физическое действие требует драматически насыщенной физической реакции. Вы можете развивать сюжет как посредством физических действий, так и посредством диалогов или эмоциональных реакций. Пока существует связь между одним действием и другим, пока вы придерживаетесь структуры, которая является хребтом истории, ваш сценарий в порядке.

Придерживайтесь этих правил — и вас никогда не будет беспокоить, что ваш сценарий, посвященный отношениям, почему-то не так динамичен, как «Рэмбо» или любой из фильмов о Джеймсе Бонде, или что действие в вашем захватывающем приключенческом боевике почему-то замедляется на любовной сцене. Если сценарий состоит из сцен, где за действием следует реакция, ваша история сохраняет развитие, направленность и движущую силу.

Теперь, когда сценарий обладает четкой структурой и мощной движущей силой, пора задуматься, как вы намерены привлечь внимание зрителя к главному герою.



## ГЛАВА 5

# ТИП ПОВЕСТВОВАНИЯ

Сценарист должен вовлечь зрителя в повествование. Для этого ему придется установить, как много нужно знать зрителю, чтобы он, зритель, мог отождествить себя с главным героем и сопереживать ему. Сценаристу необходимо определить, каким будет поле зрения зрителя. Что зритель будет знать? Будет ли зритель знать только то, что известно протагонисту? Или знания зрителя будут полнее, поскольку в его поле зрения должно попасть больше фактов, чем те, которыми владеет главный герой? Чьими глазами зритель будет видеть происходящее на экране? Чьи взгляды будет разделять? Как сильно он должен сочувствовать протагонисту? Насколько велик (или мал) масштаб истории?

Ответы на эти вопросы должны быть найдены в первом акте. Если сценарист примет ошибочные решения, они станут напоминать о себе на протяжении всего сценария.

В самом начале создания сценария автор устанавливает повествовательную точку зрения, то есть определяет персонажа, от лица которого будет вестись повествование. По сути, *повествовательная точка зрения* — термин литературоведческий. В художественном тексте под повествовательной точкой зрения подразумевается позиция рассказчика по отношению к излагаемым событиям. Выбор повествовательной точки зрения (далее — ПТЗ) определяет, ведется рассказ от первого, второго или третьего лица.

### Повествование от первого лица

Поскольку в фильме возможно показывать лишь внешние события, *повествование от первого лица* называют иногда

*субъективным повествованием.* Это означает, что каждая сцена описывается с ПТЗ главного героя.

В художественной литературе субъективная точка зрения подразумевает, что вся история рассказывается одним персонажем, как правило, замечающим по ходу дела: «Я сделал...», «Я почувствовал...» Читатель не получает никакой иной информации, кроме той, которой владеет рассказчик. Романы с повествованием от первого лица — явление в литературе самое обычное. Яркий пример дает детективный жанр, например серия романов Роберта Брауна Паркера о частном детективе Спенсере и серия романов Сью Графтон о Кинси Милхоун. Прием субъективного повествования одобряют и авторы любовных романов, всегда стремящиеся как можно глубже погрузить читателя в отношения героев. Многие писатели, для которых важна тесная связь читателя с их персонажами, используют повествование от первого лица. Тогда мы, читатели, чувствуем то же, что и литературный герой — скажем, Гекльберри Финн или Холден Колфилд\*, — мы идем по его стопам, видим окружающий мир его глазами.

Аналогичная ситуация складывается и в фильмах: если повествование ведется от первого лица, то зритель знает только то, что известно протагонисту. В «Волшебнике страны Оз» представлена субъективная ПТЗ, поскольку история рассказана самой Дороти. Правда, иногда повествование передается другим персонажам, когда требуется показать, как кто-то еще преодолевает водопад или выходит на дорогу из желтого кирпича, — это вполне допустимые небольшие отклонения, не отвлекающие зрителя от истории Дороти. Вся сказка — повествование Дороти, и девочка присутствует в каждой сцене.

---

\* Гекльберри Финн, или Гек, — один из основных персонажей романов Марка Твена о Томе Сойере («Приключения Тома Сойера», «Приключения Гекльберри Финна», «Том Сойер — сыщик» и др.); за исключением первой книги, во всех остальных повествование ведется от лица Гека, друга главного героя. Холден Колфилд — герой культового романа Джерома Сэлинджера «Над пропастью во ржи»; книга написана от лица этого семнадцатилетнего юноши.

Повествование от первого лица используется как в современных фильмах («Помни»), так и во многих классических кинолентах («Эта замечательная жизнь», «Бульвар Сансет»). В «Бульваре Сансет» история подается в виде воспоминания уже умершего персонажа. Рассказ от первого лица позволяет зрителю максимально отождествить себя с протагонистом, но этот прием порождает и некоторый изъян, ведь главный герой не может знать *всего*. Даже когда следователь, от лица которого ведется повествование, собирает все улики и в итоге отправляет преступника за решетку, в воздухе повисают некоторые вопросы и сомнения. Недостающие нюансы могут быть важны для сюжета, могут слишком будоражить воображение зрителя. В таких случаях сценарист вынужден ввести в третий акт экспозицию, в которой один из персонажей (иногда сам рассказчик) дает ключ к разгадке: он сообщает о мотивах преступления или уточняет, как именно был пойман преступник, или восстанавливает недостающие звенья в цепочке улик\*.

В телевизионном сериале «Перри Мэйсон» главный герой в финале каждой серии объясняет, как он раскрыл преступление. Это, собственно, и есть экспозиция третьего акта. В художественной литературе столь поздняя экспозиция вполне приемлема; в кинопроизведении, где повествование опирается не на долгие рассуждения, а на действие, подобный прием может оказаться убийственным. В «Презумпции невиновности» потребность в экспозиции третьего акта привела к длинному монологу, в котором жене пришлось объяснять все то, что протагонисту и зрителю оказалось недоступно. Потребовалось выделить на эту информацию специальное время в конце фильма, поскольку ранее ни упомянуть о ней, ни показать ее не было возможности из-за ограничений, связанных с выбранной ПТЗ.

Редко в каких фильмах используется исключительно субъективное повествование, но если это случается, то точка зрения протагониста неизменно воздействует на зрителя. В некоторых

---

\* В литературоведении этот прием, когда недостающие сведения сообщаются в конце произведения, называется *обратной экспозицией*.

картинах субъективное повествование от лица главного героя неожиданно (скорее всего, ненамеренно) несколько раз прерывается, что вносит резкий диссонанс в происходящее.

В фильме «Воскрешение» (1980) повествование ведется от лица главной героини, за исключением одной сцены, когда на несколько секунд «слово передается» ее возлюбленному. Причем рассказ Эдны сделан довольно сильно, а вкрапление от лица Кэла Карпентера и режет ухо, и колет глаз. До данной сцены зритель не смотрел на происходящее с точки зрения этого персонажа, поэтому кажется, будто его, зрителя, просто взяли и вытряхнули из повествования Эдны.

В «Бойцовском клубе» тоже используется субъективное повествование от первого лица\*, однако есть две сцены, в которых превалирует точка зрения Тайлера Дёрдена. Решайте сами, вносят эти сцены диссонанс или нет. По моему убеждению, если сценарист выбрал определенную ПТЗ, ему следует придерживаться ее до самого конца.

В фильмах редко используется повествование от лица лишь одного персонажа. Чаще повествование ведется от лица двух и более человек, чтобы зритель мог получить больше информации об истории, а не ограничивался лишь тем, что знает, чувствует и испытывает главный герой.

В некоторых картинах повествование от первого лица ведется необычным способом. В фильме «Часы» три истории рассказываются от лица трех женщин (Вирджинии Вулф, Лоры Браун, Клариссы Воган). Казалось бы, это должно создавать эффект *всеохватывающей* ПТЗ (так сказать, ПТЗ «птичьего полета»), однако возникает ощущение, *будто* все повествование ведется лишь с одной субъективной ПТЗ, поскольку в течение каждой из трех историй зритель испытывает чувство необыкновенной близости к каждой из трех героинь. Он, зритель, не наблюдает за происходящим со стороны, как это бывает в случае *всеохватывающей* ПТЗ, когда история разворачивается сугубо объективно. Всякий раз, как зритель вновь и вновь обращается

---

\* Повествование ведется от лица Рассказчика — персонаж без имени.

то к одной, то к другой, то к третьей истории, субъективное повествование от лица каждой из трех героинь искусно завладевает его вниманием.

Пример исключительного субъективного повествования от первого лица дает фильм «Леди в озере» (1947). В этой классической работе, сделанной в жанре нуар\*, камера как будто становится глазами протагониста. Субъективность ПТЗ доведена до такой степени, что зритель видит главного героя, лишь когда он бросает на себя мимолетный взгляд в зеркало или отражается в витрине магазина.

## Повествование от второго лица и от нескольких лиц

В художественной литературе существует повествование от второго лица, когда, имея в виду главного героя, писатель использует местоимение «ты» (вместо «я» в повествовании от первого лица). Место рассказчика занимает уже не протагонист. Напротив, за протагонистом наблюдают и называют его «ты». Такой прием встречается крайне редко. Например, в *Beach Red* («Красный берег») — романе Питера Боумана\*\*, написанном в жанре эпического стихотворения в прозе, и в *Bright Lights, Big City* («Яркие огни, большой город») — романе Джея Макинерни\*\*\*. Ты — главный герой. Рассказчик повествует о том, что *ты* делаешь. И в конце книги — как в военном романе Питера Боумана — *ты умираешь*.

Вместо повествования от второго лица, присущего литературе, в кинематографе чаще используют повествование от лица двух персонажей. История ведется с точки зрения

---

\* Нуар, или «черный фильм» (фр. *noir* — черный), — этот кинематографический термин относится в основном к голливудским криминальным драмам 1940–1950-х годов.

\*\* Военный роман о высадке морских пехотинцев США во время Второй мировой войны на островах Тихого океана, оккупированных японцами. Экранизирован под тем же названием в 1967 году и номинирован на премию «Оскар».

\*\*\* Под тем же названием экранизирован в 1988 году.

двух героев — обычно протагониста и антагониста, но иногда это влюбленная пара. В кинолентах «На линии огня» и «День Шакала» зрителю приходится продвигаться между сценами, рассказанными то от лица протагониста, то от лица антагониста. Однако время от времени повествование в обоих фильмах выходит за рамки этих двух точек зрения.

В «Беглеце» практически повсюду используется повествование от лица двух персонажей: почти все сцены зритель видит либо глазами Кимбла, либо глазами Джерарда. В начале фильма Джерард — антагонист Кимбла. Но в процессе зритель знакомится с другим, *настоящим* антагонистом. Несколько коротких сцен, в которых нет ни Сэма, ни Ричарда, показаны с точки зрения третьего персонажа — однорукого мужчины. Однако зритель уже подготовлен к его ПТЗ, так как она была задана в начале фильма — в сцене убийства.

Повествование от лица двух персонажей позволяет сценаристу создать напряжение, используя параллельный монтаж с участием двух ПТЗ. Зритель знает больше, чем протагонист, поскольку видит надвигающуюся угрозу и неминуемые опасности, которые готовы обрушиться на героя. Он, зритель, наблюдает, как двое персонажей движутся к неизбежному столкновению друг с другом.

В серии фильмов «Крепкий орешек»<sup>\*</sup> часто используется повествование от лица двух персонажей: Джона Макклейна, отчаянно пытающегося спасти всех и вся, и очередного злодея (вернее, многих злодеев). В данном случае точка зрения антагониста — это повествование от лица *группы антагонистов*, а не *одного* злодея.

Нередко используют повествование от лица двух персонажей в любовных историях, где двое протагонистов предстают почти одинаково важными героями. Этот прием мы находим в таких

---

<sup>\*</sup> Серия фильмов-боевиков о нью-йоркском детективе полиции Джоне Макклейне (Брюс Уиллис); на сегодняшний день франшиза включает «Крепкий орешек» (1988), «Крепкий орешек — 2» (1990), «Крепкий орешек — 3. Возмездие» (1995), «Крепкий орешек — 4» (2007), «Крепкий орешек. Хороший день, чтобы умереть» (2013).

кинокартинах, как «Тельма и Луиза», «Когда Гарри встретил Салли», «Последний шанс Харви» и «Ребро Адама». Однако в некоторых из этих фильмов повествование время от времени переключается на точку зрения третьего персонажа. В картине «Тельма и Луиза» некоторые сцены зритель видит глазами следователей, в фильме «Когда Гарри встретил Салли» одна или две сцены показаны с точки зрения друзей главных героев.

## Повествование от третьего лица, или Всеохватывающая точка зрения

Во многих фильмах используется всеохватывающая ПТЗ, которая соотносится с *повествованием от третьего лица* в литературе, когда всеведущий рассказчик словно стоит поодаль, чтобы дать зрителю (или читателю) общий план происходящего с разных ракурсов. Повествование от третьего лица позволяет автору подать историю более масштабно и показать, как сообщаются разные ее части. Зритель видит сюжет не только глазами протагониста. Он, зритель, оказывается еще и в курсе того, что выходит за пределы ПТЗ главного героя. Зритель видит мир следователя и мир злодея, видит, что происходит в городе, а что на земле в целом (в прошлом и настоящем), видит, как разгорается война, разворачивается политическая кампания, как проворачивает свои махинации коррумпированное начальство («На линии огня», «Шейн», «Афера», «Преданный садовник», «Харви Милк»). При использовании всеохватывающей ПТЗ история перемещается между ограниченной перспективой протагониста и широким полем зрения, которое устанавливает контекст фильма.

В «Касабланке» повествование ведется от лица Рика и Ильзы и время от времени сменяется всеохватывающей ПТЗ — благодаря чему зритель видит и приближающихся полицейских, и мир, в котором идет война. Первая сцена фильма устанавливает эту широкую ПТЗ, демонстрируя карту мира, охваченного войной, и рассказывая о людях, которые бегут из Европы через Касабланку. Затем повествование фокусируется на истории отдельных людей.

В фильме «Шейн» зритель с самого начала видит происходящее глазами Джоуи. Но в каких-то сценах, в которых нет Джоуи, появляется всеохватывающая ПТЗ, и тогда зритель наблюдает всевозможные столкновения между плохими и хорошими парнями. Время от времени, когда Джоуи нет в кадре, зритель следит за отношениями между Шейном и Джо (отец Джоуи), Шейном и Мэриан (мать Джоуи).

Обратите внимание: всеохватывающая ПТЗ может оказаться настолько широкой, что зритель перестает отождествлять себя с протагонистом. В попытках показать историю как можно шире автор смещает акцент с персонажей на сюжет, рискуя потерять готовность зрителя сопереживать главному герою.

## Выбор повествовательной точки зрения

Повествовательная точка зрения фильма формируется в процессе написания сценария. Сначала автор может выбрать повествование от первого лица, но позже выяснить, что историю требуется подавать масштабнее — например, для того чтобы вместить больше информации во второй акт и тем самым избавиться от необходимости возвращаться к ней в третьем акте. Тогда сценарист волен вернуться к первому акту, чтобы окончательно установить и расширить ПТЗ.

Какую бы ПТЗ ни выбрал автор, она должна быть определена уже в первом акте. Зритель не может не почувствовать дискомфорта, если долгое время ему будут показывать происходящее исключительно глазами одного персонажа, — и вдруг от него, зрителя, потребуется быстро и ненадолго переключиться на точку зрения другого. Когда в литературном произведении используется подобный прием — подача сразу нескольких точек зрения, — то о таком писателе говорят, что он прыгает по головам. Автор (а за ним читатель или зритель), вместо того чтобы воспринимать историю глазами одного героя, начинает метаться «из головы в голову» персонажей. Чтобы избежать этих «скачков по головам», сценарист выбирает определенную ПТЗ и придерживается ее до самого финала. Если в дальнейшем



возникнет необходимость внести изменения в сценарий, можно будет переписать первый акт, чтобы яснее обрисовать выбранные ПТЗ. В таком случае сценарист имеет возможность начать или закончить первый акт повествованием не от лица главного героя, а от лица того второстепенного персонажа, на чью ПТЗ он, сценарист, переключится позже, — тем самым он заранее как бы подготавливает зрителя к смене ПТЗ.

## Анализ фильма «Подмена»

Чтобы уметь верно определять точки зрения для своего повествования, стоит изучить, как это сделано в фильме «Подмена» (2008). Картина вполне заслуженно имела кассовый успех и была заявлена на премию «Оскар» в трех номинациях.

Большую часть фильма сценарист Майкл Стражински и режиссер Клинт Иствуд придерживались очень личного, эмоционального повествования от первого лица, сосредоточившись на чувствах и действиях матери — Кристин Коллинз, — чей сын пропал в Лос-Анджелесе в 1928 году. Зритель видит глазами Кристин несколько начальных сцен. Знакомится с ее сыном, однако фокус по-прежнему сосредоточен на ней самой. Зритель наблюдает за ее миром. Видит ее в роли матери и диспетчера телефонной компании. Следит, как она едет в трамвае и как обсуждает с начальником свое повышение.

Вдруг примерно на 10-й минуте фильма пропадает ее сын. На 12-й минуте зритель начинает понимать, что история масштабнее личной трагедии героини. Повествовательная перспектива фильма расширяется: она уже включает повествование от лица преподобного Густава Бриглеба, считающего своим долгом «обличать склонный к насилию, коррумпированный, некомпетентный департамент полиции Лос-Анджелеса». Зритель узнает, что принудительное лечение Кристин в психиатрическом отделении — дело рук полиции, а нежелание полицейских действовать незамедлительно — обычное дело. Проповедь Бриглеба намекает на еще большие масштабы коррупции. Поскольку фигура священника останется заметной на протяжении всего

сюжета, важно было раздвинуть поле зрения фильма, включив повествование от его лица.

В следующей сцене повествовательная перспектива фильма снова расширяется: она показывает зрителю главу полиции Джеймса Дэвиса и капитана Джонса. Тут явно замешано гораздо больше, чем страдания Кристин из-за пропажи сына.

На 50-й минуте в фильме появляется еще одна ПТЗ. Зритель видит детектива Лестера Ибарру, направляющегося на ранчо Гордона Норткотта за канадским подростком, который, по некоторым свидетельствам, там прячется. Теперь ранчо тоже фигурирует в истории. Позже повествовательная перспектива снова расширится, чтобы последовать за убийцей Норткоттом, который сбегает к сестре в Канаду.

С развитием истории включается все больше ПТЗ. По мере того как сюжет усложняется и обростает загадками, разные ПТЗ открывают зрителю его многочисленные новые грани.

Правда, переход к повествованию от лица Ибарры во втором акте показался мне неестественным. Я задумалась, что могло пойти не так с этой ПТЗ, в то время как повествование от лица Бриглеба и полицейских выглядит вполне гармонично. Полагаю, есть две причины, по которым этот переход не смог сработать так же хорошо, как переключение на новые ПТЗ в первом акте.

Во-первых, все ПТЗ в первом акте сосредоточены на истории главной героини. Полиция разбирает дело Кристин. Священник высказывается по поводу дела Кристин. А переход к новой ПТЗ на 50-й минуте как будто бы не имеет к протагонисту никакого отношения. Взаимосвязь этих сюжетных линий обнаружится позже.

Во-вторых, все ПТЗ, кроме одной, заданы в первом акте. История о канадском мальчике, скрывающемся на ранчо Норткотта, начинается довольно поздно. О ней упоминается ранее в фоновом диалоге, но тогда казалось, что данная информация к делу Кристин не имеет отношения.

До сцены поездки на ранчо детектив Ибарра был довольно бегло представлен в полицейском участке. Но только во время третьего просмотра картины я поняла, что тот детектив и человек, который едет на ранчо на 50-й минуте фильма, — одно

лицо. В одной из начальных сцен в полицейском участке в фоновом диалоге упоминается, что парень из Канады незаконно пересек границу и что Ибарра берется за это дело. У зрителя было около двух секунд, чтобы запомнить, как выглядит Ибарра, находившийся среди других следователей — одинаково одетых, в одинаковых головных уборах и схожего телосложения. Чтобы ясно обозначить ПТЗ Ибарры, ту сцену в участке нужно было бы связать со сценой, в которой персонаж едет на ранчо.

Ведение повествования от лица Ибарры осложнилось еще и тем, что сцена, в которой он едет на ранчо, началась не с напоминания об этом персонаже, а со знакомства с совершенно новым героем с поломанной машиной, которого зритель еще не видел, — Гордоном Норткоттом.

Когда будете смотреть «Подмену», обратите внимание на переключение к повествованию от лица Ибарры. Считаете ли вы этот переход резким или, наоборот, гладким и естественным? Если он вызывает дисгармонию, представьте более удачный способ обозначить ПТЗ Ибарры — возможно, с помощью дополнительной реплики персонажа в момент, когда он берется раскрыть дело. Может быть, эта реплика свяжет детектива с капитаном полиции, которого мы уже знаем. Может быть, вы заставите Ибарру чаще появляться в сценах первого акта. Может быть, добавите короткую встречу в полицейском участке Ибарры и Кристин. Может быть, перепишите сцену, в которой Ибарра направляется к ранчо, и сделаете так, что зритель увидит сломанную машину Гордона Норткотта сначала глазами детектива, а не с точки зрения самого Норткотта.

Перемены повествовательных точек зрения в «Подмене» позволяют быстро смещать фокус от общего сюжета к очень личной, эмоционально насыщенной истории Кристин.

## Что может пойти не так с повествовательными точками зрения

Чтобы представить, с какими проблемами вам придется столкнуться при выборе точек зрения для своего повествования, советуем посмотреть фильмы «Ничего личного» и «Интернэшнл».

Авторы обеих картин исходят из того, что для понимания предыстории сюжета зрителю необходимо переварить немалый объем информации.

Создатели «Ничего личного» ограничиваются небольшим набором ПТЗ, сосредоточив внимание лишь на отношениях двух главных героев. Чтобы рассказать зрителю об их прошлом, используются флешбэки\*. Побочные сюжетные линии содержат довольно много кадров, отсылающих зрителя то назад, то вперед. В связи с этим я обнаружила, что не всегда улавливаю смысл происходящего, не сразу понимая, когда на экране прошлое, а когда настоящее. Мне как зрителю явно не помешала бы более широкая повествовательная перспектива.

В фильме «Интернэшнл» ситуация обратная: слишком много ПТЗ. В нем задействовано большое количество персонажей, причастных к центральному сюжету, однако главные герои проработаны слабо. Луиса Сэлинджера и Элеанор Уитмен практически ничего не связывает друг с другом, а Луис и вовсе выглядит законченным индивидуалистом\*\*. В связи с этим было довольно трудно увлечься происходящим на экране. Фильму явно не хватило личностной позиции главных героев, что всегда помогает зрителю отождествлять себя с ними.

## ЗАКАДРОВЫЙ ГОЛОС

*Закадровый голос* — любой голос, который звучит за кадром и обращается к зрителю, описывая некое событие или озвучивая невысказанные мысли персонажа. С помощью голоса за кадром, звучащего от первого лица, сценарист может показать скрытые аспекты внутреннего мира персонажа. Равно как в романе, где рассказчик посвящает читателя в мысли героя, так и закадровый

---

\* *Флешбэк* (англ. flash — вспышка, озарение, back — назад) — короткий ретроспективный эпизод; художественный прием в кинематографе (реже в литературном произведении), когда хронологическое повествование прерывается серией кадров, относящихся к более ранним событиям.

\*\* Интересно, что в обоих фильмах главные мужские роли исполняет один и тот же актер Клайв Оуэн.

голос от первого лица помогает зрителю проникнуть в сознание и душу персонажа.

В кинематографе закадровый голос используется двумя способами: как инструмент субъективного и объективного повествования. Это может быть подлинный голос персонажа, сообщающий, о чем он думает и почему он так думает. Либо это голос некоего рассказчика, который передает историю или ее часть от третьего лица.

Есть целый ряд фильмов, знаменитых закадровыми голосами. В каждой такой картине звучит субъективный голос за кадром, раскрывающий зрителю эмоциональный и интеллектуальный мир своего героя. «Бульвар Сансет» начинается с закадрового голоса, который, как вскоре узнаёт зритель, принадлежит мертвому протагонисту Джо Гиллис.

Джо Гиллис

Да, это бульвар Сансет, Лос-Анджелес, Калифорния. Сейчас около пяти утра. Вот группа по расследованию убийств, укомплектованная детективами и газетчиками. Сообщили об убийстве... Вы услышите о нем по радио и по телевидению, потому что в деле замешана звезда былых времен. Одна из величайших. Но прежде чем эта история дойдет до вас в искаженном и раздутom виде, прежде чем до нее доберутся голливудские журналисты, вы наверняка захотите узнать факты, всю правду как она есть... Давайте вернемся примерно на полгода назад, в тот самый день, когда все это началось.

И далее сюжет разворачивается в форме флешбэка.

В «Красоте по-американски» закадровый голос звучит несколько раз, в том числе в финале, благодаря чему зритель

постигает трансформацию героя и проникает в суть темы фильма. Лестер Бёрнем раскрывается перед зрителем полностью...

Лестер

...Я думаю, должен был бы разозлиться из-за того, что со мной произошло, но трудно хранить злобу в сердце, когда в мире так много красоты.. Я не чувствую ничего, кроме благодарности, за каждый миг моей глупой маленькой жизни. Я уверен, вы не понимаете, о чем я сейчас говорю. Но не волнуйтесь. Вы поймете. Когда-нибудь...

В фильмах «Побег из Шоушенка» и «Форрест Гамп» закадровый голос помогает зрителю глубже понять жизненные установки героев. В картине «Энни Холл» с помощью голоса за кадром зритель погружается в мысли и чувства Элви.

Иногда закадровый голос накладывается на картинку, которая противоречит тому, что слышит зритель. Такой прием подсказывает, что все не так, как выглядит на первый взгляд. Фильм «Майкл Клейтон» начинается с кадров, медленно и подробно показывающих дорогое, солидное помещение крупнейшей адвокатской фирмы, и на этом фоне звучит закадровый монолог Артура Эденса. То, что слышит зритель, резко контрастирует с визуальным рядом. Голос Артура буквально дрожит от ярости и отчаяния, поскольку — как зритель узнает несколько позже — после шести лет тянувшегося судебного разбирательства в деле, которое ведет его фирма, обнаруживаются грязные подробности. Потом зритель видит огромную комнату, набитую сотрудниками, занятыми общим делом, а за кадром продолжается монолог. Умный, великолепно владеющий речью мужчина проклинает ту работу, которую делают все эти люди.

То, что зритель слышит в первые минуты, на самом деле взято из более поздней сцены фильма. Когда эти слова прозвучат снова, зритель поймет, что круг замкнулся, — и он, зритель,

подошел к той точке, с которой видит глазами Артура того, кто «улаживает все дела». В конце фильма зрителя возвращают к сцене, которую он видел в начале, — сцене с лошадьми в поле. Но теперь он, зритель, владеет контекстом. Наблюдая сцену повторно, он уже знает, почему мигает навигатор Клейтона, кто сидит в машинах, едущих по дороге, почему Клейтон останавливается и идет к лошадям и почему его машина взрывается.

Аналогичный метод используется в истории с другим персонажем — Карен Краудер. Она кичится своей убедительной манерой выступления, умением импровизировать, хотя в действительности тратит уйму времени на подготовку своих речей. В одной из сцен зритель видит, как Карен в гостиничном номере оттачивает ответы на вопросы, которые ей могут задать.

В «Скандальном дневнике» закадровый голос используется, чтобы представить и сравнить публичную и частную жизнь Барбары Коветт. Зритель *видит*, какая она в обществе, и *слышит*, какая она на самом деле. Подробные дневниковые записи позволяют проникнуть в тайную сущность персонажа.

В фильме «Останься со мной» звучит закадровый голос взрослого Горди, вспоминающего время, когда ему было двенадцать и он впервые увидел мертвое тело, — это поворотная точка в его жизни, которую Горди, повзрослев, пересматривает по-новому. Голос за кадром, размышляющий на тему отцов и детей, вспоминающий об умершем брате, придает истории философский тон. Закадровый голос звучит в начале фильма, а затем возвращается в конце, чтобы озвучить то, о чем пишет взрослый герой. Голос за кадром появляется также несколько раз в течение фильма в качестве связующего звена, дабы напомнить зрителю, что историю рассказывает взрослый Горди, и чтобы поддержать философский дух повествования.

Пожалуй, на телевидении самый известный голос за кадром от первого лица звучит в сериале «Чудесные годы», где размышления повзрослевшего персонажа также добавляют философское звучание истории, которая произошла в его юности. Как и в фильме «Останься со мной», этот закадровый голос придает особую глубину сюжету сериала.

## Закадровый голос рассказчика

В некоторых фильмах вводится незначительный персонаж, который или полностью рассказывает историю, или подводит к ее зачину. Обычно в таких случаях голос за кадром выполняет единственную функцию: он ведет или только начинает повествование, но никогда не раскрывает сути своей личности. Бывает, что рассказчик — скажем, мать или дед — читает ребенку перед сном. В начальной сцене фильма «Принцесса-невеста» больной мальчик лежит в постели и играет в видеоигру. К нему заходит дедушка — второстепенный персонаж, — чтобы почитать внуку книгу.

Дедушка

В сказочной стране Флорин жила  
прекрасная девушка Лютик...

В фильме «Миссия» зритель слышит закадровый голос священника, который пишет о проблемах в своей миссии, — так начинается история. Он отнюдь не главный герой, его задача не в том, чтобы раскрыть зрителю себя. Функция священника — просто начать фильм.

В «Эпохе невинности» зритель так и не узнает, кем был рассказчик. Он даже не персонаж. Может быть, автор книги?

В «Иллюзионисте» закадровый голос инспектора Уля в сочетании с флешбэком рассказывает, что он узнал об Эдуарде. Вот Уль приходит с докладом к кронпринцу Леопольду:

Инспектор Уль

В действительности нам известно о его  
жизни все...

На экране появляется флешбэк: Эдуард идет по дороге и встречает странствующего волшебника. Уль продолжает свой рассказ об этой важной встрече. Далее инспектор описывает знакомство Эдуарда с герцогиней:



Инспектор Уль  
(за кадром)

И вот он встретил ее... Им запретили  
видеться... Но вскоре именно это они  
и начали делать. Следующие несколько  
лет они встречались тайком.

Молодых возлюбленных разлучают — это зритель видит  
во флешбэке.

Инспектор Уль  
(за кадром)

Что случилось дальше — загадка.  
Мы точно знаем, что он путешествовал  
по миру... и начал показывать свои  
фокусы на публике... и поменял имя  
на Айзенхайма... А затем, спустя почти  
15 лет, появился в Вене.

В продолжение сюжета мы видим историю Айзенхайма,  
в которой есть фокусы и любовь к Софи.

Закадровый голос рассказчика обычно не так эффективен,  
как закадровый голос персонажа, поскольку фильм, по сути  
своей, призван *показывать*, а не *рассказывать* историю. Во мно-  
гих случаях закадровый голос рассказчика просто передает  
словами то, что зритель мог бы увидеть. И хотя голос за кадром  
делится дополнительной информацией, помогающей лучше по-  
нять историю, зритель — если *не видит* кадра — в нее не верит.

## Что может пойти не так с закадровым голосом

Сценарист использует голос за кадром в качестве костыля.  
И быстро попадает в зависимость от этого довольно легкого  
приема. Разумеется, *рассказывать о людях и событиях* намного  
удобнее, чем *показывать* их с помощью зрительных образов

и действий. Действительно, совсем не просто придумывать, как показать события, эмоции персонажей и саму тему фильма визуальными средствами. Но искать такие решения, делая их понятными и самобытными, и есть работа сценариста.

В фильме «Адаптация» Роберт Макки, который ведет семинар для сценаристов, говорит:

Да поможет вам бог, если вы используете закадровый голос, друзья. Да поможет вам бог. Это слабый и неряшливый подход к созданию сценариев. Любой идиот в состоянии написать текст для голоса за кадром, чтобы пояснить мысли персонажа.

Пожалуй, я соглашусь с этим. Сценаристы любят закадровый текст, потому что он позволяет им продемонстрировать, как красиво и самобытно они могут выражать свои мысли. Но этот прием мешает созданию того эффекта, который делает фильм фильмом, — мешает появлению изображения и действия.

Повествование с помощью голоса за кадром особенно спорно, если рассказчик описывает то, что зритель и так видит. В «Эпохе невинности» есть несколько фрагментов, когда закадровый голос описывает картины, коридоры и особняки, за которыми зритель уже наблюдает на экране. Но если он видит кадр, зачем дублировать то, что там изображено, голосом?

В фильме «Костер тщеславия» журналист Питер Фаллоу рассказывает о происходящем, но зрителю хочется видеть все своими глазами. В кинокартинах «Бойцовский клуб», «Семейка Тененбаум» и «Вики Кристина Барселона» часто используется закадровый голос рассказчика, прерываемый действием и диалогами. Голос, рассказывающий историю, часто мешает воспринимать фильм на интуитивном уровне.

Кино — это продукт визуальной культуры. Мы не хотим, чтобы кто-то вставал между зрителем и происходящим на экране. Зритель приходит в кинотеатр, чтобы смотреть фильм так, будто он стоит на улице и следит за каким-то волнующим действием через дорогу от себя. Он в безопасности, но захвачен сюжетом, он *проживает* то, что видит на экране.

При разумном подходе закадровый голос может быть весьма эффективен. Тем не менее я советую сценаристам, которых

консультирую, как можно больше показывать, а не рассказывать. Если вам приходится использовать голос за кадром, делайте это умеренно — в качестве значимого противопоставления действиям и зрительным образам, как в фильмах «Скандалный дневник» и «Майкл Клейтон», либо с целью сделать историю более многослойной, как в картине «Останься со мной».

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФЛЕШБЭКОВ

*Флешбэк* — это сцена или последовательность сцен, которая показывает некие события, произошедшие в прошлом. Часто флешбэком служат воспоминания персонажа о минувшем. Флешбэк можно использовать субъективно — чтобы проникнуть персонажу в сознание, или объективно — чтобы поделиться со зрителем предыстории, которую ему нужно было бы знать.

Флешбэки нередко демонстрируют отношение прошлого к настоящему. Фильм «Останься со мной», посвященный прошедшим событиям, отправляет зрителя в прошлое, чтобы дать возможность лучше понять случившееся. В картине «Обыкновенные люди» флешбэки помогают Конраду Джарретту вспомнить и переоценить несчастный случай на яхте, во время которого погиб его брат. Фильм «Повелитель приливов» с помощью флешбэков отправляет назад, к главному событию в жизни Тома Уинго. В «Любимой» флешбэки показывают тяжелую ситуацию из прошлого.

Иногда фильм становится сплошным флешбэком («Гражданин Кейн»), из-за чего начало картины может показаться неуклюжим. Персонаж говорит: «Я хочу поведать вам о том, что произошло со мной (или с кем-то другим)». Зритель переносится в прошлое, узнает историю, а в конце тот же персонаж появляется снова, чтобы сказать: «Вот что со мной случилось». Подобные появления персонажа, который сначала готовит зрителя к длинному воспоминанию, а потом подытоживает его, становятся как бы обрамлением флешбэка.

На мой взгляд, подобное обрамление в относительно недавнем фильме «Зеленая миля» выглядит несуразным и нецелесообразным. Вариации на эту же тему я увидела в картине «Спасти рядового Райана». В «Титанике» (1997) используют такой прием

только ради того, чтобы показать Роуз Дьюитт Бьюкейтер в старости. Самое начало «Бойцовского клуба» дано с кадра настоящего времени: крупным планом показано испуганное лицо протагониста с дулом пистолета во рту — пистолет держит Тайлер Дёрден. Далее начинается сплошной флешбэк — история протагониста и Тайлера; к концу фильма зрителя возвращают в начальный кадр.

Иногда флешбэки — когда они несут важную смысловую нагрузку — бывают вполне удачными. Как и в фильме «Останься со мной», в «Жареных зеленых помидорах» используют и флешбэки, и закадровый голос. Голос за кадром звучит на протяжении всего фильма, а флешбэки углубляют понимание настоящего, показывая его связь с прошлым.

## Что может пойти не так с флешбэком

Флешбэк несет скорее информативную, чем драматургическую нагрузку. Обращение к прошлому не погружает зрителя в повествование. Обычно флешбэком пользуются, чтобы дополнить историю персонажа или прояснить какой-либо сюжетный ход, хотя иногда он помогает ввести в фильм субъективную ПТЗ. Нередко сценаристы, оправдывая свое увлечение флешбэками, указывают на интересы зрителя: «Хотелось, чтобы зритель лучше узнал героя, ведь прошлое будто бы неплохо объясняет настоящее».

Флешбэки редко попадают в цель, когда с их помощью пытаются объяснить мотивацию персонажа, поскольку они, как правило, останавливаются на подробностях, но не уделяют особого внимания драматичности самого действия. Флешбэки больше высвечивают психологические тонкости внутреннего состояния человека, но действия героя в настоящем — те действия, которые должны вызывать противодействия в том же настоящем, — это не по их части. Они подчеркивают характер героя, но едва ли смогут выявить *мотивы* его поведения. Наличие убедительной мотивировки, то есть движущей силы, заставляет героя *двигаться вперед*. Любой взгляд в прошлое останавливает действие и так или иначе заставляет историю *двигаться назад* — такова природа флешбэка. Заинтересованность героя, его подлинная

устремленность к чему-то проявляется отнюдь не в прошлом, а только в настоящем. Решающий побудительный мотив персонажа — та соломинка, что ломает хребет верблюду\*, — может стать последним фактором в цепочке событий. Но происходит это *здесь и сейчас* — в настоящее время.

Все мною сказанное вовсе не означает, что флешбэки подлежат запрету. В некоторых случаях они очень полезны: когда надо, чтобы тема зазвучала чуть сильнее, когда требуется подчеркнуть особую стилистику фильма. В «Иллюзионисте» и «Престиже» обращения к прошлому напрямую объясняют зрителю многочисленные сюжетные хитросплетения, а заодно раскрывают некоторые секреты невероятных фокусов.

Если отбросить костыли типа флешбэков и пояснительного закадрового текста, то с чего прикажете начинать фильм? Как найти сценаристу первую картинку, которая не только введет в историю, но и задаст ход всему сюжету? Есть верный способ — показать главного героя в *момент перелома*. В кризисной ситуации любой персонаж бывает особенно уязвимым, и ему можно задать какой угодно вектор направления. Таким образом вы начнете совсем новую историю, поскольку ваш герой, чей прежний мир в некотором смысле рухнул, уже заранее открыт неизвестному. Убийство ли, повышение по службе или начало приключения — переломный момент послужит хорошим началом сценария.

## Флеш-форвард\*\*

Есть фильмы, где действие переносится в будущее. Бывает, что на экране мелькают кадры то прошлого, то будущего. В «Двенадцати обезьянах» зритель наблюдает как за флешбэками, так и флеш-форвардами, хотя, строго говоря, все выглядит так,

---

\* Отсылка к притче о навьюченном верблюде, который выдержал тяжелейший груз, но рухнул, когда поверх всех тяжестей легла невесомая соломинка.

\*\* *Флеш-форвард* (англ. flash — вспышка, озарение, forward — вперед) — повествовательная техника, состоящая в отклонении от реальности и повествовании в будущем; прием, противоположный флешбэку.

будто сюжет движется от настоящего к прошлому, поскольку начинается фильм с настоящего времени. В картине «И твою маму тоже» есть флеш-форвард, обыгранный закадровым голосом, рассказывающим, что случится в будущем.

## ПАРАЛЛЕЛЬНЫЙ МОНТАЖ

Параллельный монтаж — это прямое сопоставление коротких фрагментов из разных сцен. Например, в первой сцене девушка сидит за столом и пишет письмо своему возлюбленному Джо, который служит в армии. Вторая сцена показывает героическое сражение Джо с противником. Благодаря довольно быстрому переключению между этими совершенно разными сценами каждая из них дополняет другую, при этом обе они становятся более проникновенными и драматургически насыщенными.

Во многих фильмах действие переключается между несколькими персонажами и (или) несколькими событиями, создавая таким образом напряжение и помогая зрителю увидеть происходящее с различных точек зрения. Этот прием помогает и самому сценаристу довести действие до кульминации. Подобное мы наблюдаем в большинстве сцен погони. Например, герой преследует злодея на машине. Мы видим, как автомобиль антагониста поворачивает за угол, и тут же этот угол огибает машина нашего героя. С помощью повторяющихся вариаций параллельного монтажа мы видим, как преследователь нагоняет злодея, пока тот не проделывает какой-то неожиданный трюк и не исчезает.

Иногда параллельный монтаж используется, чтобы выстроить сцену и убедиться, что каждый бит истории замечен и понят зрителем. Подобным способом строится большая часть действия в «Афере». Например, в завязке одной из махинаций используется параллельный монтаж между действиями Хукера, Лоннегана и Твиста. Действие происходит в частном клубе Генри Гондорфа — все готово к началу аферы.

НАТ. — УЛИЦА

Джонни Хукер переходит улицу и попадает в переулок.

ИНТ. — АПТЕКА

Дойл Лоннеган наблюдает за Хукером в окно, а затем возвращается на свое место, чтобы ждать телефонного звонка.

ЗА СТЕНАМИ МАГАЗИНА

Спускаясь по лестницам в магазин, Хукер делает знак Киду Твисту. Твист отворачивается от окна и смотрит на часы. 12:58.

СМЕНА КАДРА

АПТЕКА

Лоннеган ждет у телефона, лениво звякая ножом по солонке. На часах 13:40. В аптеку входит мужчина и направляется к телефону.

Лоннеган

Мы ждем звонка.

Мужчина недолго смотрит на Лоннегана, а затем на четырех его головорезов. Он решает позвонить позже.

СМЕНА КАДРА

ИНТ. — МАГАЗИН

Кид Твист поворачивается, когда Билли входит с бумагой в руке. Твист смотрит на бумагу, поднимает телефонную трубку и начинает набирать номер.

ИНТ. — АПТЕКА

Лоннеган проявляет нетерпение и зажигает сигарету. Звонит телефон. Он быстро берет трубку, и мы слышим:

## КАК ХОРОШИЙ СЦЕНАРИЙ СДЕЛАТЬ ВЕЛИКИМ

### ТВИСТ

Синий тон победит в четвертом забеге.

На том конце отключаются. Лоннеган кладет трубку и выходит в сопровождении своей свиты.

НАТ. — УЛИЦА

Мы видим, как он переходит улицу и углубляется в переулок, где зна'ком приказывает одному из своих телохранителей осмотреться.

Кид Твист нажимает на кнопку в подоконнике, в магазине звучит сирена. Присутствующие, прежде безучастные, оживают.

Телохранитель Лоннегана спускается по лестнице и стучит в дверь, за которой его встречает Хукер в роли хозяина. Телохранитель оглядывает место и дает Лоннегану понять, что все чисто.

ИНТ. — МАГАЗИН

Когда Лоннеган входит, мы впервые видим комнату целиком. За ночь она превратилась в шикарный частный клуб с баром, папиросницами, мягкой мебелью и люстрами.

Синглтон

Посмотри-ка. С ним четыре громилы.

Гондорф

Вот почему мне нравятся такие парни, Джей-Джей. Они всегда готовы к тому, чего мы с ними никогда не сделаем.



Последний акт «Крестного отца» — знаменитый параллельный монтаж сцены крещения и сцены уничтожения противников. Последний акт «Крестного отца — 3» — знаменитый параллельный монтаж сцены в оперном театре и сцены убийств. В последнем акте «Беглеца» — параллельный монтаж между сценами, которые показаны с точек зрения Ричарда, Чарли и Сэма.

В «Темном рыцаре» сделан захватывающий параллельный монтаж сцен с участием Джокера, Бэтмена, комиссара Гордона, Харви Дента, Рэйчел Доуз, полицейских и головорезов Джокера — время идет, а зритель напряженно гадает, кого удастся спасти. Сцены чередуются: помещение для наблюдения за допросом в полицейском участке Готэма — Бэтмен и Джокер в комнате для допросов — снова помещение для наблюдения — улица — цокольное помещение, где прикован Харви Дент, — склад, где в заложниках держат Рэйчел, — опять улица — комната для допросов — заложники. Действие переносится из одного места в другое, растет напряжение, выстраивается череда событий до самого финала, когда склад взрывается и зритель понимает, что Рэйчел мертва, а Харви спасен.

Параллельный монтаж позволяет сценаристу создать эффект напряженного ожидания. Возлюбленные вот-вот встретятся — и зритель смотрит, как они движутся навстречу друг к другу из двух противоположных точек. Погоня в разгаре — зритель следит за движением обеих машин. Антагонист собирается убить протагониста — зритель наблюдает за его подготовкой и за беспечным героем, не подозревающим об опасности. Одна сцена чередуется с другой, и наоборот. То туда, то обратно. И зритель замер в ожидании, когда произойдет неизбежное и в одной точке сойдутся все сюжетные нити.

Любопытный параллельный монтаж есть в «Престиже». Каттер рассказывает, как появляется и снова исчезает птица в его трюке. Зритель видит сцену, где этот фокус демонстрируется публике. Потом снова сцена с объяснением — и снова выступление с фокусом. Туда и обратно. С помощью параллельного монтажа зрителю одновременно и рассказывают, и показывают, как создается иллюзия.

## ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

### Вопросы, которые помогут вам в работе над сценарием

- Работают ли на пользу моей истории выбранные повествовательные точки зрения? Нужно ли расширить перспективу повествования? Может быть, сузить?
- Вызывают ли выбранные ПТЗ трудности со сценарием? Означает ли это, что надо поменять ПТЗ? Можно ли найти другой способ справиться с этой проблемой и таким образом сохранить ПТЗ?
- Имеет ли смысл прибегать к голосу за кадром? Будет ли мой сценарий жизнеспособным без дополнительных реплик за кадром?
- Нужны ли моему сценарию флешбэки? Если да, то органично ли они вписаны в историю? Отвечают ли они стилю повествования и общей теме? Может быть, флешбэк мне понадобился как кинематографический прием, как выход из ситуации?
- Если использована всеохватывающая ПТЗ, смог ли я создать интересные переходы от одной ПТЗ к другой? Выбраны ли эти ПТЗ, чтобы помочь зрителю лучше понять историю?

### Упражнения. О чем стоит подумать

1. Посмотрите фильмы, в которых повествование ведется от первого лица либо от лица двух персонажей; в одной или паре сцен расширьте избранную ПТЗ. Не создают ли дополнительные ПТЗ диссонанс? Предлагаю следующие фильмы: «Бойцовский клуб» (обратите внимание на переход к ПТЗ Марлы), «Когда Гарри встретил Салли» (обратите внимание на переход к ПТЗ друзей главных героев), «Подмена» (обратите внимание на переходы к другим ПТЗ, которые описаны мною в параграфе «Анализ фильма “Подмена”»),

«Воскрешение» (обратите внимание на переход к ПТЗ возлюбленного), «И все осветилось» (большую часть фильма повествование ведется от лица двух персонажей, но есть сцена, в которой дед вспоминает о кровавых боях, — и вы начинаете видеть события его глазами), «Криминальное чтиво» (обратите внимание на момент, когда вы перестаете видеть события с точки зрения главных персонажей и в середине фильма переключаетесь на ПТЗ персонажа, занимавшего в первом акте второстепенное место). Имеет смысл посмотреть «Амадея» и проанализировать, как субъективное повествование вовлекает вас в историю; обратите внимание, как автор умело использует другие ПТЗ, периодически переключаясь на них.

2. Посмотрите фильмы, в которых используется очень широкая ПТЗ («Столкновение», «Трафик», «Большое разочарование», «Вавилон»). Есть ли в них фрагменты с настолько всеохватной ПТЗ, что вы начинаете терять интерес к происходящему либо перестаете отождествлять себя с персонажами и теряете нить повествования?
3. Выберите фильм, который вы знаете, и в качестве упражнения напишите сцену, которая в нем подразумевалась, но не была снята, поскольку этому мешали выбранные сценаристом ПТЗ. Это может быть скрытая сцена убийства, скрытая сцена начала любовных отношений или скрытая сцена путешествия. Если расширить ПТЗ и включить сцену в историю, улучшите ли вы этим сценарий или, напротив, сделаете его хуже?
4. Посмотрите фильмы с параллельным монтажом сцен погони, любовных отношений или профессиональной деятельности (например, «Беглец», «Когда Гарри встретил Салли», «Интернэшнл»). Останутся ли эти сцены столь же яркими и напряженными, если убрать параллельный монтаж и выстроить их линейно? Посмотрите фильмы с закадровым голосом и флешбэками (например, «Красота по-американски», «Ничего личного», «Останься со мной», «Миллионер из трущоб»). Проанализируйте

структуру флешбэков и то, как они переплетаются с сюжетом. Можно ли обойтись без них? Чем их заменить? Смотрите как можно больше фильмов, чтобы понять, как работают использованные в них приемы: закадровый голос, флешбэки, параллельный монтаж, расширение повествовательной точки зрения. Проливают ли они свет на сложные перипетии или, напротив, создают еще большую путаницу?

## ГЛАВА 6

# СОЗДАНИЕ СЦЕНЫ

Сцена — минимальный структурный элемент сценария. С помощью действия, зрительных образов и диалога сцена развивает историю, раскрывает характер персонажа, осваивает идею и выстраивает визуальный контекст. Сильная сцена выполняет все эти функции. Хорошая — более одной из них.

Не раз сценаристы говорили мне: «Нужно было раскрыть характер персонажа, и я написал эту сцену». Получается, это все, на что годится сцена? Однако фильм — явление многомерное. Сцена способна одновременно достигать многих целей. Ее фоном может служить изображение, выражающее идею фильма. Через действие может раскрываться характер героя. Диалог может продвигать сюжет. В совокупности эти элементы развивают тему.

Блестяще сделанная сцена обязательно оказывает эмоциональное воздействие. Она вселяет в зрителя тревожное ожидание или ужас. Она способна влиять даже на физическом уровне: доводить человека до слез, усиливать сердцебиение или повышать потоотделение.

По Аристотелю, трагедия должна вызывать сострадание и страх, тем самым заставляя зрителя сопереживать. Многие лучшие сцены в истории кино вызывают сильное душевное состояние. Они могут порождать и жалость, и радость, и злость, и возбуждение. Могут внушать чувство потерянности, досады и грусти.

## ПОНЯТИЕ СЦЕНЫ

Всегда вспоминайте, когда работаете над той или иной сценой, что фильм представляет собой совокупность *движущихся*

*изображений*\*. И хотя сочинительство подразумевает работу со словом, в действительности сценарист создает как диалоги, так и картинки. То есть автор пишет сцены, содержащие направленное движение, конфликт и эмоции, но подает это на языке кино: через место действия, через драматичность действия и динамизм отношений.

Большинство сценаристов обычно делают сцены довольно короткими — от нескольких предложений до трех-четырёх страниц. Диалоги, как правило, бывают непродолжительными. Персонажи обмениваются репликами — одной-двумя фразами. Поскольку сценарий ограничен определенным объемом — примерно от 100 до 120 страниц, — важно учитывать и просчитывать каждую строку диалога и каждое описание.

Учитывая тот факт, что в дальнейшем со сценарием будут работать режиссер, оператор и актеры, сцены должны заранее предполагать определенный цвет и фактуру света, содержать указания на характер переживаний и отношений персонажей — все это потом будет прорабатываться в процессе съемки и монтажа и в итоге воплотится на экране. При помощи нескольких хорошо продуманных предложений требуется донести множество деталей, чтобы описать картинку с персонажами и действиями. При этом важно никогда не переступать грань дозволенного и не давать прямых указаний, что надо делать оператору, режиссеру, актерам, композитору и монтажеру.

Хорошо сделанная сцена справляется с целым рядом задач.

### *1. В сцене история получает дальнейшее развитие.*

В сцене содержится информация, без которой было бы невозможно следить за сюжетом. Развертывать историю дальше можно разными путями: в детективах — дать ключ к разгадке, в фильмах о любви — развить отношения, в фильмах о путешествиях — пуститься в путь. Главное, что каждая сцена

---

\* В английском языке одним из синонимов слова film («фильм», букв. «пленка») выступает словосочетание moving pictures (букв. «движущиеся картинки») — именно оно употреблено в оригинале у автора.

приближает зрителя к конечному пункту. В хорошем фильме сцены ведут зрителя в заданном направлении, а их правильное соотношение приближает к кульминации. Проанализируйте, как каждая сцена тем или иным образом выстраивает путь к финальному столкновению в следующих вестернах: «Шейн», «Перестрелка в О.К. Коррал»\*, «Непрощенный», «В 3:10 на Юму» (оригинальная версия) и «Поезд на Юму» (ремейк\*\*), «Бутч Кэссиди и Сандэнс Кид». Не оставьте без внимания другие жанры: «Спаси рядового Райана», «Оправданная жестокость», «Звездный путь» (2009), «Ангелы и демоны», «Окно во двор», «Бонни и Клайд», «12 разгневанных мужчин», «Мистер и миссис Смит», «Фаворит», «Гладиатор» (2000), «Банды Нью-Йорка». Внимательно просмотрите такие фильмы: «Большая игра», «Беглец», «Зодиак», «Окно во двор», «В случае убийства набирайте “М”», «Вся президентская рать», «Темный рыцарь» — и подумайте, каким образом авторам удается виртуозно преодолеть все хитросплетения головоломки и в итоге покарать злодея.

Продвигающая историю сцена предвосхищает грядущую. Подразумевается, что в следующей сцене произойдет действие, имеющее отношение к действию в предыдущей сцене. Это означает, что в следующей сцене так или иначе даст о себе знать прежде обнаруженная улика или возникнут отношения между двумя людьми, ранее случайно встретившимися. Предыдущая сцена лишь задает настроение и содержит зачаток действия, а в следующей все это должно дать ростки. Одна сцена вытекает из другой.

---

\* Перестрелка у корраля «О-Кей» — факт исторический; произошла она 26 октября 1881 года в городе Тумстоун (территория Аризоны) между ковбоями и представителями власти. Об этой истории снято несколько фильмов: «Моя дорогая Клементина» (1946), «Перестрелка в О.К. Коррал» (1957) и др. *Корраль* — так в испаноязычных странах называют скотный двор и загон.

\*\* *Ремейк* (англ. remake — переделка) — в кинематографе это фильм или сериал, снятый по мотивам другого фильма или сериала; может повторять сюжетные ходы оригинала, типы характеров, но при этом изображать их в новых исторических или социальных условиях; иногда ремейк полностью повторяет оригинал.

*2. В сцене раскрываются отличительные черты героя.*

В основном особенности характера обнаруживаются в сценах побочных сюжетных линий, однако сцены истории А, то есть основного сюжета, тоже могут выполнять эту функцию, если показывают, как персонаж принимает решение, какого рода действия совершает и как ведет себя под давлением обстоятельств.

Информация о герое, появившаяся в сцене истории Б, может вылиться во что-то в сцене истории А. Иногда создается впечатление, будто сцена посвящена исключительно проявлению сути характера героя, однако вместе с тем она заявляет о каком-нибудь его весьма полезном умении, благодаря которому он приблизится к своей цели.

Например, зритель видит, как протагонист занимается любимым делом — скажем, альпинизмом. Сначала кажется, будто сцена введена лишь ради того, чтобы лучше узнать героя, но позже зритель понимает, насколько необходимо персонажу уметь покорять горы — ведь ему придется спасать пропавшую группу или брать штурмом что-то очень укрепленное на вершине утеса.

В лучших сценах, раскрывающих характер персонажа, выбираются не случайные черты, а именно те, которым суждено сыграть свою роль в дальнейшем. Следовательно, занятия и пристрастия, выбранные вами для своего героя, например любовь к компьютерным играм в «Военных играх», способность говорить разными голосами в «Миссис Даутфайр», плавание в бассейне по утрам в «Ангелах и демонах» (позже герой спасет человека, тонущего в фонтане), абсолютное знание тонкостей ухода за своим телом в «Блондинке в законе» — можно или нельзя мочить волосы после химической завивки, умение разбираться в машинах в «Моем кузене Винни», любовь к книгам в «Чтеце», страсть к музыке в «Пианино», нужны не только ради разработки образа персонажа, но и чтобы продвинуть историю. Особое качество героя должно быть обязательно обыграно в дальнейшем развитии сюжета.

*3. В сцене задается и осваивается тема.*

Любой фильм чему-то посвящен. В фильмах могут подниматься вопросы добра и зла, самобытности, места в жизни,



целостности личности, алчности, любви, предательства и множество других проблем, относящихся к познанию человеческой природы. В сценах эти темы зондируются, прорабатываются и раскрываются во всех подробностях при помощи реплик персонажей, их поступков и описанных в сценарии зрительных образов.

Иногда тему просто озвучивают. В фильме «Старикам тут не место» тема выражена закадровым голосом шерифа Эда Тома Белла.

Эд Том Белл

Сейчас беспредел такой.. и не разберешь,  
откуда что взялось. Не то чтобы  
я боялся кого-то. Я знал: на этом месте  
надо всегда быть готовым к смерти.  
Но не хочу я рисковать своей жизнью,  
пытаюсь побороть то, чего не понимаю.  
Так недолго и душу замарать. Махнуть  
рукой и сказать: «А черт с вами,  
играть — так по вашим законам».

Далее в фильме исследуется тема зла, а зритель наблюдает за взаимодействием шерифа и убийцы.

Бывает, что тема противоположна заявленному. В фильме «Выпускник» Бенджамину внушают, что ключ к успешному будущему — это деньги. Но зритель знает — и Бенджамин тоже, — что настоящим ключом к счастью является что угодно, только не деньги.

Иногда тема выражена через реакцию персонажа или его выбор. Герой принимает решение попробовать себя в школьном спектакле или принять участие в каком-то другом творческом мероприятии («Классный мюзикл», «Общество мертвых поэтов», «Слава», «Билли Эллиот», «Грязные танцы»), он стремится одолеть зло («Потерянный рейс», «Пассажир 57», все фильмы серии «Крепкий орешек» и нескончаемый список фильмов и сериалов о полицейских). Решения, принятые героем, его

действия и противодействия — все говорит зрителю о мужестве, неукротимом человеческом духе или вполне понятном желании выразить себя.

#### 4. В сцене создается зрительный образ.

Автор должен включать в сценарий описание изображений и отдавать себе отчет, для чего он это делает. Когда к этому подходят без воображения, картинка просто дублирует идею, не развивая ее. Персонаж назойливо в каждой сцене пересчитывает свои деньги — довольно вялый повторяющийся образ алчности.

Однако хорошая сцена углубляет и расширяет образ. Чтобы *выстроить* образ алчности, сценарист может показать человека, готового на все ради денег. В одной сцене персонаж покупает дорогую мебель и украшения. В другой сцене появляются необходимые атрибуты для защиты нажитого богатства — охрана, сигнализация, собаки. Дальше зритель наблюдает, как алчный человек ставит деньги выше семьи, друзей и нравственных устоев.

В «Рождественской истории» тему алчности и расчетливости передает несколько изображений: Скрудж экономит на угле в своей конторе, не хочет праздновать Рождество, отказывается в милостыню беднякам, повышает цены, ест лишь постную кашу, у себя дома отапливает только одну комнату.

Иногда зрительные образы передают тему фильма внутри одной сцены. Это могут быть образы, символизирующие некое сообщество, как в первой сцене «Свидетеля»: по дороге идут люди, одетые в черное, являя собой общину с едиными ценностями, стилем одежды и образом жизни. В «Титанике» (1997) тему классовой дискриминации передает контраст между удобствами для пассажиров первого класса и условиями для тех, кто занимает палубные каюты. В мультфильме «Делай ноги» посреди антарктической стужи зритель ощущает тепло и чувство защищенности внутри семьи. В «Побеге из Шоушенка» ворон Брукса по кличке Джейк олицетворяет свободу. В «Лабиринте Фавна» реальный мир противопоставлен волшебному. В фильме «Коралина в Стране кошмаров» зрителю показывают два мира,

лежащие по разные стороны от маленькой дверцы, и задают вопрос, который из них лучше.

В идеале любая сцена продвигает сюжет вперед, раскрывает характер персонажа, развивает тему и выстраивает зрительные образы. Однако на деле редко какая сцена достигает этого идеала. Отдельные сцены, например в детективах, могут продвигать историю и раскрывать какие-то стороны героя. Отдельные сцены, связанные с побочной линией, не могут развить сюжет и заостряют внимание на персонаже и теме.

## КАКИЕ СЦЕНЫ ИСПОЛЬЗОВАТЬ И КАК ИХ РАСПОЛАГАТЬ

Любая история содержит бесчисленное множество потенциальных сцен. Персонажи едят, спят, встают по утрам, взаимодействуют друг с другом, спорят, принимают решения, планируют будущее, чем-то занимаются в свободное время — список бесконечен. Как сценаристу выбрать, что из этого использовать?

По большому счету, вы можете доверять своей интуиции драматурга. Но есть несколько пунктов, которые стоит иметь в виду, когда вы пишете сцены фильма.

### 1. Убедитесь, что биты истории А значимы.

В каждой истории действие *развивается* через биты (о них шла речь во второй главе). Вам не обязательно показывать каждый бит, однако полезно наметить их (при помощи аутлайна и тритмента), чтобы убедиться в дальнейшем развитии сюжета. В детективе с убийством это следующие биты: само убийство, поручение дела следователю, открытия, сделанные в процессе расследования, поимка злодея в финале. В лирической комедии это знакомство (иногда его называют «милым свиданием»\*),

---

\* «Милое свидание» (англ. cute meet, meet cute) — так в профессиональной среде голливудских кинематографистов называется сцена первой встречи будущих влюбленных, которая, как правило, происходит при нетривиальных обстоятельствах.

возникновение симпатии (может быть, антипатии, которая сменится симпатией), первое свидание или другое совместное времяпрепровождение, усиление симпатии, первый поцелуй и движение к любого рода отношениям в финале.

*2. Убедитесь, что биты ваших историй Б выражены предельно ясно.*

Определите биты второстепенных сюжетных линий, чтобы все подсюжеты имели смысл от начала до конца и пересекались с историей А — не существовали сами по себе, а имели отношение к центральной сюжетной линии. Проверьте, нет ли в побочных линиях пробелов: пробегитесь по всем сценам и убедитесь, что все они содержат биты, с помощью которых вы можете рассказать свою историю.

*3. Показывайте действие, а не рассказывайте о нем.*

Фильм основывается на действии. Он ведет зрителя к кульминации, буквально двигаясь сквозь ряд снятых на камеру событий (действие). Вместо того чтобы говорить об убийстве, или продвижении по службе, или встрече двух влюбленных, покажите это. Составляя план сюжета, определите события, способные стать наиболее привлекательными с кинематографической точки зрения, и покажите их на экране с наибольшим драматизмом.

*4. Сделайте статичные сцены интереснее, добавив действие.*

Даже если сцена посвящена скучным разъяснениям, в ваших силах добавить в нее что-то интересное. Иногда приходится давать почти статичные сцены — например, герои едут в машине или сидят за столиком в кафе. Однако и их можно сделать напряженными, интригующими, драматичными и полными откровений, если добавить немного действия. Вспомните знаменитые сцены, связанные с едой: в кафе — «Когда Гарри встретил Салли», большая семейная трапеза — «На исходе дня», поглощение неимоверного количества пищи — «Том Джонс». Все они могли бы стать очень скучными, но оказались захватывающими и блистательными.

Подумайте, как часто вам приходится видеть сцены, в которых дается нужная информация, пока персонаж работает в саду,

лушит горох, пропалывает гортензии, складывает выстиранное белье или расчесывает волосы перед сном. В картине «12 разгневанных мужчин» (1957) один из присяжных делится важными размышлениями, протирая очки. В «Трудностях перевода» значимую информацию о герое и его жене зритель узнаёт, пока сам Боб Харрис сидит в огромной, выложенной мозаичной плиткой ванне в шикарном номере. Он пытается расслабиться, но ему звонит жена. Напряжение сделано на контрасте с расслабляющей обстановкой. У героя явно не все гладко в браке, и жена будто бы не против, чтобы он остался там, где находится, — в Японии.

*5. Используйте сцены, чтобы дать понимание обстановки и контекста.*

Иногда придется добавлять простые установочные сцены, чтобы зритель понимал, где происходит действие и (или) как один объект соотносится с другим. Обычно установочная сцена бывает короткой. Это может быть изображение машины, приближающейся к многоквартирному дому, чтобы показать место, где живет персонаж, или внешний вид тюремного здания, за которым следует быстрая интерьерная сцена, демонстрирующая расположение камер. Установочная сцена может показывать высоту плотины («Беглец») или башни («Головокружение»), или длину дороги («Бен-Гур»). Без этих небольших сцен зрителю легко потеряться. Если вам нужны примеры фильмов, в которых не хватает установочных сцен, посмотрите «Миссис Соффел» и сцену перестрелки у корраля «О-Кей» в картине «Моя дорогая Клементина». В обоих фильмах зритель часто не имеет представления, где находится, и не ориентируется, насколько близко друг от друга располагаются люди, здания и лошади.

*6. Не забывайте о монтажной последовательности — она способна дать важную информацию и показать, как идет время.*

Монтажная последовательность представляет собой ряд идущих друг за другом коротких сцен (точнее говоря, кадров), которые сливаются в воображении зрителя в одно целое. Как правило, это недостаточно развитые сцены без диалогов, хотя

некоторые монтажные последовательности могут содержать одну-две реплики.

Все мы видели монтажные последовательности, в которых между персонажами возникает влюбленность: ужин при свечах, прогулка за руку по берегу, поцелуй при свете полной луны и, наконец, страстная постельная сцена. Вместо того чтобы тратить целый акт, показывая, как двое влюбляются друг в друга, можно прибегнуть к монтажу, который покажет это за несколько секунд, и в фильме останется больше времени на развитие других аспектов отношений. Что происходит после того, как они полюбили друг друга? Что происходит после свадьбы? В мультфильме «Вверх» любовь и брак сжаты в монтажную последовательность из нескольких минут, за которые зритель успевает увидеть счастливую семейную жизнь: свадьбу, обустройство быта, взросление, мечты о путешествиях, попытки завести ребенка, борьбу с болезнью.

В «Ловушке для родителей» (1961) есть монтажная последовательность лирических сцен, которая дает зрителю знать, что двое были когда-то счастливы вместе. Монтажная последовательность лирического содержания популярна, иногда ею даже злоупотребляют, но такой монтаж, в принципе, применяют в любом фильме. Это может быть ряд сцен, посвященных поиску работы, строительству дома (или амбара, как в «Свидетеле»), переезду в другой город, примерке нарядов или расследованию преступления.

Часто монтажная последовательность идет на фоне песни или другой музыкальной композиции. В «Истории игрушек — 2» предыстория Джесси показана под песню *When She Loved Me*. В «Звуках музыки» под песню *Do-Re-Mi* возникает монтажная последовательность: дети учатся петь, кружа на велосипедах по городу.

Иногда музыка, на фоне которой идет монтажная последовательность, характеризует весь фильм. Второй акт «Рокки» завершается знаменитой монтажной последовательностью, в которой главный герой, явно готовый к бою, бежит вверх по лестницам Художественного музея Филадельфии.

Бывает, что в монтажную последовательность включают короткие реплики. В фильме «Несколько хороших парней»

кадры, в которых группа юристов готовится к суду, содержат несколько фраз, объясняющих отдельные юридические порядки и процедуры. В фильмах «Одиннадцать друзей Оушена» и «Тринадцать друзей Оушена» команда готовит в отеле план махинаций, проговаривая каждый шаг.

В «Афере» последовательность монтажных кадров помогает показать ход времени, пока идет подготовка к крупной махинации.

#### МОНТАЖНАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Детализируется появление трех других членов шайки Гондорфа. Все это время у Гондорфа на голове фетровая шляпа — его визитная карточка. Начинаем:

Высокий привлекательный мужчина, Кид Твист, проходит по зданию вокзала. Одет с иголочки, в руке — чемоданчик. Внимательно осматривается. Наконец перед его глазами мелькает тот, кого он искал. Это Гондорф, стоящий у газетного киоска. Гондорф делает быстрое движение рукой — будто смахивает с носа мошку. Среди аферистов этот жест означает «все в норме». Проходя мимо, Твист отвечает на знак едва заметной улыбкой. Мошенники редко выдают свое знакомство на людях, но очевидно, что эти двое рады видеть друг друга.

#### СМЕНА КАДРА

ИНТ. — МУЖСКАЯ ПАРИКМАХЕРСКАЯ, ДЕНЬ

Хукеру делают стрижку и маникюр. Гондорф инструктирует парикмахера, в то время как Хукер строит глазки маникюрше.

#### СМЕНА КАДРА

## КАК ХОРОШИЙ СЦЕНАРИЙ СДЕЛАТЬ ВЕЛИКИМ

ИНТ. — ГАЛАНТЕРЕЯ, ДЕНЬ

Хукер примеряет перед зеркалом новый костюм. Он, кажется, не слишком доволен, но Гондорф все равно отсчитывает купюры из своей пачки.

СМЕНА КАДРА

НАТ. — ОТЕЛЬ, ДЕНЬ

Кто-то выходит из автобуса в белых гетрах. Мы следуем за персонажем до:

ИНТ. — ЛОББИ ОТЕЛЯ

Где панорамирование снизу вверх предъявляет нам Джей Джея Синглтона, самого щеголеватого мужчину из шайки. По пути к стойке регистрации он молча дает условный знак Гондорфу, сидящему на диванчике с газетой.

СМЕНА КАДРА

ИНТ. — КВАРТИРА, ДЕНЬ

Женщина в годах показывает Хукеру маленькую комнатуху. Здесь есть кровать, стол и раковина. Хукер кивает женщине и протягивает банкноту. Он снова оглядывает комнату и собирается уйти, но прежде сует кусочек бумаги между дверью и косяком на некотором расстоянии от пола.

СМЕНА КАДРА

ИНТ. — БОЛЬШОЙ БАНК «МЕТРОПОЛИТЕН», ДЕНЬ

Мы видим худощавого кассира в очках, Эдди Найлза, пересчитывающего крупный банковский вклад. Найлз — сама деловитость. Если он когда-либо улыбался, этого никто



не видел. На секунду он поднимает глаза и видит Гондорфа, который с другого конца помещения делает ему знак. Без единого слова Найлз толкает деньги, которые только что пересчитывал, опешившему клиенту, резко закрывает окошко, переворачивает свою именную табличку на рабочем столе и выходит из банка.

### СМЕНА КАДРА

ИНТ. — КОМНАТА НА ВЕРХНЕМ ЭТАЖЕ ЗДАНИЯ,  
ПРИ КОТОРОМ СТРОЯТ КАРУСЕЛЬ, НОЧЬ

В комнате, которая обычно используется в качестве кладовки, есть водонагреватель, швабры и веники, пружины от старой кровати и прочее. Центр комнаты освобожден для стола, вокруг которого сидят Хукер, Гондорф, Найлз, Синглтон и Твист. Гондорф в футболке, но все еще в шляпе. Кид Твист, как обычно, в костюме. Комнату освещает единственная голая лампочка, свисающая с потолка.

Твист

(показывает Хукеру фотографию  
двух мужчин)

Это любимые громилы Комбса, Райли  
и Коулс.

И сценарий возвращается к обычным сценам подготовки к афере.

## ЭКСПОЗИЦИОННАЯ СЦЕНА

Иногда зрителю, чтобы понять суть истории, приходится воспринимать неинтересную информацию. Даже в такой ситуации вы можете использовать ряд приемов, чтобы избежать создания скучной сцены.

*1. Сделайте сцену фоном к начальным титрам.*

Иногда важный экспозиционный материал кладут под открывающие титры, чтобы в самом начале дать зрителям информацию, являющуюся ключом к пониманию истории. В «Телевикторине» во время заглавных титров зрителю показывают, как хранят, защищают и передают вопросы и ответы для испытания на 64 тысячи долларов. В результате у зрителя есть все необходимые данные, чтобы позже понять, насколько коррумпирована эта интеллектуальная игра. В начале фильма «Цвет денег» зритель должен понять суть игры в бильярд, поэтому базовые правила даются фоном к открывающим титрам. В начале картины «Младший Боннер» зрителю нужно познакомиться с миром родео, поэтому фоном к заглавным титрам показывают тонкости этого спортивного состязания и образ жизни его участников.

*2. При любой возможности используйте визуальные эффекты.*

В «Титанике» зрителю важно знать, почему пароход считали непотопляемым чудом. Также зрителю нужно понять, что погубило этот корабль. В начальных кадрах, относящихся к современности, с помощью компьютерной анимации режиссер показал, как был сконструирован «Титаник», почему и каким образом он затонул.

В фильме «Индиана Джонс. В поисках утраченного ковчега» протагонист показывает изображение ковчега, взятое из старой книги в кожаном переплете, — так сцена, в которой он поясняет мифологическую подоплеку, становится интереснее.

В «Матрице», вместо того чтобы просто говорить с Нео, Морфеус рассказывает о мире снов и реальном мире, взяв Нео (и зрителя вместе с ним) в воображаемое путешествие, которое демонстрирует то невероятное состояние, в котором находится все сущее.

*3. Не показывайте все сразу — разбивайте экспозицию на части.*

Большинство длинных абзацев экспозиции скучны по своей природе. Поэтому старайтесь вставить одну-две строки информации в разные части сценария, а не сваливайте все данные в одну сцену.

В «Титанике» надо было изложить множество фактов о корабле, спасательных шлюпках, разных палубах и пассажирских классах, а также об образовании айсбергов и той опасности, которую они представляют. Чтобы справиться с этой задачей, фрагменты информации включили в несколько сцен. Капитан рассуждает о паровых котлах в короткой сцене чаепития. В другой сцене Роуз спрашивает о спасательных шлюпках кораблестроителя. В одной из строчек диалога капитан получает информацию об айсбергах. Все это сопровождается массой установочных кадров, облегчая зрителю понимание происходящего.

#### *4. Пусть речь о скучной информации ведет интересный персонаж.*

Сделайте персонаж интригующим — и он будет удерживать внимание зрителя, даже когда делится скучной информацией.

В начальных кадрах «Титаника» компьютерную сцену крушения комментирует грузный бородатый персонаж с желтым смайлом на футболке. Он говорит эмоционально, добавляя собственные звуковые эффекты, пока компьютерная модель «Титаника» драматично идет ко дну.

В мультфильме «Рататуй» о кулинарии рассуждает крыса, а знаменитый шеф-повар делится ценной информацией, как управлять четырехзвездочным рестораном. В фильмах о Гарри Поттере\* Гермиона, которая много читает и усердно выполняет домашние задания, любит время от времени выдавать отдельными порциями важные сведения — ей внимают другие персонажи, а у зрителя тем временем складывается цельное представление.

Иногда факты могут излагать персонажи-противоположности. В фильме «Индиана Джонс. В поисках утраченного ковчега» два чиновника — худой и толстый, с бабочкой и с галстуком, энтузиаст и скептик — рассказывают Джонсу о Рэйвенвуде и утраченном ковчеге.

---

\* «Гарри Поттер и философский камень» (2001); «Гарри Поттер и тайная комната» (2002); «Гарри Поттер и узник Азкабана» (2004); «Гарри Поттер и кубок огня» (2005); «Гарри Поттер и орден Феникса» (2007); «Гарри Поттер и принц-полукровка» (2009); «Гарри Поттер и дары смерти. Часть 1» (2010); «Гарри Поттер и дары смерти. Часть 2» (2011).

*5. При любой возможности добавляйте эмоции.*

В «Чтеце» факты о трагедии, когда запертые в церкви люди сгорели заживо, становятся для зрителя животрепещущими, поскольку он видит эмоциональную реакцию на это событие (одна Ханна остается беспристрастной, о чем бы ни шла речь).

В фильме «Индиана Джонс. В поисках утраченного ковчега» главный герой и профессор Броуди испытывают большое волнение, узнав, что нацисты нашли город Танис, где хранится ковчег. Своим возбуждением и энтузиазмом они заражают и зрителя.

В третьем фильме об Индиане Джонсе («Индиана Джонс и последний крестовый поход») интересы и страхи отца и сына показаны на контрасте. Один боится крыс, другой — змей. Один, чтобы спасти реликвии, сильно зажмурившись, убивает людей и разрушает частную собственность, другого это сначала ужасает, а позже будоражит.

*6. Введите конфликт, чтобы придать сцене драматизма.*

В фильме «Пираты Карибского моря. Проклятие “Черной жемчужины”» Элизабет упоминает о праве на переговоры, когда пираты, к которым она попала в заложницы, готовы ее застрелить.

Элизабет

Переговоры. Я пользуюсь правом на переговоры. Согласно пиратскому кодексу, записанному пиратами Морганом и Бартоломью, вы должны провести меня к вашему капитану.

*7. Оформите экспозицию в виде диалога между персонажами.*

Нередко сценаристы делают скучную информацию интереснее, передавая ее в форме диалога, а не монолога. Иногда один персонаж спрашивает, а другой отвечает. Иногда сразу несколько героев открывают новые факты. В первом фильме об Индиане Джонсе протагонисту сообщают, что нацисты обнаружили Танис. Чиновники спрашивают: «Что именно вы

знаете о Танисе?» — и Индиана Джонс рассказывает о городе. В «Фарго» Мардж просит двух проституток описать подозреваемого. Одна из них отвечает: «Он забавно выглядел. Забавнее большинства людей». В «Сомнении» сестра Элоиза начинает внушать сестре Джеймс мысли о сомнении.

Сестра Элоиза

В прошлую субботу... о чем, по-вашему,  
была проповедь?

Сестра Джеймс

О сомнении...

Сестра Элоиза

А почему? Я хочу сказать, что у любой  
проповеди есть корни, не так ли? Стоит  
ли нам сомневаться в отце Флинне?

Поднимается вопрос о сомнении — и дальше эта тема будет развиваться.

## КОГДА НАЧАТЬ СЦЕНУ И ГДЕ ЕЕ ЗАКОНЧИТЬ

Некоторые сцены начинаются слишком рано. В результате они пробуксовывают, тормозят действие, им не хватает направленности. Непонятно, к чему они ведут и как с их помощью добраться до нужной цели.

Некоторые сцены начинаются слишком поздно. В результате они либо лишают зрителя важной информации, без которой трудно понять смысл, либо им не хватает времени, чтобы создать напряжение, конфликт и саспенс.

Чтобы решить, когда начать сцену, прежде всего определитесь, где ее закончить. В чем суть сцены? На чем она сосредоточена? Для чего включать ее в сценарий? Какова наиважнейшая информация, которую зритель должен вынести из этой

сцены? Куда она ведет? Появится ли в конце этой сцены нужная цель?

Сцена может быть посвящена поиску работы, а прием персонажа на работу — цель сцены. Сцена может вести к убийству, а в процессе будут появляться мотивы преступления. Сцена может повествовать о том, как следователь выясняет нужные факты.

Теперь разберемся, где начинать. Что необходимо знать зрителю, чтобы понять сцену? Нужна завязка сцены. Возможно, в ней следует показать офис, правление корпорации, маленькую школу в провинциальном городке или окрестности птицеводческого хозяйства.

Когда у вас есть начало и конец, подумайте над развитием сцены. Какие события *необходимы*, чтобы провести зрителя от завязки сцены к ее кульминации? Где те сюжетные повороты и развитие событий, которые делают сцену интересной и волнующей?

Всегда помните, что одна сцена должна вести к следующей. Как это происходит?

Поразмышляйте над действием в сцене. Многие сценаристы рассматривают сцену сквозь призму информации, которую нужно донести, — и сцена превращается в поток слов (рассказывает, а не показывает). Но если вы задумаетесь над действием в сцене, последняя автоматически получит заряд энергии. Что-то начнет происходить. Сцена наполнится событиями, которые станут побуждать к реакциям и решениям — и новым действиям.

Предположим, в вашей сцене люди беседуют на званом ужине. Некая важная информация сообщается словесно, а не визуально. Если вы возьметесь перестраивать сцену, задумавшись, *что в ней происходит*, то, возможно, начнете ее со встречи и взаимной реакции персонажей. Или решите, что сцена будет посвящена конфликту и противостоянию между двумя гостями, что приведет к какому-то действию. (Один из гостей уходит с отворачиванием на лице? Спор разгорается, и кто-то разбивает бокал с вином?) Добавление действия в сцену — даже относительно статичную — поможет ей приобрести драматизм, эмоциональность и динамику.

## КОНТРАСТИРУЮЩИЕ СЦЕНЫ

Разительный контраст между следующими друг за другом сценами способен создать яркую картинку и поистине сильный эмоциональный отклик у зрителя.

Например, вы можете противопоставить сцены, используя свет и тьму. Первая сцена — «Парк. День». Вторая сцена — «Улица. Ночь».

Сцены могут контрастировать настроением. Сокровенную, полную страсти любовную сцену можно противопоставить ссоре в парке. Сцена насилия может смениться легкой комедийной сценой. В «Роковом влечении» Алекс и Дэн лежат в постели, когда Алекс спрашивает, не хочется ли Дэну подзарядиться энергией. Происходит смена кадра — и вот уже герои танцуют в шумном клубе, полном безбашенных людей.

Контраста можно добиться, перемежая длинные сцены с короткими, зрительные образы — с диалогами, интерьеры — с экстерьерами.

От одной сцены к другой может меняться ритм. Например, за размеренной сценой, в которой полицейский готовится ко сну, следует автомобильная погоня с участием того же полицейского.

Сделайте две последовательные сцены с контрастирующим содержанием. От жестокого убийства можно перейти к спокойной сцене в церкви. Либо сцена с семейной ссорой может противопоставляться сцене, в которой изображена другая семья, где царят мир и гармония. (Во многих фильмах Вуди Аллена есть эффектные сцены, демонстрирующие контраст между разными типами семейных отношений.)

Контрастирующее содержание может быть усилено с помощью параллельного монтажа. В «Списке Шиндлера» сцена свадьбы в концлагере сменяется сценой в ресторане, где Шиндлер целует женщину, а сцена в ресторане, в свою очередь, сменяется сценой, в которой комендант избивает горничную Хелен. В «Кабаре» есть похожий монтаж: сцена избиения в переулке контрастирует с музыкой, шумом и смехом в кабаре. Все три

фильма: «Крестный отец», «Крестный отец — 2» и «Крестный отец — 3» — замечательные примеры эффективного параллельного монтажа.

## ЧТО БЫВАЕТ НЕ ТАК СО СЦЕНОЙ

Эффектные сцены не существуют сами по себе. Они часть последовательности, которая движет историю к кульминации. Предположим, фильм недостаточно хорош, но в нем есть отдельные неплохие сцены — проблема может заключаться в том, что эти сцены плохо взаимодействуют с другими сценами. Если сцены не идут как по маслу, слабо связаны с центральной историей и другими сценами, двухчасовой фильм может показаться четырехчасовым. Сравните свои ощущения от просмотра таких картин, как «Список Шиндлера», «Танцующий с волками» и «Джон Ф. Кеннеди. Выстрелы в Далласе», с впечатлением от просмотра таких фильмов, как «Последний император», «Надежда и слава», «Невыносимая легкость бытия» и «Короткие истории». Последние четыре фильма великолепны, однако они кажутся длинными, поскольку многие сцены в них статичны и описательны — их лучше было бы сделать частью последовательности сцен, дающей кинокартине импульс. Когда сцены не отклоняются от намеченного курса, когда сами задают направление и придерживаются его, зритель вовлечен в происходящее и следит за сюжетом, не замечая времени.

Иногда отдельные сцены не работают, потому что им не хватает движущей силы или драматизма. Вместо того чтобы стремиться донести определенную мысль, сцена остается плоской, статичной, описательной. Бывает, что сцены, в которых полицейский ведет машину, женщина что-то записывает в дневнике, мужчина занимается своим каждодневным трудом, сменяются сценами, в которых полицейский перебирает бумаги в участке, женщина едет из дома на работу, а мужчина возвращается с работы домой. В любом фильме есть место для сугубо экспозиционных сцен, но, если они превалируют над сценами, продвигающими историю вперед, фильм будет казаться статичным. Если зрителю нравятся персонажи, возможно, он спокойно воспримет



историю, которой не хватает усложнений и динамики. Если зритель не в восторге от персонажей, то 90-минутный фильм покажется ему трехчасовым.

Многие сценаристы упускают эмоциональное наполнение сцен. Большинство достойных сцен демонстрируют перемены настроения, когда положительные эмоции персонажа вытесняют отрицательные — и наоборот. Если в сцене есть подобные эмоциональные качели, она не покажется статичной. В ней будет движение, и она заставит зрителей сопереживать героям.

В фильме «Замерзшая из Майами» именно такие эмоциональные качели придают сценам нужное развитие. В одной из сцен Бланш говорит по телефону со своей начальницей Люси, которая находится в командировке в Майами. Люси просит продиктовать ей информацию из документа на ее рабочем столе. Бланш, с радостью готовая помочь, начинает сцену на высокой эмоциональной ноте. Но, перебирая бумаги на столе, обнаруживает список кандидатов на увольнение и видит свое имя вторым сверху. Это открытие меняет ее настрой, в истории появляется момент эмоционального упадка — а простая сцена тем временем получает развитие.

Если вы соедините эмоциональные качели с эффектной картинкой, весь фильм обретет хороший костяк и глубину, а зрители будут вовлечены в происходящее и станут отождествлять себя с вашими персонажами.

## ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

### Вопросы, которые помогут вам в работе над сценарием

- Все ли сцены одинаково нужны в моей истории?
- Действительно ли большинство сцен продвигают мою историю к кульминации?
- Структурировал ли я большинство сцен так, что у них появилась своя направленность? Чувствуется ли, что они к чему-то ведут? В каждой ли сцене заложен смысл?
- Начинается ли каждая сцена в самой поздней из возможных точек? Или я даю ненужную информацию, прежде чем сцена по-настоящему начнется?

- Помню ли я, что изображение — основа сцены? Помню ли я, что нужно работать не с голой информацией, а комбинировать ее с изображением, конфликтами и эмоциями?
- Можно ли назвать интересными взаимосвязи между сценами? Особенно теми, что идут друг за другом? Не выглядят ли сцены повторяющимися, плоскими или скучными?
- Будет ли зрителю интересна каждая сцена моего сценария?

## Упражнения. О чем стоит подумать

1. Посмотрите монтажные последовательности в фильмах «Долговая яма», «Свидетель», «Бэтмен возвращается», «Список Шиндлера», «Охотник на оленей», «Касабланка», «Один дома», «Семейка Тененбаум», «Выпускник», «Форрест Гамп», «Ближние контакты третьей степени», «Звуки музыки», «Рокки», «Тринадцать друзей Оушена». Все ли монтажные последовательности необходимы? Каким образом они двигают историю вперед?
2. Посмотрите последовательности сцен в фильмах «Беглец», «Французский связной» и «Роковое влечение». Есть ли в них четкая трехактная структура? Засеките время, чтобы отследить, как они сформированы и сколько они длятся.
3. Посмотрите несколько своих любимых фильмов. Какие в них переходы между сценами? Есть ли в них контрастирующие сцены? Экспозиционные сцены? Хорошо ли эти сцены работают? Или вы считаете, что содержание сцен и переходы между ними продуманы слабо?

Фильм создает некий визуальный ритм, который достигается частично движением внутри каждой сцены, частично взаимосвязями между сценами. Если ваши сцены работают как следует, вы на пути к созданию сценария, в котором есть движущая сила и ясность. Теперь стоит задуматься о том, чтобы сюжет не только продвигался вперед, но и выглядел цельным.

## ГЛАВА 7

# СЦЕНАРИЙ КАК ЕДИНОЕ ЦЕЛОЕ

Слушаем ли мы музыку, рассматриваем ли картину или наблюдаем за сюжетом фильма — всякий раз мы стремимся к ощущению единства и целостности восприятия художественного произведения. Разные формы искусства достигают цельности разными способами. В музыке используются повторяющиеся мотивы, ритмы и гармонии, чтобы у слушателя появлялось ожидание, которое либо будет опровергнуто (для создания напряжения), либо подтверждено (для передышки). Повторы создают напряжение, вызывают некое предвосхищение и просто дают нам знать, что мы слушаем все ту же мелодию. Один музыкальный инструмент может звучать на протяжении всего произведения, обыгрывая множество вариаций одной мелодии, либо звук одного инструмента может контрастировать со звуком другого.

В живописи можно добиться целостности восприятия с помощью цвета, формы, текстуры, которые повторяются в пределах одного полотна или объединяют серию картин. Контрастные и повторяющиеся элементы в живописи способны определенным образом направлять наш *взгляд* поперек полотна или по кругу. В архитектуре цельность достигается за счет повторяющихся и контрастирующих линий окон, арок, двух- и трехмерных форм, а также с помощью света.

Фильм получает цельность благодаря предзнаменованиям (и их последствиям), лейтмотивам, повторам и контрастам.

## Предзнаменование

В кинематографе *предзнаменование*, или *знак*, подразумевает использование визуального и вербального материала (предмет, образ, слово, звук, реплика), чтобы намекнуть на определенные события в будущем и побудить зрителя их ожидать. Все мы видели детективы, в которых камера делала наезд на нож для вскрытия конвертов, который позже появлялся в качестве орудия убийства (безобидный предмет оборачивается злоеющим). Это наглядный пример использования предзнаменования и связанного с ним последствия.

Предзнаменование и последствие часто используют в детективах, где зрителю нужна помощь, чтобы он мог отслеживать весь комплекс сложных улик. Их используют в комедиях, где для шуток нужны предпосылки (банановая кожура на тротуаре...).

Почти в начале трилогии «Звездные войны» дается важная информация об отце Люка Скайуокера. Она обыгрывается позже, когда зритель обнаруживает, что его отец — Дарт Вейдер.

В первом акте фильма «Пираты Карибского моря. Проклятие «Черной жемчужины»» Элизабет Суонн вынуждена прибегнуть к праву на переговоры, призывая пиратов следовать их собственному кодексу. Позже Джек Воробей также напоминает об этом правиле. То, что было предустановлено в сцене с Элизабет, возымело эффект в сцене с Джеком. В том же фильме упоминается, что Барбосса оставил Джека на острове с пистолетом, в котором только одна пуля (предзнаменование). Далее эта пуля будет выпущена (последствие).

В «Криминальном чтиве» Винсент часто посещает туалет. Эта особенность сыграет свою роль позже, когда во время ограбления в ресторане он оказывается в уборной, а не в зале.

Несколько хороших примеров предзнаменования и последствия есть в фильме «Назад в будущее».

Доктор Браун

...Когда эта крошка разгонится до 88 миль  
в час, ты такое увидишь, Марти...

И все происходит именно так, как сказано. При 88 милях в час.

Иногда предзнаменование срабатывает весьма ловко, если некий предмет или факт даны в одном контексте, а последствия появляются в другом. Такой изящный искусный прием снабжает зрителя информацией, на первый взгляд, совсем необязательной, однако позже приносящей свои плоды, — и зритель понимает ее значение. Тонкий подход к предзнаменованиям использован в «Свидетеле». Сэмюэль ведет Джона Бука по ферме, показывает водяное колесо и силосную башню. Джон спрашивает: «А что там наверху?» — «Кукуруза», — отвечает Сэмюэль. Тем самым обозначается присутствие зернохранилища, которое в третьем акте сыграет свою роковую роль в смерти детектива Ферги. Но сразу после этих слов Сэмюэль теряет интерес к башне. Мальчик замечает котят, предлагает Джону взять одного на руки и показывает, как надо гладить котенка. Казалось бы, эта сцена — просто прогулка по ферме, хотя в действительности она призвана заявить о присутствии силосной башни с кукурузой.

Обратите внимание, как в фильме «Назад в будущее» представлена важная информация о часовой башне. В начале картины, когда Марти и Дженнифер обсуждают планы на совместный уик-энд, один активист сует им листовку, выкрикивая: «Спасите часовую башню! Спасите часовую башню!» В листовке упоминаются дата и время, когда часы остановились, — именно в это время, в эту минуту, много лет назад в них ударила молния. На обратной стороне листовки Дженнифер пишет свой номер и послание для Марти: «Я люблю тебя!» Позже (хотя с учетом путешествия во времени это происходит в прошлом) листовка оправдывает себя — когда любовное послание Дженнифер становится причиной, по которой Марти позарез нужно в будущее.

Марти

Я не могу здесь застрять. Неужели вы не понимаете, Док? В 1985-м у меня есть жизнь! Мне нужно обратно! Моя девушка ждет... Видите, что она написала?

Марти достает листовку и, перевернув ее, понимает, что на ней есть точное указание, *когда* молния ударит в башню. Теперь он может использовать энергию молнии, чтобы вернуться в будущее.

В том же фильме доктор Браун (в 1985 году) упоминает историческое значение даты 5 ноября 1955 года:

Доктор Браун

В этот день я изобрел машину времени..  
Я стоял на ободке унитаза и вешал  
часы.. Поскользнулся и ударился головой  
об умывальник, а когда очнулся, мне было  
откровение... видение... Его претворение  
в жизнь стоило мне 30 лет жизни и всего  
семейного состояния.

Позже, когда Марти приходит к Брауну в 1955 году с невероятной историей о новой машине времени из 1985-го, он замечает пластырь у того на лбу и убеждает его, что они действительно будут знакомы в 1985 году.

Марти

Док! Послушай меня!.. Этот синяк у тебя  
на лбу... Я знаю, откуда он взялся! Ты сам  
мне рассказал! Это случилось сегодня  
утром. Ты стоял на унитазе и вешал  
часы. Упал. Ударился о раковину. Вот  
почему ты придумал конденсатор потока,  
который делает возможным путешествие  
во времени!

Иногда предзнаменование и последствие используют лишь для того, чтобы создать ощущение причастности к происходящему, тогда как для самой истории информация не столь важна. Например, в том же фильме «Назад в будущее» показана предвыборная кампания 1985 года, когда Голди Уилсон

баллотировался на пост мэра города. Далее зритель видит, как 30 годами ранее Марти наводит Уилсона на мысль об участии в политической жизни.

Уилсон

Я стану большим человеком.

Марти

Так и есть, он станет мэром.

Уилсон

Да! Я буду... мэром! Вот это замечательная мысль! Я буду баллотироваться в мэры!

В этом фильме с братом Лоррейн — Джоуи — связано предзнаменование, которое появляется в первом акте, а затем иронически обыгрывается во втором. В настоящем времени (акт первый) Лоррейн приготовила пирог, надеясь встретить брата из тюрьмы. К сожалению, бедный Джоуи снова не смог освободиться досрочно. В прошлом (акт второй) зритель узнаёт почему.

Мать Лоррейн

Маленький Джоуи обожает свой манежик. Он даже плачет, если его оттуда достать, так что мы держим его там все время... Кажется, это делает его счастливым.

Даже казавшаяся малозначительной информация, что молодой Джордж тайком от всех сочиняет научно-фантастические рассказы, обыгрывается в развязке — у взрослого благополучного Джорджа вышел первый толстый роман.

Обратите внимание на приведенные мною примеры: все необходимое для завершения сюжета заложено в его начале.

## Лейтмотив

В то время как предзнаменование и последствие обычно относятся к сюжету, мотивы тяготеют, скорее, к теме истории. *Лейтмотив* — это повторяющийся образ, или повторяющаяся реплика, или повторяющаяся мелодия, которые пронизывают фильм. Лейтмотив усиливает историю и придает художественное своеобразие теме. Чтобы мотив сработал, его нужно повторить как минимум трижды. Наиболее эффективен тот мотив, который повторяется на протяжении всего фильма, помогая зрителю сосредоточить внимание на определенных элементах.

Один из самых узнаваемых мотивов в истории кино относится к звукам — знаменитые «тум-тум, тум-тум, тум» из «Челюстей». Они звучат в первые три минуты фильма и повторяются каждый раз, когда акула где-то рядом. Зритель быстро начинает узнавать мелодию и воспринимает ее как сигнал, что хищник готов к атаке, поэтому напряжение подскакивает всякий раз, когда раздаются эти «тум-тум, тум». Правда, один раз лейтмотив не звучит — при первом нападении акулы на Куинта, Мэтта и Мартина. Но подобный прием лишь усиливает страх зрителя — ведь атака оказалась столь неожиданной.

Фильм «Свидетель» обретает целостность с помощью мотива зерна. Благодаря этому символу зритель глубже понимает перемены, которые с развитием сюжета претерпевают Джон Бук и община амишей. На протяжении фильма трактовка лейтмотива меняется: образы зерна либо подкрепляют идею простоты и кротости сообщества, либо придают дополнительный драматический эффект.

В начале фильма зритель видит, как амиши идут на похороны по дороге среди полей. Они — люди, занимающиеся сельским трудом, — живут в гармонии с землей, что сразу видно с первых кадров, когда их фигуры в черном появляются из высоких злаков и направляются к дому. В сцене похорон на столе лежит хлеб. Здесь зерно видоизменилось, хотя оно по-прежнему остается натуральным, чистым и питательным. В городе Рэйчел и Джон Бук «делят друг с другом хлеб», когда едят хот-дог и сладкую сдобу в заведении быстрого питания. Теперь зерно разрушено,



переработано, оторвано от своего здорового начала — равно как жизни Рэйчел и Сэмюэля были искорежены городом и убийством. Во втором акте Рэйчел прячет пули от револьвера в муке — это символ того, что теперь насилие и покой домашнего очага переплелись из-за присутствия в общине Джона. В третьем акте кукурузное зерно в силосной башне становится орудием смерти — наивысшее выражение насилия, пришедшего на эту мирную землю.

## Повтор и контраст

*Повтор* осуществляется через образ, диалог, характеристики персонажей, мелодию или через комбинацию этих элементов. С помощью такого приема можно удерживать интригу фильма. Например, вы пишете сценарий о мужчине, страдающем от алкоголизма. Вы показываете, как он пьет. Как страдает от похмелья. Показываете, что дома у него всюду пустые винные бутылки. Показываете, как он идет, шатаясь, по улице, или пытается раздобыть деньги на пиво, или даже рыдает, отчаявшись избавиться от пагубной привычки.

*Контраст* представляет две позиции для сравнения — это могут быть предметы, места, люди, идеи. Как и повтор, контраст помогает удерживать внимание зрителя, поскольку подразумевается, что он помнит предыдущие сцены, смысл которых ему предстоит оценить в свете чего-то нового.

Фильм «Унесенные ветром» построен на контрастах. Первая часть фильма демонстрирует довоенное время, вторая — послевоенное. Зритель все видит через призму противоположностей: имение Двенадцать Дубов — до и после, Тару — до и после, мистера О'Хару — до и после, Скарлетт — до и после.

В фильмах часто противопоставляют мегаполис и маленький город. В «Замерзшей из Майами» жизнь в большом солнечном и светлом Майами во Флориде вступает в контраст с бытом провинциальной Миннесоты в зимнюю пору.

Играя на контрастах, сценарист помогает зрителю видеть все взаимосвязи истории, поскольку противопоставления придают содержанию особую резкость и рельефность.

Можно противопоставить персонажи. Например, сделать напарниками двух людей из совершенно разных миров: уголовника и полицейского — как Рэджи Хаммонд и Джек Кейтс из фильма «Сорок восемь часов». Дать герою в жены брюнетку, а в любовницы блондинку — как Бэт и Алекс в «Роковом влечении». Герои «Звездного пути» представляют собой абсолютные противоположности, олицетворяющие эмоциональность и логику, — душевный Кирк и бесчувственный Спок.

## ЦЕЛОСТНОСТЬ СЦЕНАРИЯ И ПРОБЛЕМЫ, С НЕЙ СВЯЗАННЫЕ

Работа над черновыми вариантами может нарушить целостность повествования. Автор в процессе переписывания, пытаясь учесть все замечания, перестает воспринимать свой сценарий как единое целое. Скажем, режиссер желает переделать сцену убийства. Сценарист должен понимать, что изменения, внесенные им в одну эту сцену, повлекут переработку всей системы предзнаменований в более ранних сценах, обязательно потребуют поиска нового подхода ко многим элементам, которые не только предвосхищают убийство, но и следуют за ним. Однажды я приехала на встречу с продюсером и режиссером, написавшим сценарий для своего фильма. Оба сразу заявили, что решили ввести в первую сцену эпизод с убийством. Вряд ли они понимали, как это повлияет на сюжет. После 12 часов мучений нам всем пришлось отказаться от этой затеи. Мы не справились с задачей, поскольку так и не сумели вписать переделанную первую сцену в уже готовый сценарий с великолепными дальнейшими сценами.

Проблемы, связанные с целостностью сценария, особенно часто встречаются в работе над детективными и шпионскими историями. Кстати, у картин, снятых по таким проектам, довольно скромные кассовые сборы, поэтому кое-какие продюсеры, полагая, будто зритель в принципе не жалуется на детективные и шпионские фильмы, отказываются приобретать сценарии в этих жанрах. На самом деле многие из нас, зрителей, любят смотреть хорошо сколоченные умные головоломки, но мало

кому нравятся скучные детективы, где плохо прописаны мысленные ходы, где отсутствуют хитрые улики, где информация подается и обыгрывается без интриги, где элементарно история не держит за горло. Вспомните «Парк Горького», «Маленькую барабанщицу» и «Уик-энд Остермана». Даже эти фильмы явно оставляют желать лучшего, хотя в них есть и захватывающее действие, и интригующий сюжет, но им не хватает ясности в подаче информации. Неудачу в прокате им обеспечила непродуманная система предзнаменований и последствий.

Драмы, комедии, вестерны и научная фантастика — фильмы любого жанра должны подавать информацию с предельной ясностью. Картина «Миссия» подверглась критике из-за неопределенности в описании рельефа горной местности, где происходят основные события. Персонажи передвигаются по ней в одних сценах с трудом, в других — сравнительно легко. Предзнаменования грядущих трудностей в первом акте и развернувшиеся последствия в акте третьем слабо соотносятся друг с другом.

Такая же неприятность постигла фильмы «Цельнометаллическая оболочка» и «Цвет денег». Многие критики отметили, что сюжетные повороты в конце истории не связаны с предвосхищающей их информацией в начале. Все мы, зрители, знаем бесчисленное множество детективных и шпионских историй, в которых каждый из нас терялся где-то на середине пути из-за слабо продуманной и плохо согласованной системы подсказок.

Сохранить первоначальную целостность сценария — одна из наименее труднейших задач при его редактировании. Процесс переписывания и особенно точечной правки отдельных сцен потребует предельного внимания к сочленению всех деталей, тщательного анализа подачи всех мелочей и постоянной сосредоточенности на согласованности всех сцен. Ваш сценарий должен восприниматься на одном дыхании как цельный и гармоничный организм. И тогда последуют все заслуженные награды: признание критиков, любовь зрителей, коммерческий успех и как итог — получение «Оскара».

## ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

### Вопросы, которые помогут вам в работе над сценарием

Часто автор даже не догадывается, что уже нащупал тот или иной лейтмотив, который придаст стройности всему сценарию, что в сюжете уже заложены те конкретные последствия, которые можно эффектно обыграть хорошо продуманными предзнаменованиями. Работа с такими элементами потребует от вас их тщательной и частой ревизии: как они согласуются с сюжетными линиями и друг с другом. Процесс редактуры — самое подходящее время, чтобы начать выстраивать эти элементы и вплетать их в историю.

Начав переписывать сценарий, в первую очередь убедитесь, что у всех расставленных вами предзнаменований есть свои последствия, а все последствия соответственно предвараются определенными предзнаменованиями. Если текст уже подвергался нескольким переработкам, вы вдруг обнаруживаете, что какие-то предзнаменования потерялись во времени и потому некоторые последствия — в которых вы всегда были уверены — оказались повисшими в воздухе, хотя в своем воображении вы уже давно продумали все эти сцены. Внимательно следите за ходом каждой нити в сценарии, тщательно вяжите все сюжетные узлы — в противном случае останутся болтающиеся концы.

Подумайте, как можно расширить и углубить имеющиеся мотивы. Для этого полезно еще раз проанализировать все вещественные объекты и все локации, упоминаемые в сценарии. Можно ли развить один из образов, чтобы создать свой запоминающийся лейтмотив? Это могут быть звуки или мелодия, но они должны стать неотъемлемой частью всего происходящего на экране. В детективных историях звук поскрипывающих ботинок способен сработать и как лейтмотив, и как предсказывающий знак, естественно, с определенным последствием. В научно-фантастических сценариях в качестве лейтмотива для

сцен появления инопланетян используйте мелодию, как это было сделано в фильме «Близкие контакты третьей степени».

- Всем ли последствиям в моей истории предшествуют предзнаменования? У всех ли предзнаменований есть свои последствия?
- Нашел ли я незаезженные способы обозначить предзнаменования и последствия? Сделал ли я это с помощью подмены привычных обязанностей героя? Завуалировал ли очевидную информацию, выступающую в роли предзнаменования? Использовал ли в этих целях иронию?
- Удалось ли мне создать или хотя бы косвенно выразить повторяющийся мотив, чтобы режиссер смог использовать его в качестве изобразительного ряда? Проиграл ли я в воображении весь сценарий — с повторением образов, которые придадут фильму целостность?
- Использовал ли я принцип контраста на уровне сцен, персонажей, действий и образов, чтобы придать сценарию фактурность для создания большего драматического эффекта?
- Смог ли я в процессе хотя бы одной редакции не переделывать точечно отдельные эпизоды и сцены, а относиться к своему сценарию как к единому целому?

## Упражнения. О чем стоит подумать

1. Посмотрите любимый детектив — возможно, один из фильмов Хичкока — и обратите внимание на предзнаменования и последствия, на то, как они сделаны. Отметьте зрительные и звуковые мотивы. Какие мотивы относятся к теме фильма, какие лишь добавляют напряжения? Какие примеры предзнаменований и последствий вы можете вспомнить из других фильмов?
2. Рекомендую пересмотреть «Назад в будущее». Этот фильм полон примеров остроумного использования предзнаменований и последствий. Замечайте, какие события

оказываются неожиданными благодаря тому, что предназначение дано одним способом, а следствие обыграно другим.

3. Обратите внимание на применение контрастов в ваших любимых фильмах. Ищите повторы. Ищите мотивы. Как они использованы? Эффектны ли они?

Безусловно, процесс переписывания имеет свою привлекательность хотя бы в том, что дает возможность углубить затронутые темы и изображения и провести их сквозь весь сценарий. Но чтобы подобрать нужные картинки, которые сделают историю более выразительной, необходимо изучить тематические линии сценария. Спросите себя: «Что, собственно, означает моя история? Как передать все смыслы через драматические изображения?»

Следующая глава посвящена приемам, помогающим высветить и обыграть тему, заложенную в основу истории.

## ГЛАВА 8

# КОММЕРЧЕСКИ УСПЕШНЫЙ СЦЕНАРИЙ

Неважно, насколько вы искусный сценарист, неважно, каковы ваши профессиональные достижения, неважно, сколь хорош ваш сценарий, — все это не имеет никакого значения, так как все равно любой руководитель студии и любой продюсер зададут вам один-единственный вопрос: «Это будет иметь успех?»

У каждого свое представление, что делает сценарий коммерчески успешным. Часто продюсеры полагают, что это вопрос подбора исполнителей: «Привлеките нужных актеров — и не прогадаете». Многие говорят: «Если мы возьмем Джулию Робертс, или Тома Круза, или Рассела Кроу, или Риз Уизерспун, фильм будет продаваться». Между тем каждый из этих актеров снимался в фильмах, потерпевших провал.

Многие продюсеры думают, что успешным сценарий делает раскрученная тема. Они анализируют основные тенденции и пытаются заработать на том, что в моде. Невероятный успех трилогии «Властелин колец» будто бы должен свидетельствовать, что в начале XXI века все были помешаны на фэнтези, однако статистика кассовых сборов показывает, что в те же самые годы масса фильмов этого жанра осталась невостребованной. Бюджет «Золотого компаса» составил около 180 миллионов долларов, а кассовые сборы в США — 70 миллионов. «Эрагон», основанный на популярной детской книге, принес 75 миллионов в американском прокате, в то время как стоил своим создателям 100 миллионов.

Учитывая успех таких фильмов, как «Чикаго», вышедший в 2002 году (бюджет — 45 миллионов долларов, кассовые

сборы — 170,6 миллиона), «Классный мюзикл — 3. Выпускной» (бюджет — 11 миллионов долларов, мировые кассовые сборы — более 251 миллиона) и «Мамма Mia!» (бюджет — 52 миллиона долларов, кассовые сборы в мире — более 602 миллионов), можно было решить, что мюзиклы снова на пике популярности. Тем не менее многие фильмы этого формата потерпели неудачу: картина «Мулен Руж!» с бюджетом в 52,5 миллиона долларов собрала всего 57,4 миллиона в США, мюзикл «Кордебалет», ставший хитом на театральной сцене, в качестве фильма имел настоящий коммерческий провал.

Кинолента «Страсти Христовы» заставила всех думать, что в 2004 году вошли в моду фильмы о христианстве, хотя продюсер и режиссер картины Мел Гибсон с трудом нашел киностудию, взявшуюся выпустить его фильм. Сопровождаемый необычной и довольно агрессивной рекламной кампанией, фильм имел рекордное число проданных билетов на предварительный показ за всю историю кинематографа. Кроме того, это самый продаваемый фильм с возрастным ограничением, самый продаваемый фильм на религиозную тему и самый продаваемый фильм на иностранном языке с субтитрами. Он стоил своим создателям около 30 миллионов долларов, а собрал более 370 миллионов в одной только Америке, хотя одни фильмы с религиозной тематикой — «Огнеупорный» и «Противостояние гигантам» — проявили себя вполне достойно, но другие, основанные на теме воскрешения — «Оставленные» и «Вознесение» — показали себя не лучшим образом.

Некоторые из современных вестернов, такие как «Танцующий с волками» и «Непрощенный» (1992), имели большой успех. Однако картина «Врата рая» с ее огромным бюджетом разорилась в 1980 году студию United Artists и на долгие годы сделала жанр вестерна непопулярным. Фильм «Поезд на Юму» (ремейк классической картины 1957 года) в 2007 году стоил 55 миллионов долларов, а собрал лишь 70 миллионов в мировом прокате. Фильм «Аппалуза» с бюджетом в 20 миллионов собрал в 2008 году только 27 миллионов в мире.

Часто верный путь к коммерческому успеху дают экранизации книжных бестселлеров. Многие фильмы, в основу которых



положены популярные книги, получали премию «Оскар» и становились блокбастерами — «Властелин колец», «Крестный отец», «Пролетая над гнездом кукушки». Между тем «Костер тщеславия», сделанный по одноименному роману Тома Вулфа\*, стал коммерческой катастрофой (бюджет — 47 миллионов долларов, сборы — 15,7 миллиона). Та же участь постигла фильм «Любимая», в основе которого — знаменитый одноименный роман Тони Моррисон\*\*, а в главных ролях — Опра Уинфри и Дэнни Гловер (бюджет — 53 миллиона долларов, сборы — 23 миллиона). Фильм «Тезка», основанный на одноименном романе Джумпы Лахири, лауреата Пулитцеровской премии\*\*\*, стоил своим создателям девять миллионов долларов, а собрал лишь 13,5 миллиона в США. Ни по стандартам Голливуда, ни даже Болливуда цифры не впечатляют, особенно если учесть всемирную известность режиссера Миры Наир, актрисы Табу и актера Ирфана Хана.

Что можно сказать о сиквелах\*\*\*\*? Успех серии фильмов о Рокки Бальбоа (с первого по пятый) указывает на то, что сиквелы — прибыльное дело. «Классный мюзикл. Каникулы» и «Классный мюзикл — 3. Выпускной», сиквелы «Крепкого орешка», «Гарри Поттера», трилогия про Оушена — все эти фильмы оказались успешными. Чего не скажешь о сиквеле «Челюсти-3D». Кроме того, сценарии сиквелов очень нелегко

---

\* Роман Тома Вулфа (не путать с Томасом Вулфом — еще одним классиком американской литературы) *The Bonfire of the Vanities* (1987) сразу стал бестселлером и буквально взорвал литературный мир Америки; русскоязычному читателю он известен под названием «Костры амбиций», первый неполный перевод появился в журнале «Иностранная литература» (1991, № 11), перевод полной версии романа увидел свет в 2001 году (М.: Иностранка и Б.С.Г.-Пресс) и потом переиздавался несколько раз в разных издательствах.

\*\* Роман *Beloved* (1987), получивший Пулитцеровскую премию (1988); см.: Моррисон Т. Возлюбленная. М.: Иностранка, 2005.

\*\*\* Джумпа Лахири получила Пулитцеровскую премию в 2000 году за сборник рассказов *Interpreter of Maladies* («Толкователь болезней»). *Прим. науч. ред.*

\*\*\*\* Сиквел (англ. *sequel* — продолжение) — любое творческое повествование, чаще всего фильм или книга, по сюжету являющееся продолжением какого-либо произведения.

писать. «Рэмбо. Первая кровь — 2» вышел через несколько лет после первого фильма. Сценарий пришлось переписывать 17 раз, прежде чем его сюжетная линия обрела рабочий вид.

Несмотря на успех упомянутых выше фильмов, сиквелы редко продаются так же хорошо, как оригиналы. Обычно сиквелам не хватает очарования, яркости и самобытности первого фильма. Но самое главное: сиквелы проигрывают, потому что арка персонажа уже пройдена. Сценаристу приходится из кожи вон лезть, чтобы, оставаясь верным образу персонажа, найти для него новую эмоциональную арку — столь же интригующую, как и в первом фильме.

Что можно сказать о ремейках? Некоторые из них совсем не плохи. Картина «Небеса могут подождать» (1978), ремейк фильма «А вот и мистер Джордан» (1941), была успешна в прокате, получила хорошую оценку критиков и претендовала на «Оскар» в девяти номинациях. Некоторые ремейки, подобно «Кинг-Конгу» (2005), делают достойные кассовые сборы, однако не имеют того же эффекта, что оригинальная версия. Некоторые ленты, такие как ремейк «Стелла» (1990), основанный на двух фильмах «Стелла Даллас» (1925, 1937), и фильм «Всегда» (1989), основанный на кинокартине «Парень по имени Джо» (1943), немало потеряли, когда их действие перенесли в современные реалии. Многие зрители, когда речь заходит о ремейках, задаются вопросом: для чего? Для чего делать ремейк «Психо» (1990), или «Славы» (2009), или «Стеллы Даллас», когда оригинальная версия очень хороша и не утратила своей актуальности? Один лишь факт, что оригинал был принят на отлично, не означает, что ремейк добьется коммерческого успеха или одобрения критиков.

На любую самую строгую теорию, касающуюся темы успеха, найдется множество опровержений. Тем не менее *есть* определенные условия, несомненно, влияющие на успех сценария. При соблюдении этих условий судьба фильма уже не будет зависеть от крепкой дружбы продюсера с Джулией Робертс или Томом Крузом.

## ТРИ КОМПОНЕНТА, КОТОРЫЕ НЕОБХОДИМЫ ДЛЯ КОММЕРЧЕСКОГО УСПЕХА СЦЕНАРИЯ

Ваша удача почти никогда не зависит от какого-то одного условия. Но коммерческий успех сценария в значительной мере обусловлен наличием трех компонентов — это, во-первых, четкая структура, во-вторых, своеобразие, в-третьих, высокая конкурентоспособность. Если сценарию не хватает одной из трех позиций, велика вероятность, что его не купят, а если купят и даже снимут по нему фильм, то вряд ли он даст внушительные кассовые сборы.

Первые шесть глав книги были посвящены сценарной структуре. Если история лишена хорошего каркаса, если в ней страдает логика, фильм вряд ли заслужит похвалу критиков и хорошо покажет себя в прокате. Разумеется, все мы видели фильмы без ясной структуры, а некоторые из этих картин даже собрали неплохую кассу. Значит, сценарии, по которым отсняли эти фильмы, все-таки были проданы. Но это исключение. Большинство имевших коммерческий успех кинолент, таких как «Джуно», «Темный рыцарь», «Властелин колец», отлично структурированы. Сценаристы неоднократно доказывали необходимость четкой структуры, и она зарекомендовала себя как важный атрибут успеха в кинопроизводстве.

Но на одном умелом структурировании сценария не построишь — нужен творческий подход автора, иначе история потеряет всякий смысл. Когда продюсеры спрашивают, насколько интересен «этот сценарий», они имеют в виду следующее: остросюжетный ли он, оригинальный ли он, чем отличается от других сценариев, единственный ли он в своем роде? И конечно, подразумевается: *цепляет* ли за душу, *бьет* ли наотмашь по нервам, *крут* ли на выражах? Другими словами, схватит ли он зрителя за глотку так, что тот дышать забудет? Перед *каждым* продюсером *каждый* раз встает один и тот же вопрос: зачем зрителю хотеть увидеть этот фильм? Поэтому прежде всего любого продюсера интересует степень остроты конфликта и степень

актуальности проблемы. Пролистывая ваш сценарий, продюсер сразу начинает взвешивать: будет зритель ассоциировать себя с героем? воспримет его трудности как свои собственные? обрадуют зрителя перемены в жизни героя? вдохновят зрителя решения, принятые героем? Для всех этих вопросов, чтобы как-то обозначить трудноуловимое свойство сценария, благодаря которому возникает душевный резонанс, у продюсеров есть один емкий термин — «релатабилити»\*, то есть соотнесенность, совместимость, сопереживание, сопричастность.

Но в ряде случаев самые жизненные проблемы и очевидные решения могут выглядеть вторичными и унылыми. Именно поэтому довольно трудно прогнозировать, будет ли зритель ассоциировать себя с персонажем на экране и если да, то насколько тесно. Многие наиболее успешные с коммерческой точки зрения работы основаны на своеобразном, хорошо воплощенном замысле и необычной проблеме. Беспрецедентными можно назвать фильмы «Миллионер из трущоб», «Чикаго», «Властелин колец», «ВАЛЛ-И» — и ни одного удачного подражания.

Однако для коммерческого успеха всего лишь творческой самобытности тоже мало. Ради одной оригинальности сценарий никто не купит, да и фильм на этом не станет слишком прибыльным. Нужна та составляющая, что поможет сценаристу выгодно продать свое произведение, а фильму в будущем завоевать сердца зрителей.

Конкурентоспособность сценария, то есть возможность сделать его прибыльным, — тот необходимый элемент, который вызывает желание у людей инвестировать в этот фильм и дает небезосновательную надежду на большой успех. Определенно, сценарий, вызвавший интерес таких режиссеров, как Рон Ховард, Оливер Стоун, Майкл Манн или Джеймс Брукс, имеет больше шансов попасть на экран, чем сценарий в руках неизвестного,

---

\* У автора в оригинале стоит relate-ability; в английском встречается форма relatability, которая практически не фиксируется словарями; как правило, это существительное объясняют и переводят описательно («то, что соотносит, связывает, ассоциирует с чем-то...») или прибегая к помощи прилагательного relatable — «созвучный, понятный, жизненный», «вызывающий ощущение тесной связи».

начинающего режиссера. Сценарий, за который взялись такие продюсеры, как Тодд Блэк, Брайан Грейзер или Харви Вайнштейн, можно сказать, уже сделал свой первый шаг к победе. Сценарий, обративший на себя внимание таких актеров, как Мэрил Стрип, Морган Фриман, Брэд Питт, Кейт Уинслет или Риз Уизерспун, явно повышает ставки будущего фильма.

Но вопрос конкурентоспособности и рыночной привлекательности фильма не сводится ни к предмету *укомплектованности* проекта (то есть механически объедините многообещающий сценарий с высокоталантливой и высокооплачиваемой творческой группой — и успех у вас в кармане), ни тем более к смутным, маловразумительным пожеланиям и капризам руководства киностудии. Тогда что делает фильм по вашему сценарию конкурентоспособным и кассовым? Отвечаю быстро и четко. Основная идея — именно это вызывает у человека желание посмотреть ту или другую картину. Основную идею необходимо взращивать, делять, прорабатывать, на ней следует сосредоточить все свое внимание — и тогда вы сделаете свой сценарий коммерчески успешным.

## КАК ДОСТУЧАТЬСЯ ДО ЗРИТЕЛЯ

Обычно люди идут смотреть какой-то фильм, поскольку в нем есть нечто, что отзывается в их душе. Некоторым образом зритель отождествляет себя с персонажами, а свою жизнь — с сюжетом картины. Он чувствует свою общность с тем, что происходит на экране. А связь со зрителем — ключ к прибыльности фильма. Понимание механизма, формирующего сопричастность публики к происходящему в фильме, поможет вам привнести в сценарий элементы, делающие его коммерчески выгодным, и выжать из этих элементов максимум.

## Универсальные темы

Большинство успешных фильмов ясно выражают некую *тему* — лежащую в основе сюжета идею, которая обнажает человеческую природу и, при хорошем раскладе, привлекает внимание

большинства зрителей. Тема — причина, по которой автор создал сценарий, — это мысль, витающая в пространстве кинокартины и томящаяся на медленном огне истории. Она побуждает зрителя отождествлять себя с персонажами и ситуациями, в которые те попадают. Тема передает значение событий фильма — подсказывает, что думает автор по поводу происходящего и какой урок зритель может из этого вынести. Тема повествует о причинах и следствиях, о важных аспектах жизни. Темой может быть значимость жизненного опыта человека: возможность жить лучше вопреки обстоятельствам («Миллионер из трущоб»), человеческое достоинство отдельной личности и общества в целом, противостояние коррупции и другим преградам на пути («Эрин Брокович», «Свой человек», «Майкл Клейтон»), потребность разобраться в прошлом и настоящем («Таинственная река»), необходимость осознать свой потенциал («Маленькая мисс Счастье», «Посетитель»).

Нередко тему выражают весьма просто.

*Победа андердога\** — одна из наиболее часто встречающихся тем большинства успешных фильмов, таких как «Рокки», «Парень-каратист», «Миллионер из трущоб», «Билли Эллиот», «Деловая женщина», «Красотка», «Шрек», «Рестлер», «Фаворит». Сила этой идеи велика, зритель отзывается на нее, потому что любой человек желает преодолеть враждебные обстоятельства. Наблюдая за успехом неудачника на экране, зритель как бы сам одерживает победу.

*Мсть* — еще одна всеми любимая тема. Хотели вы когда-нибудь свести счеты с кем-нибудь? «Крепкий орешек — 3. Возмездие», «V — значит вендетта», серия фильмов о Джейсоне Борне\*\*, «Храброе сердце», «Гнев», «Ограбление по-итальянски»,

---

\* *Андердог* (англ. underdog, букв. «собака, побежденная в драке») — слабый соперник, неудачник. На экране это герой-неудачник, в итоге добившийся победы; в реальной жизни все грустнее: в политической жизни так называют непроходного кандидата, а в спорте это игрок или команда, не имеющие шансов на выигрыш.

\*\* Серия боевиков, основанная на романах Роберта Ладлэма; на сегодняшний день вышло пять фильмов: «Идентификация Борна» (2002); «Превосходство Борна» (2004); «Ультиматум Борна» (2007); «Эволюция Борна» (2012); «Джейсон Борн» (2016).

«Роковое влечение», «Гладиатор» — эти фильмы обращаются к знакомому всем желанию отомстить обидчику. Кто из нас не чувствовал себя преданным и покинутым хоть раз в жизни. Поэтому многие зрители поймут ветерана Вьетнамской войны, столкнувшегося у себя на родине с безразличием и непониманием, — в фильме «Рэмбо. Первая кровь» месть подается как вещь вполне элементарная, тем более что протагонист заодно расправляется и с остальными негодяями.

*Победа человеческого духа* — абсолютно универсальная тема. С большим успехом она раскрывается в таких фильмах, как «Человек дождя», «Общество мертвых поэтов», «В погоне за счастьем», «Места в сердце», «Харви Милк», «Список Шиндлера».

Почему зритель любит фильмы о богачах, которые дурачат других богачей, чтобы стать еще богаче? Потому что *жадность* — человеческая слабость, известная многим. Кто из нас хоть однажды не испытывал ее наравне с завистью, ревностью, вожделением? А такое общераспространенное желание, как получить «все сразу и немедленно», — кому оно не знакомо? Фильмы «Афера Томаса Крауна», «Двенадцать друзей Оушена», «Уолл-стрит» и даже «Афера» обращаются к этим не самым светлым сторонам человеческой души.

Некоторые темы особенно близки отдельным возрастным группам. Если вам известны демографические данные вашей целевой аудитории, то обыграйте темы, отвечающие интересам вашего потенциального зрителя. Например, сегодня около половины киноаудитории составляют зрители в возрасте от 12 до 29 лет. Вот почему так популярны фильмы о взрослении, давлении обстоятельств и трудностях, которые испытывают люди, вступающие в жизнь. Кинокартины «Джуно», «Ларс и настоящая девушка», «Останься со мной», «Забегаловка» (1982), «Рискованный бизнес» (1983), «Почти знаменит» (2000), «Американские граффити», «Клуб “Завтрак”», «Дневники принцессы» посвящены вопросам самоопределения, которые актуальны для подростков и молодежи.

Среди других близких зрителям тем — *вера в себя* («Эрин Брокович», «Майкл Клейтон», «Джерри Магуайер»), *твердость*

*характера* («Магнолия», «Крупная рыба», «Семейка Тененбаум»), *перерождение* — в том числе истории о том, как человек спасает или восстанавливает свою репутацию («Проблеск гениальности», «Вердикт», «Жестокие игры»).

Как видите, все эти темы имеют отношение к психологическим и эмоциональным состояниям человека либо к определенным жизненным этапам вроде взросления или поиска себя. Многие выдающиеся сценаристы хорошо подкованы в человеческой психологии. Они наблюдают. Читают. Анализируют. Интерпретируют. Они изучают животное начало в человеке, дабы понять, каким образом оно влияет на его поведение. Чем лучше сценарист владеет талантом изображения, чем более точный портрет создает, тем больше вероятность, что каждый из нас захочет наблюдать за его персонажами на экране.

## Злободневность и остросоциальность — верный путь к успеху

В наиболее успешных фильмах раскрываются темы, довольно близкие зрителю. Между тем многие кинокартины оказываются интересны публике лишь по счастливой случайности, поскольку появляются на экране в подходящее время.

Один из самых знаменитых примеров — «Китайский синдром». Фильм вышел 16 марта 1979 года — всего за несколько дней до аварии на АЭС «Три-Майл-Айленд», которая произошла 29 марта. Атомная катастрофа в Пенсильвании, а также посеянный ею страх — все ожидали повторения ситуации где-то еще в стране — содействовали успеху фильма. Несколькими годами позже состоялась премьера картины «Военные игры» — примерно в то время, когда со всех сторон посыпались новостные сюжеты о детях, получающих доступ к защищенным компьютерам. «Свой человек» вышел в 1999 году, когда в газетах регулярно появлялись всевозможные истории о коррумпированном бизнесе — собственно, это происходит и по сей день. Фильм «Большая игра» (2009) будто цитирует сегодняшние газетные заголовки о чрезмерно могущественных,



коррупцированных военных подрядчиках, работающих в интересах США на Ближнем и Среднем Востоке.

Некоторые фильмы успешно сыграли на историях из новостей значительно позже самих событий, которыми были вдохновлены. Их создатели сделали ставку на затянувшееся чувство страха и сформированные предубеждения публики. Фильмы «Башни-близнецы» и «Потерянный рейс» вышли на экраны через пять лет после атаки на Всемирный торговый центр, «Мюнхен» вышел через 33 года после трагедии на Олимпийских играх, легшей в основу сюжета. Фильм «Заложница» вписался во всеобщую атмосферу, сформированную в определенных слоях общества борьбой с терроризмом, — атмосферу страха перед взрывами и недоверия к иностранцам.

Не все фильмы, отражающие текущие события и наболевшие темы, находят отклик в душе зрителя. Картина «Только не без моей дочери», события которой происходят в Иране, вышла на экраны сразу после начала первой войны в Персидском заливе и умерла практически сразу, на этапе проката. Фильм «Ее сердце» с сюжетом, разворачивающимся в Пакистане, появился на экранах в то время, когда в той стране велись военные операции, но не смог найти отклик у зрителя, несмотря на Анджелину Джоли в главной роли.

Требуется несколько лет, чтобы написать сценарий, продать его, снять и выпустить фильм на экраны, поэтому надежда, что ваша работа сможет вписаться в какую-либо общественную тенденцию, покажется чудачеством — если только не вмешается мощный дар провидения. Такое возможно. Чтобы понять это, вспомните тех творцов, кто сумел опередить свое время. Они улавливают в потоке культурных и социальных событий звучание самых тихих струн, прислушиваются к робкому шелесту изменений в коллективном сознании и находят свои средства выражения тех тенденций, что еще заперты в подкорке большинства. У них тонкий слух, острое зрение и абсолютное чутье, порой они опережают других на месяцы и даже годы, замечая то, что только готовится произойти.

В начале 1980-х годов отдельная часть американского общества повернулась с надеждой к так называемым традиционным семейным ценностям. Тема ушла в массы с помощью ситкомов (например, «Семейные узы»). В середине и конце 1980-х многие из послевоенного поколения столкнулись с трудностями воспитания детей. Эта тема отразилась в ситкомах «Шоу Косби», «Проблемы роста», «Розанна», «Женаты и с детьми», а также в фильмах «Беби-бум», «Уж кто бы говорил», «Надолго ли?», «Трое мужчин и младенец», «Воспитывая Аризону», «У нее будет ребенок». В кинематографе 1990-х появились новые темы, связанные с проблемами и сложностями разных поколений: кому за двадцать («Реальность кусается» и «Фан-клуб»), кому за тридцать («Тридцать-с-чем-то» и «Секс в большом городе»), кому за сорок («Большой каньон»). Выходили фильмы на тему душевных ран: желание залечить собственные старые раны («Гран Торино») и раны в общественном сознании («Небо и земля»).

Когда общество шагнуло в XXI век, в кинематографе возникло немало новых тем, захвативших наши умы. Правда, некоторые продолжали эксплуатировать старые как мир темы, например опасности, которые таит в себе алчность, — «Майкл Клейтон», «Нефть». Другие успешно сыграли на нашем двояком отношении к насилию — «Капоте», «Оправданная жестокость», «Столкновение» (2004). Третьи задействовали такие горячие темы, как зависимость человечества от нефти — «Сириана», насилие и оружие — «Вавилон», политические махинации — «Персеполис», «Цена страха», «Война Чарли Уилсона». Ряд фильмов посвящен теме экологии — «Эрин Брокович», «Майкл Клейтон», «Послезавтра», «ВАЛЛ-И». Само собой, актуальная тема не гарантирует успеха в прокате, но она создает *возможность* установить связь со зрителем, поскольку идеи, о которых идет речь, уже витают в воздухе.

Большинство удачных фильмов, так или иначе завязанных на общественных тенденциях и злободневных темах, добились успеха у зрителя в основном благодаря тому, что в сюжете все внимание обращено на личность героя.

## Персонализация героя

Установить контакт со зрителем на личностном уровне вы можете двумя путями: дескриптивным и (или) прескриптивным. *Дескриптивный* подход, или описательный, говорит о том, «как бывает». *Прескриптивный* подход, или директивный, говорит о том, «как должно быть». Вы как автор сценария можете с выгодой использовать как один из этих двух подходов, так и оба одновременно.

Дескриптивный принцип позволяет точно и реалистично обрисовать героя, а также его действия и реакции в определенных условиях. Все мы видели фильмы, в которых поведение персонажей выглядело невероятно правдивым. Мы, ассоциируя себя с правдоподобным героем, как правило, задумываемся: а стали бы мы сами действовать и реагировать подобным образом? Иногда надеемся, что стали бы, иногда — нет. Во время просмотра «Джуно» мы спрашиваем себя, как поступили бы на месте главной героини. По аналогии мы задумываемся, как решили бы нравственную дилемму фильма «В спальне». Мы размышляем, как стоило поступить главной героине в фильме «Королева». Нам хотелось бы разрешить трагедию, показанную в «Отеле “Руанда”». Мы задаемся вопросом, какой стала бы наша жизнь, будь мы персонажем из «Кровавого алмаза» или «Честной куртизанки».

Эти фильмы открывают нам понимание человеческой сути. Они глубоко и точно описывают характеры и ситуации. И достигают коммерческого успеха, потому что отражают опыт публики.

Прескриптивные фильмы показывают нам наши идеалы. В основном это фильмы героические. *Герой* редко демонстрирует страх, нерешительность и неуверенность в себе. Герой действует — он действует так, как хотелось бы действовать нам. В результате мы вместе с героем опосредованно проживаем те же ситуации, хотя прекрасно знаем, что герой вымышлен. Мы с головой погружаемся и в этот фильм, и в образ героя, желая, чтобы и он, и все происходящее были настоящими.

В фильмах о Джеймсе Бонде, Джоне Макклейне («Крепкий орешек»), «Воздушная тюрьма», «Скала», «300 спартанцев»,

«Солдаты неудачи» описывается героическое поведение героя — и нам хотелось бы быть способными поступать так же, если, конечно, такое возможно с физической и психологической точек зрения. И дескриптивный, и прескриптивный принципы подразумевают наличие трех важных элементов: физического, психологического и эмоционального. Работая с отдельными персонажами, можно углубить описание, делая героя более достоверным физически. Для этого спросите себя: как может выглядеть мой персонаж в подобной ситуации? Если речь идет о 15-летнем парне, который впервые влюбился, он может краснеть, вести себя неловко, носить смешные очки, делать модную прическу. Опишите психологическое состояние персонажа: ему недостает уверенности в себе; например, он пытается строить из себя звезду футбола, поскольку не уверен в своих сильных качествах. Дайте эмоциональный пласт: герой может быть озлобленным и раздражительным, может стремиться к уединению, может слишком часто смеяться.

Если у вас прескриптивный сценарий о лидере школьного класса или футбольной звезде, ваш персонаж, скорее всего, сильный, высокий, привлекательный — типаж парня, который всегда выглядит фантастически в любой одежде. Опишите психологическое состояние персонажа: наверняка он самоуверен, море ему по колено. Дайте эмоциональный пласт: стойкий как скала, ему не ведомы ни боль, ни страхи.

Многие фильмы устанавливают связь с публикой и на дескриптивном, и на прескриптивном уровнях. Этого можно достичь, создав несколько дескриптивных и несколько прескриптивных персонажей, либо продумать для главного героя арку изменений, которая приводит его из дескриптивного состояния в прескриптивное, от неуверенности к героизму. (Еще одна причина популярности фильмов о победе андердога.)

Большинство персонажей, стремящихся к своей цели, должны пройти через личностные изменения, которые можно изобразить, переходя от дескриптивного принципа к прескриптивному. «Рокки», «Деловая женщина», «Моя большая греческая свадьба», фильмы о Гарри Поттере, «Дневники принцессы»,

«Красотка», «Дьявол носит Prada» — эти фильмы о героях, которые, чтобы преуспеть, должны стать более уверенными, более умелыми, более умными, а возможно, и более красивыми. В этих картинах не только содержится универсальная, всем понятная тема — они *сближают* нас с героем через его личностные изменения.

## Фильмы на социальные темы

Темой многих картин становится общественная проблема. Наиболее удачные из этих фильмов так или иначе персонализировывают затронутый вопрос. В «Джуно» обеспокоенность общества подростковыми беременностями нашла выражение в истории конкретной девушки Джуно, которой предстоит стать матерью в совсем юном возрасте. Тема прав гомосексуалов отражена и с политической, и с личностной точки зрения в кинолентах «Харви Милк» и «Филадельфия» и в телевизионном фильме «Ранний мороз». Картины «Мюнхен» и «Оправданная жестокость» развивают тему насилия: как общество и отдельно взятый человек справляются с насилием, как оно влияет на личность. В этих фильмах решается нравственная дилемма, возникающая в связи с противостоянием злу. В «Эрин Брокович» поднимается вопрос загрязнения окружающей среды — его последствия для экономики и для людей, а также оправдания, которые идут в ход, лишь бы не прекращать злонамеренных действий. В фильме «Силквуд» затронута аналогичная тема — безответственное отношение к источникам атомной энергии. Картина «Норма Рэй» поднимает проблему прав рабочих.

Многим сценаристам бывает трудно исследовать всесторонне какой-то определенный социальный вопрос, поскольку у них самих на него есть твердые взгляды. Они либо за, либо против. Но чтобы драматургически обыграть проблему в кино, ее необходимо понять, проанализировать и рассмотреть со всех сторон. Обычно это означает выделить часть экранного времени на то, чтобы представить мнение, которое сценарист может не разделять.

Речь не идет о том, что сценаристу запрещено выражать собственную точку зрения. Человек без определенного мнения, стоящий в стороне от проблем, едва ли привнесет новое в обсуждение актуальной темы. Человек, слишком приверженный крайним взглядам, рискует оттолкнуть немалую часть потенциальной аудитории. Но если сценарист рассматривает многие аспекты той или иной проблемы, он дает зрителю (как и самому себе) возможность прийти к собственным выводам. Для зрителя это более привлекательный вариант, нежели авторские поучения.

Чем провокационнее затронутый вопрос, тем труднее продать сценарий. Работа продюсера — заметить в сценарии тему, способную расколоть целевую аудиторию надвое. Фильм «Вера Дрейк» мог никогда не появиться в Голливуде, поскольку позиция его авторов по отношению к абортam однозначна, а дискуссии на эту тему способны, словно красная тряпка, разгневать обе стороны. Один фильм не решит проблемы вроде абортov, поэтому многие продюсеры предпочитают избегать таких тем.

Картина «Джуно» стала успешной в Голливуде частично потому, что не взялась раскрывать тему абортov и вместо этого рассмотрела проблему подростковой беременности с точки зрения конкретного персонажа. Авторы деликатно взглянули на вопрос глазами девушки, ее парня, а также женщины, которая хочет, но не может стать матерью. Фильм обошел особо спорную часть проблемы и сблизил зрителя с героиней, рассказав о личных трудностях последней. Зрительское внимание сосредоточено не на социально остром вопросе, а на дилемме отдельной личности. Противники абортov могут спать спокойно, поскольку «она сохранила ребенка», — они точно решат, что фильм поддерживает их в этом споре. Поборники свободы выбора скажут, что «она приняла осознанное решение — и это главное». Сложная социальная проблема выражена с помощью персонализации героини — и представители обоих лагерей отождествляют себя с Джуно.

Большинство голливудских картин, построенных на социальной тематике, берут за основу проблему, по поводу которой существует единоголосное мнение. Все мы поддерживаем Эрин

Брокович, потому что хотим, чтобы враги экологии прекратили загрязнять окружающую среду и провоцировать появление страшных заболеваний. Эта тема затрагивает наше исконное чувство справедливости, и мы болеем за андердога, который открыто противостоит злу.

Фильм не должен становиться ни проповедью, ни эссе, ни лекцией. Все тонкости, которые в нем заложены, представляют собой не столько идейные оттенки, сколько нюансы души человека — человеческие слабости, человеческие ценности и человеческие возможности. Мы видим, как социальные трудности влияют на личность. Это не абстрактное изображение проблемы, а проникновение в суть того механизма, с помощью которого проблема влияет на конкретного человека. Обычно чем категоричнее подход к идее, заложенной в сценарии, тем менее человечными выглядят его персонажи. Рассказанная история нравится нам своей человечностью, а не определенным взглядом на злободневную тему. За настоящей драмой стоит человек, а потому социальные вопросы не существуют сами по себе в абстрактной философской вселенной, в вакууме — они всегда выражены через личность. Идеи могут будоражить наши умы, но именно персонажи трогают наши сердца.

## ПРИВЛЕКАЕМ ЗРИТЕЛЯ ВЫСОКИМИ СТАВКАМИ

Часто можно слышать, как продюсер или исполнительный продюсер спрашивает у сценариста: «Каковы ставки?» Если непонятно, чем рискует главный герой, если нет причин беспокоиться за него, зритель вряд ли сможет отождествить себя с ним.

Риск, связанный с *выживанием*, — основополагающий. Он заставляет задуматься, что нужно сделать, чтобы остаться в живых. Для этого нам требуются безопасность, еда и вода в достатке, крыша над головой. Во многих фильмах под удар ставятся именно эти базовые потребности, чтобы зритель мог войти в состояние героя на простейшем животном уровне.

Некоторые фильмы, например приключенческие боевики и детективы, целиком построены на риске, связанном

с выживанием. Протагонисту необходимо через многое пройти, чтобы не умереть. Джеймс Бонд постоянно находится на грани жизни и смерти. «Изгой» заставляет зрителя беспокоиться о выживании и воссоединении с остальной частью мира. Многие малобюджетные ленты привлекают огромную аудиторию, потому что ставят под угрозу жизнь своих персонажей, тем самым делая историю понятной каждому. Кэмерон Поу в «Воздушной тюрьме» находится в постоянной опасности (из-за крушения самолета, взрывов, перестрелок), и над остальными персонажами тоже нависает неминуемая угроза. Часто успешными оказываются фильмы о похищениях, о женщинах в беде, поскольку зритель примеряет на себя ситуации, в которых персонаж находится между жизнью и смертью.

Множество фильмов обращается к человеческому стремлению выжить, так как это один из базовых стимулов, который каждому знаком не понаслышке. Фильмы, вызывающие к этому стимулу, обычно имеют успех, потому что, в принципе, полны драматизма. Конфликт всегда ясен, а мотивации тут хоть отбавляй.

Большинству из нас знакома потребность любить и быть любимыми. Мы желаем любви и ищем человека, способного дополнить нас, стать нашим спутником в жизни. Само собой, эту потребность раскрывают лирические комедии. Однако многие фильмы многих жанров содержат любовную второстепенную линию — она придает достоверности персонажам, которые в противном случае были бы движимы лишь событийным рядом. Лирическая линия делает персонажей человечнее, иначе их характеры определялись бы исключительно нуждами сюжета. «Ларс и настоящая девушка», «Вики Кристина Барселона», «Фанатик», «Любовь к собакам обязательна», «Знакомство с родителями», «Стильная штучка» — эти фильмы разными способами говорят об одном.

Жажда любви способна раскрывать разные стороны персонажа. Это может быть желание иметь семью («Джуно», «Шейн», «На золотом озере», «Гладиатор») или стремление влиться в группу единомышленников («Ларс и настоящая девушка», «Пир Бабетты», «Харви Милк», «Инопланетянин»). Непроста



в стольких ситкомах фигурирует семья — всем нам хочется любви, тепла, понимания. И неслучайно во многих телевизионных драматических сериалах есть побочные сюжетные линии, посвященные любовной и семейной жизни персонажей, ведь любовь во всех своих проявлениях — один из наших базовых стимулов.

Одна из вариаций потребности в любви — крепкая дружба. В фильме «Майкл Клейтон» даже пришлось убрать на стадии редакции сценария второстепенную любовную линию, чтобы высветить дружбу Майкла и Артура. Проявлением любви в этой кинокартине становится настоящая преданность другу.

Иногда центром истории становится чувство собственного достоинства, желание вызвать уважение или восхищение своими способностями или каким-либо вкладом в общее дело. Во многих фильмах герой стремится стать более значимым человеком. В «Играх разума» зритель видит, как чрезвычайно одаренный человек преодолевает невероятные препятствия, чтобы применить свой талант. В фильме «Харви Милк» герой отвоевывал для себя равные с остальными права и отстаивает свои политические убеждения.

Тема включает в себя желание совершить нечто великое или стать частью творческого процесса, способного украсить жизнь. Мы хотим выразить себя, рассказать миру, кто мы, применить наши таланты, способности и навыки. Сценаристы, несомненно, знают об этом лучше многих, поэтому фильмы, посвященные творческому поиску писателя, композитора или спортсмена, находят отклик в душе зрителя, который болеет за успех героев.

Речь идет не просто о стремлении к награде и признанию. Суть этих фильмов в самовыражении вне зависимости от почета и вознаграждения. Одно дело — рисовать в надежде стать знаменитым и получать признания и награды. Другое — рисовать, потому что *не можешь иначе*. Потребность в творческом труде не чужда людям, занимающимся не только художественной или спортивной деятельностью. Комедийный актер *не может* не быть смешным. Врач *не может* не лечить. Летчик *не может* не летать. Эти люди расцветают, когда делают то, без чего

*не мыслят себя.* И такой мощный стимул — когда зритель видит его в кино — стоит его, зрительских, переживаний. Тема творческого отношения к жизни раскрывается в таких разных фильмах, как «Поллок», «Муки и радости», «На обочине», «Адаптация», «Малышка на миллион», «Пианист», «Красота по-американски», «Переступить черту» и «Нью-Йорк, Нью-Йорк».

Желание творческого начала в жизни — наиболее абстрактная из всех человеческих потребностей, поэтому ее довольно трудно передать на экране. Тем не менее эта потребность узнаваема, и большинство зрителей готовы болеть за персонажа, встречающего внутренние и внешние препятствия на пути к своей вершине.

## Повышение степени риска

Когда сценарист повышает ставки в фильме, на кону оказывается более одной ценности. В большинстве кинолент личные ставки соседствуют с риском в отношениях, риском для жизни, а иногда и с риском в достижении успеха.

Даже в таком малобюджетном, но добротном фильме, как «Воздушная тюрьма», присутствует не только риск для жизни протагониста; на карту поставлены его будущее, его отношения с женой и главная личная ценность — возможность привезти кролика на день рождения дочери.

В «Миллионере из трущоб» риск, связанный с отношениями, существует между Джамалем и его подружкой Латикой, между Джамалем и его братом Салимом. На кону и социальные ценности, ведь Джамаль в некотором смысле является представителем всех бедняков. Если он выиграет деньги, он перестанет быть неудачником, у него появится возможность смотреть в будущее без страха.

В «Подмене» история начинается с личных переживаний главной героини. Далее границы фильма раздвигаются, чтобы показать, как частная проблема касается не только других семей, но, как выясняется, и общества в целом. Однако личная трагедия продолжается даже после того, как с общественной точки зрения вопрос разрешен, — вплоть до финальных титров.

Чем больше вы ставите на карту в своем сценарии, тем выше шансы зацепить зрителя за живое, дать ему некий универсальный контекст, чтобы он полностью отождествил себя с вашей историей.

Вы можете повышать ставки на протяжении всего сюжета, отодвигая цель протагониста и делая ее недостижимой, — так, что зрителю будет казаться, будто герой никогда не достигнет желаемого. Если зритель разделяет ваши ценности, если его волнует судьба главного героя: сможет ли тот добиться своей цели, — он пройдет весь путь вместе с вашим персонажем, ощущая глубокую эмоциональную связь с ним. Это значит, что вам нужно хорошо выстроить второй акт, где вы должны расставить препятствия для героя и обозначить его решимость.

Чем больше зритель чувствует глубокую личную заинтересованность персонажа в достижении цели, тем легче ему, зрителю, отождествлять себя с ним. Получается, что нужно поднимать личные ставки протагониста, играя на эмоциях, сопутствующих достижению любой цели: злости, страхе, радости, неуверенности, отчаянии и надежде. Чем богаче спектр чувств, которыми вы наделяете героя на его пути, тем понятнее и привлекательнее этот герой для зрителя. Многие фильмы демонстрируют *только* действия, необходимые для получения желаемого. В результате зритель чувствует себя отстраненным от главного героя и всего, чем он рискует. Обыгрывая эмоции наравне с действием, вы делаете ставки крупнее, риск — более личным; тогда и зрителю проще ассоциировать себя с происходящим на экране.

## КАК ВЫРАЗИТЬ ТЕМУ

Определившись, что вы хотите сказать, вы должны решить, как это сделать. Сценаристы могут донести тему фильма через события сюжета, через решения, которые принимают персонажи, через диалоги и изображения.

У всех событий есть какое-то значение. Они сообщают, что вы, сценарист, думаете о порядке вещей в мире. Вы принимаете решение: на героя нападут и ограбят, потому что он окажется

не в то время не в том месте. Этим вы даете понять, насколько жизнь полна случайностей и лишена логики. Выбирая персонажей, которые заботливо относятся друг к другу, вы сообщаете о своей вере в то, что в мире есть место любви и сочувствию. Показывая героев, пути которых то и дело пересекаются, вы доносите мысль о существовании судьбы, предначертания и нашей исконной связи друг с другом. Как сценарист, вы постоянно выбираете направление своей истории. А каждый сделанный выбор имеет определенный смысл и дает возможность поделиться своим мировоззрением.

Тему можно выразить через решения, которые принимает персонаж. Тот факт, что он выбирает борьбу со злодеем, показывает смелость героя или его стремление к справедливости. Персонажи, которые отказываются отступить, даже когда все тучи сгущаются над ними, раскрывают тему человеческого достоинства. Персонажи, которые решаются изменить свою жизнь, раскрывают тему глубоких преобразований и личностного роста. Темы коррупции, алчности, трусости, утраты иллюзий легко могут найти драматическое выражение через действия героев.

Один из важнейших способов трансляции темы сосредоточен на зрительных образах, которые выбирает сначала сценарист, а затем режиссер. Поскольку кинематограф — искусство визуальное, созданные вами образы могут обогатить вашу историю множеством смысловых уровней. Вы вольны использовать свет и тьму, чтобы показать добро и зло, малое пространство на контрасте с огромным, чтобы раскрыть темы угнетения и свободы. Активно использовать цвет, чтобы нарисовать яркий счастливый мир, в котором живут ваши персонажи. Изобразить стужу и обилие снега, чтобы продемонстрировать, насколько бессердечными могут быть люди («Фарго»), или показать жару, чтобы выразить человеческую страсть («Жар тела»). Вы можете передать ощущение любви и счастья через образы солнца и лазурной воды, как в «Мамма Миа!».

Визуализация сценария — дело режиссера, однако именно сценарист создает кинематографичный текст, который можно перевести в сильные зрительные образы.

Меньший интерес вызывает тема, которую доносят через многословные диалоги — вернее, когда ее проговаривают, а не выражают языком кинодраматургии. Однако в большинстве фильмов есть хотя бы несколько реплик, отражающих тему. Важно, чтобы диалоги возникали в разных сценах в виде коротких реплик (не более одной-двух строчек), а не напоминали длинные лекции.

«Шрек» — хороший пример того, как можно донести тему разными способами. Главная идея мультфильма: «Не суди по внешности». У фильма «Красавица и чудовище» та же тема. Однако каждая история доносит ее на свой лад.

Идея «Шрека» выражена через его персонажи. Главный герой вовсе не красавец. У него толстое рыхлое тело, его зубам не помешало бы внимание хорошего стоматолога-ортодонта. У него смешные уши, странный цвет и довольно колючий характер, сгладить который было бы неплохо какой-нибудь доброй женщиной. Шрек живет на болоте и хочет только одного: чтобы от него все отстали. Между тем он храбрый, сильный и вообще добрый огр. Шрек составляет разительный контраст самовлюбленному, эгоцентричному принцу, привыкшему использовать всех вокруг в своих целях. Шрек на собственном примере *показывает* тему фильма, доказывая, что внутренней красотой может обладать даже странного вида огр. Однако в поддержку темы главный герой время от времени проговаривает отдельные реплики.

Шрек

Огры не так просты, как кажется людям.  
Вот у лука есть слои. Огры тоже  
многослойные.

Позже Шрек говорит: «Некоторые вещи сложнее, чем кажется на первый взгляд». Он жалуется: «Они (окружающий мир) судят обо мне еще до того, как успевают узнать».

Не только Шрек некрасив. Фиону тоже нельзя назвать красавицей. Правда, днем она прекрасна, но ночью... Ночью

она превращается в огра — большую бесформенную тушу. Идеальная пара для Шрека. Само собой, зритель против ее свадьбы с принцем, потому что Шрек подходит Фионе намного больше.

Тема пронизывает всю историю до конца. Именно Шрек — не принц — отчаянно бросается совершать храбрые поступки. Он противостоит драконше, спасает принцессу и в результате борется за свою истинную любовь.

Тема мультфильма выражена и зрительными средствами. На первый взгляд, мир Шрека резко контрастирует с миром Фионы. В финале, когда на закате происходит чудо, зритель ждет, что Фиона благодаря поцелую возлюбленного снова станет прекрасной принцессой. Однако она остается самой собой — огром, составляя отличную пару Шреку. Искры фейерверка, окружающие ее в этот момент, открывают неожиданную картинку. Это изображение подчеркивает тему мультфильма: когда ты любишь и принимаешь себя таким, какой ты есть, в твоей жизни будет свет — и, возможно, фейерверк.

В некоторых фильмах тема выражается через реплики, которые противоречат тому, что в действительности хочет сказать сценарист. Иногда используется песня, отражающая мировоззрение персонажа. В мультфильме «Король Лев» Симба, Тимон и Пумба поют песню «Акуна матата»\*, в ней есть такие слова: «...Забудь заботы и держи трубой хвост» — слова, на основании которых зритель может сделать вывод, что герои хотят только веселиться и жить без всяких обязательств. Тем не менее фильм как раз об ответственности, о том, что не стоит бежать от своего прошлого. С развитием сюжета и по мере того, как Симба извлекает уроки из происходящего, зритель замечает в его словах и действиях все больше проявлений надежности.

В «Классном мюзикле» ученики поют песню *Stick to the Status Quo* («Держись существующего положения вещей»), в которой есть строчка: «Оставь все как есть, держись того, что тебе

---

\* *Акуна матата*, или *хакуна матата*, — в переводе с языка суахили буквально значит «беззаботная жизнь».

знакомо». Фильм, тем не менее, утверждает обратное. Позже звучит песня *Breaking Free* («Освобождение»), которая прямо выражает тему.

## ПРОБЛЕМЫ С СОЗДАНИЕМ КОММЕРЧЕСКИ УСПЕШНОГО СЦЕНАРИЯ

Конечно, получился ли проект выгодным и насколько, легче понять, когда фильм становится хитом, чем до его выхода на экран. Многие продюсеры и руководители киностудий отдают себе отчет в том, что прибыльность — понятие субъективное. Порой все, что они могут сказать: «Пойму, когда увижу». Однако очевидно, что это не так. В противном случае в прокате не существовало бы грандиозных провалов.

Я вовсе не имею в виду, что вычислением коммерческой составляющей сценария, съемочного процесса и проката фильма должны заниматься экономисты, финансовые аналитики и специалисты по выяснению психологии зрителя. Практика научно-исследовательских отделов киностудий дает понять, что это не панацея — именно их изыскания «доказали», что никто не будет смотреть «Звездные войны», а «Инопланетянин» мало кому понравится.

Поскольку никто точно не знает, что делает фильм коммерчески успешным, нередко возникает досадное нежелание хоть сколько-то оценить элементы сценария с точки зрения рентабельности. Порой это ведет к тому, что исполнительные продюсеры перекладывают ответственность на плечи сценариста, режиссера и актеров, надеясь, что они-то точно знают, каким образом сделать фильм прибыльным. В ответ сценаристы заявляют: «Я просто хочу выразить себя» — и, таким образом, совершенно не задумываются над проблемой, как установить связь со зрителем. Сценаристы редко когда в этом вопросе прислушиваются к внутреннему голосу, хотя их интуиция могла бы подсказать, какотреагирует на фильм публика. Между прочим, автор — первый «зритель», и прежде, чем он попытается вовлечь в свою историю кого-то еще, его самого должен зацепить собственный сценарий.

В первую очередь понятие «коммерческий успех» зависит от личной связи автора со сценарием. Если история вас заводит, если существует глубокая связь между вами и затронутой темой, персонажами, сюжетом, тогда вы уже на пути к пониманию, что́ в этом фильме есть для достижения коммерческого успеха.

В конечном счете продюсеры, говорящие, что «все это субъективно», в чем-то правы. Проект начинается с вашей личной вовлеченности в историю, с волнения, которое охватывает вас и которым вы захотите поделиться со всеми. Дальше, нащупывая, как частное взаимодействует с универсальным, вы находите путь к зрителю.

## ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

### Вопросы, которые помогут вам в работе над сценарием

Поиск связующих нитей между сценарием и зрителем — дело непростое. Аспекты коммерческого успеха не всегда очевидны. Нередко тема оказывается туманной либо недораскрытой. Иногда в одном сценарии встречаются несколько тем, конфликтующих друг с другом, — и во время переработки нужно решить, что вы действительно хотите сказать. Подумайте обо всех крупных универсальных идеях, которые имеют отношение к вашей истории. Затем, определившись с темой, задайте себе вопросы.

- Могу ли я сформулировать тему одним предложением? Действительно ли моя история поддерживает выбранную тему, а тема — историю?
- Выражена ли моя тема через персонажи и действие или она выражена с помощью реплик? Помогают ли зрительные образы прояснить тему? Удалось ли мне избежать ситуации, когда персонаж витийствует перед зрителем?
- Готов ли я отказаться от малозначимой темы, если она конфликтует с главной темой истории?



- Оценил ли я собственную вовлеченность в тему сценария? Продумал ли способы создания связи между фильмом и зрителем, учитывая возрастной состав своей целевой аудитории?

## Упражнения. О чем стоит подумать

1. Посмотрите фильм, который, по вашему мнению, имеет богатое идейное содержание. Посмотрите фильм, имевший колоссальный успех в прокате. Что универсального в темах этих картин? Составьте список всех приемов, с помощью которых выражены затронутые темы.
2. Вспомните фильмы с одинаковыми универсальными темами: победа андердога, человеческое достоинство, ценность общины, поиски себя, преодоление давления общества, победа человеческого духа. В чем эти фильмы похожи? Чем они отличаются? Каким образом создатели этих картин смогли вовлечь публику?
3. Посмотрите фильмы «Мертвая девушка» и «Расёмон». Оцените схожесть затронутых тем, но обратите внимание на различия, обусловленные тем, *кто* рассказывает историю.

Теперь, когда вы определились со способами наладить связь между вашей историей, затронутой в ней темой и зрителями, настало время решить следующую задачу: разобраться в соотношении зрительных образов и диалогов.

## ГЛАВА 9

# МЕЖДУ КАРТИНКОЙ И СЛОВОМ

Многие берутся за писательство, потому что любят слово. Их завораживают звуки речи, ритм слов и словосочетаний. Им в радость подыскивать подходящее слово, которое придает нужный оттенок высказыванию, подчеркивает стиль и глубину текста. Они любят писать, потому что им нравится, как слова складываются во фразы, из которых выстраивается повествование. Им нравится, как слова доносят идеи, раскрывают характеры персонажей.

Но когда писатель обращается к специфическому ремеслу сценариста, он довольно быстро понимает, что должен заново учиться рассказывать истории — с помощью коротких реплик героев и емких описаний. Сценарист не должен пояснять зрителю, что чувствует или думает персонаж. Внутренний мир героя полагается перевести на язык кинодраматургии, а затем показать с помощью актерской игры, действия и зрительных образов. В кинематографе первостепенное значение имеет зрение: если актер произносит нечто, что противоречит картинке, которую видит зритель, то он, зритель, верит своим глазам, а не ушам.

Сценарий — это схема истории, которую предстоит рассказать с помощью действия и зрительных деталей, включая цвет, костюмы и кинодекорации. Сценарий — ни в коем случае не конечный продукт. Сценарист играет значимую роль в создании фильма, однако то же самое можно сказать об остальных участниках съемочного процесса. Все начинается с работы сценариста, но никогда не заканчивается на ней. Сценарист служит искусству кинематографа, а не только искусству слова.

Когда продюсер пролистывает страницы сценария, меньше всего ему хочется видеть слишком много диалогов или описаний. Он предпочтет увидеть «много воздуха». Это значит, никаких крупных, тяжелых абзацев — только короткие реплики и компактные описания. Продюсер выискивает несколько строк диалога, затем несколько строк описания, снова несколько строк диалога, снова несколько строк описания — и так до конца. Обычно реплика состоит из нескольких предложений. Описание — короткий абзац, иногда два. В мучительных поисках точки равновесия между репликами и описаниями не забывайте обращаться к классическому наследию — великие сценаристы умели великолепно балансировать между картинкой и словом.

Если сценарист напишет много-много абзацев, описывающих, что должен видеть зритель, продюсер поймет, что сценарий перегружен подробностями. Режиссеру, художнику-постановщику, художнику по декорациям и художнику по костюмам требуются от сценариста подсказки насчет того, как выглядит пространство фильма, однако *создание* зрительного ряда — уже их работа.

Продюсер видит длинные речи, идущие страница за страницей, и сразу делает вывод: сценарист не доверяет ни режиссеру, ни оператору, ни актерам. Более того, сценарист не знает, что его задача — передать эмоции, мировоззрение, предысторию персонажей, но никак не заставлять их слишком много говорить.

## КАК ЭТО ВЫГЛЯДИТ?

Кинематограф с момента своего рождения привык опираться не на речь, а на зрительные образы. Немое кино замечательно передавало суть историй, лишь изредка показывая на экране титры с репликами и объяснениями. Когда в фильме «Опасные похождения Полины» на героиню летит поезд, возможно, она и зовет на помощь — но можно биться об заклад, что картинка понятна зрителю и без всяких криков. Когда Чарли Чаплин дарит цветы красивой слепой девушке, ему не нужно ничего говорить. И так ясно, что он влюблен, а она благодарна ему

за доброту. Чтобы сделать свой сценарий кинематографичным и привлекательным для режиссера, а потом для зрителя, автор должен научиться доносить смысл истории, используя движение и зрительные образы. Это может потребовать радикального переосмысления того, о чем он пишет.

Сценаристы учатся писать для кино, когда покидают свои дома, квартиры, чердаки и особняки, чтобы наблюдать за внешним миром. Что интересного происходит вокруг меня? Для какого фильма подошло бы то место, где я нахожусь? Какие детали делают данное место кинематографичным? Может быть, это потоки людей, спешащих на свои рабочие места в Нью-Йорке? Сан-Франциско? Хьюстоне? Может быть, это то, как они добираются до своей работы? Паромом? Метро? По проселочной дороге? По перегруженной автомагистрали?

Сценарист должен присмотреться к облику места. Неважно, как сценарист *представляет* себе это место, если никогда в нем не был, — важно, как оно выглядит на самом деле. Сценаристу нужно *увидеть* место и запомнить мельчайшие характерные детали, которые отличают его от всех других мест. Точность — *действительно* важный аспект при визуализации обстановки. Сценаристу нельзя даже мысли допускать, что все места похожи друг на друга, и не следует просто выдумывать детали для реально существующих мест.

Я имела дело со многими сценариями, в которых аэропорт Мадрида описывался ровно так же, как аэропорт Лос-Анджелеса, а машины, которые люди водят в Москве, — как машины, на которых ездят в Нью-Йорке. Это называется враньем. Каждый город — со своими зданиями, культурной средой и людьми — уникален. Мадрид — не Лос-Анджелес, Москва — не Нью-Йорк. Каждый большой или маленький город, каждый географический регион, каждая страна и каждый континент не похожи на другие. У любого места есть свои важные визуальные детали, которые отличают его от других мест.

Зрительные образы не должны быть случайными, их следует тщательно продумывать. Многие сценаристы заводят блокноты и папки с файлами, где они хранят визуальный материал,

который подмечают как в повседневной жизни, так и во время путешествий. Они всегда будут готовы, если их вдруг посетит подходящая идея для сценария. Таким образом, сценаристы быстро становятся внимательными наблюдателями. В любой обстановке с ними начинает говорить каждая деталь.

Когда сценарист уже знаком с миром персонажа, можно показать, как этот персонаж действует в данной обстановке, как взаимодействует с окружающим пространством. Например, сидит за столом в колониальном стиле и пишет письмо, или режет салат на кухне, где повсюду блестящий хром, или вешает на стену киноафишу. Если сценарист просто описывает какую-то деталь, не связывая ее с персонажем, он теряет замечательную возможность придать глубину и достоверность как герою, так и месту действия.

## Включить воображение

Сценарист определился с деталями обстановки, и приходит пора применить воображение, чтобы вписать эти детали в конкретную историю. Фантазия подсказывает автору, что следовало бы добавить к обстановке, не противореча ее существующим характерным особенностям. Больше теней? Или сделать полные потемки? Может быть, сцена должна происходить ночью? Позади церкви, или фабрики, или многоквартирного дома? Автор может решить показать нечто жизнеутверждающее посреди обстановки, дышащей бедностью, — и он добавляет в качестве символа надежды скромную свечу, мерцающую на столе, или веселую мелодию, которую брат героя наигрывает на своей издавшей виды гитаре. В кадре может появиться роскошная квартира, но как герой оформит ее? Плакатами с репродукциями Тулуз-Лотрека или старинной китайской мебелью, или повсюду будут хром, стекло и белый цвет? Белые диваны? Белая столовая посуда? Белые статуэтки на стеклянном угловом столике?

Сценаристу ни к чему прописывать визуальные составляющие до малейших нюансов, если только эти подробности не важны для всей истории или не представляют особый интерес

для описываемого места. Однако оставленные сценаристом подсказки — какие детали обстановки определяют особенности персонажа — могут повлиять на восприятие режиссера и художника-постановщика и вдохновить их на неожиданные решения и находки в воссоздании на экране особого художественного мира своего героя.

## Не бойтесь метафор

Можно решить, что массовому зрителю, в принципе, чужд метафоричный язык, но человеку от природы дано понимать образы лучше, чем вам кажется. Образный язык нужен кинематографисту, чтобы передать, например, сложную тематику, которая явно не уместится в рамках простого описания, подходящего для цвета или другого физического параметра.

Предположим, вас попросили сделать сценарий для фильма о конформизме. Вы наверняка начнете представлять и продумывать многие образы, способные передать эту тему без всяких слов. Вам уже видится униформа: школьная или военная — любая форма одежды, принятая в определенной среде сверстников. Вы рисуете в воображении людей, идущих в ногу, — марширующие солдаты или музыканты военного оркестра, или просто трое друзей, вместе переходящих улицу. Либо, как вам представляется, сидящие в кафе люди дружно заказывают одинаковые гамбургеры, потому что так принято. Потому что это именно то, что делают все. Или отец, не посоветовавшись ни с кем из домочадцев, делает что-то для всего семейства. Еще вы видите одинаковые дешевые домики, сбегające по склону холма. В них ютятся ваши персонажи в однотипной одежде — и у всех машины одной и той же марки.

Чтобы выразить тему более оригинальным способом, сценаристу следует найти курьезные образы, иллюстрирующие, что все вокруг живут одинаковой жизнью. Один из моих любимых примеров вы найдете в ремейке «Степфордских жен» (2004). Джоанна Эберхарт, как думают жители города, наконец превращена в одну из степфордских жен. Она появляется в супермаркете, словно выплывая из-за угла, и движется на зрителя,

идя на фоне полок, на которых идеальными рядами выложены разноцветные картонные коробки с яйцами: желтый ряд, бирюзовый, розовый. Каждая коробка на своем месте. Яйца — символ новой жизни и новых возможностей инкубатора — стали символом тех, кто теперь запрограммирован, составлен в ряды и безупречно выровнен по линейке.

Если вам нужны образы новой жизни и новой любви, в первую очередь вам придет мысль о рассвете: восходит солнце, распускаются цветы, поют птицы. Все мы знаем, что это значит. Это солнце мы видели уже тысячу раз. Клише! Но как человек *творчески мыслящий*, вы должны пойти дальше штампов и найти понятные, но свежие образы. Вспомните «Английского пациента»: Кип зажег множество маленьких свечек, ведущих от дома, где живет Хана, к своему дому. Героиня видит свечи и следует по ним, как по указателям, прямо в объятия Кипа. Это волшебный и нетривиальный образ, который расставляет декорации для начала истории любви. Или вспомните образы из фильма «Шоколад», особенно доказательство перемен в мэре, когда тот лежит на подоконнике, а вокруг разбросан шоколад, — от былой суровости не осталось ни следа.

Кинематографические метафоры поддерживают тему фильма, подчеркивая те трудности, с которыми персонажам приходится сталкиваться в тот или иной момент развития истории. Сценарист должен творчески подходить к созданию образов, он старается выразить идеи метафорически, чтобы не только рассказать историю, но и передать общую тему картины.

## ВЫБОР И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕПЛИК

Не всякую информацию можно передать с помощью одних лишь зрительных образов. Люди обычно говорят друг с другом, поэтому и персонажи должны раскрываться с помощью реплик и диалогов.

Реплики имеют множество функций. Благодаря им зрителю сообщается базовая информация, необходимая, чтобы вникнуть в историю и разобраться в действующих лицах. Одна из основных функций реплик — сообщить, кто эти люди, представить их

так, чтобы зритель понимал, кто протагонист, кто антагонист, где основные герои, где второстепенные.

Если представлять персонажей формально: «Боб, это Мэри. Мэри, это Боб», все будет предельно ясно, но уныло. Поэтому часто герои просто обращаются друг к другу по имени: «Боб, сюда!», «Привет, Мэри! Давай с нами!» Персонажи носят бейджи (если дело происходит на конференции или каком-то другом мероприятии), в офисе у них могут быть таблички на дверях (однако имена все равно необходимо упоминать в репликах), они могут получать письма, на которых четко указан адресат. Хороший сценарист использует самые разнообразные способы, чтобы познакомить зрителя со своими героями, поэтому имена действующих лиц быстро откладываются у него в памяти.

В «Маленькой мисс Счастье» всех членов семьи нужно было представить как можно быстрее. Сценарист решает эту задачу множеством способов.

Шерил

Привет, Фрэнк.

Фрэнк

Шерил.

Шерил  
(Фрэнку)

Спать будешь в комнате Дуэйна. Дуэйн,  
привет, дядя Фрэнк приехал.

Шерил

Олив! Ужинать!

Ричард  
(по телефону)

Это Ричард Хувер. Стэна Гроссмана,  
пожалуйста.



Дедушка  
(заходит в столовую)

Это что?! Курица?! Каждый вечер эта  
чертова курица!

Ричард

Папа! Папа! Папа! Папа!

В «Семейке Тененбаум» после того, как зрителя коротко знакомят с предысторией семьи и ее бывшей славой, он видит Тененбаумов в настоящем. Монтажная последовательность показывает каждого члена семьи в какой-то частной ситуации: бритье, примерка новой шляпы, стрижка в парикмахерской и так далее. В процессе имени актеров и персонажей появляются на экране в виде бейджей: «Гвинет Пэлтроу в роли Марго Тененбаум», «Билл Мюррей в роли Рейли Сент-Клера», «Люк Уилсон в роли Ричи Тененбаума».

Иногда знакомство с персонажем подкрепляется изображением. В «Иллюзионисте» зритель слышит имя Айзенхайма и видит большую афишу на стене театра.

## Диалог проясняет функцию персонажа

Зрителю необходимо сообщить, чем занимается персонаж и в каком качестве он фигурирует в сюжете. Решая эту задачу, сценаристу следует избегать того, что я называю знакомством на свидании вслепую: «Привет, меня зовут Джуди. Я живу в Бронксе, но работаю администратором в детском отделении медицинского центра Колумбийского университета. А как тебя зовут?»

Зрителю хочется знать, кто такие эти герои: чем занимаются, почему именно этим, как они делают это в рамках истории. В фильмах о полицейских чаще всего функция персонажа очевидна — она легко определяется из-за его формы или жетона. Слова не нужны. Иногда в криминальной сцене достаточно увидеть, что персонаж является представителем власти — большого зрителю и не нужно.

Сравнительно легко представлять учителей (они стоят перед классом), учеников (они сидят за партами или открывают свои шкафчики), офисных служащих (они сидят за рабочими столами), моделей (они идут по подиуму). Однако у некоторых персонажей профессии необычные, суть которых важно понять, чтобы проникнуть в смысл происходящего. Профессор Роберт Лэнгдон — главный герой фильмов «Код да Винчи» и «Ангелы и демоны» — филолог, специалист по семиотике. Род его деятельности становится ясным благодаря разговору с командером Рихтером, командиром швейцарской гвардии, которая занималась безопасностью Ватикана. Речь идет об акте мести под названием La Purga и о том, как использовался символ креста.

Рихтер

«Ла Пурга»?

Роберт Лэнгдон

Господи! Вы даже собственной истории не знаете, так ведь? 1668 год. Церковники похитили четырех ученых-иллюминатов. На груди каждого выжгли знак креста, дабы очистить их от грехов. Затем их казнили, а тела выбросили на улицу в назидание, чтобы другим неповадно было подвергать сомнению учение Церкви по вопросам науки. Это привело к радикализации. «Ла Пурга» породил еще более темный, более жестокий орден иллюминатов, помешанный на... отмщении.

В «Майкле Клейтоне» протагонист описывает особенности своей работы в адвокатской фирме.

Майкл Клейтон

Это не игра. Тут нет ни оригинальных ходов, ни приза победителю.

Я не волшебник. Я уборщик.  
И математика проста... Чем  
меньше мусора, тем легче мне его  
убирать.

В «Ананасовом экспрессе» начало фильма полностью сосредоточено на внешности Дэйла, смене его одежды и манере вести себя. И только позже, когда Дэйл встречается с парнем, у которого покупает травку, центр внимания смещается с костюма героя на описание его работы — и зритель узнает об этой работе важные вещи.

Сол

Скажи мне, брат... Зачем тебе костюм?

Дэйл Дентон

Я повестки доставляю, поэтому должен  
быть в костюме.

Сол

Ух ты... Доставка... Это пицца? Цветы?

Дэйл Дентон

Нет, нет. Что? Нет! Я тебе сказал...  
Я повестки доставляю.

Сол

Ты типа шофера? Повестки...

Дэйл Дентон

Повестки доставляю! Я вроде...

Сол

А, доставка...

## КАК ХОРОШИЙ СЦЕНАРИЙ СДЕЛАТЬ ВЕЛИКИМ

Дэйл Дентон

Я работаю в компании, которую нанимают юристы.. и надо вручать людям судебные повестки, которые они не хотят получать. Приходится иногда маскироваться, чтобы человек назвал свое имя... и я мог бы вручить ему бумаги.

Иногда то, как представляют персонаж, противоречит тому, что зритель видит. Какая информация появляется раньше, той обычно зритель и верит. В «Афере» он сначала слышит, как другие персонажи говорят о Генри Гондорфе, а потом уже видит его самого.

Коулман

У меня в Чикаго старинный друг. Генри Гондорф. Познакомись с ним. Он лучший человек на свете. Научит всему, что нужно...

Зритель знакомится с Гондорфом при тех же обстоятельствах, что и Хукер: в помещении за каруселью, где живет Генри.

ИНТ. — КАРУСЕЛЬ, ДЕНЬ

Хукер проходит мимо неподвижной карусели в комнату в глубине здания и стучит в дверь. Тишина. Он слегка толкает дверь, и та распаивается.

ИНТ. — КОМНАТА ГОНДОРФА, ДЕНЬ

Тесная комната, заваленная хламом. Здесь есть кровать, раковина и унитаз. Повсюду книги, грязная одежда, пивные бутылки.

На полу, зажатый между кроватью и стеной, одетый с ног до головы, но в полной отключке, лежит единственный и неповторимый Генри Гондорф.

ХУКЕР  
(сам себе)

Великий Генри Гондорф.

Зрителя удивляет его пропитой и запущенный вид, и теперь он не знает, верить Коулману или своим глазам. Однако зрителю становится очень интересно, как это противоречие разрешится.

## Формирование важной сюжетной информации

В любой истории есть некие базовые данные, о которых зритель должен знать. Это может быть фоновая информация об убийстве, которое пытается раскрыть следователь: где произошло преступление, кто под подозрением, каков почерк убийцы, что еще известно об этом деле. Это может быть информация о болезни, чтобы зритель понимал, насколько она опасна и как мало вариантов ее лечения. Это может быть информация о состязании, в котором хочет победить андердог. Или информация о членах некой высокопоставленной семьи, которые не желают, чтобы их сын женился на девушке из неблагополучного района.

В сценарии к фильму «Семь» детективы догадываются, что серия убийств, которую они расследуют, связана с семьей смертными грехами. Детектив Сомерсет и художник Уильям Маккракен рассматривают репродукции в книгах — и возникают догадки\*.

---

\* В фильме Дэвида Финча нет такого персонажа, как Уильям Маккракен (в сценарии именно Маккракену приходит мысль о семи смертных грехах, и он делится этой догадкой со своим другом, детективом Сомерсетом); в окончательной версии фильма детектив Сомерсет сам пытается разобраться в мотивах убийств и изучает в библиотеке «Кентерберийские рассказы» Джеффри Чосера и «Потерянный рай» Джона Мильтона.

## КАК ХОРОШИЙ СЦЕНАРИЙ СДЕЛАТЬ ВЕЛИКИМ

СОМЕРСЕТ  
(за кадром)

Семь смертных грехов.

УИЛЬЯМ  
(за кадром)

Вот что напоминают мне эти убийства.  
Вот такие картины.

(показывает пальцем)

Чревоугодие... Алчность...

СОМЕРСЕТ  
(за кадром)

Зависть, гнев, гордыня, блуд и уныние.  
Семь смертных грехов.

УИЛЬЯМ

Аминь, друг.

## Диалог заставляет звучать голос персонажа

Речь каждого человека индивидуальна. Ее отличают собственный ритм, темп, тембр и только этому человеку присущая интонация. Очень важен лексический состав. Иногда нужно подчеркнуть диалектные или просторечные особенности речи. Порой индивидуальную речь особенно характеризуют грамматические особенности. Следует обращать внимание на речевое поведение человека. Иногда персонаж говорит быстро и невнятно, глотая окончание фразы, или исключительно короткими предложениями с периодическим побряхтыванием (как джедай Йода из «Звездных войн»). Скажу просто: все люди говорят по-разному. Тем не менее во многих сценариях персонажи говорят одинаково, независимо от рода деятельности, социального

статуса, финансового положения, образования и места рождения. Четко артикулируя, они произносят полноценные предложения, в которых есть и подлежащее, и сказуемое: «Я собираюсь пойти в магазин», «Мы должны поймать преступника», «Она очень красивая девчонка!».

Хорошо поданные реплики раскрывают особенности персонажа, подсказывают, откуда он родом, сообщают о его профессии. В Колорадо, где я сейчас живу, часто звучит фраза: «Видишь, о чем я говорю?»\*, а в Голливуде все «делают обед» и «предпринимают встречу»\*\*.

В сказках звучит немного необычная, слегка витиеватая речь. Вот как Фиона разговаривает со Шреком.

ФИОНА

Это первая встреча — вы должны  
подхватить меня на руки и прыгнуть  
в окно, в седло верного скакуна.

Позже она же произносит: «Примите это в знак моей вечной благодарности».

В другой сказке — «Зачарованная» — подчеркивается сказочное, вполне оптимистическое мировоззрение, в духе «все будет хорошо» и «закончится счастливо».

ПРИНЦ ЭДВАРД

Не бойся, дева. Я здесь.

ПРИНЦЕССА ЖИЗЕЛЬ

Я оказалась далеко от дома и не знаю  
где. И увы, здесь ко мне не так уж

---

\* В оригинале автор приводит фразу «See what I'm saying?».

\*\* В английском принято говорить have lunch (досл. «иметь обед») и have a meeting (досл. «иметь встречу») вместо привычных для Голливуда do lunch и take a meeting.

добры.. Я знаю, Эдвард уже ищет меня..  
он отвезет меня домой, и мы подарим  
друг другу поцелуй любви.

Персонажи своей речью демонстрируют богатый культурный багаж или обнаруживают его отсутствие: кто-то говорит складно или, наоборот, обрывисто и скомканно. В «Загадочной истории Бенджамина Баттона» представлено множество разных речевых особенностей персонажей.

Нгунда Оти: «Увидишь, человечек, большую часть времени ты будешь одинокий. Ты другой, чем мы, — так будет всегда».

Бенджамин Баттон: «Мама? Мам? Иногда я себя чувствую сегодня иначе, чем вчера».

Куини отвечает совсем в другой манере: «Все так или иначе ощущают себя по-разному, но все мы идем одной дорогой».

В некоторых фильмах диалоги сообщают о специфике того места, где происходит действие. В «Фарго» (как и в «Замерзшей из Майами») используется разновидность миннесотского диалекта, в котором чувствуется скандинавский акцент.

Офицер Гари Олсон: «Прив, Норм. Как делишки, Марджи? Как фрикадельки?»

Мардж: «Оч вкусные, хочешь?»

Джин Лундегаард обращается к своему мужу Джерри: «Приветик, милый! С возвращением! Как там Фарго?»

Джерри отвечает: «Да в порядке».

Мистер Мора рассказывает о встрече с парнем, который сходил с ума на озере: «А потом он меня придурком называет. Грит — последний, кто его назвал придурком, — уже мертв. Ну, я стою молчу. А он такой: “Как тебе такое?” А я говорю: “Ну, не сvezло ему, бедолаге”».

Сценаристы учатся замечать эти речевые обороты и лексические особенности. Часто они заводят специальные блокноты, чтобы фиксировать примеры, и делают заметки всякий раз, когда слышат что-то необычное. У языка всегда есть свой ритм, и удачно переданная ритмика речи персонажа лучше определяет его характер, полнее раскрывает историю его жизни и делает его



образ более достоверным. Выбранным на роль актерам всегда удобнее работать с хорошо прописанными репликами и диалогами своих персонажей, они произносят их органично и легко.

## Реплики, наполненные чувствами и метафорами

Диалог — музыка, способная пробудить чувства. Дополните реплики и диалоги своих персонажей визуальными образами, что не только обогатит язык сценария, но и заставит зрителя проявлять больше эмоций.

Для многих людей естественно говорить метафорами. Например, упоминать в речи цвет: «Какое-то серое настроение» или «Сегодня все в розовом цвете». Кто-то скажет: «Не дави на меня» — и мы поймем, что речь вовсе не о физическом давлении в буквальном смысле. Человек лишь просит больше личного пространства, больше свободы в своих делах, меньше вмешательства извне.

Кто-то говорит, что прошел боевое крещение, имея в виду, что выдержал большие трудности и испытания. Когда говорят: «Несу свой крест», имеют в виду проблему, представляющую тяжелое бремя.

В речи можно использовать ссылки на любые органы чувств. Шпион может сказать: «Чую крысу», если понимает, что кто-то предал его. Героиня, любуясь своей элегантной новой норковой шубкой, шепчет: «Сама нежность». Герой может сказать: «Плачет как скрипка», когда кто-то проявляет излишнюю сентиментальность или непомерную жалость к себе. В речи могут быть упомянуты даже вкусовые ощущения: «У этого дела дурной привкус».

## Использование сравнений

Сценарист делает речь героев богаче с помощью сравнений. Форрест Гамп любит повторять фразу своей матери: «Жизнь как коробка шоколадных конфет». Бандиты замечают: «Ведешь себя, как рохля». Во время матча по боксу комментаторы

восклицают: «Обрушился, словно тонна кирпичей!» Поэт Роберт Бёрнс сказал: «Моя жизнь — точно красная-красная роза». Агент Смит в фильме «Матрица. Революция» говорит: «Помню, когда охотился на тебя, я будто гнался за призрак».

## Создание подтекста

Персонажей характеризует не только то, что они говорят, но и то, о чем умалчивают. У них есть секреты от других и от самих себя. И нередко они прячут истину за пустыми словами.

*Подтекст* — идея или мысль, которая не выражается прямо и открыто. В сценарии это может быть мысль персонажа, противоречащая его словам или действиям.

В реальной жизни подтекст может оказаться сбивающим с толку и разочаровывающим. Мы хотим, чтобы люди говорили, что думают. Мы ждем прямых ответов. Между тем окружающие порой не знают правды или не хотят о ней говорить. Часто мы лишь догадываемся, что человек затаил на нас злобу, так как сам он не признаётся в этом. Когда мы спрашиваем, в чем дело, получаем в ответ: «Ничего», или «Все хорошо», или «Я в порядке». Но мы знаем, что в действительности человек думает: «У меня к тебе масса претензий», или «Ты настоящий придурок», или «Я так на тебя зол, что готов закричать». Иногда персонаж говорит: «Мне все равно», хотя это совсем не так. Мужественные люди могут сказать: «Это было легко» — хотя они чуть не умерли, выполняя свой труд.

Иногда подтекст связан с неверным истолкованием. Девушка спрашивает у молодого человека: «Как тебе этот фарфор?» Он отвечает: «Очень хорош». Девушка думает: «У нас столько общего. Мы должны пожениться». На самом деле парень подразумевает: «Мы никогда не будем вместе покупать фарфор, так что мне плевать».

Создание подтекста — один из сложнейших навыков в написании реплик и диалогов. Но именно подтекст делает образ героя богаче и глубже. С помощью подтекста в речи персонажа зритель ощущает глубокий эмоциональный пласт, спрятанный

под словами, понимает, под какой личиной скрывается герой, какую правду утаивает.

В «Непрощенном» большую часть фильма Кид носит маску убийцы-храбреца. Но когда ему действительно приходится убить человека, маска оказывается сорванной. Он признается Уильяму Манни в своем страхе.

КИД

Я даже немного испугался...

Однако и зрителю, и другим героям ясно, что Кид напуган до смерти. Он еще пытается держать лицо какое-то время, но вскоре срывается.

КИД

Не могу поверить... Он же не будет  
больше дышать... никогда...

Кида трясет, у него начинается истерика. Казалось бы, он произносит пустые слова, но за ними прячутся истинные чувства.

Создавая подтекст, вы должны понять, что таится за словами персонажа на интеллектуальном и эмоциональном уровнях, а затем передать это с помощью визуальных образов и действия. Дайте понять, что не все лежит на поверхности.

Порой от вас потребуется добавить в текст сценария краткую ремарку, поясняющую актеру, как стоит произнести реплику. Например:

ПЕРСОНАЖ

(кипя от злости)

Да все просто замечательно!

Иногда сценаристу не возбраняется прояснить подтекст, связанный с персонажем, с помощью короткого описания. В «Списке Шиндлера» в обеденный перерыв Штерн сообщает

Шиндлеру, что есть рабочий, которому хотелось бы поблагодарить его за то, что он дал ему место на фабрике.

Описание дает подсказку относительно подтекста: «Шиндлер отвечает своему бухгалтеру многострадальным взглядом».

Штерн просит мистера Лёвенштайна зайти, что тот и делает, бросаясь благодарить Шиндлера. Внешне протагонист выглядит предельно вежливым, однако в действительности чувствует себя смущенным проявленной несдержанностью — эта встреча заставляет его чувствовать себя некомфортно.

#### ШИНДЛЕР

Пожалуйста. Уверен, вы прекрасно делаете свою работу.

Протагонист слегка пожимает руку Лёвенштайну и взглядом говорит Штерну: «Довольно, пусть он уйдет».

Рабочий продолжает рассыпаться в благодарностях и говорить, что Шиндлер — хороший человек. Шиндлер по-прежнему вежлив, но продолжает взглядом посылать Штерну сигнал: «Отправь этого человека восвояси». Подтекст указан в описании, и теперь работа актера — выразить его своей игрой.

## ЧТО МОЖЕТ ПОЙТИ НЕ ТАК С ДИАЛОГАМИ И ВИЗУАЛЬНЫМИ ОБРАЗАМИ

Умение работать с картинкой и словом — дело наживное. Как музыкант учится слышать ноты и гармонии, так и сценарист учится слышать диалог и видеть внутренним взором единственно верный визуальный образ.

Неопытные сценаристы, которые халатно относятся к выполнению домашних заданий, нередко думают, что все вокруг выглядит и звучит одинаково. Вот почему им не удастся создать образы и диалоги, которые позволяют зрителю лучше понять персонажей и прочувствовать место действия.

Большинство хороших сценаристов зачитывают диалоги и реплики вслух. Они хотят убедиться, что персонажи не говорят

одинаково, а слова в репликах не выглядят случайными, не вызывают путаницы и легко выговариваются.

Зритель различает слова *гриб* и *грипп*, *код* и *кот* только благодаря контексту, в котором они звучат. Сценаристу приходится вылавливать омофоны (слова, разные по смыслу, но имеющие одинаковое звучание и различающиеся только на письме).

Также сценаристу необходимо отслеживать предложения и слова с туманным значением. Специальные термины нужно либо перефразировать, так чтобы они стали понятными, либо сопроводить наглядной поясняющей картинкой. Нередко сценаристы серьезно подходят к поиску информации, прежде чем писать сценарий, но позже не переводят найденные термины на понятный язык. Американцы достаточно наслушались в своих фильмах слов типа *overandout* и *ten-four*<sup>\*</sup>, чтобы теперь уже понимать их значения.

В фильме «Звездный путь» (2009) Спок упоминает теорию трансварпного перемещения. Скотт Монтомгери помогает зрителю разобраться, что это такое, и приводит понятный пример в виде перемещения гончей собаки с одной планеты на другую.

#### СПОК

Вы и есть тот мистер Скотт,  
постулировавший теорию трансварпного  
перемещения?

#### СКОТТ

Так я о том и говорю! У меня вышел  
спор с преподавателем по вопросу  
релятивистской физики и ее роли  
в подпространственных путешествиях.  
Он думал, что транспортировка

---

\* Имеются в виду профессиональные термины при радиообмене, не всегда понятные обывателю: *over and out* — «конец связи», *ten-four* — «сообщение принял».

предмета — например, грейпфрута — ограничена в пределах сотни километров. Я сказал, что могу транспортировать с планеты на планету в пределах звездной системы не только грейпфруты — что, кстати, просто, — но и живые организмы. Ну и испытал теорию на любимой гончей генерала Арчера.

В конечном счете, чтобы научиться создавать значимые визуальные образы и яркие реплики, нужно обладать хорошей наблюдательностью: быть всегда начеку, присматриваться ко всему, что происходит вокруг, и внимательно слушать звучащие рядом голоса.

## ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

### Вопросы, которые помогут вам в работе над сценарием

Работа со зрительным рядом и речью персонажей наступает обычно на поздних этапах редакции, когда сюжет и персонажи уже проработаны. На этом этапе вы устраняете шероховатости, шлифуете диалоги, правите в целом свой сценарий и обогащаете его деталями. «Я переписал эту фразу десять (двадцать, тридцать) раз, прежде чем остался ею доволен» — такую фразу можно нередко услышать даже от самых известных и блестящих сценаристов.

- Просмотрите свой сценарий и отметьте, в каких сценах содержатся эффектные визуальные образы. Не слишком ли много сцен, место действия которых — какая-то абстрактная квартира или какой-то абстрактный ресторан? Что можно сделать, чтобы эти сцены и эти места стали более интересными с кинематографической точки зрения?

- Есть ли в репликах ваших персонажей прямые высказывания или намеки на тему фильма? Достаточно ли коротки эти высказывания?
- Получилось ли использовать кинематографические метафоры? Если нет, то как зазвучит тема фильма? Можете ли вы перевести эту тему на язык визуальных образов?
- Прочитайте реплики и диалоги вслух. Не говорят ли все персонажи одинаково? Попробуйте проработать реплики персонажей, стараясь дать каждому его уникальный голос. При необходимости добудьте дополнительную информацию: прислушайтесь к речевым особенностям, акцентам, диалектам людей, которые чем-то похожи на ваших героев.

## Упражнения. О чем стоит подумать

1. Скачайте из интернета и прочитайте какой-нибудь сценарий. Затем удалите имена персонажей и посмотрите, сможете ли вы по одним лишь репликам определить, кто говорит.
2. Прочитайте сценарии к фильмам о людях с необычными профессиями (например, «Ангелы и демоны», «Звездный путь», «Майкл Клейтон»). Как представлены эти персонажи? Какие диалоги рассказывают об их работе? Есть ли в этих сценариях места с избытком реплик?
3. Прочитайте сценарий, который, по вашему мнению, отличается великолепными диалогами. Какие приемы использует автор, чтобы сделать реплики интересными и необычными? (Если вы не уверены по поводу выбора сценария, то возьмите следующие: «Лучше не бывает», «Список Шиндлера», «Амадей» и «Джуно».)

## ОТ МОТИВАЦИИ К ЦЕЛИ: ОПРЕДЕЛИТЕ КАРКАС ПЕРСОНАЖА

Большинство историй относительно просты. Их можно пересказать всего несколькими словами: «На Земле ловят инопланетянина, затем он отправляется к себе домой», «Акула терроризирует население курортного городка, которое отдыхает на пляже в День независимости», «Совершено убийство. Полицейскому поручают заняться этим преступлением», «Политики погрязли в коррупции, журналист докапывается до правды».

Сложными истории становятся вследствие вмешательства персонажей. Герои влияют на сюжет, делают его трехмерным, задают новые направления. Они делают историю интригующей и убедительной. Сюжет претерпевает изменения благодаря отличительным чертам характера и своеволию персонажей.

Протагонист влияет на развитие истории, поскольку мотивирован на достижение *цели*. Цель задает сюжету определенный маршрут.

Нередко продюсер спрашивает сценариста: «Чего хочет этот персонаж?» Если желание, потребность, жажда чего-либо *не толкает* персонаж вперед, зритель может утратить связь с происходящим на экране — и обычно он ее теряет. Если герой не желает ничего совершать, если он не готов пойти на все, чтобы что-то заполучить, тогда и зрителю ничего не нужно. Когда герою все равно, то зрителя тем более это не заботит.

В начале истории зритель узнаёт о чем-то, что мотивирует протагониста двигаться к определенной цели. Затем герой



совершает какие-то поступки, чтобы получить желаемое. В финале большинства фильмов цель достигнута. Равно как сюжет обладает каркасом, который формируется завязкой, поворотными точками и кульминацией, у каждого персонажа тоже есть свой каркас, свой внутренний стержень. Каркас персонажа определяется тремя факторами — *мотивацией*, *целью* и совершенными для ее достижения *поступками*. Персонажа необходимо наделять всеми тремя компонентами, чтобы ясно представлять, кто он такой, к чему он стремится и на что готов пойти ради желаемого.

Если из характеристики персонажа выпадает хотя бы одна из трех составляющих, то внутренний стержень личности не то что лишается прочности — он распадается. Человек становится непоследовательным и бестолковым. Его личность теряет свою направленность. Если все персонажи получаются таковыми, то зрителю будет трудно выбрать, кого из них поддерживать, да и вряд ли зрителю захочется болеть хоть за кого-то из них.

## Мотивация

Все мы знаем, что такое смотреть фильм и не понимать, почему персонажи поступают так, как они поступают. Все мы видели фильмы, в которых герой готов пожертвовать всем, чтобы спасти свою страну, но при этом нам не предъявляют ни единого доказательства, что его страна хоть сколько-то для него значит.

Мы видели фильмы, в которых персонажи раздражались, злились, влюблялись без всяких видимых на то причин. В подобных случаях мотив поведения персонажа слаб и туманен. Если зритель не знает, *почему* герой делает то-то и то-то, история утрачивает движущую силу, а он, зритель, теряет интерес.

Мотивация двигает героя вперед. В начале истории она служит фактором ускорения, благодаря чему герой втягивается в происходящее. Любую мотивацию можно выразить внешне: с помощью реплик или какой-либо ситуации.

Физическое действие всегда дает истории наиболее сильный толчок. Это одна из причин, почему криминальные истории

зачастую предельно понятны. Обычно они начинаются с физического действия, которое моментально втягивает персонажа в сюжет, вынуждая его принять участие в том, что происходит.

Физическое действие может быть самым разным. Если парень получает травму на бейсбольном поле во время игры, другим персонажам приходится совершать те или иные поступки, лишь бы он получил медицинскую помощь. Если террорист закладывает бомбу или захватывает группу заложников, эти действия станут эффектным началом фильма, поскольку они потребуют немедленной реакции.

Иногда в истории используется сочетание физических действий и диалога, чтобы создать *ситуацию*, подсказывающую зрителю, что движет персонажем. В фильме «Майкл Клейтон» протагонист мотивирован личными финансовыми трудностями, маниакальным поведением своего друга и коллеги, шатким положением семьи, а также увлеченностью своего сына миром книг *Realm and Conquest* («Царство и завоевание»). Однако наиболее остро зритель ощущает неизбежность конфликта, когда слышит, как Артур, друг главного героя, пытается объяснить свое странное поведение, и когда видит само это поведение: Артур снимает одежду и бежит нагишом по автостоянке, а тем временем на кону — коллективный иск стоимостью три миллиарда долларов.

Мотивация задается в первом акте, однако иногда кульминационное действие протагониста настолько сильно, что в процессе развития сюжета требуется дополнительный мотивационный фактор. В «Гран Торино» Уолт Ковальски не осуществил бы кульминационного действия, приведшего к его смерти, без ряда мотивирующих факторов. Зритель узнает, что Ковальски болен и, скорее всего, дни его сочтены. Это демонстрируется через действие: протагонист кашляет кровью. Дальше зритель видит, как у него налаживаются отношения с соседями, как он проявляет особую заботу о Тао. Мотивация протагониста подкреплена фактами из его предыстории: он ветеран войны, любит свою машину, хочет, чтобы в его районе было спокойно и безопасно. Позже зритель видит, как усиливается его мотивация, когда

Ковальски приходит в ярость из-за орудующей неподалеку банды и спугивает ее. Частично мотивация заложена в самом характере героя, который не станет сидеть и смотреть, как жизнь вокруг выходит из-под контроля.

Иногда персонаж *объясняет* свою мотивацию, вместо того чтобы *показывать* ее. Это происходит, когда не хватает действия, которое помогло бы герою включиться в историю. Когда зрителю не показывают мотивов поступков, персонажам приходится рассказывать о том, что они делают. Но этот крепкий литературный прием редко когда успешно срабатывает в кино. Если зритель не может ясно *видеть*, почему персонаж втягивается в историю, велика вероятность, что никаких объяснений ему, зрителю, не хватит.

Во многих сценариях авторы в качестве главного мотива предъявляют предысторию героя. Такой подход предполагает долгие разъяснения со стороны персонажа о своем прошлом, которое стало причиной поступков в настоящем. Это может быть рассказ о годах учебы в университете, или о месте, где он вырос, или о психологических проблемах. Более того, герой может настолько углубиться в прошлое, что поведает зрителю о всей своей жизни до настоящего момента, заодно прихватив и жизнь родителей. Он упомянет о влиянии, какое оказали на него другие персонажи в первые годы его жизни, причем в рассказе обязательно будут фигурировать любимая тетя и мерзавец дядя. Он может разглагольствовать о трудностях, которые испытывал года два (или лет пятнадцать) назад, подробно объясняя, как это повлияло на его действия в настоящем.

Подобные разговоры, как правило, затормаживают действие. Иногда они вообще не имеют отношения к проблеме, о которой идет речь. Иногда даже не отражают нужной *мотивации в настоящий момент*. Нередко сценарист полагает, что подобные рассуждения раскрывают суть персонажа, однако гораздо лучше, когда герой раскрывается через поступки, то есть действие, развивающее историю. Сцены, в которых *только* рассказывается о персонаже, не обеспечивают этого персонажа необходимым мотивационным импульсом. Поскольку кино — искусство,

ориентированное в первую очередь на изображение, а потом уже на разговор, все, что на экране рассказывается, а не показывается, уменьшает драматический эффект сцены.

Мотивы поступков должны быть выражены ясно и четко — но только действиями, не репликами. У мотивации есть свои определенные функции: втянуть персонажа в историю и способствовать его дальнейшему движению. Цель придает этому движению направленность.

## Цель

В результате заданной мотивации протагонист куда-то направляется. Есть нечто, что он хочет получить. Равно как мотивация толкает героя в определенном направлении, цель *притягивает* кульминацию.

Цель протагониста — значимый элемент драматургии. Без прозрачной цели главного героя история начнет петлять и станет безнадежно запутанной. Протагонист достигает цели в кульминации. Но не всякая цель подходит. Чтобы выполнять свои функции, цель должна отвечать трем параметрам.

1. Большой *риск*. На кону должно стоять что-то важное. Зрителя необходимо убедить, что герой многое потеряет, если не добьется своего. Зритель должен ясно понимать цель и знать, что ее достижение существенно для благополучия протагониста и, возможно, для будущего всей планеты. Если зритель не верит в значимость цели героя, он не сможет ему сопереживать.
2. Прямой *конфликт*. Цель протагониста должна открыто противоречить цели антагониста. Этот конфликт определяет контекст всей истории и придает герою силы, которые очень понадобятся, поскольку теперь у него есть соперник, готовый сделать все, чтобы помешать ему.
3. *Преобразование* героя. Чтобы протагонист менялся, достижение цели должно быть довольно сложным. Герой должен претерпеть определенные метаморфозы и в процессе

показать себя еще более многогранным. Персонаж может открыть в себе такие качества, как храбрость, или находчивость, или решимость. Достижение цели без каких-либо перемен в личности героя невозможно.

Иногда протагонист выражает цель прямо. Она может быть сформулирована в завязке. Например, объявлено о состязании или прослушивании, в котором герой решает принять участие («Парень-каратист», «Классный мюзикл»). Или совершено преступление, и полиция тут же берется раскрыть дело. Или кто-то узнает о своей болезни и заявляет в начале первого акта, что «избавится от этой штуки!».

Иногда в первом акте формулируется некая идея, но протагонист ставит себе цель только в первой поворотной точке. Именно это происходит в «Семейке Тененбаум», когда Роял заявляет: «У меня есть шесть недель, чтобы наладить наши отношения, и я сделаю это, если ты дашь мне шанс». Во втором акте показано, как герой пытается восстановить отношения в семье.

В первой поворотной точке в «Беглеце» маршал Сэм Джерард определяет цель для своей команды: «Нашего беглеца зовут доктор Ричард Кимбл. Найдите его». Второй акт сосредоточен на действиях, которые совершает команда, чтобы схватить героя.

В «Железном человеке» Тони Старк — после того как его схватили террористы, после того как ему удалось бежать из афганского плена и после того как он узнает, что его компания «Старк Индастриз» поставляла оружие антиамериканским террористическим группировкам, — завязывает с жизнью плейбоя. В первом акте происходит побег. Во втором акте протагонист борется с системой, вооружающей террористов.

#### ТОНИ СТАРК

Теперь, когда я пытаюсь защитить людей, которых подверг опасности, ты уходишь?

ВИРДЖИНИЯ ПЕППЕР ПОТТС

Ты убьешь себя, Тони. Я не собираюсь  
в этом участвовать.

ТОНИ СТАРК

Я наконец знаю, что должен делать.  
И я нутром чую, что это правильно.

Во многих случаях цель, которая ведет протагониста от начала истории до ее конца, формулируется открыто, подобно заявлению о миссии. Однако сценарист имеет право подразумевать цель. До тех пор пока цель героя понятна зрителю, совершенно не обязательно говорить о ней открытым текстом.

## Действие

Методы, которые персонаж применяет для достижения цели, демонстрируют его силу и искренность намерений. Люди, заявляющие о своем желании, но ничего *не делающие* ради него, ведут себя как лицемеры. Им трудно верить. Поэтому персонаж должен действовать, чтобы достичь цели. Чем решительнее его поступки и чем больше препятствий на его пути, тем сильнее выглядит герой.

Само собой, действия и препятствия могут принимать самые разные формы. Примеры действий: поиск и захват преступника (большинство криминальных драм), разрушение и восстановление общества («Унесенные ветром»), попытки получить более выгодное место или закончить проект («Деловая женщина», «Большой»), найти лекарство, избавиться от физического либо душевного недуга («Масло Лоренцо», «Пробуждение», «Сибил», «Три лица Евы», «Пролетая над гнездом кукушки»), организовать и осуществить ограбление («Одиннадцать друзей Оушена», «Двенадцать друзей Оушена» и «Тринадцать друзей Оушена»).

Во всех упомянутых выше фильмах мотивация ясна, действия решительны, а цели достаточно притягательны для того, чтобы тянуть главного героя вперед — к его цели.

## ПРОБЛЕМЫ С ОПРЕДЕЛЕНИЕМ КАРКАСА ПЕРСОНАЖА

Туманная мотивация или недостаток мотивации — наиболее часто встречающиеся недостатки сценария. Все мы видели такие фильмы, в течение которых задавались вопросами: почему он делает это? не лучше ли сделать иначе?

В некоторых любовных историях бывает так: в самом начале фильма двое определенно не нравятся друг другу, но *вдруг* без всяких видимых причин влюбляются. Чтобы лирический сюжет был притягательным, зритель должен верить *мотивации* персонажей.

Иногда мотивы поведения стоит повторять не один раз, чтобы зритель смог усвоить их. Нередко мотивация становится ясной лишь тогда, когда выражена с помощью всех средств: действия, изображения и диалогов.

Бывает трудно встроить в фильм факты, связанные с мотивацией. Чтобы показать завязку истории, представить персонажей и одновременно создать эффектную с драматической точки зрения начальную картинку, требуется аккуратно свести воедино множество элементов. Нередко во время этого процесса мотивация персонажа теряется. Трудно определить, сколько предысторий и пояснительной информации нужно выдать зрителям, чтобы вовлечь их в происходящее. Начинающие сценаристы используют чересчур много того и другого. Опытные сценаристы грешат противоположным: оставляют за кадром образ или реплики, которые могли бы решить все.

Иногда не ясна цель. Зритель гадает, чего в действительности хочет протагонист.

Бывает, что в фильме действует безвольный герой, который не включается в историю, не дает отпора. Такой персонаж не совершает никаких решительных действий для достижения своей цели. Допустимо, чтобы главный герой вел себя подобным образом какую-то часть фильма — особенно если это сюжет о том, как становятся героем *поневоле*, — но если протагонист занимает пассивную позицию большую часть фильма, зритель теряет интерес. Ему, зрителю, безразличен тот герой, который

ничем не обеспокоен и не делает сам никаких усилий для достижения цели. Где-то в середине сценария (если даже не раньше) протагонист должен начать влиять на ход истории, вместо того чтобы подчиняться ей.

## ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

Взявшись за редактирование образа протагониста, первым делом убедитесь, что создали крепкий каркас своего персонажа. Во многих сценариях четкая мотивация героя, его действия и цели оказываются погребенными под избытком информации. Чтобы освободить каркас от этих завалов, вы должны удалить одни биты и создать другие.

Если вы чувствуете, что сценарий буксует из-за обилия диалогов и недостатка действия, начинайте переписывать персонаж, удаляя все пояснительные сцены. Ищите места, где персонажи рассказывают о себе. Выискивайте каждый фрагмент диалога, в котором персонажи ведут долгие разговоры, рисующие некий психологический абрис предыстории. Удалите эти места из сценария.

Теперь посмотрите на оставшиеся биты. Присутствует ли в истории четкий фактор, ведущий к изменениям, мотивирующий главного героя к участию в происходящем? Если нет, попробуйте создать переломный момент, который побудит протагониста к действию. Найдите способ показать этот момент визуальными средствами.

Проанализируйте оставшиеся действия. После удаления поясняющих сцен у вас, возможно, осталось слишком мало сцен с поступками. Если так, пересмотрите удаленные абзацы, чтобы найти некие подразумеваемые или обсуждаемые в диалогах действия, чтобы ваши персонажи их осуществили. В таком случае замените фрагменты с пояснениями новыми битами-действиями.

Взгляните на цель протагониста. Задана ли она в первом акте? Понятна ли она? Когда главный герой достигает цели, понимает ли зритель, что история подошла к концу? Совпадают ли кульминация и достижение цели (что должно происходить практически всегда)? У всех ли основных и побочных сюжетных



линий ясные цели? Все ли они разрешаются ближе к концу сценария?

Теперь, когда вы сосредоточены на визуальных образах и действиях вашей истории, взгляните снова на те фрагменты, которые удалили. Среди пояснительных абзацев может обнаружиться существенная информация, которую важно оставить в сценарии. Если она подана многословно, попробуйте передать суть в нескольких предложениях. Вместо того чтобы помещать всю значимую информацию в одну сцену, которая из-за избытка реплик будет лишь тормозить сценарий, разделите информационный блок на несколько коротких поясняющих предложений и вставьте их в разные места сценария — в частности, в первом и втором актах.

Отказавшись от длинных разъяснительных реплик, замедляющих развитие сюжета, вы сможете выявить каркас истории и каркас протагониста, что необходимо для придания всему сценарию ясности и динамики.

## Вопросы, которые помогут вам в работе над сценарием

- Есть ли мотивация у моего главного героя? Как она выражена — через действие или разговор? Ясно ли виден тот момент в сценарии, когда герой включается в происходящее? Почему он начинает действовать?
- Какова цель главного героя? Достаточно ли она привлекательна, чтобы вести протагониста к ней все три акта?
- Активен главный герой или пассивен в достижении цели? Соответствуют ли его действия сути истории? Если это приключенческий боевик, использую ли я решительные, драматически насыщенные действия? Если это фильм об отношениях, удалось ли мне найти изящный способ ввести действие в сценарий?
- Могу ли я понятно описать каркас моего протагониста в нескольких словах? Ясно ли, как его каркас взаимодействует со скелетом истории?

## Упражнения. О чем стоит подумать

1. Вспомните несколько своих любимых киноперсонажей. Каковы их мотивация, цели, действия? Как выражены эти аспекты? Представлены ли они все логично?
2. Вспомните историю, в которой для достижения поставленной цели не хватает действия. Считаете ли вы эту историю правдоподобной?
3. Проанализируйте боевик. Насколько волевыми можно считать его персонажей? Какие действия они совершают для достижения своих целей?

Многие сценарии, особенно те, что принадлежат начинающим авторам, буксуют из-за избытка информации. Стоит удалить эту информацию, как сценарий тут же наполняется энергией. История, казавшаяся мертвой, начинает подавать признаки жизни.

Мотивация, цель и действие сформируют движущую силу и направленность развития для протагониста и всего сценария. Но как станет ясно из следующей главы, живительная сила драматургии заключается в конфликте.

# ОПРЕДЕЛИТЕ КОНФЛИКТ

Сценаристу не привыкать слышать, например, от исполнительного продюсера: «Сделай жестче!», или «Нужно сильнее, дай больше напора!», или «Слишком плоско». Как правило, в таких случаях имеется в виду одно: «У тебя в сценарии слабый конфликт».

*Конфликт* — основа драматургии. Роман может быть глубокий и нежный, стихотворение — витиеватое и тонкое, но для кино нужны напор и борьба, твердость и мужество до скрежета... Это справедливо как для приключенческого боевика, так и для лирической комедии, душевного ситкома или научной фантастики. В кино нет места персонажам, угождающим друг другу. В хорошем драматическом фильме герои вступают в динамичные отношения, которые подчеркивают их различия. Персонажи сталкиваются друг с другом, ссорятся, спорят и стремятся навязать свою точку зрения тем, кто видит мир иначе.

Конфликт происходит, когда два персонажа — протагонист и антагонист — преследуют взаимоисключающие цели. Полицейский хочет поймать преступника — преступник не желает попасться в руки полиции. Героиня хочет выиграть на конкурсе пианистов, но и герой хочет того же — а главный приз, как известно, всего один. Кто-то победит, кто-то проиграет. По ходу развития истории зритель наблюдает, как протагонист и антагонист борются за достижение противоположных целей. Другие персонажи тоже обычно вступают с ними в противостояние. В конфликтах все происходит без сантиментов и без поблажек.

Конфликты бывают разных масштабов и видов. Некоторые подходят для кино больше, некоторые — меньше. В хорошем сценарии используется не один конфликт, в ход идут самые разные многочисленные противостояния, будь то драка, словесная

дуэль, автомобильная погоня или крайне противоположные взгляды персонажей.

Все конфликты можно разделить на шесть категорий: *внутренние, межличностные, социальные, ситуационные, вселенские*, включая и высшие силы, а также типа «*мы против них*». Некоторые из них используются чаще, чем другие. Объясняется все просто: они лучше подходят формату киносценария как драматическому жанру.

## Внутренний конфликт

Когда персонаж не уверен в себе, своих действиях и даже своих желаниях, его раздирает *внутренний конфликт*. Такой конфликт великолепен для романа, где герой может открыться читателю, поведав о своих опасениях и сомнениях. Однако в кино конфликт такого рода создает определенные трудности. На экране лучше работает противостояние, вынесенное вовне и выраженное через действие.

Иногда в сценариях для обозначения внутреннего конфликта используется голос за кадром или некое поясняющее утверждение. Порой герои выражают свои внутренние противоречия, доверившись другим персонажам. Таким приемом следует пользоваться крайне осмотрительно, в противном случае сценарий может стать многословным и показаться большинству зрителей слишком замкнутым на внутренних переживаниях героя.

Иногда внутренний конфликт показан через спокойные, размеренные сцены, в которых герой погружен в раздумья. Что-то зреет внутри него — а зритель наблюдает за этим. Есть замечательная сцена в фильме «Лучше не бывает», когда Мелвин смотрит в окно, размышляя о чем-то, — он явно обдумывает какую-то идею. Сцена у окна — часть целого ряда сцен, в которых за действием следует реакция. Сначала Мелвин помогает Кэрл доставить Спенсера в больницу. Мелвин знает, что у Спенса какие-то проблемы со здоровьем. Затем Мелвин *размышляет* об этом. Несмотря на то что раздумья трудно изобразить на экране, а внутренний конфликт довольно тяжело сделать наглядным, зритель определенно чувствует, что

Мелвин столкнулся с некими внутренними противоречиями. И хотя ему, зрителю, неизвестно, о чем конкретно думает герой, в следующей сцене появляется ключ к отгадке. Мелвин просит своего издателя об услуге. Та соглашается, хотя не очень понятно, на что именно. В следующей сцене зритель узнаёт, что Мелвин спросил издателя, не согласится ли ее муж, уважаемый врач, помочь Спенсеру. Мелвин берет на себя все расходы.

Можно представить внутренний диалог Мелвина, когда в нем борются два начала: «У меня есть деньги, чтобы помочь Спенсу, но хочу ли я ввязываться? А если ввяжусь, согласится ли издатель помочь? И хочу ли я вообще просить ее об услуге?» В руках менее опытных сценаристов, чем авторы сценария фильма Джеймс Брукс и Марк Андрус, внутренний конфликт Мелвина мог бы стать объектом многочисленных обсуждений. Однако последовательность сцен в том виде, в каком преподнесли ее Брукс и Андрус, сделала внутреннюю борьбу Мелвина понятной.

Часто зритель понимает суть внутреннего конфликта в драме, потому что он проецируется на другого персонажа. В начале сцены герой может чувствовать неуверенность или злость, и едва кто-то появляется в его поле зрения, как герой вымещает на этом персонаже свои эмоции. Теперь борьба уже не просто внутренняя, она приобретает черты межличностной.

Мы часто наблюдаем подобное в жизни: муж, потерявший работу, возвращается домой, кричит на жену и пинает свою собаку. Его внутренний конфликт проецируется на окружающих. Или женщина, предположим, не уверена в искренности чувств своего избранника. Она провоцирует ссору, чтобы проверить силу его любви к ней, то есть ее неуверенность в себе проецируется на возлюбленного. Внутренний конфликт оборачивается межличностным.

Здесь кроется ключ к изображению внутреннего конфликта: *проецируйте его вовне — на другого человека либо какой-то объект*. При подобном вымещении конфликт превращается в межличностный, а значит, он становится более динамичным. Теперь зритель может не только слушать или догадываться о нем, но и наблюдать за ним.

## Межличностный конфликт

*Межличностный конфликт* — это кипучая схватка между двумя решительными, диаметрально противоположными людьми. В большинстве фильмов конфликты бывают именно межличностными, поскольку они наиболее эффектны и драматичны. Когда двое сталкиваются, конфликт зреет, развивается и в какой-то момент приходит к своего рода динамичному итогу: перестрелке, взрыву, драке — или просто к тому, что кто-то в гневе выходит из комнаты, хлопая дверью. В этом нет ничего «приятного». Нет ничего «изящного». Но в этом *есть* драматизм.

В фильме «Фрост против Никсона» межличностный конфликт присутствует между Дэвидом Фростом и Ричардом Никсоном. В картине «Харви Милк» конфликт сводится к противоречиям между Харви Милком и Дэном Уайтом. Фильм повествует о межличностных проблемах более крупного масштаба, но главное противостояние — в отношениях Милка и Уайта.

## Социальный конфликт

Во многих телевизионных и художественных фильмах присутствует конфликт между личностью и некой группой людей — группой, которая может принадлежать бюрократическому аппарату, правительству, банде, корпорации, армии или семье. Вспомните фильмы, в которых человек противостоит системе: в «Звездных войнах» это Люк, принцесса Лея и Хан Соло против Империи зла, в «Операции “Валькирия”» — группа высокопоставленных офицеров вермахта против гитлеровского правительства и самого Гитлера, в «Челюстях» — Марти против влиятельных граждан города, в «Маленькой мисс Счастье» — Олив против устроителей конкурса, в «Эрин Брокович» — героиня против корпорации. Всякий раз, когда тема связана с правосудием, политической или финансовой коррупцией, притеснениями, велика вероятность, что в фильме будет присутствовать *социальный конфликт*.

Если конфликт возникает между личностью и группой, есть опасность, что противостояние окажется слишком абстрактным. Трудно постоянно кипеть злобой на все правительство, все вооруженные силы или огромную корпорацию. Такой конфликт слишком общий. По законам жанра его следует перевести в более конкретную плоскость. Если зритель *не видит* конфликта, считайте, четко выраженного конфликта нет. Коллизия на экране может начаться в виде противостояния отдельных личностей и большой группы людей, но эффективнее, когда каждую из противоборствующих сторон представляет только один человек.

В фильмах с социальными конфликтами обычно один или два персонажа олицетворяют целую группу. В «Унесенных ветром» на пути Скарлетт к ее цели встала Гражданская война, на которой могут убить Эшли Уилкса — человека, которого она любит. Однако конфликты героини с обществом показаны через отдельных персонажей: Ретт Батлер отказывается дать Скарлетт денег на восстановление Тары, публика на благотворительном базаре в Атланте возмущена ее желанием танцевать, солдаты-янки пытаются разграбить ее имение. Каждое из этих небольших столкновений придает большую глубину конфликту огромного масштаба. И каждое разногласие высвечивает отношения между двумя людьми, делая социальный конфликт межличностным.

## Ситуационный конфликт

Особой популярностью в 1970-е годы пользовались фильмы о катастрофах. В этих картинах персонажи находились на грани жизни и смерти. За основу шли бедствия всех сортов: землетрясения («Землетрясение»), пожар в небоскребе («Ад в поднебесье»), крушение океанского лайнера («Приключения “Посейдона”»). В ту же декаду появились «Лавина», «Наводнение!» и «Гинденбург».

Новый поток фильмов-катастроф обрушился на любителей кино в 1990-е годы: «Смерч» (1996), «Пик Данте», «Вулкан»,

«Армагеддон» и «Посейдон»<sup>\*</sup> (ремейк «Приключений “Посейдона”»).

Неизменными фаворитами кинематографа всегда были фильмы о катастрофах в воздухе: «Аэропорт», «Аэропорт-1975», «Аэропорт-77», «Аэропорт-79: “Конкорд”», «Змеиный полет», «Иллюзия полета».

Еще одна популярная категория фильмов-катастроф — вторжение пришельцев на Землю: «Инопланетянин», «Война миров» (оригинальный фильм 1953 года и ремейк 2005 года), «День, когда Земля остановилась» (оригинальный фильм 1951 года и ремейк 2008 года), «День независимости».

Когда человек сталкивается со стихийным бедствием, то это неравное противостояние. Человек слишком беспомощен перед силами природы, поэтому — хотя подобные ситуации и создают мощнейшее напряжение — сценаристы предпочитают выражать ситуационный конфликт через межличностный. Катастрофическая ситуация играет роль кастрюли-пароварки, в то время как один человек со своим планом спасения сталкивается с другим человеком, у которого совсем другой план действий. Межличностный конфликт набирает обороты, чему очень способствует поведение остальных персонажей, которые по поводу вопроса, как им выжить, тоже не всегда согласны ни со своими лидерами, ни друг с другом. Внутри каждой сцены возникают разные реакции. Одни персонажи паникуют, другие занимают лидерскую позицию, убеждая остальных последовать за ними.

Ситуационный конфликт можно персонализировать и превратить в межличностный, если столкнуть друг с другом членов одной семьи. Яблоком раздора может послужить необходимость оставить умирающего родственника, бывает, что дети просто обязаны послушаться родителей, — и тогда все или часть останутся в живых. Во время подобных напряженных ситуаций все

---

<sup>\*</sup> Фильм «Посейдон» вышел не в 1990-е годы, а в 2006 году. Кроме этого ремейка по оригинальному фильму «Приключения “Посейдона”» (1972) был снят в 1979 году сиквел — кинофильм «Пленники “Посейдона”»; а в 2005 году вышел ремейк — одноименный телевизионный фильм.



старые семейные дразги всплывают наружу и провоцируют непонимание и раздоры.

Развивать ситуационный конфликт без межличностных противостояний практически невозможно. Человек не в состоянии долго бороться, когда ему угрожает ураган, снежная буря, огонь или гигантская волна. Чтобы удерживать внимание зрителя, ситуационный конфликт, как и другие виды столкновений, должен быть переведен в частный межличностный конфликт.

## Вселенский конфликт

Изредка конфликт возникает между персонажем и высшими силами — богом или дьяволом. У такого конфликта сверхъестественная природа, хотя иногда бог и сатана появляются в человеческом обличье, как в фильме «Дьявол и Дэниэл Уэбстер» (и в оригинальном фильме 1941 года, основанном на том же литературном источнике\*). По своей сути конфликт в этой истории скорее межличностный, поскольку все сводится к противостоянию двух человек.

Гневается на высшие силы и король Лир (как в самой пьесе, так и во всех основанных на ней фильмах). Сальери в «Амадее» объявляет войну Господу за то, что тот создал одаренного Моцарта. Иов (как в библейской истории, так и в одноименной драме Оскара Кокошки) обращается с вопросами к Всевышнему и спорит с ним.

Однако во всех этих примерах конфликт проецируется на человеческое существо. Сальери зол на Бога, но вымещает зло на Моцарте. Король Лир неистовствует из-за высшей несправедливости, но непосредственная причина его страданий — две дочери, плетущие против него заговор. Иов яростно спорит не только с Богом, но и со своими друзьями.

---

\* Научно-фантастический рассказ *The Devil and Daniel Webster* (1937) американского писателя Стивена Винсента Бене (Stephen Vincent Benét; 1898–1943); автор участвовал в работе над сценарием к фильму 1941 года. Интересно, что обе инсценировки вышли в прокат под другими названиями, но в дальнейшем и первый фильм, и второй стали называть *The Devil and Daniel Webster*.

Чтобы конфликт с высшими силами со всей ясностью раскрылся зрителю, главный герой должен спроецировать гнев, обращенный к высшим силам, на человека, который окажется на его пути.

## Мы против них

Когда я преподавала в России в начале 1990-х годов, один сценарист из моей группы сказал: «Вы забыли еще один вид конфликта — *мы против них*». Такой конфликт сплошь и рядом встречается в жизни и кино: нацисты, фашисты, коммунисты, социалисты, анархисты против сторонников демократии либо другой формы государственного правления. Республиканцы против демократов. Профсоюз против алчных представителей корпораций. Феминизм против мужского шовинизма. Независимо от того, какой стороне принадлежите лично вы, хорошие парни всегда выступают против плохих парней.

Чтобы с наибольшим драматизмом развернуть в фильме конфликт типа «мы против них», у каждой стороны должен быть представитель, чтобы противостояние стало межличностным и сосредоточилось на отношениях между протагонистом и антагонистом. Кажется, что в «Эрин Брокович» война развернулась между группой людей, желающих справедливости, и жадными виновниками, загрязняющими окружающую среду, однако на деле это конфликт Эрин и корпорации, причем последнюю представляют конкретные люди. В фильме «Вызов» (2008) партизаны-евреи борются с немецкими регулярными войсками, но и здесь конфликт сводится к противостоянию отдельных личностей из двух противостоящих сторон. В картине «Несколько хороших парней» по разные стороны оказались те, кто покрывает преступников, и те, кто хочет вывести их на чистую воду. Однако наиболее драматичные сцены показывают столкновение одного человека с другим. Первый представляет «нас» (ту сторону, с которой отождествляет себя зритель), а другой — «их» (сторону, которую нужно победить).

## РАЗРЕШЕНИЕ КОНФЛИКТА

Во многих фильмах во время разрешения конфликта обязательно остается пострадавшая сторона. В жизни все несколько иначе: многие стараются справляться с конфликтными ситуациями, пытаются обсуждать спорные вопросы, учатся уступать. Иногда каждый остается при своем мнении — и обе стороны принимают это.

Многие верят, что кинематограф способен нас чему-то научить (хотя психологи спорят о степени его влияния и о том, какая категория зрителей подвержена этому влиянию больше). Большинство людей полагают, что кинофильмы способны воздействовать на наше поведение и мировоззрение.

Убийцы в школе «Колумбайн» неоднократно смотрели фильм «Прирожденные убийцы». Многие дети просили у родителей щенка далматинца, посмотрев «101 далматинец» (мультфильм 1961 года и художественный фильм 1996 года). После фильма «Общество мертвых поэтов» кто-то бросил опостылевшую работу и стал заниматься тем, что по-настоящему нравится. Тех, кого можно причислить к неудачникам, фильмы «Национальный бархат», «Рокки» и «Парень-каратист» вдохновили трудиться усерднее. Некоторым девушкам фильм «Деловая женщина» придал сил двигаться по карьерной лестнице.

Киноарсенал разрешения конфликтов (с помощью драк, взрывов и целого ряда убийств) выглядит ограниченным и не имеющим отношения к реальной жизни. Поэтому отдельные сценаристы задались вопросом: нельзя ли найти новые (но по-прежнему драматичные и сильные) способы решения разногласий в фильмах. Авторы задумались о том, чтобы разрешать конфликты в сценариях иначе, позволяя обеим сторонам оставаться в выигрыше.

Впервые я взялась исследовать эту идею в 1995 году, когда приехала на Четвертую всемирную конференцию ООН по положению женщин. Я была слушателем на семинаре, на котором нам показали фильм в качестве наглядного примера альтернативных способов решения разногласий. После этого я начала

составлять собственный список таких альтернатив, но выяснила, что лишь малое число фильмов может служить подспорьем. Три кинокартины показались мне хорошими образцами: «Строго по правилам», «Говардс Энд» и «Убить пересмешника» (1962). В каждом из них есть сцены, демонстрирующие разрешение конфликта без насилия и при этом не умаляющие силы самого конфликта. Я присмотрелась к тому, как это работает.

В картине «Убить пересмешника» Аттикус Финч ночью дежурит у дверей тюрьмы, когда появляется шайка, которая желает вытащить Тома Робинсона, чтобы учинить над ним самосуд. Но сцена получает неожиданное развитие, когда в кадре появляются трое детей и обступают Аттикуса, который пытается отправить всех по домам. Дальше, когда напряжение почти доходит до пика, Скаут, дочь Аттикуса, *узнаёт* одного мужчину в толпе, мистера Каннингема. Она начинает с ним вежливый разговор, вспоминает о его сыне, однокласснике Скаут. Мистер Каннингем не знает, как быть. Ему остается лишь вежливо ответить. В результате обстановка разряжается, а толпа рассасывается.

Похожая ситуация разворачивается в фильме «Строго по правилам». Скотт приходит домой к Фрэн, надеясь попросить прощения за то, что едва не отказался от нее и не решил танцевать с другой партнершей. Фрэн пытается отправить его восвояси. Мы предполагаем, основываясь на некоторых предпосылках, что Фрэн скрывает занятия танцами от своей семьи и что отец, узнав об этом, будет в ярости. Отец слышит разговор молодых людей и нападает на Скотта. Он расспрашивает этих двоих о танцах и просит показать, что они умеют. Напряжение растет, поскольку зритель ждет, что у Фрэн будут неприятности. Вместо этого выясняется, что ее отец тоже танцор — и танцор весьма умелый. Как и бабушка Фрэн. Бабушка признает, что Скотту требуются уроки ритма, и сцена получает новое направление, когда отец и бабушка Фрэн учат молодежь танцу — причем в этом танце задействованы не только ноги, но и душа.

В обоих примерах напряжение нагнетается, пока кто-то не меняет вектор развития сцены. Появляется персонаж, смещающий

акцент на человеческую сторону конфликта, а не на его материальную составляющую. В результате конфликт разрешается другим путем. Вместо взрыва чувств происходит примирение или затухание конфликта.

В фильме «Говардс Энд» конфликт между Маргарет и ее женихом Генри разрешается, когда Маргарет настаивает на том, чтобы оставить в прошлом воспоминания о любовной связи Генри, случившейся несколько лет назад, и дает понять, что «это не станет для них проблемой».

## ПРОБЛЕМЫ С ОПРЕДЕЛЕНИЕМ КОНФЛИКТА

Иногда конфликтов так много, что уже непонятно, какой из них главный. Порой накапливается слишком много антагонистов — и главный герой выглядит в глазах зрителя недостаточно сосредоточенным. Временами центральный конфликт меняется от одной части сценария к другой. А бывает, что истории просто не хватает конфликта. Она может содержать интересные и приятные глазу сцены, но ей недостает интригующей сквозной линии, которая придает сюжету цельность.

Проблемы с конфликтом особенно заметны, когда экранизируют большое литературное произведение, например роман. Большинство романов представляют собой повествование, которое заставляет нас проникать в психологию персонажей. Мы узнаем, как герои думают и что чувствуют. Мы наблюдаем, как они бьются над решением своих трудностей. Мы проникаемся их слабостями, страстями и тревогами. Это делает увлекательным чтение, но создает трудности, когда роман нужно превратить в сценарий.

Многие романы полны внутренних конфликтов, которые трудно передать на экране. Если мы имеем дело с романом-эпопеей, конфликтов может оказаться слишком много. Иногда центральный конфликт романа не подходит для экранизации, потому что слишком абстрактен, слишком сложен с интеллектуальной точки зрения или недостаточно близок массовому зрителю.

## ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

Определяя центральный конфликт, постарайтесь предельно ясно сформулировать цели антагониста и протагониста, так чтобы стало понятно, *почему* они находятся в противостоянии.

Выстраивая конфликт, найдите способы выразить его с помощью сильных слов, которые передают визуальные образы и эмоции. Система Станиславского учит актеров формулировать для своих ролей задачи (сиюминутные, непосредственные цели) и сверхзадачи (главные, общие цели) в таких терминах, которые можно сыграть на сцене, выразить *драматически*. Например, задача сцены — получить информацию. Актер может сначала сформулировать свою цель так: «Я постараюсь добыть информацию». Но такая формулировка слаба, она не приведет к драматически насыщенному действию. Поэтому актеру следует изменить формулировку: «Я хочу выжать из него всю информацию до капли — чего бы мне это ни стоило». Это сделает сцену намного сильнее.

Четко определив цели для протагониста и антагониста, сформулировав их так, что зритель ясно видит, почему эти двое конфликтуют, присмотритесь к остальным персонажам. Вы можете выгодно оттенить центральный конфликт внутри любой сцены с помощью менее значимых разногласий между главными персонажами и второстепенными. Если ваш антагонист — глава мафии, его телохранителю необязательно соглашаться с боссом в каждой сцене. Например, они могут спорить о том, как поступить с другим бандитом (один хочет убить его, другому нужна лишь информация). Или главный мафиози спорит со своим помощником, какой костюм ему следует надеть.

## Вопросы, которые помогут вам в работе над сценарием

- Кто мой протагонист? Кто мой антагонист? В чем суть их конфликта? Какой это конфликт? Межличностный? Социальный? Ситуационный? Вселенский? Показал ли я большую часть конфликта в форме межличностного?

- Как показан конфликт? Использую ли я визуальные образы и действия наряду с диалогами?
- Создал ли я второстепенные конфликты с участием других персонажей, чтобы сделать некоторые сцены напряженнее?
- Есть ли в моем сценарии один всеобъемлющий конфликт, подчеркивающий тему истории? Относится ли он одновременно и к основной сюжетной линии, и к каркасу главного героя?

## Упражнения. О чем стоит подумать

1. Посмотрите фильм и определите в нем все конфликты. Какой из них центральный? Какие конфликты использованы, чтобы усилить отдельные сцены? Разрешается ли главный конфликт?
2. Посмотрите фильмы «Убить пересмешника», «Говардс Энд» и «Строго по правилам», в каждом из которых есть сцены, где конфликт разрешается довольно цивилизованным способом. Приходят ли вам на ум другие картины, где применяется подобный прием? Если да, попробуйте проанализировать, как именно происходит улаживание конфликта.
3. В следующих нескольких фильмах, которые вам доведется посмотреть, обратите внимание на второстепенных персонажей. Попробуйте мысленно добавить в эти картины конфликты между главными и второстепенными героями. (Возможно, вам понравится сцена с такси в «Телевизионных новостях», где конфликт возникает на почве необходимости попасть из одной части города в другую.)

Хотя в центре истории от начала до конца должен быть только один конфликт, не забывайте про маленькие противостояния в отдельных сценах. Они добавляют сюжету интриги, динамики и многомерности.

# НУЖНЫ ГЕРОИ — МНОГОПЛАНОВЫЕ И ГОТОВЫЕ К ПРЕОБРАЗОВАНИЯМ

Всем нам доводилось видеть плоских персонажей. Это герои-манекены, стереотипные и скучные. Обычно на их описание хватает нескольких слов: глупая блондинка, крутой детектив, мускулистый спасатель, чувственная модель. Такие стереотипы сплошь и рядом: рыдающая вдова — воплощенное горе, читающий проповедь богослов — воплощенная система принципов, герой-спаситель — воплощенная энергия.

Иногда у таких персонажей лишь эпизодическая роль в сюжете — они нужны скорее как декорация на съемочной площадке. Но иногда они оказываются главными героями и собственной ограниченностью сужают возможности фильма. Такого героя-стереотипа представляет Джеймс Бонд в большинстве фильмов о себе. Вся его суть — в действии. Нам мало известно о его отношениях с миром, кроме того, что он любит спать с прекрасными дамами. Его эмоциональная жизнь малозаметна и практически отсутствует. Зритель не увидит, как он плачет, боится, чувствует себя уязвимым, злится или проявляет что-то еще, кроме невозмутимости. (В последнее время, однако, появились попытки сделать персонаж более многомерным, когда новые актеры, исполняющие главную роль, привнесли в сложившийся образ что-то от себя.)

Хорошо прорисованные персонажи объемны, богаты внутренним содержанием. В них уживаются разные (иногда противоречивые) стороны. Мы наблюдаем, как они действуют. Понимаем,



как они мыслят. Мы видим (и даже чувствуем) их эмоциональный склад.

Существует целый ряд разных способов описать грани персонажа. Кто-то прибегает к физиологии (внешность), психологии (внутренние побуждения), социологии (реакция на окружающих и взаимодействие с ними). Некоторые авторы используют своего рода резюме: образование, социальный статус, финансовое положение, культурный багаж, сильные и слабые стороны, опыт. Оба подхода могут оказаться полезными.

Я описываю грани персонажа через *образ мыслей, поведение и чувства*. У героя есть интеллектуальная жизнь, событийная жизнь и эмоциональная жизнь.

Каждую из этих категорий можно разделить еще. Образ мыслей включает философию, ценности, мировоззрение, взгляды персонажа. Поведение включает действия персонажа, а также решения, которые он принимает. Чувства подразделяются на эмоциональный склад персонажа и его эмоциональные реакции. В случае любого хорошо проработанного героя одна из этих категорий может оказаться более ярко выраженной, чем другие, но все они важны для создания многопланового персонажа.

## Не только внешность...

Внешность героя во многом определяется результатом кастинга, однако описание действующего лица в сценарии дает подсказку продюсеру и директору по кастингу, кто мог бы сыграть роль. Вместе с тем актеры получают возможность решить, привлекает ли их эта роль. Роль, в описании которой упоминается исключительно внешность персонажа — «сексуальная блондинка двадцати с лишним лет» или «красавец-мужчина», — зависит больше не от актерской игры, а от физической подготовки и мастерства костюмера и художника по гриму. (После работы с тренером и хорошим гримером даже человек с самой заурядной внешностью выглядит довольно привлекательно.)

Описывая персонажей в своем сценарии, обдумайте не только их внешность. Постарайтесь добавить элементы, которые можно

*сыграть*. Обеспечьте исполнителя роли работой — и тогда ваш персонаж сможет заинтересовать большого актера, который находится в поисках своего героя.

Дэниел Дэй-Льюис — о нем говорят как об одном из лучших актеров нашего времени. Он играл множество разноплановых ролей: от главаря банды Билла Мясника в «Бандах Нью-Йорка» до нефтяного магната Дэниела Плэйнвью в «Нефти», от инвалида Кристи Брауна в «Моей левой ноге» до бывшего ирландского боксера Дэнни Флинна в «Боксере», от несправедливо осужденного Джерри Конлона в фильме «Во имя отца» до уроженца Новой Англии XVII века Джона Проктора, обвиненного в колдовстве в «Суровом испытании». Все эти роли потребовали от актера намного большего, чем обычная мужская привлекательность.

Сценарий «Лучше не бывает» с хорошо проработанными сильными образами Мелвина, Кэрол и Саймона привлек внимание двукратного лауреата «Оскара» Джека Николсона и обладательницу нескольких «Золотых глобусов» и «Эмми» Хелен Хант. Фильм дал исполнителям возможность сыграть множество эмоций, прямых и ответных действий. Особенно мне хотелось бы упомянуть о таких психологических деталях образа Мелвина, как одержимость чистотой рук, навязчивая привычка по многу раз закрывать замки и готовность стать хорошим человеком.

## Образ мыслей — жизненные принципы и мироощущение

Мировоззрение — та грань персонажа, которую сценаристу труднее всего описать, а актеру — сыграть. Персонажи, которые определяются лишь своими жизненными принципами, становятся абстрактными, многословными, назидательными и зачастую *скучными*. Тем не менее у любого многопланового персонажа есть свой взгляд на жизнь, своя вера — в какое-нибудь божество, в права женщин, в маму, в яблочный пирог\*.

---

\* Речь идет о патриотизме и приверженности традициям — «Нет ничего более американского, чем яблочный пирог».

Эта вера находит драматическое воплощение в действиях персонажа, в том, что он делает. Герой, который верит в права женщин, примет участие в марше за гражданские права и будет громко выкрикивать причину протеста.

Часто мировоззрение персонажа лучше всего выразить через индивидуальное *отношение* к жизни. У любого хорошо проработанного персонажа есть определенная жизненная позиция. Герой может быть циничным или позитивно настроенным, беззаботным или агрессивным. У него может быть вид здорового человека или, напротив, невротика. Он может быть спокойным или тревожным. Может смотреть на мир сквозь розовые очки, выпадая из реальности и недооценивая серьезность ситуации. Может видеть мир в сером цвете, никогда не замечая хорошего ни в людях, ни в происходящем вокруг. Отношение к жизни определяет решения героя и его действия.

Персонаж не должен провозглашать свои жизненные принципы: зритель предпочтет узнать правду о нем и его отношении к жизни через его поступки. Если поведение противоречит мировоззрению, зритель понимает, что перед ним лицемер. Если я заявляю, что люблю людей, но при этом сторонюсь их и всех вокруг себя делаю несчастными, то именно мои дела *определяют* мое мироощущение, а вся моя декларация остается пустыми словами.

Актеру лучше играть отношение, чем мировоззрение. Отношение легче выразить через поступки. Нетрудно показать на деле сочувствие, любовь, принятие или цинизм. Но попытки выразить жизненные принципы и мироощущение человека опасны для сценариста желанием заставить персонажей обсуждать эти вопросы, а не демонстрировать свои жизненные позиции в действии.

Иногда персонажам все-таки нужно высказать свое отношение к жизни или обсудить свою жизненную философию. Если без этого не обойтись, сделайте формулировки краткими и поскорее двигайтесь дальше. Долгие речи хороши для кафедры проповедника, а не для киноэкрана. (Конечно, существуют исключения. Преподобный Бриглеб в «Подмене» прочитал важную проповедь о коррумпированном Департаменте полиции

Лос-Анджелеса. Однако его речь не была длинной. Она звучала ровно столько, сколько нужно, чтобы донести мысль сценариста.)

Образ мыслей персонажа лучше выражать лаконично, буквально одним-двумя предложениями. Когда Джек Доусон в «Титанике» (1997) говорит о своем отношении к жизни, он в первую очередь *проговаривает* то, во что верит.

#### ДЖЕК

Я люблю просыпаться по утрам, не зная,  
что случится дальше, кого я встречу,  
где окажусь... Я считаю, жизнь — это  
подарок, и я не собираюсь растрачивать  
ее попусту.

А затем он *поступает* согласно своему мироощущению: зовет Роуз танцевать — и таким образом обнаруживает перед зрителем свой вкус к жизни.

Первые строки сценария к фильму «Столкновение» (2004) — об отношении к Лос-Анджелесу. Грэм излагает свои мысли о ложном ощущении безопасности, об уязвимости жителей города и о том, как все держится на расстоянии, пока не произойдет столкновение.

#### ГРЭМ

Это ощущение прикосновения... в Лос-Анджелесе никто не прикасается к вам. Думаю, нам так не хватает этих прикосновений, что мы сталкиваемся друг с другом, лишь бы хоть что-то почувствовать.

Майя в фильме «На обочине» выражает свое отношение к жизни, восторгаясь пино-нуар, хотя в действительности она говорит о себе.

МАЙЯ

Мне нравится, как вино развивается.  
Вино из бутылки, которую я открыла  
сегодня, будет отличаться по вкусу  
от точно такого же вина из бутылки,  
открытой в любой другой день. Потому что  
бутылка с вином — это живое существо.  
Вино постоянно развивается, и вкус его  
становится все сложнее и богаче.

Кристофер Маккэндлесс в фильме «В диких условиях» (основан на одноименном документальном романе Джона Кракауэра о реальной истории жизни Маккэндлесса) демонстрирует свое отношение к жизни: он верит, что человеку необходимо проверять себя на прочность.

КРИСТОФЕР

А еще я знаю, как важно чувствовать  
себя сильным. Пусть даже не быть,  
а только почувствовать. Проверить  
себя хотя бы раз. Хотя бы раз  
оказаться в первобытных условиях.  
Столкнуться со слепым и глухим  
камнем, не имея в арсенале ничего,  
кроме собственных рук и головы.

Джон Китинг («Общество мертвых поэтов») говорит своим ученикам: «*Carpe diem*, юноши, живите настоящим, сделайте свою жизнь удивительной... Вы здесь... Великая игра продолжается, и вы можете добавить свою строку. Какой будет твоя строка?»

Бенджамин Баттон («Загадочная история Бенджамина Баттона») пишет в письме к своей дочери: «Как бы там ни было, никогда не поздно... стать такой, какой ты хочешь. Ты можешь измениться или остаться такой, какая есть. Правил не существует».

## Поведение: решения и действия

Роман может сосредоточиться на чувствах, отношении к жизни и убеждениях. В сценарии центр внимания сосредоточен на действии. Действие состоит из двух частей: решения действовать и действия как такового.

Когда мы смотрим фильмы, мы обычно видим только действие. Но именно *решение действовать* помогает нам понять, как мыслит персонаж. Момент принятия решения: нажать ли на спусковой крючок, браться ли за выполнение миссии, вступить ли в отношения — важный этап в раскрытии характера героя.

Решения должны вести к определенным действиям. Это задача протагониста — продвигать историю вперед с помощью действия. Протагонист может искать что-то, расследовать, выяснять, обводить других вокруг пальца, планировать, преобразовать (других и себя), создавать, манипулировать, мстить, приводить в порядок то, что пошло не так. Каким бы ни было действие, важно, чтобы оно двигало историю вперед, требовало некоего числа битов для своего осуществления и влияло на исход сюжета.

В некоторых историях главный герой сначала должен бездействовать. Что-то *с ним* случается, история направляет его по какому-то пути. Но и в таких сюжетах протагонист обязан в некий момент взять происходящее в свои руки. Когда-то — явно до середины сценария — герой обязан начинать давать отпор и развивать историю, вместо того чтобы сдаваться ей на милость.

В «Титанике» Роуз начинает принимать решения, относящиеся к ее жизни и к ее месту в мире, она сопротивляется той судьбе, которую определяет ее положение в обществе. В «Гран Торино» Уолт Ковальски выбирается из своей раковины, начинает общаться с соседями и даже ставит себя под удар ради них. В фильме «На обочине» Майлза критикуют за его пассивность и склонность жаловаться, но он вновь возвращается к жизни, когда встречает Майю, а под конец фильма действует, решая увидеться с ней вновь. В «Маленькой мисс Счастье» все, кажется,

отказались от мысли попасть на конкурс, однако Ричард настаивает на поездке и дальше принимает необычные решения, чтобы добиться цели.

## Чувства: эмоциональная жизнь и эмоциональные реакции

Эмоции часто остаются за кадром либо сводятся к слезам, злости и паре других реакций. Однако у персонажей есть эмоциональная жизнь, которая определяет их суть так же, как и их отношение к жизни. Циничный взгляд на вещи может приводить к отчаянию, подавленности или отречению от окружающего мира. Поэтому персонаж-циник бывает мрачным, язвительным или озлобленным. Позитивно настроенный персонаж много улыбается, смеется или паясничает. Он полон оптимизма, легок на подъем и дружелюбен. Персонаж, который все держит в себе, может быть жестокосердным, враждебным или мстительным.

У некоторых персонажей широчайшая эмоциональная палитра. Они легко демонстрируют свои чувства и выражают их, в том числе на словах. Они могут сказать, что чувствуют опустошенность, или отчаяние, или подавленность, или печаль, или, наоборот, всем довольны.

Некоторые психологи утверждают, что все человеческие эмоции можно ограничить пятью категориями — грустью, злостью, радостью, болью, страхом. Тот, кто попадает под категорию «грусть», может быть клинически подавленным или немного расстроенным. Тот, кто зол, может быть в ярости или слегка раздраженным. Радостный человек может пребывать в восторге или в слегка приподнятом настроении. Тот, кто испытывает боль, может быть глубоко обиженным или задетым услышанной новостью. А тот, кто боится, может быть напуганным до смерти или немного встревоженным. Такие персонажи, как Джокер в «Темном рыцаре», чувствительная горилла Кинг-Конг и Тэсс Макгилл в «Деловой женщине», обладают очень широкой эмоциональной палитрой. Многочисленные чувства написаны у них на лице, их мимика легко выдает счастье, грусть,

разочарование, решимость, злость и беспокойство — мало что остается спрятанным.

Даже те персонажи, которые не отличаются эмоциональностью, проявят чувства, если оказать на них достаточное воздействие. Смерть близкого человека обычно заставляет разразиться бурей эмоций даже самого стойкого персонажа. Угроза жизни или страх перед получением физического увечья выбивает из колеи даже наиболее сдержанных.

Необычные ситуации вызывают неожиданные эмоциональные реакции. Персонаж с веселым нравом может прийти в ярость из-за свершенной несправедливости. Отчаявшийся герой может влюбиться — и для него откроется целый мир новых чувств.

В «Нефти» Дэниел Плэйнвью, всегда казавшийся хладнокровным, переоценивает свою жизнь и демонстрирует богатую палитру эмоций, когда признается Илаю Сандею, что он грешник и сожалеет о своих грехах. В «Сомнении» сестра Бовье непоколебимо самодовольна, и все же, когда ее эмоциональные реакции становятся разнообразнее, ее начинают грызть сомнения. Персонажи «Дороги перемен» держат чувства при себе, но зритель наблюдает, как рушится эта броня, когда разочарование рождает эмоциональные реакции.

Во многих фильмах не хватает бита, который отвечает за решение протагониста действовать, — и точно так же зачастую недостает бита, который показывает эмоциональную реакцию на это действие. Порой зритель наблюдает за персонажем, с которым происходит некое событие, но не видит его эмоционального ответа, который сделал бы его понятным. Чувства героев вызывают симпатию зрителя. Пробуждают сопереживание. Эмоции затягивают зрителя в историю. Через разнообразие эмоций зритель опосредованно проходит путь персонажа.

## Звенья цепи

Эти три звена — образ мыслей, поведение и чувства — выстраивают цепочку, которая помогает выявить характер персонажа, двигает историю вперед и вызывает зрительскую симпатию.



Образ мыслей персонажа формирует определенное отношение к жизни. Отношение к жизни провоцирует решения, которые приводят к действиям. Поступки берут начало в эмоциональной жизни героя, которая определяет его склонность делать одно и не делать другого. Нанизывая эти звенья, сценарист заставляет историю развиваться, а зрителя — отождествлять себя с персонажами и чувствовать то же, что и они.

## ПРОБЛЕМЫ С СОЗДАНИЕМ МНОГОПЛАНОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Создание многоплановых персонажей — дело непростое. Тут есть множество подводных камней. Порой сценаристы поддаются соблазну подсмотреть прообразы персонажей не в жизни, а в других фильмах. Мне встречался далеко не один сценарий, в котором герой был описан как «типаж Харрисона Форда в фильме “Индиана Джонс. В поисках утраченного ковчега”» или как «типаж Джеймса Бонда в исполнении Пирса Броснана».

Создание объемных персонажей требует наблюдательности в повседневной жизни. Лучшие сценаристы непрестанно отмечают малейшие детали, черты характера, прислушиваются к речи окружающих. Они ставят перед собой задачу избегать стереотипных героев и расширять собственное понимание людей. Они уважают своих персонажей, даря им возможность пользоваться широким арсеналом мыслей, действий и эмоций.

## АРКА ИЗМЕНЕНИЙ ПЕРСОНАЖА

Развитие персонажа важно для хорошей истории. Когда герой движется от мотивации к цели, с ним постоянно что-то происходит. Хорошо проработанный персонаж выигрывает от участия в истории, а история выигрывает от присутствия этого персонажа.

Продюсеры часто спрашивают: «Как меняется и растет протагонист?» Они знают: крепкая история с сильными персонажами

способна преобразить протагониста. Не всякому фильму нужна арка изменений, хотя многие из лучших фильмов демонстрируют как минимум преобразование протагониста в процессе развития сюжета. Часто меняются и второстепенные персонажи.

Во многих случаях преобразование героя — это *внешняя* перемена. В большинстве фильмов о спорте или разного рода состязаниях протагонист обретает или улучшает навыки, которые дадут знать о себе в финале картины. Получение навыка обычно требует участия хорошего учителя или наставника, решительности и многих часов практики.

Но не всякое преобразование бывает внешним. Иногда происходит лишь *внутреннее* изменение — перемена в эмоциях или в отношении к чему-либо. В «Беглеце» преобразование маршала Сэма Джерарда касается его отношения к протагонисту. В процессе развития сюжета мы видим, как установка «мне плевать, виновен Ричард Кимбл или нет» меняется на беспокойство за судьбу Кимбла и уважение к нему, а к финалу картины появляется понимание, что Кимбл невиновен.

В историях любви персонажи могут двигаться от страха обязательств к готовности остепениться («Незванные гости»). Иногда молодые герои проходят путь от неуверенности в себе до высокой самооценки (фильмы серии «Один дома»<sup>\*</sup>).

В «Списке Шиндлера» движение от материализма к гуманности происходит в основном скрыто, пока Оскар Шиндлер постепенно меняет свое отношение к Амону Гёту, немцам, евреям и себе самому. К концу фильма случается глубочайшее преобразование, когда герой кричит: «Я мог бы спасти больше... Я сделал недостаточно!»

Чтобы измениться, персонажам требуется помощь. Они получают ее от самой истории и от других героев. Иногда один персонаж является катализатором перемен в других.

---

<sup>\*</sup> Франшиза включает «Один дома» (1990), «Один дома — 2. Потерянный в Нью-Йорке» (1992), «Один дома — 3» (1997), «Один дома — 4» (2002), «Один дома — 4. Праздничное ограбление» (2012).

Такое влияние других персонажей происходит обычно не потому, что некое действующее лицо дает совет или наставляет, как нужно поступить. Персонаж-катализатор являет собой пример. Если кому-то нужно научиться ответственности, действия персонажа, который уже обладает этим качеством, показывают, в чем выражается ответственность, как выглядят ее проявления.

Во многих фильмах присутствуют как внешние, так и внутренние перемены. Если кому-то требуется обрести навык (внешнее изменение), обычно к делу подключается родитель, или учитель, или наставник, который не только прививает навык, но и помогает разобраться с отношением к жизни, со стратегией действий, с жизненными принципами (внутренние изменения). Часто вместе с навыком герой обретает новые ценности.

Для преображения протагониста нужно время. Перемены не происходят за несколько страниц сценария. Обычно, чтобы создать правдоподобные изменения, требуются все три акта. Этот процесс идет бит за битом, преображение персонажа вырисовывается медленно, с помощью многочисленных моментов, которые демонстрируют постепенные перемены. Зритель наблюдает, как на протяжении истории меняются решения, которые принимает герой. Замечает новые эмоциональные реакции на новые события. Видит, как протагонист учится вести себя иначе в результате взаимодействия с другими персонажами.

Для большинства историй требуется как минимум пять или семь битов, чтобы создать хотя бы небольшое изменение персонажа. Чаще всего нужно больше. В «Тутси» и «Лучше не бывает» — двух фильмах о значительном преображении протагониста — около 35 таких битов. В обеих картинах меняются не только протагонисты (Майкл и Мелвин), но и второстепенные персонажи. В «Тутси» перемены затрагивают как Джули, так и Сэнди. В «Лучше не бывает» ребенок, Спенсер, претерпевает внешние изменения, когда улучшается его самочувствие; Саймон начинает по-новому относиться к искусству во втором акте, когда обретает уверенность в себе; галерист Фрэнк меняет свое отношение

к Мелвину. Кэрол не преображается, потому что ей это не нужно. Она — стабильный центр, который влияет на остальных.

Арку изменений, которая показывает перемены в персонажах и то, как эти перемены происходят, можно представить в виде плана, равно как структурную арку центрального или второстепенного сюжета.

Хороший пример множественных изменений — фильм «Билли Эллиот».

## Акт первый

### Завязка

Билли любит музыку и движение. Во время начальных титров он прыгает на батуте. Он слушает музыкальные записи своего брата и играет на фортепьяно. Билли должен брать уроки по боксу, но воодушевляется, понаблюдав за балетным классом в другом конце спортивного зала. Это воодушевление запускает его арку изменений. Учитель балета, миссис Уилкинсон, тайно берет Билли в свой класс.

### Развитие действия

Билли смотрит фильм про Фреда Астера. Мальчик продолжает посещать уроки балета. Он демонстрирует все возрастающую преданность танцу, когда прячет свои балетные туфли от отца, крадет из библиотеки книгу о балете и изучает ее, тренируется дома, пока никого нет. Монтажная последовательность показывает, как он учится сосредоточенности, выполняя пируэт, — и наконец делает его! Мальчик показывает успехи в танце, но тут отец узнает, что Билли не ходит на бокс. На 25-й минуте фильма отец *видит* сына в балетном классе — так начинается конфликт и вытекающие из него препятствия для протагониста, которые станут центром второго акта.

## Второй акт

Отец забирает Билли из балетного класса. Билли отстаивает свои интересы, противостоит отцу и в результате получает трепку. Двигаться к цели против желания отца стало труднее — ставки

выросли. Однако Билли находит союзника в лице учителя. Он ходит на индивидуальные занятия к ней домой, и миссис Уилкинсон предлагает мальчику попробовать поступить в Королевскую балетную школу. Она говорит, что придется изрядно потрудиться — но нет ничего невозможного.

Три важные поворотные точки, которые берут начало в первой из них, сходятся вместе. В первой поворотной точке (на 22-й минуте) показано, как Билли делает прорыв и какую радость испытывает от того, что смог выполнить пируэт. Во второй поворотной точке происходит реверсия: отец видит Билли на занятиях по балету и забирает из класса (25-я минута). Все выглядит так, будто мальчику придется бросить балет. В третьей поворотной точке (на 35-й минуте) учительница подает Билли идею: попробовать в Королевскую балетную школу.

Во втором акте миссис Уилкинсон предлагает способ обойти запрет семьи — работать с Билли в частном порядке. Мальчик соглашается. У него начинает формироваться видение танца для экзамена в Королевскую школу. Все как будто бы идет хорошо, но в центральной точке сюжета Билли идет на попятную. Затем ему является образ его умершей матери — и это становится катализатором для продолжения борьбы.

Билли пропускает экзамен, и учительница выходит на разговор с его отцом. Отчаяние Билли находит выход в танце. Мальчик начинает подключать к балету эмоции. Через танец он выражает свои чувства.

Отец видит Билли в спортивном зале вместе с Майклом, его другом-геем. Билли бросает вызов отцу, начиная танцевать, — так мальчик заявляет, кто он такой. Танец срабатывает на трех уровнях: Билли отстаивает свою индивидуальность, выражает неповиновение отцу и выражает надежду на одобрение своих интересов, на признание своего таланта. Отец уходит. В поворотной точке, которая показывает его преобразование, отец спрашивает у миссис Уилкинсон, сколько нужно заплатить, чтобы Билли смог попасть на пробы. Отец продает украшения

своей жены, чтобы подарить сыну возможность бороться за место.

Вторая поворотная точка состоит из двух битов: отец Билли решает помочь мальчику, затем вдвоем они едут в Лондон (на 79-й минуте).

Ко второй поворотной точке большая часть битов, относящихся к изменениям персонажей, показана. Отец поддерживает сына. Билли получает шанс поступить в Королевскую балетную школу и намерен бороться. Даже брат Билли в некоторой степени меняет свое отношение к происходящему. Бабушка тоже на стороне мальчика.

Теперь третий акт должен продемонстрировать, что преобразование завершено — и Билли достоин места в школе. Требуется доказательство, что все старания протагониста и его семьи (а также переживания зрителя) были не напрасны. Билли выступает перед комиссией, но поначалу точно теряет дар речи — он не может сказать, почему любит танцевать. В кульминации, после того как мальчик наконец находит нужные слова, ему сообщают, что он принят. Билли переезжает в Лондон. Затем в фильме возникает флеш-форвард: мы видим 25-летнего Билли, который танцует ведущую партию в балете «Лебединое озеро» и доказывает, что все было не зря.

Арка изменений показывает внешние перемены Билли — его успехи в качестве танцора — и внутренние, помогающие ему противостоять отцу, общественному мнению и тем установкам, которые существуют в шахтерском поселке, где он вырос. В первой половине второго акта Билли отступает, не показывается в балетном классе, думая, что у него ничего не получится и что он должен бросить занятия. Во второй половине акта Билли начинает отстаивать свою самобытность, он осознает свой талант и понимает, что им движет любовь к балету.

Преобразование мальчика становится возможным благодаря влиянию его учительницы, его друзей, Майкла и Дебби, а также его отца. В действительности он и отец взаимно влияют на перемены друг в друге. На преобразование Билли влияют и другие положительные и отрицательные факторы: фильм

о Фреде Астере убеждает мальчика, что мужчина может стать великим танцором; неприятные стороны жизни, которая ему не нравится (жизнь шахтеров), наравне с влиянием отца и миссис Уилкинсон заставляют его искать новые возможности для своего будущего. Преображающее влияние оказывает и привычное окружение Билли, которое выступает на контрасте с его увлечением балетом.

## ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

Прорабатывая образ главного героя, полезно начать с его арки изменений. Проанализируйте навыки и личностные особенности, которые понадобятся персонажу для достижения желаемой цели.

Подумайте, как протагонист может обрести эти навыки. Что потребует от него сюжет? Как другие персонажи помогут главному герою получить желаемое?

Спросите себя: просматривается ли в моей истории мировоззрение протагониста? Выражено ли оно в большей степени с помощью действий или при помощи диалогов? Смогут ли зрители ясно увидеть отношение моего героя к миру? Поймут ли зрители, что протагонист чувствует по поводу других персонажей и ситуации, в которой очутился? Ведет ли мировоззрение героя к определенным действиям?

Если вы хотите, чтобы ваш протагонист вызывал сочувствие зрителя, расширьте его эмоциональную палитру. Создайте целый букет чувств. Ваш герой на взводе, раздражен, разочарован? Испытывает удовольствие, радость, восторг? В опасной ситуации он парализован страхом или чувствует прилив адреналина?

Начните внимательно наблюдать за эмоциональными состояниями окружающих. Обратите внимание, как богат мир чувств. Найдите способы пойти дальше изображения банальных состояний вроде страха, гнева и страсти.

Присмотритесь к действиям своих персонажей. Они играют в истории активную или пассивную роль? Их действия помогают развивать сюжет, равно как и обрисовывают их характеры?

Одни персонажи любят тратить время впустую. Другие вяжут, читают, что-то коллекционируют. У кого-то есть вредные привычки. У кого-то — своеобразные особенности вроде желания «наманикюрить» все, что попадет на глаза: протереть пыль, отполировать дверную ручку, подпилить ногти. Такие детализированные действия помогут раскрыть ваших персонажей, сделать их характеры глубже и одновременно развить историю.

## Вопросы, которые помогут вам в работе над сценарием

- Не застрял ли я на изображении стереотипов? Не наделил ли я некоторых персонажей лишь одной особенностью, вместо того чтобы придать им многогранности?
- Как выглядит арка изменений протагониста? Дал ли я главному герою довольно времени для преображения? Правдоподобны ли эти перемены?
- Какие влияния извне способствуют переменам в главных героях? Есть ли у меня персонаж-катализатор? Есть ли в сюжете любовные отношения? Провоцирует ли перемены сама история?
- Сможет ли зритель ясно увидеть с помощью визуальных образов и действий, как сюжет и другие персонажи повлияли на преображение протагониста? Выражает ли это преображение тему истории?

## Упражнения. О чем стоит подумать

1. Посмотрите фильм, за роль в котором актер получил «Оскара». Как много граней в его персонаже вам удалось обнаружить?
2. Набросайте на бумаге биты преображения персонажа с сильной аркой изменений. Возьмите для этого Мелвина («Лучше не бывает»), Рокки Бальбоа («Рокки»), Дэниэла Ларуссо («Парень-каратист»), Майкла Дорси («Тутси») либо главного героя из вашего любимого фильма. Сколько



битов вы насчитали? Сколько людей поспособствовало этим переменам?

3. Проанализируйте фильм, в котором персонаж *мог бы* претерпеть мощные перемены, но этого не случилось. Для проработки подойдут следующие фильмы: «Беглец» (нас интересует Ричард Кимбл), «Миллионер из трущоб» (продумайте, как можно усилить арку изменений), «Чтец» или «Операция “Валькирия”». Во всех этих фильмах происходят значительные события, которые могли бы привести к мощному преобразению героев. Если бы эти перемены произошли, как бы они выглядели?

Уделяя внимание многоплановости и преобразению персонажей, вы создадите героев, которых зритель едва ли сможет забыть. Заострение внимания на этих компонентах поможет зрителю отождествить себя с вашими героями, а вам — добиться коммерческого успеха.

## ФУНКЦИИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Многие сценарии застревают на каком-то месте или выглядят довольно рыхлыми. Иногда это результат противоречивости сюжета или отсутствия структуры. Однако нередко проблема кроется в персонажах. Героев слишком много. Кажется, что они бесцельно бродят по сюжету или повторяют то, что уже делают другие. Персонажи начинают сталкиваться друг с другом и запутывают историю. А зритель не знает, за кем следовать.

Когда дело касается литературы, читатель может листать страницы туда и обратно, чтобы разобраться, кто есть кто и что к чему (и все-таки хороший писатель постарается не запутывать своих читателей). Но природа таких драматургических произведений, как кинофильм, театральная постановка, теле- и радиопередача, такова, что не может позволить зрителю и слушателю такую роскошь.

В двух- или трехчасовом фильме зритель в состоянии «переварить» весьма ограниченное число персонажей. Если их слишком много, голова идет кругом. Словно наблюдая за цирковым представлением сразу на трех аренах, зритель не знает, на чем сосредоточиться. Обычно позволительно ввести в сюжет шесть или семь основных героев, требующих особого внимания зрителя. Чаще всего он видит от трех до пяти героев. Среди них могут быть протагонист, антагонист, возлюбленный (возлюбленная) протагониста и пара других важных действующих лиц. Даже в таких «густонаселенных» фильмах, как «Великолепная семерка», «Семь самураев» (1954), «Магнолия», «Женщины» (1939), «Властелин колец», «Семейка Тененбаум», «Столкновение» (2004) и «Трафик» (2000), настоящим центром истории являются только

пять или семь персонажей. Даже в «Великолепной семерке» сюжет не фокусируется на *всех семи* героях.

Возникает вопрос: кого вырезать? У сценаристов всегда есть любимчики — особенные и запоминающиеся персонажи. К сожалению, «любимчик» — неподходящий критерий, когда решаешь, кого оставить. Обычно, если дело доходит до того, чтобы избавиться от лишних персонажей, стоит взглянуть на их функции.

Каждый герой должен играть в фильме значимую роль, вносить в сюжет нечто особенное. У каждого должна быть причина участвовать в происходящем. Персонаж может дать подсказку следователю, или быть любовью протагониста, или придавать истории оттенок мудрости, наделять ее глубиной, подчеркивать статус главного персонажа (обычно это делают телохранитель, помощник и другие).

Часто у персонажа бывает больше одной функции. Он может быть спутником протагониста, катализатором и доверенным лицом. В большинстве случаев одна и та же функция не делится между несколькими персонажами. Если сразу несколько героев выполняют одну функцию, эффект каждого из них теряется. Пять детективов, выполняющих работу одного детектива-протагониста, лишь умаляют значимость этого одного. Ни к чему трем людям делиться одной и той же информацией. Пять возлюбленных — перебор, если меньшее их число передаст тот же смысл. Повторяя один типаж в нескольких персонажах, сценарист рискует потерять экранное время и оставить нераскрытыми всех.

Функционально персонажи делятся на пять категорий: главные герои; второстепенные персонажи; персонажи, придающие фильму многоплановость; тематические персонажи, эпизодические персонажи.

## ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ

Главные герои «делают» действие. Именно они отвечают за развитие сюжета. Это их история. Они в центре событий. На них сосредоточен главный конфликт, и они настолько интересны, что держат внимание зрителя два или три часа без перерыва.

## Протагонист

Главное лицо сценария — *протагонист*. История, за которой следит зритель, — о нем. Именно за этим персонажем зритель следует, за него болеет, ему сочувствует, о нем волнуется. Зритель хочет, чтобы протагонист победил, достиг цели, осуществил мечту. Обычно зритель видит историю *его глазами*.

Почти всегда протагонист — положительная фигура, герой вроде Джеймса Бонда или Джейсона Борна. Это Эрин в «Эрин Брокович» и Роуз в «Титанике». Джон Макклейн в серии фильмов «Крепкий орешек», Бенджамин Баттон в «Загадочной истории Бенджамина Баттона», Аттикус Финч в фильме «Убить пересмешника». Это не значит, что он лишен недостатков. У протагониста должны быть отдельные черты, которые нам несимпатичны, и он должен принимать какие-то решения, с которыми зритель не согласен, — и все же этот персонаж продолжает удерживать внимание. За протагонистом в высшей степени интересно наблюдать. В большинстве случаев у зрителя не возникает сомнений, кто из действующих лиц протагонист, а если персонаж хорошо прописан и хорошо сыгран, фильм способен понравиться именно своим главным героем.

Случается, что протагонист — отрицательный персонаж, как в картинах «Заводной апельсин», «Таксист», «Здесь курят», «Нефть», «Амадей» и «Унесенные ветром». Фильмы, сделанные в жанре нуар, целиком построены на протагонистах с недостатками — отрицательных качеств у них не меньше, чем положительных. Такие герои могут не вызывать симпатии и сочувствия. Тем не менее они вовлекают зрителя в свою историю. И зритель видит происходящее их глазами.

## Антагонист

Для создания драматического конфликта всякому протагонисту нужно кого-то противопоставить. Данную функцию выполняет антагонист. В большинстве случаев это недобрый персонаж, злодей, который мешает протагонисту достичь цели, — одним

словом, плохой парень. Однако антагонист — необязательно отрицательный герой. Он всего лишь должен противодействовать главному герою. В «Амадее» протагонист — Сальери, антагонист — Моцарт, который для зрителя, несомненно, намного симпатичнее Сальери. В «Сомнении» зритель воспринимает историю глазами сестры Элоизы Бовье, протагониста. Но также она играет роль антагониста для отца Брендона Флинна, который не желает, чтобы его обвинили в аморальном поведении в отношении мальчика-алтарника. И отец Флинн, в свою очередь, ее антагонист. В фильме «Враг у ворот» зритель наблюдает аналогичное положение в дуэте «протагонист — антагонист»: снайперы на реке являются антагонистами друг для друга.

Иногда роль антагониста принадлежит группе людей — главным и (или) второстепенным персонажам, — которые хотят помешать протагонисту добиться своего. Это часть горожан в «Челюстях», привидения в «Охотниках за привидениями», одна группа потерпевших против другой группы в «Приключениях «Посейдона»», наркобароны в «Трафике», группа полицейских в «Столкновении» (2004) или команда соперника в фильмах о спорте («Вспоминая титанов», «Дублеры», «Каждое воскресенье»).

## Любовь протагониста

У протагониста часто есть возлюбленный или возлюбленная — персонаж, который делает более многогранным как главного героя, так и саму историю. Иногда любимый человек помогает протагонисту преобразиться. Иногда этот герой является одновременно персонажем-антиподом или тематическим персонажем. В «Бойцовском клубе» Марла олицетворяет собой некую стабильность, к которой стремится рассказчик. В «Красоте по-американски» юная чирлидерша — персонаж-катализатор, который мотивирует Лестера Бёрнема посещать тренажерный зал, выглядеть более привлекательным, серьезнее задуматься о том, чего он хочет от жизни, и пережить кризис среднего возраста. В «Титанике» Джек помогает Роуз посмотреть на жизнь открыто

и отказаться от простого следования правилам. В «Пиратах Карибского моря» Элизабет Суонн — главный объект желания Уилла Тернера. Джек Воробей оборачивает это в свою пользу.

## ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Протагонист не может сделать историю в одиночку. Нужны второстепенные персонажи, которые либо поддерживают его, либо находятся на противоположной стороне. Главному герою нужны люди, которые выслушают, посоветуют, помогут, подтолкнут, вытянут, поддержат, подпитают, поспорят и воодушевят.

### Персонаж-катализатор

Катализатором может выступать любой персонаж — главный, второстепенный и даже эпизодический, чья задача состоит в том, чтобы *провоцировать* события и *подталкивать* протагониста к действию. Миссис Робинсон в «Выпускнике» становится причиной, по которой завязывается весь сюжет, хотя она второстепенный персонаж. В фильме «Вики Кристина Барселона» Хуан Антонио — катализатор, который заставляет девушек влюбиться и разлюбить. В «Шестом чувстве» катализатором выступает эпизодический персонаж — молодой человек, стреляющий в Малкольма Кроу. В «Билли Эллиоте» учительница танцев приводит события в движение. В «Челюстях» персонаж-катализатор — акула.

Как я уже упоминала, катализатором могут выступать эпизодические персонажи. В «Беглеце» заключенный в автобусе, который начинает кашлять, а затем ударяет охранника, — катализатор аварии, а следовательно, и побега Ричарда Кимбла. Катализатором может стать эпизодический персонаж, который дает подсказку детективу, направив его тем самым по новому пути расследования.

Иногда персонаж-катализатор провоцирует преобразование протагониста. В этом случае катализатором бывает психотерапевт, родитель, друг, который спорит с протагонистом,

полицейский, который арестовывает протагониста, судья, который выносит приговор, меняющий всю жизнь главного героя.

Персонаж-катализатор есть почти в каждой истории. Любому протагонисту нужна помощь, чтобы ввязаться в историю и развивать ее. Создавая персонажей-катализаторов, важно сделать их активными, чтобы они запустили сюжет с помощью действия, а не диалога.

## Доверенное лицо

*Доверенное лицо*, или *конфидент*, — персонаж, практически всегда встречающийся в мировой драматургии, особенно в восхитительных английских комедиях XVIII века, где служанка оказывается той приближенной особой, кому героиня поверяет свои самые сокровенные секреты и темные тайны. Героиня рассказывает, в кого влюблена, делится страхами по поводу грядущей встречи, признается в ревности и разного рода опасениях. Вместе с той, кому доверяет, она рыдает, смеется и продумывает план, благодаря которому она окажется в объятиях возлюбленного.

В фильмах доверенное лицо — персонаж гораздо менее интересный. К сожалению, его ошибочно принимают за человека, которому протагонист *рассказывает* свои секреты. Отсюда сцены, полные болтовни.

Доверенное лицо часто используют для того, чтобы снабдить зрителя необходимой информацией. В результате сцены с участием этого персонажа, заполненные долгими поясняющими речами, увязают как в трясине, поскольку повествуют о том, что нелегко выразить драматическими средствами.

Однако доверенное лицо вовсе не обязано быть таким скучным. Подумайте о нем как о человеке, которому протагонист *открывает* себя. Это надежный персонаж, в присутствии которого главная героиня может излить душу, а главный герой — проявить слабость. Доверенное лицо дает возможность протагонисту кричать, плакать, смеяться, то есть всячески демонстрировать собственную уязвимость, — и таким образом открывать новые грани своего характера.

Доверенным лицом бывает партнер протагониста — и даже другой протагонист. В фильмах «Бутч Кэссиди и Сандэнс Кид», «Горбатая гора» и «Вспоминая титанов» главные герои являются доверенными лицами друг для друга. В «Молчании ягнят» Ганнибал Лектер (помимо всего прочего) играет роль доверенного лица Кларис Старлинг, которая рассказывает ему, как стала свидетелем забоя ягненка и какой след это оставило в ее душе.

Во многих телесериалах, таких как «Офис» и «Спасите меня», а также во множестве сериалов про врачей и детективов партнеры и коллеги при необходимости выступают доверенными лицами, хотя их главной функцией может быть развитие сюжета.

Некоторые актеры регулярно получают роли доверенных лиц. Например, Джоан Кьюсак часто появляется на экране в качестве подруги, в чью жилетку плачется главная героиня, с кем смеется до упаду и делится сокровенным («Сбежавшая невеста», «Фанатик» и «Деловая женщина»).

## ПЕРСОНАЖИ, ПРИДАЮЩИЕ ФИЛЬМУ МНОГОПЛАНОВСТЬ

Если фильм сделан с линейным сюжетом, когда протагонист достигает цели с небольшой помощью одного или двух персонажей-катализаторов, зритель быстро теряет интерес. В сценарии всегда должны быть персонажи, делающие историю и главных героев более многоплановыми. Однако это не означает, что такие персонажи сами должны изображаться многоплановыми, но благодаря их присутствию фильм становится богаче.

## Комический персонаж для контраста

Всем нам приходилось смотреть серьезные фильмы, в которых есть один забавный персонаж, разряжающий обстановку. Функция такого героя — развеселить, дать зрителям возможность снять напряжение. В «Звездных войнах» зрителя забавляют дроиды R2-D2 и C-3PO с их постоянной жалобой «Мы обречены» и Чубакка, которого принцесса Лея называет



своим половичком. В «Знаках» общее напряжение снижается комичными репликами Меррилл Хесс.

Если вы читали Шекспира, то наверняка помните, что в его даже самых серьезных пьесах обычно находится персонаж, который заставляет нас смеяться. Конечно, сразу на ум приходит Фальстаф из двухчастной хроники «Генрих IV». В «Макбете» это фарсовая сцена с болтливым и пьяным Привратником. В «Ромео и Джульетте» — кормилица. В «Короле Лире» — шут.

## Персонажи-антиподы

*Персонаж-антипод* помогает раскрыть образ протагониста, а иногда и второстепенного героя просто тем, что отличается от этих персонажей. Иногда для этого используют героев, принадлежащих разным расам: белый полицейский контрастирует с полицейским-индейцем, или детективом-латиноамериканцем, или чернокожим шефом полиции. Иногда создают контрастный фон, соединяя дылду с коротышкой, возвышенную и чрезвычайно трепетную девушку с девчонкой-сорванцом, храбреца с трусом. В истории о гомосексуалах должен быть задействован гетеросексуальный персонаж. Если история повествует о человеке с сомнительной репутацией, ему нужно противопоставить персонажа с непоколебимым авторитетом (как Карл Фокс в фильме «Уолл-стрит»). Персонажи-антиподы помогают зрителю обнаружить в образе протагониста такие тончайшие нюансы, которые сразу делают историю глубже и фактурнее.

Иногда в качестве антиподов выступают главные герои. Такие персонажи одинаково значимы в сценарии. В «Горбатой горе» Эннис Дел Мар противопоставлен Джеку Твисту. Их разделяет одно и то же желание, но на эмоциональном уровне эти двое справляются со своей страстью по-разному, потому что пришли к противоположным выводам о том, какое место должна занимать эта любовь в их жизнях. В фильме «Фрост против Никсона» чувство справедливости и собственного достоинства Фроста противопоставлено сомнительным этическим нормам Никсона. В «Сомнении» контраст строится на присутствии двух

героев-антиподов: строгой, принципиальной сестры Элоизы Бовье и доброй, отзывчивой сестры Джеймс.

## ТЕМАТИЧЕСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Четыре типа персонажей — персонажи-балансиры, персонажи-голоса, персонажи, выражающие точку зрения автора, и персонажи, выражающие точку зрения зрителя, — все они служат для того, чтобы донести до сознания зрителя тему фильма. Один или два типа подобных персонажей встречаются в любом фильме. Однако в кинолентах, сосредоточенных на одной теме — как, например, картины «Столкновение» (2004), «Сириана», «Дитя человеческое», — должны быть использованы сразу несколько типов тематических персонажей. Создатели этих кинопроизведений стремятся донести до зрителя одну важную определенную мысль. В этом случае движущая сила фильма — не увлеченность историей или восхищение героями, а одержимость идеей.

### Персонаж-балансир

Во многих фильмах, затрагивающих довольно сложные темы, один из персонажей обязательно должен служить балансиром. *Сбалансированный герой* представляет собой стабильный центр истории, именно на него возложена ответственность, чтобы тема фильма не искажалась и не была понята превратно. Если зритель сомневается, что именно хочет сказать автор, то ему, зрителю, следует обратить внимание на этого героя, который обосновывает тему, дает понять, что в ней особенно важно (именно то, что пытается донести до зрителя автор), который уравнивает мнения других персонажей, не столь уверенных в собственных позициях.

В «Маленькой мисс Счастье» мать Олив обосновывает историю, показывая зрителю, что на самом деле важно и имеет первостепенное значение. В «Человеке-пауке» эту роль играет дядя Питера Паркера. В мультфильме «Король Лев» — отец Симбы. В «Титанике» — Молли Браун. Если вы не уверены,

какие ценности провозглашаются в фильме, ищите сбалансированного персонажа.

Присутствие персонажа-балансира просто необходимо в некоторых фильмах, где существует опасность неверной трактовки. В фильмах, посвященных проблемам сексуальных меньшинств, гомосексуальных героев следует уравнивать гетеросексуальными персонажами. В противном случае фильм могут обвинить в однобокости. В «Филадельфии» эту функцию берет на себя жена Джо, ставящая под сомнение позицию мужа по отношению к гомосексуалам и больным СПИДом.

Сценарий, где прописаны яркие, занимающие важное место в сюжете отрицательные персонажи, принадлежащие национальным меньшинствам, требует обязательного присутствия хотя бы одного сбалансированного положительного персонажа, относящегося к тому же меньшинству. Картина «Цветы лиловые полей» подверглась критике за однобокость мужских персонажей, поскольку фильм диктовал категоричное отношение к чернокожим мужчинам.

## Персонаж-голос

Некоторых тематических персонажей используют для широкой интерпретации темы фильма, поскольку они освещают ее с разных точек зрения, помогая тем самым передать всю многослойность идеи. Таких персонажей называют голосами. В «Списке Шиндлера» Ицхак Штерн — голос ясности и пронительности, выражающий однозначное восприятие добра и зла. В «Сомнении» сестра Джеймс — голос сочувствия. В мультфильме «Король Лев» Муфаса — голос мудрости или истины. В «Разуме и чувствах» Элинора — голос разума, Марианна — голос чувства.

Хочу предупредить, что не следует воспринимать понятие «голос» буквально. Речь идет не о словоохотливых персонажах. На самом деле зритель узнает об их мировоззрении по их поступкам, их отношению к происходящему и лишь редко когда слышит от них отдельные реплики.

## Персонаж, выражающий авторскую точку зрения

Автор приступает к работе над сценарием, когда у него есть собственная точка зрения на какую-то проблему. Большинство авторов берутся за сценарии, поскольку желают донести до зрителя свои идеи — ведь у них уже сложились определенные жизненные принципы, сформировалась система ценностей, они могут отстаивать свои убеждения и предпочтения. Многие сценаристы хотят изменить окружающую жизнь к лучшему с помощью того, о чем пишут. По крайней мере они надеются, что рассказанные ими истории как-то повлияют на наш мир.

Каждый автор должен быть уверен, что в сценарии будет ясно отражена его личная точка зрения. Для этой цели сценаристы выбирают специальных персонажей. *Персонаж, выражающий авторскую точку зрения*, в сущности, представляет писательское альтер эго.

Зрителю не всегда важно знать, кто из персонажей выражает мнение автора. Однако если у вас как сценариста есть нечто особенное, что вы хотите изложить в своей работе, выберите героя, с которым отождествляете себя, — это может быть главный герой или второстепенный персонаж. Нередко таким героем становится тематический персонаж, поскольку авторское мнение часто является центральной идеей сценария. В «Чтеце» тематическим персонажем, одновременно передающим авторскую точку зрения, является профессор Роль — здравомыслящий и порядочный человек, которого автор наделил правом объяснять и обосновывать все повествование. В фильме «Фрост против Никсона» это, судя по всему, Дэвид Фрост.

Иногда этот тематический персонаж, выражающий авторскую точку зрения, становится крайне важным для всего повествования. Если вы работаете над сценарием со спорной или очень сложной многоплановой темой, в которой нет четкого разделения на правых и виноватых, плохих и хороших, зрителю необходимо помочь в интерпретации этой темы, чтобы он смог проникнуть в суть вашего послания.

Когда-то я работала над художественным фильмом о войне и насилии. *Складывалось впечатление*, будто сценарист признавал

ужасы войны, считая их уместными и оправданными. Тогда я попросила его сформулировать свою точку зрения, и мне стало ясно, что взгляд на насилие, выраженный в сценарии, и собственное мнение сценариста резко не совпадают. Я предложила ему тщательно проработать свои убеждения и сделать их убеждениями протагониста, чтобы они отразились в его финальном поступке, — пусть зритель поймет, что произошло преобразование протагониста и он пришел к определенному жизненному решению. В результате сценарист переписал конец своей истории, в котором главный герой выражал авторскую точку зрения: насилие не решит проблем человечества. Согласитесь, эта позиция стоила того, чтобы заявить о ней миру. Сценарист не стал прибегать к помощи длинных монологов, а просто показал, что его главный герой отказался от насилия в этой жизни и выбрал другой путь.

## Персонаж, выражающий точку зрения зрителя

Иногда сценарии посвящены фантастическим темам: сверхъестественному, НЛО, парапсихологии, реинкарнации. Во многих случаях хотя бы часть зрительской аудитории относится к содержанию таких фильмов весьма скептически. Чтобы подобные темы имели успех, важно выбрать *персонаж, который представляет точку зрения зрителя*. Возможно, это будет персонаж-скептик, выражающий примерно то, о чем подумал в самом начале фильма любой здравомыслящий зритель. По мере того как данный персонаж преображается, постепенно начиная верить в происходящее, маловер-зритель проходит этот путь вместе с ним, тоже понемногу меняя свое отношение к событиям фильма. Это не означает, что увиденное заставит зрителя уверовать в сверхъестественное. Но поможет хотя бы на время просмотра отложить все сомнения в сторону и насладиться хорошим фильмом: отождествить себя с персонажем-скептиком и с интересом следить за тем, как развивается история.

По автобиографической книге Ширли Маклейн *Out on a Limb* («В опасных условиях») в 1987 году сделали мини-сериал

«На краю». Фильм рассказывал о внутренних поисках Ширли, ее духовном преображении и обретении веры в реинкарнацию. Поскольку многие зрители едва ли смогли отнестись к этому серьезно, в истории фигурировали персонажи, выражающие разные точки зрения. Какого бы мнения ни придерживался любой из зрителей, как минимум один из героев сериала выражал его точку зрения. Часть публики могла отождествлять себя с персонажами, которые глубоко верили в реинкарнацию, другая часть — с героями, считавшими это полной ерундой. И у каждого зрителя была возможность изменить свое отношение к теме, отождествив себя с Ширли Маклейн.

Всякий раз, когда вы работаете над темой, которая потребует от зрителя хотя бы на время оставить свой скепсис, постарайтесь создать героев, выражающих разные предположительные точки зрения публики. Это необходимо сделать, чтобы привлечь внимание зрительской аудитории, чтобы любой зритель с любым взглядом на жизнь мог почувствовать, что его позицию уважают, и мог бы ассоциировать себя с персонажем, разделяющим его мнение.

## ЭПИЗОДИЧЕСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

### Персонажи, придающие вес и значимость главным героям

Такие персонажи играют незначительные роли: они существуют лишь ради того, чтобы подчеркнуть престиж, власть и статус протагониста и (или) антагониста. Это может быть телохранитель, секретарь, помощник, правая рука, то есть персонаж, который одним своим присутствием дает зрителю понять, кто здесь хозяин. Сколько подобных персонажей понадобится включить в сценарий, зависит от силы и статуса вашего главного героя.

Большинство влиятельных людей, в том числе и злодеи, окружают себя одним или парой телохранителей, сюда же можно присоединить водителя, а иногда и помощника. Но будьте осторожны: если вы вводите в сюжет слишком много эпизодических

персонажей, то получаете обратный эффект. У зрителя складывается впечатление беспорядочной толпы, а не организованного сомкнутого строя нужных действующих лиц. Если вы опасаетесь избытка персонажей, создайте одного со многими функциями. Например, сделайте телохранителя доверенным лицом. Преданный сотрудник может стать катализатором, который продвигает историю к завершению.

Иногда важно сконцентрировать особое внимание на конкретном эпизодическом персонаже внутри группы, придающей вес и значимость. Этого можно добиться, создав моментально узнаваемые характеристики для одного или двух персонажей. Остальных участников группы держите в тени, оставляя их безымянными и обезличенными. Узнаваемый персонаж должен выделяться необычно большим ростом или весом, он может отличаться своей этнической принадлежностью или какими-то другими уникальными чертами. Если центральному злодею потребуется иметь за спиной целое скопище обслуги — чтобы никто не смел усомниться в его силе, — дайте ему пять или десять здоровяков, но одного или двоих выдвиньте на первый план.

Неважно, сколько функций выполняет эпизодический персонаж в сценарии, — важно, чтобы у него было определенное место в истории и задачи, которым он должен соответствовать. Прояснение функций одного эпизодического персонажа способно сделать историю более сфокусированной, сблечь действующих лиц, которых вы уже хотели выкинуть из сценария, подсказать, от каких персонажей следует избавиться. Этот подход спас множество сценариев, которые казались запутанными и захлавленными, но получили новую жизнь благодаря анализу функций эпизодических персонажей.

## РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ФУНКЦИЙ СРЕДИ ПЕРСОНАЖЕЙ ФИЛЬМА «МАЛЕНЬКАЯ МИСС СЧАСТЬЕ»

Когда дело доходит до «густонаселенного» фильма, трудно определить, сколько персонажей стоит оставить и какими функциями нужно их наделить. Давайте рассмотрим ключевых героев

«Маленькой мисс Счастье» и проанализируем, у каждого ли из этих персонажей есть причина находиться в сюжете и каждый ли привносит в фильм нечто важное.

Олив — *протагонист*, поскольку история о ней. Мы знакомимся бегло с жизнью других действующих лиц, однако основной сюжет сосредоточен на Олив, которая должна попасть на конкурс красоты. Однако эта история еще о мечтах, желаниях, семье, любви. Каждому герою фильма есть что поведать об этих ценностях — с положительной или отрицательной стороны.

Главная героиня живет мечтой об участии в конкурсе красоты. Вокруг Олив выстраивается весь сюжет. В финале она узнаёт, что есть вещи намного важнее — семья, будущие возможности, безоговорочная любовь и ее собственная личность.

Ричард, отец главной героини, — *персонаж-катализатор*. Когда требуется новое решение, или толчок к действию, или целеустремленная активность, Ричард выступает на первый план. Он решает, что семья всем составом отправится на конкурс, что выкрадут тело деда из больницы, что не сдадутся, когда, казалось бы, уже все потеряно, и что будут танцевать вместе с Олив на сцене. У Ричарда есть собственная мечта: издать книгу и читать лекции о самомотивации перед большой аудиторией. Правда, мечта от него ускользает. Несмотря на всю решимость Ричарда, обстоятельства складываются не в его пользу.

Дед — *персонаж-голос*, он воодушевляет и поддерживает Олив. И хотя дед явно не обременен хорошим образованием, именно он становится наставником Олив и помогает ей подготовить оригинальное выступление для конкурса. Кроме того, дед поддерживает Ричарда, когда его договоренность о публикации книги срывается: «Ричард, как бы там ни было, ты попытался сделать что-то сам, большинство людей даже на это неспособны... Ты испытал судьбу, а для этого нужно мужество. Я горжусь тобой». Дед стремится исполнить мечту Олив о конкурсе, но сам живет в собственной стране грез — он героиневый наркоман. Умирает дед от передозировки.

Дуэйн — *персонаж-антипод*. В то время как Олив полна жизни, стремится к свершениям, следует за своей мечтой, Дуэйн



замыкается в себе и ждет, когда что-либо произойдет само собой. У него тоже есть мечта — стать летчиком-испытателем, — но вместо того чтобы что-то делать ради своей цели, он дает обет молчания. Дуэйн ни в чем не хочет участвовать — даже в чем-то важном. Он надеется, что мечта волшебным образом осуществится. Он представляет собой полную противоположность Олив, которая для получения желаемого старается изо всех сил.

Фрэнк тоже *персонаж-антипод*. Жизнь ему настолько безынтересна, что он готов с ней покончить. В начале фильма для него все сводится к страданию, которое ему причинил бросивший его любовник, однако по ходу сюжета Фрэнк преобразается, поскольку осознает, что в его жизни есть семья и любовь близких. Его поведение противопоставлено как поведению Дуэйна, так и решительным действиям Олив, Ричарда и Шерил.

Все члены семьи, кроме Шерил — матери Олив, — живут какой-то мечтой. Шерил — *тематический персонаж*, именно она выражает в фильме безоговорочную любовь. Никто не остается без участия Шерил: ни Олив («Можно попытаться снова в следующем году»), ни молчун Дуэйн, ни муж со своей мечтой, ни брат, ни даже дед («Дорогая, душа дедушки сейчас на небесах. Он рядом с Богом. Хорошо?»). Никто не испытывает недостатка в ее любви. Шерил не изображается как типичная идеальная мать — сентиментальная и желающая всех накормить. Например, она не может бросить курить и не слишком заботится о приготовлении обеда, предпочитая покупать готовых жареных цыплят. Но Шерил олицетворяет всепрощающую безусловную семейную любовь. Если мы еще сомневались, о чем эта история, то Шерил нам все открыла: тема фильма заключается в том, что мечты важны, но победа не самое главное, потому что самое главное в жизни — это любовь.

## ПРОБЛЕМЫ С ФУНКЦИЯМИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Некоторые фильмы критикуют за избыток действующих лиц. Обилие персонажей может перегружать зрителя, мешать ему следить за историей. Это становится проблемой любого

масштабного фильма, который не в состоянии обойтись без множества персонажей. Однако зрителю нужно знать, кто из героев особенно важен и что привносят в историю ключевые фигуры. Поэтому сценарист, создавая фон из персонажей, придающих фильму фактурность, обязан помнить о зрителе и помогать ему сохранять заинтересованность по ходу всего сюжета.

Только подумайте, в скольких вещах нужно разобраться зрителю за первые 20 минут фильма. Персонажи представлены — необходимо запомнить их имена, научиться быстро отличать их по внешности и понять, какую роль каждый из них играет в сюжете.

Пока вы пишете текст сценария, редактируете его, определяете, кто и что фигурирует в центре сюжета, определяете функции героев, вам придется сокращать количество персонажей, объединять нескольких в одном персонаже и оттачивать их образы. Когда сценарий уходит в производство, это уже становится проблемой кастинга.

Такие фильмы, как «Взвод», «Ганди», «Столкновение» (2004) и «Миллионер из трущоб», требуют множества действующих лиц. Главных героев нужно представить на фоне второстепенных, создающих пространство фильма. Обычно эта проблема решается с помощью кастинга — через скрупулезное распределение ролей.

Когда в фильм вводится большое число действующих лиц, полезно найти способы быстро дифференцировать персонажи, чтобы зритель мог мгновенно узнавать каждого из них. Легче всего персонаж запоминается по гендерной и (или) расовой принадлежности. Использование персонажей, принадлежащих разным этническим группам, раздвигает рамки киноконтекста. В мире живут не только афроамериканцы, латиноамериканцы и азиаты. И не все принадлежат к белой (европеоидной) расе. Сценарист может разнообразить этнический фон фильма, тем самым он расширяет представление зрителя о мировой демографии. Но не следует забывать, что тот же зритель должен за доли секунды суметь запомнить и научиться распознавать всех действующих лиц. И в этом ему необходимо помочь. Иногда сценаристы спрашивают: «Разве это не зависит от директора по кастингу?» Нет. Директор по подбору актерского состава

приглашает актеров, которые соответствуют описанию роли. Если вы написали: «азиаты-наркоманы» («Гарольд и Кумар уходят в отрыв»), или «афроамериканец-адвокат» («Филадельфия»), или «индеец-механик» («Фарго»), — то директор по кастингу будет рассматривать актеров, подходящих под эти характеристики.

Персонажи могут стать узнаваемыми благодаря своему весу («Что гложет Гилберта Грэппа», «Чак и Ларри. Пожарная свадьба»), или росту, или таким внешним признакам, как татуировки или какое-то увечье (хромота Болтуна в «Подозрительных лицах»).

Итак, автор должен проработать все причины, по которым каждый персонаж становится необходим данному сценарию. Чтобы зритель оставался вовлеченным в происходящее на экране, сценарист должен быстро сориентировать его, о чем этот фильм, какой герой в нем особенно важен и почему.

## ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

Всегда трудно выбросить из сценария или переделать персонаж, который вы полюбили. И все-таки работа над текстом порой заставляет вас быть беспощадным. Редактируя сценарий, чтобы пересмотреть все функции героев, часто приходится отказываться от какого-нибудь любимого персонажа или комбинировать его с другим действующим лицом.

## Вопросы, которые помогут вам в работе над сценарием

- Приступив к редакции, могу ли я назвать основные функции всех моих персонажей? Все ли персонажи наделены функциями?
- Кто мой протагонист? Стимулирует ли он развитие действия? Достигает ли цели в кульминации?
- Если у меня несколько протагонистов, равны ли они между собой или на одном из них сосредоточено больше внимания, чем на другом?
- Кто мой антагонист? Кто или что противостоит моему протагонисту? Если это несколько персонажей или

- ситуаций — который или которая важнее? Проходит ли мой антагонист от начала до конца сценария?
- Есть ли у меня персонаж — доверенное лицо? Если есть, что представляют собой сцены, в которых протагонист доверяется этому персонажу, — они переполнены диалогами или мне удалось найти способ показывать, а не рассказывать?
  - Не делают ли несколько моих персонажей одну функцию? Если делают, кого можно выбросить из сценария, или, может быть, соединить их в один образ?
  - Осталась ли какая-то важная функция, которую не выполняет ни один персонаж? Может быть, мне требуется еще один персонаж-катализатор? Или зрителям трудно будет понять идею фильма без тематического персонажа?
  - Получает ли протагонист помощь от второстепенных героев? Действительно ли они поддерживают главного героя или попросту бродят поблизости?
  - Есть ли у меня персонаж, который выражает мою точку зрения? Если есть, можно ли сказать, что он представляет мою точку зрения с помощью действий? Или он слишком болтлив? Помогает ли моя точка зрения пролить больший свет на всю историю? Или мое мнение лишь декларация?
  - Не оставляет ли материал, с которым я работаю, возможностей для неверных толкований? Если так, включил ли я в сюжет хотя бы один персонаж-балансир, чтобы не быть понятым превратно?
  - Есть ли в моем сценарии ирония? Есть ли хотя бы одно действующее лицо, которое разряжает обстановку смехом? Использую ли я юмор, чтобы ослабить напряжение, или чтобы придать больше оптимизма, или чтобы просто доставить удовольствие зрителю?
  - На скольких персонажах держится мой сюжет? Не будет ли зрителю трудно запоминать и отслеживать семь сюжетных линий? Кого из персонажей я могу выбросить из сценария, чтобы зрителю было легче следить за развитием сюжета и его многообразными сквозными линиями?

- Достаточно ли ясно, кто в моем сценарии протагонист, а кто антагонист? Если антагонистов несколько, выделяется ли один из них больше на фоне остальных?
- Кто мои второстепенные герои? Что они привносят в историю? Если у меня есть действующие лица, выражающие тему фильма, наделил ли я их дополнительными функциями, чтобы они не стали только декларирующими персонажами?
- Есть ли у меня персонажи-катализаторы, которые помогают развивать события?
- Если несколько героев выполняют одну и ту же функцию, могу ли я скомбинировать одних с другими?
- Не упускаю ли я какую-нибудь функцию персонажа, которая нужна в моей истории?

## Упражнения. О чем стоит подумать

1. Многие фильмы провалились в прокате, потому что в них было слишком много персонажей без четких функций. Крепкий сценарий всегда чист, четок и логичен. Персонажи появляются, чтобы выполнять определенные функции, и у каждого из них есть причина быть частью истории. Проанализируйте несколько фильмов с большим количеством персонажей. Легко ли уследить за всеми? Что сделал сценарист, чтобы помочь вам отличать одного героя от другого? Что функция каждого персонажа приносит в историю? Все ли персонажи были необходимы? Не мешало ли скомбинировать некоторых героев?
2. Подумайте, какие персонажи из выбранных вами фильмов несли сюжетную функцию, а какие помогали разобраться в теме.
3. Пересмотрите фильм, который считаете очень сильным. Определите функции всех персонажей.

## РАЗМЫШЛЕНИЯ НА ТЕМУ. СЦЕНАРИСТ ПОЛ ХАГГИС — О СЕБЕ И СВОЕЙ РАБОТЕ

Пол Хаггис пришел в киноиндустрию в начале 1970-х годов. Начал он со сценариев как для телевизионных, так и для художественных фильмов. Он единственный сценарист, чьи фильмы заслужили премию «Оскар» в номинации «Лучший фильм года» две церемонии подряд: в 2005 году — «Малышка на миллион», в 2006 году — «Столкновение». Он единственный сценарист, номинировавшийся на «Оскар» три года подряд — «Малышка на миллион», «Столкновение» и «Письма с Иводзимы». За сериал «Тридцать-с-чем-то» Пол Хаггис в 1987 году получил две премии «Эмми»: в номинациях «Лучший драматический сериал» и «Лучший сценарий драматического сериала». Жанры, в которых Пол Хаггис создает сценарии, многообразны: от ситкомов («Кто здесь босс?», «Различные ходы») и драматических сериалов («Тридцать-с-чем-то» и «Легкие улицы») до кинофильма о боксе («Малышка на миллион») и военных картин («Флаги наших отцов», «Письма с Иводзимы», «В долине Эла»). Он писал сценарии к приключенческим боевикам, среди которых два фильма о Джеймсе Бонде: «Казино “Рояль”» (2006) и «Квант милосердия». Пол Хаггис успешно работает в киноиндустрии уже более трех десятилетий.

Ему понадобилось три года, два месяца и десять дней, чтобы продать свой первый сценарий.

## Начало

Я начал писать еще в детстве. Большинство детей что-нибудь пишет. И все мы считаем, что наши дети необычайно талантливы в том, что они делают. Уверен, мои родители думали так же. Но я не был талантливым. Они ошибались. Помню, как в классе пятом я сдал сочинение, и учительница — прекрасная женщина, монахиня — поставила за него высший балл и сказала: «У тебя это хорошо получается». Тот случай имел большие последствия. Я подумал: «Ух ты. Я в чем-то хорош. Надо писать больше». И с тех пор я много писал. В подростковом возрасте я взялся писать пьесы — чрезвычайно плохие пьесы — и начал ставить их. Это и доказывает, что они были совсем плохи. Потом уже дело дошло до Голливуда и плохих ситкомов.

Мой отец всегда любил театр. Он нашел старую выжженную баптистскую церковь — совсем маленькую — и купил ее. Вместе мы ее отреставрировали и превратили в театр на 99 мест. Отец разорился на этом деле, но мы замечательно проводили время.

Я любил кино и поэтому начал показывать фильмы в нашем маленьком театре. Установил небольшой экран, проектор с 16-миллиметровой киноплёнкой и крутил фильмы, которые сам хотел посмотреть. По воскресеньям — в полночь, по субботам — в два часа и в семь вечера. Я показал «Персону», «На последнем дыхании» и все те волшебные европейские фильмы, которые невозможно было посмотреть в нашем городе. Меня интересовали картины Антониони, Коста-Гавраса и даже некоторые классические ленты Хичкока, которые раньше мне не доводилось видеть. Словом, я многому научился, заказывая фильмы и просматривая их.

Потом я изучал фотографию, провел год в местном колледже, прошел кинематографические курсы. Я действительно хотел делать фильмы. Но просто не знал, как за это взяться, пока отец не предложил мне переехать в Голливуд, потому что в Канаде, где я жил, было трудно заниматься

кинопроизводством, если только ты не из таких городов, как Ванкувер и Монреаль. Я не имел связи ни с тем ни с другим. Я родился в провинции Онтарио, в маленьком городке под названием Лондон.

Когда мне было двадцать два, я переехал в Голливуд.

## Подготовка

В Канаде, до переезда, я пытался, но безуспешно писать сценарии к художественным и телевизионным фильмам. Написал пару пробных телевизионных сценариев и взялся за фильм. Но это ни к чему не привело. Так что я перебрался в Голливуд, а мои родители первый год высылали мне по сотне долларов в неделю, что было огромным подспорьем. Потом я работал грузчиком мебели, а моя жена — официанткой. У нас сразу появился ребенок, так что было нелегко. Но мы как-то справились.

Чтобы добиться успеха, потребовалось время. Много времени. Отец сказал, что прошло три года, два месяца и десять дней, прежде чем я продал свой первый сценарий. Думаю, примерно так и есть. Все это время я писал сценарии с надеждой продать их в будущем. Кажется, я написал два сценария к художественным фильмам и около шести — к телевизионным.

Я проходил много курсов для сценаристов — все, какие мог найти. Там, где я жил, находился колледж Sherwood Oaks Experimental Film School. В нем я прошел два курса, обучающих созданию комедийных сценариев, и учился вместе с Дэнни Саймоном. Всякий раз я знакомился с разными людьми, с другими студентами. И это очень помогло. С их помощью я обрстал связями и находил деловых партнеров — в итоге это привело к настоящему успеху.

Все это время я копил знакомства, писал письма, отправлял свои работы продюсерам. Я не продал ни одного сценария к художественному или телевизионному фильму, однако получил работу, основанную на них.



Полагаю, первое, что я продал, — сценарий к канадскому ситкому. Если вы канадец, живущий в Америке, считайте, вы своего добились — и не так уж важно, доводилось ли вам что-либо написать или продать написанное. Словом, я был голливудским сценаристом просто потому, что жил в Глендейле, рядом с Голливудом. Таким образом, я взял и написал сценарии к нескольким эпизодам телешоу в Торонто. А следующей настоящей работой стало создание сценариев к мультфильмам.

Я встретился с Майклом Морером, который писал для мультфильмов как фрилансер. Мы объединились. Написали пару пробных сценариев, и нам поручили создание всех эпизодов сериала, который длился всего год. А в следующем году мы написали «Скуби-Ду», «Богатенького Ричи» и много другого.

В те времена я таскался повсюду и искал, искал, искал. Наконец я нашел агента, который взялся со мной работать. С ним я не слишком далеко ушел, но он научил меня подавать заявки. Мы договаривались отправить заявку на подготовку сценария для телешоу, я приходил домой и за неделю набрасывал 20 идей или около того. Примерно шести из них мы придавали законченную форму, остальные были в виде набросков. Обычно к тому времени, когда мы подавали заявку, вакансии уже была закрыта. Я проделывал такое десятки раз, прежде чем получал работу.

## Писательский процесс

Чаще всего приходилось писать по ночам, потому что утром я грузил мебель. У меня был неполный рабочий день, я брался за работу, когда она была, если требовались дополнительные руки. Обычно это происходило в течение дня. Я писал каждую свободную минуту. Конечно, у меня еще был маленький ребенок, а потому приходилось нелегко. Я писал, когда не занимался дочерью.

Я делал все, чтобы писать каждый день. Неважно даже, как долго. Главное, каждый божий день — как правило, шесть дней в неделю, хотя поначалу, наверное, семь. Я писал, когда не работал. Даже если я возвращался с работы в десять вечера, а утром снова приходилось вставать на работу, я все равно писал — пусть какие-нибудь полчаса. Я знал, что если не делать этого, я ничего не добьюсь и не стану писать лучше. Поэтому я просто писал ежедневно. И сейчас я придерживаюсь того же подхода. Всякий день, когда я не пишу, я испытываю чувство вины.

Создавая сценарий к художественному фильму, я набрасываю множество кусочков истории, пока не почувствую, что доволен результатом. Обычно набираю на компьютере, а затем переношу на карточки. Иногда мне помогает дочь. Она записывает на карточки, а я потом двигаю их и так и этак, пока не получается что-то стоящее. В конечном счете выстроенные в определенном порядке карточки становятся основой для плана.

## Поиск идей

Я провожу массу времени в поисках идей. Это выводит из равновесия, потому что идеи не появляются по щелчку. Когда приходит интересная мысль и я загораюсь ею, стараюсь писать как минимум по пять-шесть часов в день, раскрывая детали истории. А затем прячусь где-нибудь ото всех. Уезжаю в Нью-Йорк, иногда в Рим. Или ловлю любую возможность скрыться с глаз долой в местной кофейне. Обычно начинаю около десяти утра и пишу до пяти дня.

Стараюсь много читать. Читаю все. Или разговариваю с людьми. Или сажусь и думаю о том, что меня волнует. Жаль, у меня нет большого списка интересующих меня вещей — я бы зарылся в него прямо сейчас.

Конечно, у меня бывают заказы, и мне это нравится. Но я всегда нахожусь в поисках следующей страсти — истории, которая зажжет во мне огонь.

## Телевидение или кино

Я писал для телевидения многие-многие годы — 20 лет или больше, — и все это время мне говорили: «Знаешь, тебе стоит писать сценарии фильмов». Сомневаюсь, что это был комплимент. Отчасти это говорили, чтобы избавиться от меня, потому что я сильно докучал. Но я так и не знаю, научился ли писать для телевидения, хотя долго зарабатывал на этом хорошие деньги. Это особенное ремесло. Я его обожаю. Действительно обожаю. И люблю телевидение само по себе. Просто не уверен, что стал профи в этом деле, потому что мне свойственна многословность, а телевидение требует емких формулировок.

Работая над телесценариями, я многому научился: структурировать, придавать сцене драматизма, не развивая ее до бесконечности. Мне нравилось, что у тебя есть только страница или две, чтобы привести своего персонажа из точки А в точку Б. Никаких шести страниц, например, — и это очень дисциплинирует. Ты становишься либо хорошим сценаристом, либо халтурщиком. Мне нравилось преодолевать эту трудность. Не знаю, получалось ли у меня, но мне нравились трудные задачи.

## Писательские трудности

Некоторые истории получаются довольно просто. Я написал сценарий к «Столкновению» очень легко и очень быстро. Однажды вечером я придумал сюжет. Начал писать в два часа ночи и закончил к десяти утра. У меня было понимание всех персонажей — по крайней мере, связей между ними.

После этого я целый год посвятил поискам. Читал все, что мог достать. По возможности брал интервью. И написал «Малышку на миллион». Я пригласил своего друга Бобби Мореско отредактировать сценарий и посоветовать мне что-нибудь. Мне не хотелось сидеть в одиночестве и писать еще целый год, поэтому я поинтересовался, не хочет ли Бобби

сделать следующий проект вместе со мной, — и я дал ему свой план «Столкновения» на 25 страницах. Он сказал: «Это ведь не художественный фильм?» И я ответил: «Не знаю. Думаю, мог бы быть». А затем в течение двух недель мы написали сценарий, основываясь на этом плане. Мы устроили читку, послушали мнение актеров, написали второй черновик еще за две недели — и готово. Работа сделана. Я никогда еще не писал так быстро. Полагаю, это потому, что я по-настоящему жил моими персонажами — я знал их, и личный опыт стал частью работы.

Мне потребовался год, чтобы написать «В долине Эла», и столько же для «Малышки на миллион». Первый сценарий основан на реальных событиях, второй состоит из коротких историй. Можно подумать, что подобные вещи писать легче, но нет. Работа над обоими шла тяжело.

А вот сценарий «Казино “Рояль”» дался легко. На самом деле, я написал его задом наперед. Помню, ко мне обратились продюсеры и режиссер — я тогда был в Италии. Я прочитал их вариант сценария и понял, что в нем масса недоработок. Особенно трудным был третий акт. Насколько я помню, он довольно точно повторял книгу. В третьем акте Бонд и Веспер приплыли в Венецию. Бонд отправился в магазин, а когда вернулся в отель, обнаружил, что Веспер вскрыла себе вены и умерла. Она оставила записку: «Посмотри телевизор». Бонд сел и смотрел телевизор на нескольких страницах сценария. Веспер призналась в произошедшем и призвала Бонда поймать злодея, с которым зритель не был знаком прежде и который в тот момент находился в банке. Бонд отправился за антагонистом, проследовал за ним в дом на воде с ненадежным основанием, а когда очутился внутри, дом начал тонуть. Бонд наконец схватил злодея и убил его.

Я сказал: «В этом сценарии несколько огрехов, но лишь один непростительный. Тут нет третьего акта. Хотите, напишу его?» Они ответили, что хотят. Я сказал: «Хорошо. Вот что я думаю... Не знаю, как я это сделаю, но Веспер должна оказаться в этом тонущем доме. Бонд будет желать ее смерти, но в итоге решит спасти. Однако Веспер захочет совершить

самоубийство, и ему не удастся ей помешать». Они ответили: «Как ты планируешь этого добиться?» Я сказал: «Не знаю. Идите».

Я написал третий акт — 30 страниц или около того — и отправил продюсерам и режиссеру. Им понравилось. Так что я вернулся назад и переписал второй акт. В предыдущем черновике уже было немало хороших фрагментов, в том числе сцены игры в покер, — я их использовал. Затем, когда я собирался запускать пилотный эпизод моего телевизионного проекта, они спросили: «А что насчет первого акта?» — «Мне нужно запустить пилот!» — возразил я. Я поторопил создание пилотной версии и написал первый акт. Разобравшись с пилотом, быстро пробежался по всему сценарию — и на этом все. Пришлось создавать сценарий с конца, но я понял, что это замечательный подход, потому что так ты знаешь, к чему все идет.

Работать над этим проектом было интересно, потому что я большой фанат Бонда, правда, на тот момент уже несколько лет не смотрел бондиану. Мне нравились старые фильмы о Бонде. Я с удовольствием занялся преобразованием архетипических персонажей, перенося их в современные реалии и наблюдая за борьбой между старым и новым.

Работу над сценарием «Казино “Рояль”» я начал с простых вопросов о Бонде. Например: каково это — быть убийцей? Я сомневаюсь, что такой персонаж станет стрелять из оптического оружия, которым поразит человека в другом конце помещения, а потом скажет какую-нибудь самодовольную фразочку. Я не верю, что это и есть образ убийцы. Ему, скорее, захочется увидеть кровь на своих руках, убив противника ножом. Мы знаем, что у Бонда множество специальных приспособлений, для его работы задействованы всевозможные реверсивные технологии. Мы знаем, где окажется герой, потому что видели фильмы о нем. Но как он там окажется? Его душа полна рубцов.

Затем я спросил себя: «Какую роль во всем сыграет эта женщина?» Если вы помните первую сцену в поезде, героиня приходит, чтобы поговорить о деньгах. Что ж, допустим.

В этой сцене мы должны показать, как эти двое влюбляются друг в друга. Тогда я задумался: чего люди хотят в отношениях? Думаю, хотят, чтобы их видели насквозь. Все мы носим броню и желаем, чтобы кто-то пробил ее, увидел, что прячется за маской, и принял это.

«Хорошо, — подумал я, — тогда начну с игры». Бонд очень хорош в играх. Он шпион. Он должен неплохо читать людей. Поэтому я заставил Бонда раскусить Веспер и в точности рассказать ей, кто она такая. Затем настала ее очередь — она тоже рассказала Бонду, каков он. В конце она интересуется: «Как ваше жаркое?» Он отвечает: «Вкусно. Но барашка жалко». Потом он уходит, думая: «Кто, черт возьми, эта женщина?» И она уходит с той же мыслью: «Кто этот мужчина?» И поскольку в подобном фильме у вас есть ровно столько времени, сколько дано, вы обязаны беспрестанно двигать сюжет. Вы не можете просто остановиться, чтобы развить отношения в длиннющей сцене. Сцены должны работать и толкать сюжет вперед.

## Совет сценаристам

Я люблю писать. Точка. Я люблю создавать персонажей, и мне неважно, комедия это или драма, триллер или детектив. Мне просто нравится рассказывать хорошие истории, и я буду рассказывать их так, как могу. Я хочу рискнуть и написать что-то со смыслом, хочу рискнуть и спрятать этот смысл, а один из способов сделать это — зашифровать смысл в самом жанре.

Новоиспеченным сценаристам я сказал бы так: «Пишите о том, к чему пылаете. Не слушайте агентов. Не слушайте друзей, которые говорят, что киностудии ищут то, а актеры — вот это. Не слушайте их. Вы только потеряете время!» Я потерял многие годы в подобной погоне. «Columbia ищет сюжеты про привидения!» — и я потратил долгие месяцы, сочиняя истории о призраках. А они не знали, чего ищут. Я упустил много времени и добился успеха уже очень

поздно, когда решил написать «Столкновение» и «Малышку на миллион», — потому что эти истории по-настоящему волновали меня. Потребовалось четыре с половиной года, чтобы продать их. Но они проданы. И они вышли на экраны. Я добивался успеха только тогда, когда брался за то, что меня действительно вдохновляло.

Я постоянно размышляю о том, как мне найти хорошую идею для следующего сюжета. Вот что преследует меня — страх, что я не придумаю больше никакой стоящей истории. Или найду классную идею, но не буду знать, как ее передать. Успех невозможно планировать. Ваши фильмы либо покорят сердца, либо провалятся в прокате — и часто это не имеет никакого отношения к качеству сценария. Вы просто должны продолжать писать лучшую историю, на какую способны. Если вы к тому же продюсер или режиссер — прекрасно. Если нет, вы отдаете свое детище и молитесь богам, что с ним будут хорошо обращаться.

# БЛАГОДАРНОСТИ

Премного благодарю моих издателей Гвен Фелдман и Джима Фокса за согласие выпустить третье издание, а также за все, что они сделали ради успеха первых двух. Большое спасибо Джиму за блестящую редакторскую работу.

Благодарю Элвина Шима, моего студента, за неоценимую помощь в поисках информации, за совместные мозговые штурмы и обсуждение фильмов, за месяц нелегкой работы, которая помогла мне закончить книгу вовремя.

Спасибо вам, мои чудесные ридеры\*, за ваши отзывы и советы: Элизабет Копли, Девора Катлер-Рубенштейн, Илона Мальтерре, Лори Маррет, Ким Питерсон, Эллен Сандье, доктор Джеймс Шаап, Памела Джей Смит и Элизабет Стивенс.

Моя признательность вам, студенты колледжа Дордт (штат Айова), за подбор примеров фильмов: Джесс Браунинг, Бри Брауэр, Келли Куки, Дэвид Де Вит, Лаура Хекманн, Эндрю Хорнор, Дэниел Каутен, Люк Крейкис, Джон Недерхофф, Джеффри Нисен, Дэниел Палмер, Эмили Саждак, Дэйл Ванде Гринд, Райан Ван Сарксам, Мэтт Тернер, Джоэл Велдкамп и Хани Янг.

Спасибо моим друзьям и коллегам Хизер Хэйл, Кэролин Миллер, Треве Силверман и Кэти Фонг Йонедэ за обсуждение идей, ответы на вопросы, примеры и уточнения терминов.

---

\* *Ридер*, или скрипт-ридер, — сценарный эксперт, оценивающий, насколько профессионально написаны сценарии, и рекомендующий их продюсерам. Обычно сценарист, чтобы иметь объективное мнение о своей работе, перед тем как отправить ее продюсерам, нанимает скрипт-ридера; ридер обязательно пишет отчет, на основании которого сценарист может переработать свой сценарий и сделать его лучше.



## БЛАГОДАРНОСТИ

Благодарю сценариста Дэвида Уорда за разрешение обильно цитировать его сценарий к «Афере».

Спасибо студиям Universal Pictures и Amblin Entertainment, а также Бобу Гейлу и Роберту Зеmekису за разрешение цитировать сценарий к фильму «Назад в будущее».

Благодарю за оперативную и эффективную помощь своего ассистента Сару Коллбек, умеющую организовать мою работу и выручающую меня всегда, даже когда все летит кувырком.

Неизменная благодарность моему мужу Питеру Хейзену Ле Вару за его бесконечную доброту и поддержку моих многочисленных начинаний.

# ОБ АВТОРЕ

Линда Сегер занимается консультированием в области создания сценариев с 1981 года. Основу ее работы составляет метод анализа, разработанный ею в докторской диссертации *What Makes a Script Work?* («Что делает сценарий жизнеспособным?»). Сегер работает со сценаристами, продюсерами, режиссерами и продюсерскими компаниями. В общей сложности на ее счету более двух тысяч сценариев и 100 снятых фильмов; она выступала с семинарами в 33 странах мира. Среди ее многочисленных клиентов Рэй Брэдбери, Питер Джексон, Уильям Келли, Тони Билл, ITC Entertainment, Charles Fries Entertainment, TriStar Pictures, Sundance Institute. Линда проводила семинары для продюсеров ABC, CBS, NBC, Disney, Embassy Television, RAI television (Италия) и ZDF television (Германия), для членов Американского института киноискусства, Гильдии режиссеров Америки, Гильдии сценаристов Америки, Американской телевизионной академии и Академии кинематографических искусств и наук. Сегер получила несколько наград, в том числе Living Legacy Award на международном кинофестивале Moondance. Линда Сегер — автор восьми книг об искусстве создания сценариев. Ее сайт — [www.lindaseger.com](http://www.lindaseger.com).

# СПИСОК ИМЕН

- Аллен Вуди* (Allen Woody; род. 1935) — американский кинорежиссер, актер, продюсер, писатель
- Антониони Микеланджело* (итал. Antonioni Michelangelo; 1912–2007) — итальянский кинорежиссер и сценарист
- Басс Сол* (Bass Saul; 1920–1996) — графический дизайнер; работал с такими режиссерами, как Альфред Хичкок, Отто Премингер, Стэнли Кубрик, Мартин Скорсезе. Среди наиболее известных работ — легендарная вступительная заставка к «Головокружению» и титры к «Вестсайдской истории»
- Бёрнс Роберт* (англ. Burns Robert; 1759–1796) — шотландский поэт
- Бич Сара* (Beach Sarah) — американская писательница и художница; литературный консультант и редактор
- Блэк Тодд* (Black Todd; род. 1960) — американский кинопродюсер
- Бонне Джеймс* (Bonnet James; род. 1938) — известный американский писатель и сценарист; преподаватель истории, лектор; в прошлом голливудский актер
- Боуман Питер* (Bowman Peter; 1917–1985) — американский писатель и сценарист
- Бриджес Джеймс* (Bridges James; 1936–1993) — американский режиссер, сценарист, продюсер и актер
- Броснан Пирс* (Brosnan Pierce; род. 1953) — британский и американский актер и продюсер
- Брукс Джеймс* (Brooks James; род. 1940) — американский кинорежиссер, сценарист, продюсер
- Вайнштейн Харви* (Weinstein Harvey; род. 1900) — американский кинопродюсер, основатель кинокомпании Miramax Films
- Воглер Кристофер, Крис* (Vogler Christopher, Chris; род. 1949) — американский продюсер и сценарист
- Вулф Том* (Wolfe Tom; 1931–2018) — американский писатель и «самый знаменитый журналист Америки»

- Гибсон Мел* (Gibson Mel; род. 1956) — австралийский и американский актер, кинорежиссер, сценарист и продюсер
- Гловер Дэнни* (Glover Danny; род. 1946) — американский актер; общественный деятель
- Графтон Сью* (Grafton Sue Taylor; 1940–2017) — американская писательница и сценаристка; автор детективной «алфавитной серии»
- Грейзер Брайан* (Grazer Brian; род. 1951) — американский кино-продюсер
- Даймонд Изи* (I. A. L. Diamond, Izy; 1920–1988) — американский киносценарист
- Джоли Анджелина* (Jolie Angelina; род. 1975) — американская кино-актриса, режиссер, сценарист
- Дэй-Льюис Дэниел* (Day-Lewis Daniel; род. 1957) — британский киноактер; единственный актер в истории Американской кино-академии, трижды удостоенный премии «Оскар» за лучшую мужскую роль; официально признан одним из величайших актеров в истории кино
- Иствуд Клинт* (Eastwood Clint; род. 1930) — американский кино-актер, кинорежиссер, композитор; обладатель четырех премий «Оскар»
- Кокошка Оскар* (нем. Kokoschka Oskar; 1886–1980) — австрийский художник и писатель чешского происхождения
- Коста-Гаврас Константин* (греч. Κώστας Γαβράς; род. 1933) — греческий и французский режиссер и сценарист
- Кракауэр Джон* (Krakauer Jon; род. 1954) — американский писатель, журналист и альпинист
- Кроу Рассел* (Crowe Russell; род. 1964) — австралийский и американский киноактер и режиссер
- Круз Том* (Cruise Tom; род. 1962) — американский актер, кинорежиссер, продюсер, сценарист
- Кьюсак Джоан* (Cusack Joan; род. 1962) — американская кино-актриса
- Лахири Джумпа* (Lahiri Jhumpa; род. 1967) — литературный псевдоним американской писательницы бенгальского происхождения Ниланьяны Судесны
- Лютер Мартин* (нем. Luther Martin; 1483–1546) — христианский богослов, глава Реформации в Германии, основоположник немецкого протестантизма (лютеранство)

- Макинерни Джей* (McInerney Jay; род. 1955) — американский журналист, писатель и сценарист
- Маклейн Ширли* (MacLaine Shirley; род. 1934) — американская актриса и писательница
- Манн Майкл* (Mann Michael; род. 1943) — американский кинорежиссер, сценарист, продюсер
- Милк Харви* (Milk Harvey; 1930–1978) — американский политик и первый открытый гей, избранный на государственный пост в штате Калифорния в качестве члена городского наблюдательного совета Сан-Франциско
- Мореско Роберт, Бобби* (Moresco Robert, Bobby; род. 1951) — американский сценарист, режиссер, продюсер, актер
- Моррисон Тони* (Morrison Toni; род. 1900) — американская писательница, редактор; преподаватель университета, профессор; лауреат Пулитцеровской премии (1988) и Нобелевской премии по литературе (1993); имя при рождении — Хлоя Арделия Уофффорд
- Наир Мира* (Nair Mira; род. 1957) — американский кинорежиссер индийского происхождения
- Николсон Джек* (Nicholson Jack; род. 1937) — американский киноактер, режиссер, сценарист и продюсер; обладатель трех премий «Оскар»
- Никсон Ричард* (Nixon Richard; 1913–1994) — 37-й президент США (1969–1974); первый и единственный президент Америки, ушедший в отставку до окончания срока
- Паркер Роберт Браун* (Parker Robert Brown; 1932–2010) — американский писатель, один из ведущих современных романистов в жанре так называемого крутого детектива
- Питт Брэд* (Pitt Brad; род. 1963) — американский киноактер и продюсер
- Робертс Джулия* (Roberts Julia; род. 1967) — американская актриса и продюсер
- Смит Памела Джей* (Smith Pamela Jaye) — голливудский сценарный консультант, продюсер, режиссер; лектор и писатель
- Спилберг Стивен* (Spielberg Steven; род. 1946) — американский продюсер, сценарист и один из самых успешных кинорежиссеров; четырехкратный лауреат премии «Оскар».
- Стоун Оливер* (Stone Oliver; род. 1946) — американский кинорежиссер, сценарист, продюсер

- Стражински Майкл* (Straczynski Michael; род. 1954) — американский сценарист и писатель; создатель большого количества научно-фантастических телевизионных сериалов
- Стрейзанд Барбра* (Streisand Barbra; род. 1942) — американская актриса и певица; композитор, режиссер, продюсер и политическая активистка
- Стрип Мэрил* (Streep Meryl; род. 1949) — американская актриса театра, кино, телевидения и озвучивания; кинопродюсер
- Табу* (Tabu; род. 1970) — индийская актриса Табассум Хашми, снимающаяся и в голливудских фильмах
- Труби Джон* (Truby John; род. 1952) — американский сценарист, режиссер и преподаватель сценарного мастерства; автор сценарных обучающих программ
- Тулуз-Лотрек Анри, де* (Toulouse-Lautrec Henri, de; 1864–1901) — французский художник-постимпрессионист, мастер графики и рекламного плаката
- Уайлдер Билли* (Wilder Billy; 1906–2002) — американский кинорежиссер и сценарист, снявший более 60 фильмов и удостоенный шести «Оскаров»
- Уайт Дэниел, Дэн* (White Daniel, Dan; 1946–1985) — американский политик-демократ, совершивший двойное убийство Харви Милка (см. Милк Харви) и Джорджа Москоне, мэра Сан-Франциско
- Уизерспун Риз* (Witherspoon Reese; род. 1976) — американская актриса и продюсер
- Уинслет Кейт* (Winslet Kate; род. 1975) — британская актриса кино и телевидения, снимающаяся в голливудских фильмах
- Уинфри Опра* (Winfrey Oprah; род. 1954) — американская телеведущая; актриса, продюсер; общественный деятель
- Филд Сид* (Field Syd; 1935–2013) — американский писатель, известный как гуру всех сценаристов
- Форд Харрисон* (Ford Harrison; род. 1942) — американский киноактер и продюсер
- Фриман Морган* (Freeman Morgan; род. 1937) — американский актер кино и озвучивания, кинорежиссер
- Фрост Дэвид* (Frost David; 1939–2013) — британский телевизионный журналист, известный своим интервью с президентом США Ричардом Никсоном, взятым после отставки последнего

*Хаггис Пол* (Haggis Paul; род. 1953) — канадский и американский сценарист, продюсер, кинорежиссер; создатель известных телесериалов

*Хан Ирфан* (Khan Irfan; род. 1962) — индийский актер Сахабзаде Иррфан Али Хан, снимающийся в Болливуде и Голливуде

*Хант Хелен* (Hunt Helen; род. 1963) — американская киноактриса, сценарист, режиссер и продюсер

*Хичкок Альфред* (Hitchcock Alfred; 1899–1980) — британский и американский кинорежиссер, продюсер, сценарист

*Ховард Рональд, Рон* (Howard Ronald, Ron; род. 1954) — американский сценарист, кинорежиссер, продюсер; двукратный обладатель премии «Оскар»

*Чаплин Чарли* (Chaplin Charlie; 1889–1977) — британский и американский универсальный мастер кинематографа: киноактер, сценарист, кинорежиссер, композитор, продюсер, монтажер

*Шекспир Уильям* (Shakespeare William; 1564–1616) — английский поэт и драматург

*Эндрус Марк* (Andrus Mark; род. 1955) — американский киносценарист

# СПИСОК ФИЛЬМОВ

- «V — значит вендетта» (V for Vendetta) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Джеймс Мактиг*, сценаристы *Эндрю и Лоуренс Вачовски*, *Дэвид Ллойд*
- «101 далматинец» (101 Dalmatians) — кинофильм, 1996 год; режиссер *Стивен Херек*, сценарист *Джон Хьюз*
- «101 далматинец» (One Hundred And One Dalmatians) — анимационный полнометражный фильм, 1961 год; режиссеры *Клайд Джероними*, *Хэмильтон Ласки*, *Вольфганг Райтерман*, сценарист *Билл Пит*
- «12 разгневанных мужчин» (12 Angry Men) — кинофильм, 1957 год; режиссер *Сидни Люмет*, сценарист *Реджинальд Роуз*
- «300 спартанцев» (300) — кинофильм, 2007 год; режиссер *Зак Снайдер*, сценаристы *Зак Снайдер*, *Курт Джонстад*, *Майкл Гордон*
- «50 первых поцелуев» (50 First Dates) — кинофильм, 2004 год; режиссер *Питер Сигал*, сценарист *Джордж Уинг*
- «500 дней лета» (500 Days of Summer) — кинофильм, 2009 год; режиссер *Марк Уэбб*, сценаристы *Скотт Нейстадтер*, *Майкл Уэбер*
- «А вот и мистер Джордан» (Here Comes Mr. Jordan) — кинофильм, 1941 год; режиссер *Александр Холл*, сценаристы *Сидни Бакмен*, *Сетон Миллер*, *Гарри Сегалл*; см. «Небеса могут подождать»
- «Ад в поднебесье» (The Towering Inferno) — кинофильм, 1974 год; режиссер *Джон Гиллермин*, сценарист *Стёрлинг Силлифант*; другие переводы названия — «Вздымающийся ад», «Ад в небоскребе»
- «Адаптация» (Adaptation) — кинофильм, 2002 год; режиссер *Спайк Джонз*, сценарист *Чарли Кауфман*
- «Амадей» (Amadeus) — кинофильм, 1984 год; режиссер *Милош Форман*, сценаристы *Питер Шеффер*, *Зденек Малер*
- «Американец в Париже» (An American in Paris) — кинофильм, 1951 год; режиссер *Винсент Миннелли*, сценарист *Алан Джей Лернер*



- «Американские граффити» (American Graffiti) — кинофильм, 1973 год; режиссер *Джордж Лукас*, сценаристы *Джордж Лукас*, *Глория Кац*, *Уиллард Хайк*
- «Ананасовый экспресс. Сижу, курю» (Pineapple Express) — кинофильм, 2008 год; режиссер *Дэвид Гордон Грин*, сценаристы *Сет Роген*, *Эван Голдберг*, *Джэдд Анатолу*
- «Анатомия убийства» (Anatomy of a Murder) — кинофильм, 1959 год; режиссер *Отто Премингер*, сценаристы *Уэнделл Мэйс*, *Джон Д. Воелькер*
- «Ангелы и демоны» (Angels & Demons) — кинофильм, 2009 год; режиссер *Рон Ховард*, сценаристы *Дэвид Кепп*, *Акива Голдсман*
- «Английский пациент» (The English Patient) — кинофильм, 1996 год; режиссер и сценарист *Энтони Мингелла*
- «Аполлон-13» (Apollo 13) — кинофильм, 1995 год; режиссер *Рон Ховард*, сценарист *Уильям Бройлес-младший*
- «Аппалуза» (Appaloosa) — кинофильм, 2008 год; режиссер и сценарист *Эд Харрис*
- «Афера» (The Sting) — кинофильм, 1973 год; режиссер *Джордж Рой Хилл*, сценарист *Дэвид Уорд*
- «Афера Томаса Крауна» (The Thomas Crown Affair) — кинофильм, 1999 год; режиссер *Джон МакТирнан*, сценаристы *Курт Уиммер*, *Лесли Диксон*
- «Африканская королева» (The African Queen) — кинофильм, 1951 год; режиссер и сценарист *Джон Хьюстон*
- «Аэропорт» (Airport) — кинофильм, 1970 год; режиссеры *Джордж Ситон*, *Генри Хэтэуэй*, сценаристы *Джордж Ситон*, *Артур Хейли*
- «Аэропорт-1975» (Airport 1975) — кинофильм, 1974 год; режиссер *Джек Смайт*, сценаристы *Дон Ингаллс*, *Артур Хейли*
- «Аэропорт-77» (Airport'77) — кинофильм, 1977 год; режиссер *Джерри Джеймсон*, сценаристы *Майкл Шефф*, *Дэвид Спектор*, *Артур Хейли*
- «Аэропорт-79: "Конкорд"» (The Concorde: Airport'79) — кинофильм, 1979 год; режиссер *Дэвид Лоуэлл Рич*, сценаристы *Дженнингс Лэнг*, *Эрик Рот*, *Артур Хейли*; другой перевод названия — «"Конкорд". Аэропорт-79»
- «Банды Нью-Йорка» (Gangs of New York) — кинофильм, 2002 год; режиссер *Мартин Скорсезе*, сценаристы *Стивен Заиллян*, *Джей Кокс*
- «Башни-близнецы» (World Trade Center) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Оливер Стоун*, сценарист *Андреа Берлоффи*

- «Беглец» (The Fugitive) — кинофильм, 1993 год; режиссер *Эндрю Дэвис*, сценаристы *Джеб Стюарт*, *Дэвид Туи*
- «Без следа» (Without a Trace) — телесериал CBS, 2002–2009 годы, семь сезонов; автор идеи и сценарист *Хэнк Стейнберг*
- «Безжалостные люди» (Ruthless People) — кинофильм, 1986 год; режиссеры *Джим Абрахамс*, *Дэвид Цукер*, *Джерри Цукер*, сценарист *Дэйл Лаунер*
- «Безумие» (Frenzy) — кинофильм, 1972 год; режиссер *Альфред Хичкок*, сценарист *Энтони Шаффер*; другой перевод названия — «Исступление»
- «Бен-Гур» (Ben-Hur) — кинофильм, 1959 год; режиссер *Уильям Уайлер*, сценаристы *Карл Танберг*, *Гор Видал*
- «Билли Эллиот» (Billy Elliot) — кинофильм, 2000 год; режиссер *Стивен Долдри*, сценарист *Ли Холл*
- «Бликие контакты третьей степени» (Close Encounters of the Third Kind) — кинофильм, 1977 год; режиссер и сценарист *Стивен Спилберг*
- «Блондинка в законе» (Legally Blonde) — кинофильм, 2001 год; режиссер *Роберт Лукетич*, сценарист *Керстен Смит*
- «Бойцовский клуб» (Fight Club) — кинофильм, 1999 год; режиссер *Дэвид Финчер*, сценарист *Джим Улс*
- «Боксер» (The Boxer) — кинофильм, 1997 год; режиссер *Джим Шеридан*, сценаристы *Терри Джордж*, *Джим Шеридан*
- «Большая игра» (State of Play) — кинофильм, 2009 год; режиссер *Кевин Макдональд*, сценаристы *Мэттью Майкл Карнахан*, *Тони Гилрой*, *Билли Рэй*. Сделан по мотивам британского мини-сериала «Игры власти» (State of Play, 2003)
- «Большое разочарование» (The Big Chill) — кинофильм, 1983 год; режиссер и сценарист *Лоуренс Кэздан*; другие переводы названия — «Большое несчастье», «Большой холод», «Большой озноб»
- «Большой» (Big) — кинофильм, 1988 год; режиссер *Пенни Маршалл*, сценаристы *Гэри Росс*, *Энн Спилберг*
- «Большой каньон» (Grand Canyon) — кинофильм, 1991 год; режиссер и сценарист *Лоуренс Кэздан*
- «Бонни и Клайд» (Bonnie and Clyde) — кинофильм, 1967 год; режиссер *Артур Пенн*, сценаристы *Дэвид Ньюман*, *Роберт Бентон*, *Роберт Таун*
- «Бросок кобры» (G. I. Joe: The Rise of Cobra) — кинофильм, 2009 год; режиссер и автор сюжета *Стивен Соммерс*, сценарист *Стюарт Битти*

- «Бульвар Сансет» (Sunset Boulevard) — кинофильм, 1950 год; режиссер *Билли Уайлдер*, сценаристы *Билли Уайлдер*, *Чарльз Брэккетт*
- «Бутч Кэссиди и Сандэнс Кид» (Butch Cassidy and the Sundance Kid) — кинофильм, 1969 год; режиссер *Джордж Рой Хилл*, сценарист *Уильям Голдман*
- «Беби-бум» (Baby Boom) — кинофильм, 1987 год; режиссер *Чарльз Шайер*, сценаристы *Нэнси Майерс*, *Чарльз Шайер*
- «Бэтмен возвращается» (Batman Returns) — кинофильм, 1992 год; режиссер *Тим Бёртон*, сценарист *Дэниел Уотерс*
- «В 3:10 на Юму» (3:10 to Yuma) — кинофильм, 1957 год; режиссер *Делмер Дэйвс*, сценарист *Холлстед Уэллс*; см. «Поезд на Юму»
- «В джазе только девушки» (Some Like It Hot) — кинофильм, 1959 год; режиссер *Билли Уайлдер*, сценаристы *Изи Даймонд*, *Билли Уайлдер*
- «В диких условиях» (Into the Wild) — кинофильм, 2007 год; режиссер и сценарист *Шон Пенн*
- «В долине Эла» (In the Valley of Elah) — кинофильм, 2007 год; режиссер и сценарист *Пол Хаггис*
- «В погоне за счастьем» (The Pursuit of Happiness) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Габриэле Муччино*, сценарист *Стив Конрад*
- «В случае убийства набирайте “М”» (Dial M for Murder) — кинофильм, 1954 год; режиссер *Альфред Хичкок*, сценарист *Фредерик Нотт*
- «В спальне» (In the Bedroom) — кинофильм, 2001 год; режиссер *Тодд Филд*, сценаристы *Роберт Фестингер*, *Тодд Филд*, *Андре Дюбюс*
- «Вавилон» (Babel) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Алехандро Гонсалес Иньярриту*, сценарист *Гильермо Арриага*
- «ВАЛЛ-И» (WALL-E) — анимационный полнометражный фильм, 2008 год; режиссер *Эндрю Стэнтон*, сценаристы *Эндрю Стэнтон*, *Пит Доктер*
- «Вверх» (Up) — анимационный полнометражный фильм, 2009 год; режиссеры и сценаристы *Пит Доктер*, *Боб Питерсон*
- «Великолепная семерка» (The Magnificent Seven) — кинофильм, 1960 год; режиссер *Джон Стёрджес*, сценарист *Уильям Робертс*
- «Вера Дрейк» (Vera Drake) — кинофильм, 2004 год; режиссер и сценарист *Майк Ли*
- «Вердикт» (The Verdict) — кинофильм, 1982 год; режиссер *Сидни Люмет*, сценарист *Дэвид Мэмет*

- «Вестсайдская история» (West Side Story) — кинофильм, 1961 год; режиссеры *Роберт Уайз, Джером Роббинс*, сценарист *Джером Роббинс*
- «Вечное сияние чистого разума» (Eternal Sunshine of the Spotless Mind) — кинофильм, 2004 год; режиссер *Мишель Гондри*, сценаристы *Чарли Кауфман, Мишель Гондри*
- «Взвод» (Platoon) — кинофильм, 1986 год; режиссер и сценарист *Оливер Стоун*
- «Вики Кристина Барселона» (Vicky Cristina Barcelona) — кинофильм, 2008 год; режиссер и сценарист *Вуди Аллен*
- «Властелин колец. Братство кольца» (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring) — кинофильм, 2001 год; режиссер и сценарист *Питер Джексон*
- «Власть луны» (Moonstruck) — кинофильм, 1987 год; режиссер *Норман Джуисон*, сценарист *Джон Патрик Шэнли*; другой перевод названия — «Очарованные луной»
- «Влюбленный Шекспир» (Shakespeare in Love) — кинофильм, 1998 год; режиссер *Джон Мэдден*, сценаристы *Марк Норман, Том Стоппард*
- «Во имя отца» (In the Name of the Father) — кинофильм, 1993 год; режиссер *Джим Шеридан*, сценаристы *Терри Джордж, Джим Шеридан*
- «Военные игры» (WarGames) — кинофильм, 1983 год; режиссер *Джон Бэдэм*, сценаристы *Лоуренс Ласкер, Уолтер Ф. Паркес*; другой перевод названия — «Недетские игры»
- «Воздушная тюрьма» (Con Air) — кинофильм, 1997 год; режиссер *Саймон Уэст*, сценарист *Скотт Розенберг*
- «Вознесение» (The Rapture) — кинофильм, 1991 год; режиссер и сценарист *Майкл Толкин*
- «Война миров» (The War of the Worlds) — кинофильм, 1953 год; режиссер *Байрон Хэскин*, сценарист *Бэрри Линдон*
- «Война миров» (The War of the Worlds) — кинофильм, 2005 год; режиссер *Стивен Спилберг*, сценаристы *Джош Фридман, Дэвид Кепп*
- «Война Чарли Уилсона» (Charlie Wilson's War) — кинофильм, 2007 год; режиссер *Майк Николс*, сценарист *Аарон Соркин*
- «Волшебник страны Оз» (The Wizard of Oz) — кинофильм, 1939 год; режиссер *Виктор Флеминг*, сценаристы *Нозл Лэнгли, Флоренс Райэрсон*

- «Воскрешение» (Resurrection) — кинофильм, 1980 год; режиссер *Дэниел Петри*, сценарист *Льюис Джон Карлино*
- «Воспитывая Аризону» (Raising Arisona) — кинофильм, 1987 год; режиссеры и сценаристы *Джоэл* и *Итан Коэны*; другой перевод названия — «Воспитание Аризоны»
- «Враг у ворот» (Enemy at the Gates) — кинофильм, 2001 год; режиссер *Жан-Жак Анно*, сценаристы *Жан-Жак Анно*, *Ален Годар*, *Роланд Пеллегрино*
- «Врата рая» (Heaven's Gate) — кинофильм, 1980 год; режиссер и сценарист *Майкл Чимино*
- «Всегда» (Always) — кинофильм, 1989 год; режиссер *Стивен Спилберг*, сценаристы *Джерри Белсон*, *Фредерик Хазлитт Бреннан*; ремейк фильма 1943 года — см. «Парень по имени Джо»
- «Вспоминая титанов» (Remember the Titans) — кинофильм, 2000 год; режиссер *Боаз Якин*, сценарист *Грегори Аллен Ховард*
- «Вся президентская рать» (All the President's Men) — кинофильм, 1976 год; режиссер *Алан Пакула*, сценарист *Уильям Голдман* (с участием журналистов *Боба Вудворда* и *Карла Бернштейна*)
- «Вулкан» (Volcano) — кинофильм, 1997 год; режиссер *Мик Джексон*, сценаристы *Джером Армстронг*, *Билли Рэй*
- «Вызов» (Defiance) — кинофильм, 2008 год; режиссер *Эдвард Цвик*, сценаристы *Клэйтон Фроман*, *Эдвард Цвик*
- «Выпускник» (The Graduate) — кинофильм, 1967 год; режиссер *Майк Николс*, сценаристы *Колдер Уиллингем*, *Бак Генри*
- «Выстрел в темноте» (A Shot in the Dark) — кинофильм, 1964 год; режиссер и сценарист *Блейк Эдвардс*
- «Галлиполи» (Gallipoli) — кинофильм, 1981 год; режиссер и сценарист *Питер Уир*
- «Ганди» (Gandhi) — кинофильм, 1982 год; режиссер *Ричард Аттенборо*, сценарист *Джон Браили*
- «Гарольд и Кумар уходят в отрыв» (Harold and Kumar Go to White Castle) — кинофильм, 2004 год; режиссер *Дэнни Лейнер*, сценаристы *Джон Гурвиц*, *Хайден Шлоссберг*
- «Гинденбург» (The Hindenburg) — кинофильм, 1975 год; режиссер *Роберт Уайз*, сценаристы *Нельсон Гиддинг*, *Ричард Левинсон*, *Уильям Линк*
- «Гладиатор» (Gladiator) — кинофильм, 2000 год; режиссер *Ридли Скотт*, сценаристы *Дэвид Францони*, *Джон Логан*
- «Гнев» (Man on Fire) — кинофильм, 2004 год; режиссер *Тони Скотт*, сценаристы *Брайан Хелгеленд*, *А. Дж. Квиннелл*

- «Говардс Энд» (Howards End) — кинофильм, 1992 год; режиссер *Джеймс Айвори*, сценарист *Рут Правер Джабвала*; другой перевод названия — «Усадьба Хауардс-Энд»
- «Говорящая с призраками» (Ghost Whisperer) — фэнтези-телесериал CBS, 2005–2010 годы, пять сезонов; автор идеи и сценарист *Джон Грей*
- «Головокружение» (Vertigo) — кинофильм, 1958 год; режиссер *Альфред Хичкок*, сценаристы *Алек Коппель*, *Сэмюэл Тэйлор*
- «Горбатая гора» (Brokeback Mountain) — кинофильм, 2005 год; режиссер *Энг Ли*, сценаристы *Дайана Оссана*, *Ларри Макмёртри*
- «Гордость и предубеждение» (Pride & Prejudice) — кинофильм, 2005 год; режиссер *Джо Райт*, сценаристы *Дебора Моггак*, *Эмма Томпсон*
- «Гражданин Кейн» (Citizen Kane) — кинофильм, 1941 год; режиссер и сценарист *Орсон Уэллс*
- «Гран Торино» (Gran Torino) — кинофильм, 2008 год; режиссер *Клинт Иствуд*, сценарист *Ник Шенк*
- «Грязные танцы» (Dirty Dancing) — кинофильм, 1987 год; режиссер *Эмиль Ардолино*, сценарист *Элинор Бергстайн*
- «Двенадцать друзей Оушена» (Ocean's Twelve) — кинофильм, 2004 год; режиссер *Стивен Содерберг*, сценарист *Джордж Нолфи*
- «Делай ноги» (Happy Feet) — анимационный полнометражный фильм, 2006 год; режиссер и сценарист *Джордж Миллер*
- «Деловая женщина» (Working Girl) — кинофильм, 1988 год; режиссер *Майк Николс*, сценарист *Кевин Уэйд*; другой перевод названия — «Деловая девушка»
- «День независимости» (Independence Day) — кинофильм, 1996 год; режиссер *Роланд Эммерих*, сценаристы *Дин Девлин*, *Роланд Эммерих*
- «День Шакала» (The Day of the Jackal) — кинофильм, 1973 год; режиссер *Фред Циннеманн*, сценаристы *Кеннет Росс*, *Фредерик Форсайт*
- «День, когда Земля остановилась» (The Day the Earth Stood Still) — кинофильм, 1951 год; режиссер *Роберт Уайз*, сценарист *Эдмунд Г. Норт*
- «День, когда Земля остановилась» (The Day the Earth Stood Still) — кинофильм, 2008 год; режиссер *Скотт Дерриксон*, сценарист *Дэвид Скарпа*; ремейк одноименного фильма 1951 года (см. выше)

- «Джерри Магуайер» (Jerry Maguire) — кинофильм, 1996 год; режиссер и сценарист *Кэмерон Кроу*
- «Джон Ф. Кеннеди. Выстрелы в Далласе» (JFK) — кинофильм, 1991 год; режиссер *Оливер Стоун*, сценаристы *Зэкари Склар*, *Оливер Стоун*
- «Джули и Джулия. Готовим счастье по рецепту» (Julie & Julia) — кинофильм, 2009 год; режиссер и сценарист *Нора Эфрон*
- «Джуно» (Juno) — кинофильм, 2007 год; режиссер *Джейсон Райтман*, сценарист *Диабло Коди*
- «Дитя человеческое» (Children of Men) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Альфонсо Куарон*, сценаристы *Альфонсо Куарон*, *Дэвид Арата* и др.
- «Дневники принцессы» (The Princess Diaries) — кинофильм, 2001 год; режиссер *Гарри Маршалл*, сценарист *Джинна Вендкост*; другой перевод названия — «Как стать принцессой»
- «Долговая яма» (The Money Pit) — кинофильм, 1986 год; режиссер *Ричард Бенджамин*, сценарист *Дэвид Гилер*
- «Дорога перемен» (Revolutionary Road) — кинофильм, 2008 год; режиссер *Сэм Мендес*, сценарист *Джастин Хэйс*
- «Дублеры» (The Replacements) — кинофильм, 2000 год; режиссер *Ховард Дойч*, сценарист *Винс Маккевин*
- «Дьявол и Дэниэл Уэбстер» (All that Money Can Buy, a.k.a. The Devil and Daniel Webster) — кинофильм, 1941 год; режиссер *Уильям Дитерле*, сценаристы *Дэн Тотеро*, *Стивен Винсент Бене*
- «Дьявол и Дэниэл Уэбстер» (Shortcut to Happiness, a.k.a. The Devil and Daniel Webster) — кинофильм, 2004 год; режиссер *Алек Болдуин*, сценаристы *Питер Декстер*, *Билл Кондон*, *Нэнси Кассаро*; ремейк фильма 1941 года (см. выше)
- «Дьявол носит Prada» (The Devil Wears Prada) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Дэвид Френкель*, сценарист *Алин Брош Маккенна*
- «Ее сердце» (A Mighty Heart) — кинофильм, 2007 год; режиссер *Майкл Уинтерботтом*, сценарист *Джон Орлофф*
- «Жар тела» (Body Heat) — кинофильм, 1981 год; режиссер и сценарист *Лоуренс Кэздан*
- «Жареные зеленые помидоры» (Fried Green Tomatoes) — кинофильм, 1991 год; режиссер *Джон Эвнет*, сценарист *Кароль Собески*
- «Железный человек» (Iron Man) — кинофильм, 2008 год; режиссер *Джон Фавро*, сценарист *Марк Фергус*



- «Женаты и с детьми» (Married... with Children) — телесериал Fox, 1987–1997 годы, 11 сезонов; авторы идеи *Рон Лёвитт, Майкл Дж. Мой*; другой перевод названия — «Женаты... с детьми»
- «Жених напрокат» (The Wedding Date) — кинофильм, 2011 год; режиссер *Люк Гринфилд*, сценарист *Дженни Снайдер*
- «Женщины» (The Women) — кинофильм, 1939 год; режиссер *Джордж Кьюкор*, сценаристы *Анита Лус, Джейн Мёрфин*
- «Жестокие игры» (Cruel Intentions) — кинофильм, 1999 год; режиссер и сценарист *Роджер Камбл*
- «Жестяной кубок» (Tin Cup) — кинофильм, 1996 год; режиссер и сценарист *Рон Шелтон*
- «Забегаловка» (Diner) — кинофильм, 1982 год; режиссер и сценарист *Барри Левинсон*
- «Забыть Париж» (Forget Paris) — кинофильм, 1995 год; режиссер и сценарист *Билли Кристал*; другой перевод названия — «Прощание с Парижем»
- «Заводной апельсин» (A Clockwork Orange) — кинофильм, 1971 год; режиссер и сценарист *Стэнли Кубрик*
- «Загадочная история Бенджамина Баттона» (The Curious Case of Benjamin Button) — кинофильм, 2008 год; режиссер *Дэвид Финчер*, сценаристы *Эрик Рот, Робин Свайкорд*
- «Закон и порядок» (Law & Order) — телесериал NBC, 1990–2010 годы, 20 сезонов; автор идеи и сценарист *Дик Вульф*
- «Залечь на дно в Брюгге» (In Bruges) — кинофильм, 2008 год; режиссер и сценарист *Мартин Макдонах*
- «Заложница» (Taken) — кинофильм, 2008 год; режиссер *Пьер Морель*, сценаристы *Люк Бессон, Роберт Марк Кэймен*
- «Замерзшая из Майами» (New in Town) — кинофильм, 2009 год; режиссер *Йонас Элмер*, сценаристы *Кен Рэнс, Си. Джей Кокс*
- «Зачарованная» (Enchanted) — кинофильм, 2007 год; режиссер *Кевин Лима*, сценарист *Билл Келли*
- «Звездные войны» (Star Wars) — кинофильм, 1999 год; режиссер и сценарист *Джордж Лукас*
- «Звездный путь» (Star Trek) — кинофильм, 1979 год; режиссер *Роберт Уайз*, сценаристы *Джин Родденберри, Харольд Ливингстон, Алан Дин Фостер*
- «Звездный путь» (Star Trek) — кинофильм, 2009 год; режиссер *Дж. Дж. Абрамс*, сценарист *Роберто Орси*



- «Звуки музыки» (The Sound of Music) — кинофильм, 1965 год; режиссер *Роберт Уайз*, сценарист *Эрнест Леман*
- «Здесь курят» (Thank You for Smoking) — кинофильм, 2005 год; режиссер *Джейсон Райтман*, сценаристы *Джейсон Райтман*, *Кристофер Бакли*
- «Зеленая миля» (The Green Mile) — кинофильм, 1999 год; режиссер и сценарист *Фрэнк Дарабонт*
- «Землетрясение» (Earthquake) — кинофильм, 1974 год; режиссер *Марк Робсон*, сценаристы *Джордж Фокс*, *Марио Пьюзо*
- «Змеиный полет» (Snakes on a Plane) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Дэвид Р. Эллис*, сценаристы *Джон Хейфбернан*, *Себастьян Гутьеррес*, *Дэвид Даллесандро*
- «Знаки» (Signs) — кинофильм, 2002 год; режиссер и сценарист *М. Найт Шьямалан*
- «Знакомство с родителями» (Meet the Parents) — кинофильм, 2000 год; режиссер *Джей Роуч*, сценарист *Грег Глиенна*
- «Зодиак» (Zodiac) — кинофильм, 2007 год; режиссер *Дэвид Финчер*, сценарист *Джеймс Вандербилт*
- «Золотой компас» (The Golden Compass) — кинофильм, 2007 год; режиссер и сценарист *Крис Вайц*
- «Зулусы» (Zulu) — кинофильм, 1964 год; режиссер и сценарист *Сай Эндфилд*
- «И все осветилось» (Everything is Illuminated) — кинофильм, 2005 год; режиссер и сценарист *Лев Шрайбер*; другой перевод названия — «Свет вокруг»
- «Игры разума» (A Beautiful Mind) — кинофильм, 2001 год; режиссер *Рон Ховард*, сценарист *Акива Голдсман*
- «Из Африки» (Out of Africa) — кинофильм, 1985 год; режиссер *Сидни Поллак*, сценарист *Курт Людтке*
- «Изгой» (Cast Away) — кинофильм, 2000 год; режиссер *Роберт Земекис*, сценарист *Уильям Бройлес-младший*
- «Иллюзионист» (The Illusionist) — кинофильм, 2006 год; режиссер и сценарист *Нил Бёргер*
- «Иллюзия полета» (Flightplan) — кинофильм, 2005 год; режиссер *Роберт Швентке*, сценаристы *Питер Э. Даулинг*, *Билли Рэй*
- «Индиана Джонс и последний крестовый поход» (Indiana Jones & The Last Crusade) — кинофильм, 1989 год; режиссер *Стивен Спилберг*, сценаристы *Джеффри Боам*, *Стивен Спилберг*, *Джордж Лукас*

- «Индиана Джонс. В поисках утраченного ковчега» (Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark) — кинофильм, 1981 год; режиссер *Стивен Спилберг*, сценаристы *Лоуренс Кэздан*, *Стивен Спилберг*, *Джордж Лукас*
- «Инопланетянин» (The Extra-Terrestrial, E.T.) — кинофильм, 1982 год; режиссер *Стивен Спилберг*, сценарист *Мелисса Мэтисон*
- «Интернэшнл» (International) — кинофильм, 2009 год; режиссер *Том Тыквер*, сценарист *Эрик Сингер*
- «История игрушек» (Toy Story) — анимационный полнометражный фильм, 1995 год; режиссер и сценарист *Джон Лассетер*
- «История игрушек — 2» (Toy Story 2) — анимационный полнометражный фильм, 1999 год; режиссеры *Джон Лассетер*, *Ли Анкрич*, *Эш Брэннон*, сценаристы *Джон Лассетер*, *Эш Брэннон*, *Пит Доктер*
- «К северу через северо-запад» (North by Northwest) — кинофильм, 1959 год; режиссер *Альфред Хичкок*, сценарист *Эрнест Леман*
- «K2. Предельная высота» (K2) — кинофильм, 1991 год; режиссер *Фрэнк Роддам*, сценаристы *Патрик Мейерс*, *Скотт Робертс*
- «Кабаре» (Cabaret) — кинофильм, 1972 год; режиссер *Боб Фосс*, сценарист *Джей Аллен*
- «Каждое воскресенье» (Any Given Sunday) — кинофильм, 1999 год; режиссер *Оливер Стоун*, сценаристы *Оливер Стоун*, *Джон Логан*
- «Казино “Рояль”» (Casino Royale) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Мартин Кэмпбелл*, сценаристы *Нил Пёрвис*, *Пол Хаггис*, *Роберт Уэйд*
- «Капоте» (Capote) — кинофильм, 2005 год; режиссер *Беннетт Миллер*, сценарист *Дэн Фаттерман*
- «Касабланка» (Casablanca) — кинофильм, 1942 год; режиссер *Майкл Кёртис*, сценаристы *Джулиус Эпштейн*, *Филип Эпштейн*, *Ховард Кох*
- «Квант милосердия» (Quantum of Solace) — кинофильм, 2008 год; режиссер *Марк Форстер*, сценаристы *Пол Хаггис*, *Нил Пёрвис*, *Роберт Уэйд*
- «Кинг-Конг» (King Kong) — кинофильм, 1976 год; режиссер *Джон Гиллермин*, сценаристы *Рут Роуз*, *Джеймс Эшмор Крилмен*; ремейк одноименного фильма 1933 года
- «Кинг-Конг» (King Kong) — кинофильм, 2005 год; режиссер *Питер Джексон*, сценаристы *Фрэнсис Уолш*, *Филиппа Бойенс*, *Питер Джексон*; ремейк одноименного фильма 1933 года

- «Китайский синдром» (The China Syndrome) — кинофильм, 1979 год; режиссер *Джеймс Бриджес*, сценаристы *Джеймс Бриджес*, *Майк Грэй*, *Томас Кук*
- «Классный мюзикл» (High School Musical) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Кенни Ортега*, сценарист *Питер Барсочини*
- «Классный мюзикл — 3. Выпускной» (High School Musical 3) — кинофильм, 2008 год; режиссер *Кенни Ортега*, сценарист *Питер Барсочини*
- «Классный мюзикл. Каникулы» (High School Musical 2) — кинофильм, 2007 год; режиссер *Кенни Ортега*, сценарист *Питер Барсочини*
- «Клуб “Завтрак”» (The Breakfast Club) — кинофильм, 1985 год; режиссер и сценарист *Джон Хьюз*
- «Когда Гарри встретил Салли» (When Harry met Sally) — кинофильм, 1989 год; режиссер *Роб Райнер*, сценарист *Нора Эфрон*
- «Код да Винчи» (The Da Vinci Code) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Рон Ховард*, сценарист *Акива Голдсман*
- «Команда из штата Индиана» (Hoosiers) — кинофильм, 1986 год; режиссер *Дэвид Анспо*, сценарист *Анджело Пиццо*
- «Комната с видом» (A Room with a View) — кинофильм, 1985 год; режиссер *Джеймс Айвори*, сценарист *Рут Джабвала*
- «Коралина в Стране кошмаров» (Coraline) — анимационный полнометражный фильм, 2009 год; режиссер и сценарист *Генри Селик*
- «Кордебалет» (A Chorus Line) — кинофильм, 1985 год; режиссер *Ричард Аттенборо*, сценаристы *Джеймс Кирквуд*, *Арнольд Шулман*
- «Королева» (The Queen) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Стивен Фрирз*, сценарист *Питер Морган*
- «Король Лев» (The Lion King) — анимационный полнометражный фильм, 1994 год; режиссеры *Роджер Аллерс*, *Роб Минкофф*, сценаристы *Ирен Меччи*, *Джонатан Робертс*, *Линда Вулвертон* др. (список из 29 авторов)
- «Короткие истории» (Short Cuts) — кинофильм, 1993 год; режиссер *Роберт Олтмен*, сценаристы *Фрэнк Бархайдт*, *Роберт Олтмен*
- «Костер тщеславия» (The Bonfire of the Vanities) — кинофильм, 1990 год; режиссер *Брайан Де Пальма*, сценарист *Майкл Кристофер*
- «Красавица и чудовище» (Beauty and the Beast) — кинофильм, 2009 год; режиссер *Дэвид Листер*, сценарист *Гэвин Скотт*

- «Красота по-американски» (American Beauty) — кинофильм, 1999 год; режиссер *Сэм Мендес*, сценарист *Алан Болл*
- «Красотка» (Pretty Woman) — кинофильм, 1990 год; режиссер *Гарри Маршалл*, сценарист *Дж. Ф. Лоутон*
- «Крепкий орешек» (Die Hard) — кинофильм, 1988 год; режиссер *Джон Мактирнан*, сценаристы *Джеб Стюарт*, *Стивен де Souza*
- «Крепкий орешек — 3. Возмездие» (Die Hard: With a Vengeance) — кинофильм, 1995 год; режиссер *Джон Мактирнан*, сценаристы *Джонатан Хенсли*, *Родерик Торп*
- «Крестный отец» (The Godfather) — кинофильм, 1972 год; режиссер *Фрэнсис Форд Коппола*, сценаристы *Марио Пьюзо*, *Фрэнсис Форд Коппола*
- «Крестный отец — 2» (The Godfather: Part II) — кинофильм, 1974 год; режиссер *Фрэнсис Форд Коппола*, сценаристы *Марио Пьюзо*, *Фрэнсис Форд Коппола*
- «Крестный отец — 3» (The Godfather: Part III) — кинофильм, 1990 год; режиссер *Фрэнсис Форд Коппола*, сценаристы *Марио Пьюзо*, *Фрэнсис Форд Коппола*
- «Криминальное чтиво» (Pulp Fiction) — кинофильм, 1994 год; режиссер и сценарист *Квентин Тарантино*
- «Кровавый алмаз» (Blood Diamond) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Эдвард Цвик*, сценаристы *Чарльз Ливитт*, *С. Гэби Митчелл*
- «Крупная рыба» (Big Fish) — кинофильм, 2003 год; режиссер *Тим Бёртон*, сценарист *Джон Огаст*
- «Крутые виражи» (Cool Runnings) — кинофильм, 1993 год; режиссер *Джон Тёртелтауб*, сценаристы *Линн Сиферт*, *Томми Свердлоу*
- «Кто здесь босс?» (Who's the Boss) — телесериал ABC, 1984–1992 годы, восемь сезонов; автор идеи *Мартин Кохан*
- «Лабиринт Фавна» (El laberinto del fauno; англ. Pan's Labyrinth) — кинофильм, 2006 год; режиссер и сценарист *Гильермо дель Торо*
- «Лавина» (Avalanche) — кинофильм, 1978 год; режиссер и сценарист *Кори Аллен*
- «Ларс и настоящая девушка» (Lars and the Real Girl) — кинофильм, 2007 год; режиссер *Крэйг Гиллеспи*, сценарист *Нэнси Оливер*
- «Легкие улицы» (EZ Streets) — телесериал CBS, 1996–1997 годы, один сезон; автор идеи *Пол Хаггис*
- «Леди в озере» (Lady in the Lake) — кинофильм, 1947 год; режиссер *Роберт Монтгомери*, сценарист *Стив Фишер*

- «Ловушка для родителей» (The Parent Trap) — кинофильм, 1961 год; режиссер и сценарист *Дэвид Свифт*
- «Лучше не бывает» (As Good as It Gets) — кинофильм, 1997 год; режиссер *Джеймс Брукс*, сценаристы *Марк Эндрус*, *Джеймс Брукс*
- «Любимая» (Beloved) — кинофильм, 1998 год; режиссер *Джонатан Демми*, сценаристы *Ричард Лагравенезе*, *Акошуа Бусиа*, *Адам Брукс*
- «Любовь к собакам обязательна» (Must Love Dogs) — кинофильм, 2005 год; режиссер и сценарист *Гари Дэвид Голдберг*
- «Лютер» (Luther) — кинофильм, 2003 год; режиссер *Эрик Тилл*, сценаристы *Камиль Томассон*, *Барт Гэвиган*
- «Магнолия» (Magnolia) — кинофильм, 1999 год; режиссер и сценарист *Пол Томас Андерсон*
- «Майкл Клейтон» (Michael Clayton) — кинофильм, 2007 год; режиссер и сценарист *Тони Гилрой*
- «Маленькая барабанщица» (The Little Drummer Girl) — кинофильм, 1984 год; режиссер *Джордж Рой Хилл*, сценаристы *Лоринг Мэндел*, *Джон ле Карре*
- «Маленькая мисс Счастье» (Little Miss Sunshine) — кинофильм, 2006 год; режиссеры *Валери Фарис*, *Джонатан Дэйтон*, сценарист *Майкл Арндт*
- «Малышка на миллион» (Million Dollar Baby) — кинофильм, 2004 год; режиссер *Клинт Иствуд*, сценарист *Пол Хаггис*
- «Мамма Mia!» (Mamma Mia!) — кинофильм, 2008 год; режиссер *Филлида Ллойд*, сценарист *Катрин Джонсон*
- «Масло Лоренцо» (Lorenzo's Oil) — кинофильм, 1992 год; режиссер *Джордж Миллер*, сценаристы *Джордж Миллер*, *Ник Инрайт*
- «Матрица» (The Matrix) — кинофильм, 1999 год; режиссеры и сценаристы *Эндрю и Лоуренс Вачовски*
- «Матрица. Революция» (The Matrix: Revolutions) — кинофильм, 2003 год; режиссеры и сценаристы *Эндрю и Лоуренс Вачовски*
- «Менталист» (The Mentalist) — телесериал CBS, 2008–2015 годы, семь сезонов; автор идеи *Бруно Хеллер*
- «Мертвая девушка» (The Dead Girl) — кинофильм, 2006 год; режиссер и сценарист *Карен Монкрифф*
- «Места в сердце» (Places in the Heart) — кинофильм, 1984 год; режиссер и сценарист *Роберт Бентон*
- «Место преступления» (CSI) — телесериал CBS, 2000–2015 годы, 15 сезонов; автор идеи и сценарист *Энтони Е. Зуикер*

- «Миллионер из трущоб» (Slumdog Millionaire) — кинофильм, 2008 год; режиссеры *Дэнни Бойл, Лавлин Тандан*, сценарист *Саймон Бьюфой*
- «Миссис Даутфайр» (Mrs. Doubtfire) — кинофильм, 1993 год; режиссер *Крис Коламбус*, сценаристы *Лесли Диксон, Рэнди Сингер*
- «Миссис Соффел» (Mrs. Soffel) — кинофильм, 1984 год; режиссер *Джиллиан Армстронг*, сценарист *Рон Нисуонер*
- «Миссия» (The Mission) — кинофильм, 1986 год; режиссер *Ролан Жоффе*, сценарист *Роберт Болт*
- «Мистер и миссис Смит» (Mr. & Mrs. Smith) — кинофильм, 2005 год; режиссер *Даг Лайман*, сценарист *Саймон Кинберг*
- «Младший Боннер» (Junior Bonner) — кинофильм, 1972 год; режиссер *Сэм Пекинпа*, сценарист *Джеб Роузбрук*
- «Мой кузен Винни» (My Cousin Vinnie) — кинофильм, 1992 год; режиссер *Джонатан Линн*, сценарист *Дейл Лонер*; другой перевод названия — «Мой двоюродный брат Винни»
- «Молчание ягнят» (The Silence of the Lambs) — кинофильм, 1991 год; режиссер *Джонатан Демме*, сценарист *Тед Тэлли*
- «Моя большая греческая свадьба» (My Big Fat Greek Wedding) — кинофильм, 2002 год; режиссер *Джоэл Цвик*, сценарист *Ниа Вардалос*
- «Моя дорогая Клементина» (My Darling Clementine) — кинофильм, 1946 год; режиссер *Джон Форд*, сценаристы *Сэм Хеллман, Уинстон Миллер*
- «Моя левая нога» (My Left Foot) — кинофильм, 1989 год; режиссер *Джим Шеридан*, сценаристы *Шэйн Коннотон, Джим Шеридан*
- «Муки и радости» (The Agony and the Ecstasy) — кинофильм, 1965 год; режиссер *Кэрол Рид*, сценарист *Филип Данн*
- «Мулен Руж!» (Moulin Rouge) — кинофильм, 2001 год; режиссер *Баз Лурман*, сценаристы *Баз Лурман, Крэйг Пирс*
- «Мэтуон» (Matewan) — кинофильм, 1987 год; режиссер и сценарист *Джон Сейлз*
- «Мюнхен» (Munich) — кинофильм, 2005 год; режиссер *Стивен Спилберг*, сценаристы *Тони Кушнер, Эрик Рот*
- «На золотом озере» (On Golden Pond) — кинофильм, 1981 год; режиссер *Марк Райделл*, сценарист *Эрнест Томпсон*
- «На исходе дня» (The Remains of the Day) — кинофильм, 1993 год; режиссер *Джеймс Айвори*, сценарист *Рут Джабвала*; другой перевод названия — «Остаток дня»

- «На краю» (Out on a Limb) — сериал, 1987 год, один сезон; режиссер Роберт Батлер, сценаристы Колин Хиггинс, Ширли Маклейн
- «На линии огня» (In the Line of Fire) — кинофильм, 1993 год; режиссер Вольфганг Петерсен, сценарист Джеф Магуайр
- «На обочине» (Sideways) — кинофильм, 2004 год; режиссер Александр Пэйн, сценаристы Александр Пэйн, Джим Тейлор
- «На последнем дыхании» (фр. À bout de souffle) — кинофильм, 1960 год; режиссер Жан-Люк Годар, сценаристы Франсуа Трюффо, Жан-Люк Годар, Клод Шаброль
- «Наводнение!» (Flood!) — телефильм, 1976 год; режиссер Эрл Беллами, сценарист Дон Ингаллс
- «Надежда и слава» (Hope and Glory) — кинофильм, 1987 год; режиссер и сценарист Джон Бурмен
- «Надолго ли?» (For Keeps?) — кинофильм, 1988 год; режиссер Джон Эвилдсен, сценаристы Денис Де-Клю, Тим Казурински
- «Назад в будущее» (Back to the Future) — кинофильм, 1985 год; режиссер Роберт Земекис, сценаристы Роберт Земекис, Боб Гейл
- «Национальный бархат» (National Velvet) — кинофильм, 1944 год; режиссер Кларенс Браун, сценаристы Хелен Дьютч, Теодор Ривз
- «Небеса могут подождать» (Heaven Can Wait) — кинофильм, 1978 год; режиссеры Уоррен Битти, Бак Генри, сценаристы Элейн Мей, Уоррен Битти, Роберт Таун, Бак Генри; ремейк фильма 1941 года — см. «А вот и мистер Джордан»
- «Небо и земля» (Heaven & Earth) — кинофильм, 1993 год; режиссер и сценарист Оливер Стоун
- «Невыносимая легкость бытия» (The Unbearable Lightness of Being) — кинофильм, 1988 год; режиссер Филип Кауфман, сценаристы Жан-Клод Карьер, Филип Кауфман
- «Нежное милосердие» (Tender Mercies) — кинофильм, 1983 год; режиссер Брюс Бересфорд, сценарист Хортон Фут
- «Незванные гости» (Wedding Crashers) — кинофильм, 2005 год; режиссер Дэвид Добкин, сценаристы Стив Фабер, Боб Фишер
- «Нелл» (Nell) — кинофильм, 1994 год; режиссер Майкл Эптед, сценарист Уильям Николсон
- «Немного беременна» (Knocked Up) — кинофильм, 2007 год; режиссер и сценарист Джадд Апатоу
- «Непрощенный» (Unforgiven) — кинофильм, 1992 год; режиссер Клинт Иствуд, сценарист Дэвид Уэбб Пиплз



- «Несколько хороших парней» (A Few Good Men) — кинофильм, 1992 год; режиссер *Роб Райнер*, сценарист *Аарон Соркин*
- «Неспящие в Сиэтле» (Sleepless in Seattle) — кинофильм, 1993 год; режиссер *Нора Эфрон*, сценаристы *Джефф Арч*, *Нора Эфрон*, *Дэвид Уорд*
- «Нефть» (There Will Be Blood) — кинофильм, 2007 год; режиссер и сценарист *Пол Томас Андерсон*
- «Ничего личного» (Duplicity) — кинофильм, 2009 год; режиссер и сценарист *Тони Гилрой*
- «Новый кинотеатр “Парадизо”» (Cinema Paradiso) — кинофильм, 1988 год (Италия, Франция); режиссер и сценарист *Джузеппе Торнаторе*
- «Норма Рэй» (Norma Rae) — кинофильм, 1979 год; режиссер *Мартин Ритт*, сценаристы *Ирвинг Рэвеч*, *Харриет Фрэнк*
- «Нью-Йорк, Нью-Йорк» (Synecdoche, New York) — кинофильм, 2008 год; режиссер и сценарист *Чарли Кауфман*
- «Обнаженный город» (The Naked City) — кинофильм, 1948 год; режиссер *Жюль Дассен*, сценаристы *Альберт Мальц*, *Мэлвин Уолд*
- «Общество мертвых поэтов» (Dead Poets Society) — кинофильм, 1989 год; режиссер *Питер Уир*, сценарист *Том Шульман*
- «Обыкновенные люди» (Ordinary People) — кинофильм, 1980 год; режиссер *Роберт Редфорд*, сценарист *Элвин Сарджент*; другой перевод названия — «Обычные люди»
- «Огнеупорный» (Fireproof) — кинофильм, 2008 год; режиссер *Алекс Кендрик*, сценаристы *Стивен Кендрик*, *Алекс Кендрик*
- «Ограбление по-итальянски» (The Italian Job) — кинофильм, 2003 год; режиссер *Ф. Гэри Грей*, сценаристы *Донна Пауэрс*, *Уэйн Пауэрс*, *Трой Кеннеди-Мартин*
- «Один дома» (Home Alone) — кинофильм, 1990 год; режиссер *Крис Коламбус*, сценарист *Джон Хьюз*
- «Одиннадцать друзей Оушена» (Ocean's Eleven) — кинофильм, 2001 год; режиссер *Стивен Содерберг*, сценаристы *Гарри Браун*, *Чарльз Ледерер*, *Тед Гриффин*
- «Окно во двор» (Rear Window) — кинофильм, 1954 год; режиссер *Альфред Хичкок*, сценарист *Джон Майкл Хэйс*
- «Октябрьское небо» (October Sky) — кинофильм, 1999 год; режиссер *Джо Джонстон*, сценарист *Льюис Колик*
- «Опасные похождения Полины» (The Perils of Pauline) — многосерийный немой кинофильм, 1914 год; режиссеры *Луи Ганье*,



- Дональд Маккензи*, сценарист *Чарльз Годдард*; другие переводы названия — «Маска, которая смеется», «Злоключения Полин», «Опасные приключения Полин»
- «Операция “Валькирия”» (Valkyrie) — кинофильм, 2008 год; режиссер *Брайан Сингер*, сценаристы *Кристофер Маккуорри*, *Натан Александер*
- «Оправданная жестокость» (A History of Violence) — кинофильм, 2005 год; режиссер *Дэвид Кроненберг*, сценарист *Джош Олсон*
- «Оставленные» (Left Behind) — кинофильм, 2014 год; режиссер *Вик Армстронг*, сценаристы *Пол Лалонд*, *Джон Патус*
- «Останься со мной» (Stand by Me) — кинофильм, 1986 год; режиссер *Роб Райнер*, сценаристы *Рейнольд Гидеон*, *Брюс Эванс*
- «Отель “Руанда”» (Hotel Rwanda) — кинофильм, 2004 год; режиссер и сценарист *Терри Джордж*
- «Отступники» (The Departed) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Мартин Скорсезе*, сценарист *Уильям Монахан*
- «Офис» (The Office) — телесериал NBC, 2005–2013 годы, девять сезонов; автор идеи *Грег Дэниелс*
- «Охотник на оленей» (The Deer Hunter) — кинофильм, 1978 год; режиссер и сценарист *Майкл Чимино*
- «Парень по имени Джо» (A Guy Named Joe) — кинофильм, 1943 год; режиссер *Виктор Флеминг*, сценаристы *Далтон Трамбо*, *Чандлер Спрэг*, *Дэвид Боэм* — см. «Всегда»
- «Парень-каратист» (The Karate Kid) — кинофильм, 1984 год; режиссер *Джон Г. Эвилдсен*, сценарист *Роберт Марк Кеймен*
- «Париж, я люблю тебя» (Paris, je t'aime) — киноальманах (18 короткометражных фильмов), 2006 год; режиссеры и сценаристы *Оливье Ассайас*, братья *Козны*, *Гас Ван Сент* и др.
- «Парк Горького» (Gorky Park) — кинофильм, 1983 год; режиссер *Майкл Энпед*, сценарист *Дэннис Поттер*
- «Пассажир 57» (Passenger 57) — кинофильм, 1992 год; режиссер *Кевин Хукс*, сценаристы *Стюарт Рэффил*, *Дэн Гордон*, *Дэвид Локери*
- «Перестрелка в О.К. Коррал» (Gunfight at the O.K. Corral) — кинофильм, 1957 год; режиссер *Джон Стёрджес*, сценаристы *Леон Юрис*, *Джордж Скаллин*
- «Переступить черту» (Walk the Line) — кинофильм, 2005 год; режиссер *Джеймс Мэнголд*, сценаристы *Джеймс Мэнголд*, *Джилл Дэннис*

- «Перри Мэйсон» (Perry Mason) — телесериал, 1957–1966 годы, девять сезонов; режиссеры *Артур Маркс, Джесси Хиббс*, сценаристы *Сэмюэл Ньюман, Джонатан Латимер*
- «Персеполис» (Persepolis) — анимационный полнометражный фильм, 2007 год; режиссеры *Маржан Сатрапи, Венсан Паронно*, сценарист *Маржан Сатрапи*
- «Персона» (швед. Persona) — кинофильм, 1966 год; режиссер и сценарист *Ингмар Бергман*
- «Пианино» (The Piano) — кинофильм, 1993 год; режиссер и сценарист *Джейн Кэмпбелл*
- «Пианист» (The Pianist) — кинофильм, 2002 год; режиссеры *Роман Полански, Рональд Харвуд, Владислав Шпильман*
- «Пик Данте» (Dante's Peak) — кинофильм, 1997 год; режиссер *Роджер Дональдсон*, сценарист *Лесли Бозм*
- «Пир Бабетты» (дат. Babettes gæstebud, англ. Babette's Feast) — кинофильм, 1987 год; режиссер и сценарист *Габриэль Аксель*
- «Пираты Карибского моря. Проклятие “Черной жемчужины”» (Pirates of the Caribbean: The Curse of The Black Pearl) — кинофильм, 2003 год; режиссер *Гор Вербински*, сценаристы *Тед Эллиот, Терри Россио, Стюарт Битти, Джей Вулперт*
- «Письма с Иводзимы» (Letters from Iwo Jima) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Клинт Иствуд*, сценарист *Пол Хаггис*
- «Побег из Шоушенка» (Shawshank Redemption) — кинофильм, 1994 год; режиссер и сценарист *Фрэнк Дарабонт*
- «Повелитель приливов» (The Prince of Tides) — кинофильм, 1991 год; режиссер *Барбра Стрейзанд*, сценарист *Бекки Джонстон*
- «Подмена» (Changeling) — кинофильм, 2008 год; режиссер *Клинт Иствуд*, сценарист *Майкл Стражински*
- «Подозрительные лица» (Usual Suspects) — кинофильм, 1995 год; режиссер *Брайан Сингер*, сценарист *Кристофер Маккуорри*
- «Поезд на Юму» (3:10 to Yuma) — кинофильм, 2007 год; режиссер *Джеймс Мэнголд*, сценаристы *Халстед Уэллс, Майкл Брандт, Дерек Хаас*; ремейк фильма 1957 года — см. «В 3:10 на Юму»
- «Поездка в Индию» (A Passage to India) — кинофильм, 1984 год; режиссер и сценарист *Дэвид Лин*
- «Поле чудес» (Field of Dreams) — кинофильм, 1989 год; режиссер и сценарист *Фил Олден Робинсон*; другой перевод названия — «Поле его мечты»

- «Поллок» (Pollock) — кинофильм, 2000 год; режиссер *Эд Харрис*, сценарист *Барбара Тернер*
- «Полуночная жара» (In the Heat of the Night) — кинофильм, 1967 год; режиссер *Норман Джуисон*, сценарист *Стирлинг Силлифант*; другой перевод названия — «Душной южной ночью»
- «Помни» (Memento) — кинофильм, 2000 год; режиссер и сценарист *Кристофер Нолан*
- «Посейдон» (Poseidon) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Вольфганг Петерсен*, сценарист *Марк Протосевич*; ремейк фильма 1972 года — см. «Приключения “Посейдона”»
- «Посетитель» (The Visitor) — кинофильм, 2007 год; режиссер и сценарист *Том Маккарти*
- «Последний император» (The Last Emperor) — кинофильм, 1987 год; режиссер *Бернардо Бертолуччи*, сценаристы *Энцо Унгари*, *Марк Пиплоу*, *Бернардо Бертолуччи*
- «Последний шанс Харви» (Last Chance Harvey) — кинофильм, 2008 год; режиссер и сценарист *Джоэл Хопкинс*
- «Послезавтра» (The Day after Tomorrow) — кинофильм, 2004 год; режиссер *Роланд Эммерих*, сценаристы *Джеффри Начманофф*, *Роланд Эммерих*
- «Потерянный рейс» (United 93) — кинофильм, 2006 год; режиссер и сценарист *Пол Гринграсс*
- «Почти знаменит» (Almost Famous) — кинофильм, 2000 год; режиссер и сценарист *Кэмерон Кроу*
- «Преданный садовник» (The Constant Gardener) — кинофильм, 2005 год; режиссер *Фернандо Мейреллиш*, сценарист *Джеффри Кейн*
- «Предложение» (The Proposal) — кинофильм, 2009 год; режиссер *Энн Флетчер*, сценарист *Пит Чиарелли*
- «Презумпция невиновности» (Presumed Innocent) — кинофильм, 1990 год; режиссер и сценарист *Алан Пакула*
- «Преодоление» (Invincible) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Эриксон Кор*, сценарист *Брэд Гэнн*; другой перевод названия — «Непобедимый»
- «Престиж» (The Prestige) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Кристофер Нолан*, сценаристы *Джонатан Нолан*, *Кристофер Нолан*
- «Приключения “Посейдона”» (The Poseidon Adventure) — кинофильм, 1972 год; режиссеры *Рональд Ним*, *Ирвин Аллен*, сценаристы

- Стёрлинг Силлифант, Уэнделл Мэйес*; другой перевод названия — «Приключение “Посейдона”» — см. «Посейдон»
- «Принцесса-невеста» (Princess Bride) — кинофильм, 1987 год; режиссер *Роб Райнер*, сценарист *Уильям Голдман*
- «Прирожденные убийцы» (Natural Born Killers) — кинофильм, 1994 год; режиссер *Оливер Стоун*, сценаристы *Квентин Тарантино, Дэвид Велоз, Ричард Рутowski*
- «Проблемы роста» (Growing Pains) — телесериал ABC, 1985–1992 годы, семь сезонов; автор идеи *Нил Марленс*
- «Проблеск гениальности» (Flash of Genius) — кинофильм, 2008 год; режиссер *Марк Абрахам*, сценаристы *Филип Рэйлсбек, Джон Сибрук*
- «Пробуждение» (Awakenings) — кинофильм, 1990 год; режиссер *Пенни Маршалл*, сценарист *Стивен Заиллян*
- «Прогулка по беспутному кварталу» (Walk on the Wild Side) — кинофильм, 1962 год; режиссер *Эдвард Дмитрик*, сценаристы *Джон Фанте, Эдмунд Моррис*
- «Пролетая над гнездом кукушки» (One Flew over the Cuckoos Nest) — кинофильм, 1975 год; режиссер *Милош Форман*, сценаристы *Лоуренс Хабен, Бо Голдман*
- «Прослушка» (The Wire) — телесериал HBO, 2002–2008 годы, пять сезонов; автор идеи *Дэвид Саймон*, сценаристы *Дэвид Саймон, Эд Бёрнс*
- «Противостояние гигантам» (Facing the Giants) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Алекс Кендрик*, сценаристы *Стивен Кендрик, Алекс Кендрик*
- «Психо» (Psycho) — кинофильм, 1960 год; режиссер *Альфред Хичкок*, сценарист *Джозеф Стефано*
- «Пушки острова Наварон» (The Guns of Navarone) — кинофильм, 1961 год; режиссер *Дж. Ли Томпсон*, сценарист *Карл Форман*
- «Различные ходы» (Different Strokes) — телесериал ABC, 1978–1986 годы, восемь сезонов; авторы идеи *Джефф Харрис, Берни Кукофф*
- «Разум и чувства» (Sense and Sensibility) — кинофильм, 1995 год; режиссер *Энг Ли*, сценарист *Эмма Томпсон*
- «Ранний мороз» (An Early Frost) — телефильм, 1985 год; режиссер *Джон Эрман*, сценаристы *Рон Коуэн, Дэниел Липман, Шерман Йеллен*
- «Расёмон» (англ. Roshômon) — кинофильм, 1950 год; режиссер *Акира Кurosawa*, сценарист *Синобу Хасимото*

- «Рататуй» (Ratatouille) — анимационный полнометражный фильм, 2007 год; режиссер и сценарист *Брэд Бёрд*
- «Реальность кусается» (Reality Bites) — кинофильм, 1994 год; режиссер *Бен Стиллер*, сценарист *Хелен Чайлдресс*
- «Ребро Адама» (Adam's Rib) — кинофильм, 1949 год; режиссер *Джордж Кьюкор*, сценаристы *Рут Гордон*, *Гарсон Канин*
- «Рестлер» (The Wrestler) — кинофильм, 2008 год; режиссер *Даррен Аронофски*, сценарист *Роберт Сигел*
- «Римские каникулы» (Roman Holiday) — кинофильм, 1953 год; режиссер *Уильям Уайлер*, сценарист *Далтон Трамбо*
- «Рискованный бизнес» (Risky Business) — кинофильм, 1983 год; режиссер и сценарист *Пол Брикман*; другой перевод названия — «Опасное дело»
- «Рожденный четвертого июля» (Born on the Fourth of July) — кинофильм, 1989 год; режиссер и сценарист *Оливер Стоун*
- «Рождественская история» (A Christmas Carol) — кинофильм, 2009 год; режиссер и сценарист *Роберт Земекис*
- «Розанна» (Roseanne) — телесериал ABC, 1988–1997 годы, 2018-й — настоящее время, 10 сезонов; авторы идеи *Розанна Барр*, *Мэтт Уильямс*
- «Рокки» (Rocky) — кинофильм, 1976 год; режиссер *Джон Эвилдсен*, сценарист *Сильвестр Сталлоне*
- «Роковое влечение» (Fatal Attraction) — кинофильм, 1987 год; режиссер *Эдриан Лайн*, сценарист *Джеймс Дирден*
- «Роман с камнем» (Romancing the Stone) — кинофильм, 1984 год; режиссер *Роберт Земекис*, сценарист *Дайан Томас*
- «Рэмбо. Первая кровь» (First Blood) — кинофильм, 1982 год; режиссер *Тед Котчефф*, сценаристы *Майкл Козолл*, *Уильям Сэкхайд*, *Сильвестр Сталлоне*
- «Рэмбо. Первая кровь — 2» (Rambo: First Blood Part II) — кинофильм, 1985 год; режиссер *Джордж Косматос*, сценаристы *Джеймс Кэмерон*, *Сильвестр Сталлоне*
- «Сбежавшая невеста» (Runaway Bride) — кинофильм, 1999 год; режиссер *Гарри Маршалл*, сценарист *Джосанн Макгиббон*
- «Свадебный переполох» (The Wedding Planner) — кинофильм, 2001 год; режиссер *Адам Шенкман*, сценаристы *Майкл Эллис*, *Памела Фолк*
- «Свидетель» (Witness) — кинофильм, 1985 год; режиссер *Питер Уир*, сценаристы *Уильям Келли*, *Памела Уоллес*

- «Свой человек» (The Insider) — кинофильм, 1999 год; режиссер *Майкл Манн*, сценаристы *Эрик Рот*, *Майкл Манн*
- «Секреты Лос-Анджелеса» (L. A. Confidential) — кинофильм, 1997 год; режиссер и сценарист *Кёртис Хэнсон*
- «Секс в большом городе» (Sex and the City) — телесериал НВО, 1998–2004 годы, шесть сезонов; автор идеи *Даррен Стар*
- «Семейка Тененбаум» (The Royal Tenenbaums) — кинофильм, 2001 год; режиссер *Уэс Андерсон*, сценаристы *Уэс Андерсон*, *Оуэн Уилсон*
- «Семейные узы» (Family Ties) — телесериал NBC, 1982–1989 годы, семь сезонов; автор идеи *Гари Дэвид Голдберг*
- «Семейный заговор» (Family Plot) — кинофильм, 1976 год; режиссер *Альфред Хичкок*, сценарист *Эрнест Леман*
- «Семь» (Seven, Se7en) — кинофильм, 1995 год; режиссер *Дэвид Финчер*, сценарист *Эндрю Кевин Уолкер*
- «Семь лет в Тибете» (Seven Years in Tibet) — кинофильм, 1997 год; режиссер *Жан-Жак Анно*, сценарист *Беки Джонстон*
- «Семь невест для семерых братьев» (Seven Brides for Seven Brothers) — кинофильм, 1954 год; режиссер *Стэнли Донен*, сценаристы *Альберт Хэккетт*, *Фрэнсис Гудрич*, *Дороти Кингсли*
- «Семь самураев» (англ. Shichinin no samurai, a.k.a. Seven Samurai) — кинофильм, 1954 год; режиссер *Акира Кurosава*, сценаристы *Синобу Хасимото*, *Хидэо Огуни*
- «Сибил» (Sybil) — телефильм NBC, 1976 год; режиссер *Дэниел Петри*, сценаристы *Флора Рета Шрайбер*, *Стюарт Штерн*
- «Силквуд» (Silkwood) — кинофильм, 1983 год; режиссер *Майк Николс*, сценаристы *Нора Эфрон*, *Элис Арлен*
- «Сириана» (Syriana) — кинофильм, 2005 год; режиссер и сценарист *Стивен Гейган*
- «Скала» (The Rock) — кинофильм, 1996 год; режиссер *Майкл Бэй*, сценаристы *Дэвид Вайсберг*, *Дуглас Кук*, *Марк Роснер*, *Квентин Тарантино*
- «Скандалный дневник» (Notes on a Scandal) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Ричард Эйр*, сценарист *Патрик Марбер*
- «Слава» (Fame) — кинофильм, 1980 год; режиссер *Алан Паркер*, сценарист *Кристофер Гор*; см. «Слава»
- «Слава» (Fame) — кинофильм, 2009 год; режиссер *Кевин Танчарозн*, сценарист *Эллисон Барнетт*; ремейк фильма 1980 года — см. «Слава»

- «Смерч» (Twister) — кинофильм, 1996 год; режиссер *Ян де Бонт*, сценаристы *Энн-Мари Мартин*, *Майкл Крайтон*
- «Солдаты неудачи» (Tropic Thunder) — кинофильм, 2008 год; режиссер *Бен Стиллер*, сценаристы *Джастин Теру*, *Бен Стиллер*, *Этан Коэн* (не путать с Итаном Коэном)
- «Сомнение» (Doubt) — кинофильм, 2008 год; режиссер и сценарист *Джон Патрик Шэнли*
- «Сорок восемь часов» (48 Hrs.) — кинофильм, 1982 год; режиссер и сценарист *Уолтер Хилл*
- «Спасите меня» (Rescue Me) — телесериал FX, 2004–2011 годы, семь сезонов; авторы идеи *Дэнис Лири*, *Питер Толан*
- «Спасти рядового Райана» (Saving Private Ryan) — кинофильм, 1998 год; режиссер *Стивен Спилберг*, сценарист *Роберт Родэт*
- «Список Шиндлера» (Schindler's List) — кинофильм, 1993 год; режиссер *Стивен Спилберг*, сценарист *Стивен Заиллян*
- «Старикам тут не место» (No Country for Old Men) — кинофильм, 2007 год; режиссеры и сценаристы *Итан Коэн*, *Джоэл Коэн*
- «Стелла» (Stella) — кинофильм, 1990 год; режиссер *Джон Эрман*, сценарист *Роберт Гетчелл*; ремейк фильмов 1925 и 1937 годов — см. «Стелла Даллас»
- «Стелла Даллас» (Stella Dallas) — кинофильм, 1925 год; режиссер *Генри Кинг*, сценаристы *Фрэнсис Мэрион*, *Олив Хиггинс Прути*; см. «Стелла Даллас» (1937) и «Стелла»
- «Стелла Даллас» (Stella Dallas) — кинофильм, 1937 год; режиссер *Кинг Видор*, сценаристы *Сара Мэйсон*, *Виктор Хирман*, *Гарри Вагстафф Гриббл*; ремейк фильма 1925 года — см. «Стелла Даллас»
- «Степфордские жены» (The Stepford Wives) — кинофильм, 2004 год; режиссер *Фрэнк Оз*, сценарист *Айра Левин*; ремейк одноименного фильма 1975 года
- «Стильная штучка» (Sweet Home Alabama) — кинофильм, 2002 год; режиссер *Энди Теннант*, сценаристы *Си Джей Кокс*, *Дуглас Дж. Ибок*
- «Столкновение» (Crash) — кинофильм, 2004 год; режиссер и сценарист *Пол Хаггис*
- «Страна садов» (Garden State) — кинофильм, 2004 год; режиссер и сценарист *Зак Брафф*; другой перевод названия — «Садовый штат»
- «Страсти Христовы» (The Passion of the Christ) — кинофильм, 2004 год; режиссер *Мел Гибсон*, сценаристы *Бenedикт Фицджеральд*, *Мел Гибсон*



- «Строго на юг» (Due South) — телесериал, 1994–1999 годы, четыре сезона; режиссер и сценарист *Пол Хаггис* (и др.)
- «Строго по правилам» (Strictly Ballroom) — кинофильм, 1992 год; режиссер и сценарист *Баз Лурман*; другой перевод названия — «Танцы без правил»
- «Суровое испытание» (The Crucible) — кинофильм, 1996 год; режиссер *Николас Хайтнер*, сценарист *Артур Миллер*
- «Таинственная река» (Mystic River) — кинофильм, 2003 год; режиссер *Клинт Иствуд*, сценарист *Брайан Хелгеленд*
- «Таксист» (Taxi Driver) — кинофильм, 1976 год; режиссер *Мартин Скорсезе*, сценарист *Пол Шредер*
- «Танцующий с волками» (Dances with Wolves) — кинофильм, 1990 год; режиссер *Кевин Костнер*, сценарист *Майкл Блейк*; другой перевод названия — «Танцы с волками»
- «Тезка» (The Namesake) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Мира Наир*, сценарист *Суни Тарапорева*; другой перевод названия — «Тезки»
- «Телевизионные новости» (Broadcast News) — кинофильм, 1987 год; режиссер и сценарист *Джеймс Брукс*
- «Телевикторина» (Quiz Show) — кинофильм, 1994 год; режиссер *Роберт Редфорд*, сценарист *Пол Аттанасио*
- «Тельма и Луиза» (Thelma & Louise) — кинофильм, 1991 год; режиссер *Ридли Скотт*, сценарист *Кэлли Хоури*
- «Темный рыцарь» (The Dark Knight) — кинофильм, 2008 год; режиссер *Кристофер Нолан*, сценаристы *Кристофер Нолан*, *Дэвид С. Гойер*
- «Титаник» (Titanic) — кинофильм, 1997 год; режиссер и сценарист *Джеймс Кэмерон*
- «Только не без моей дочери» (Not Without My Daughter) — кинофильм, 1991 год; режиссер *Брайан Гилберт*, сценарист *Дэвид Ринтельс*; другой перевод названия — «Без дочери — никогда»
- «Том Джонс» (Tom Jones) — кинофильм, 1963 год; режиссер *Тони Ричардсон*, сценарист *Джон Осборн*
- «Трансформеры» (Transformers) — кинофильм, 2007 год; режиссер *Майкл Бэй*, сценаристы *Роберто Орси*, *Алекс Куртцман*
- «Трафик» (Traffic) — кинофильм, 2000 год; режиссер *Стивен Содерберг*, сценарист *Стивен Гейган*
- «Три лица Евы» (The Three Faces of Eve) — кинофильм, 1957 год; режиссер и сценарист *Наннэлли Джонсон*



- «Тридцать-с-чем-то» (Thirtysomething) — телесериал ABC, 1987–1991 годы, четыре сезона; авторы идеи *Эдвард Цвик, Маршалл Херсковиц*
- «Тринадцать друзей Оушена» (Ocean's Thirteen) — кинофильм, 2007 год; режиссер *Стивен Содерберг*, сценаристы *Брайан Коппельман, Дэвид Левин*
- «Трое мужчин и младенец» (Three Men and a Baby) — кинофильм, 1987 год; режиссер *Леонард Нимой*, сценаристы *Джеймс Орт, Джим Крукиэнк*
- «Трудности перевода» (Lost in Translation) — кинофильм, 2003 год; режиссер и сценарист *София Коппола*
- «Тутси» (Tootsie) — кинофильм, 1982 год; режиссер *Сидни Поллак*, сценаристы *Барри Левинсон, Мюррей Шисгал*
- «У нее будет ребенок» (She's Having a Baby) — кинофильм, 1988 год; режиссер и сценарист *Джон Хьюз*
- «Убить пересмешника» (To Kill a Mockingbird) — кинофильм, 1962 год; режиссер *Роберт Маллиган*, сценарист *Хортон Фут*
- «Уж кто бы говорил» (Look Who's Talking) — кинофильм, 1989 год; режиссер и сценарист *Эми Хекерлинг*
- «Уик-энд Остермана» (The Osterman Weekend) — кинофильм, 1983 год; режиссер *Сэм Пекинпа*, сценаристы *Йен Мастерс, Алан Шарп*
- «Унесенные ветром» (Gone With the Wind) — кинофильм, 1939 год; режиссер *Виктор Флеминг*, сценарист *Сидни Ховард*
- «Уолл-стрит» (Wall Street) — кинофильм, 1987 год; режиссер *Оливер Стоун*, сценаристы *Стэнли Вайзер, Оливер Стоун*
- «Фаворит» (Seabiscuit) — кинофильм, 2003 год; режиссер и сценарист *Гэри Росс*
- «Фанатик» (High Fidelity) — кинофильм, 2000 год; режиссер *Стивен Фрирз*, сценаристы *Д. В. Де Винсентис, Стив Пинк*
- «Фан-клуб» (Free Enterprise) — кинофильм, 1998 год; режиссер *Роберт Мейер Барнетт*, сценаристы *Марк Олтмен, Роберт Мейер*
- «Фарго» ( Fargo) — кинофильм, 1996 год; режиссеры и сценаристы *Итан Коэн, Джоэл Коэн*
- «Филадельфия» (Philadelphia) — кинофильм, 1993 год; режиссер *Джонатан Демме*, сценарист *Рон Нисуонер*
- «Флаги наших отцов» (Flags of our Fathers) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Клинт Иствуд*, сценаристы *Уильям Бройлес-младший, Пол Хаггис*

- «Форрест Гамп» (Forrest Gump) — кинофильм, 1994 год; режиссер Роберт Земекис, сценарист Эрик Рот
- «Французский связной» (The French Connection) — кинофильм, 1971 год; режиссер Уильям Фридкин, сценарист Эрнест Тайдимен
- «Фрост против Никсона» (Frost/Nixon) — кинофильм, 2008 год; режиссер Рон Ховард, сценарист Питер Морган
- «Ханна и ее сестры» (Hannah and Her Sisters) — кинофильм, 1986 год; режиссер и сценарист Вуди Аллен
- «Харви Милк» (Milk) — кинофильм, 2008 год; режиссер Гас Ван Сент, сценарист Дастин Лэнс Блэк
- «Храброе сердце» (Braveheart) — кинофильм, 1995 год; режиссер Мел Гибсон, сценарист Рэндалл Уоллес
- «Цвет денег» (The Color of Money) — кинофильм, 1986 год; режиссер Мартин Скорсезе, сценарист Ричард Прайс
- «Цветы лиловые полей» (The Color Purple) — кинофильм, 1985 год; режиссер Стивен Спилберг, сценарист Менно Мейджес
- «Цельнометаллическая оболочка» (Full Metal Jacket) — кинофильм, 1987 год; режиссер и сценарист Стэнли Кубрик
- «Цена страха» (The Sum of All Fears) — кинофильм, 2002 год; режиссер Фил Олден Робинсон, сценаристы Пол Антанасио, Дэниел Пайн
- «Чак и Ларри. Пожарная свадьба» (I Now Pronounce You Chuck and Larry) — кинофильм, 2007 год; режиссер Дэннис Дуган, сценаристы Барри Фэнаро, Александр Пэйн, Джим Тейлор
- «Часы» (The Hours) — кинофильм, 2002 год; режиссер Стивен Долдри, сценарист Дэвид Хэйр
- «Человек дождя» (Rain Man) — кинофильм, 1988 год; режиссер Барри Левинсон, сценаристы Барри Морроу, Рональд Басс
- «Человек, который хотел быть королем» (The Man Who Would Be King) — кинофильм, 1975 год; режиссер Джон Хьюстон, сценаристы Глэдис Хилл, Джон Хьюстон
- «Человек-паук» (Spider-Man) — кинофильм, 2002 год; режиссер Сэм Рэйми, сценарист Дэвид Кепп
- «Челюсти» (Jaws) — кинофильм, 1975 год; режиссер Стивен Спилберг, сценаристы Питер Бенчли, Карл Готтлиб
- «Челюсти-3D» (Shark Night 3D) — кинофильм, 2011 год; режиссер Дэвид Р. Эллис, сценаристы Уилл Хейз, Джесси Студенберг
- «Честная куртизанка» (Dangerous Beauty) — кинофильм, 1998 год; режиссер Маршалл Херсковиц, сценарист Джаннин Домини
- «Четыре Рождества» (Four Christmases) — кинофильм, 2008 год; режиссер Сет Гордон, сценаристы Мэтт Аллен, Кaleb Уилсон

- «Четыре свадьбы и одни похороны» (Four Weddings and a Funeral) — кинофильм, 1994 год; режиссер *Майкл Ньюэлл*, сценарист *Ричард Кёртис*
- «Чикаго» (Chicago) — кинофильм, 2002 год; режиссер *Роб Маршалл*, сценарист *Билл Кондон*
- «Чтец» (The Reader) — кинофильм, 2008 год; режиссер *Стивен Долдри*, сценарист *Дэвид Хейр*
- «Что гложет Гилберта Грэйпа» (What's Eating Gilbert Grape) — кинофильм, 1993 год; режиссер *Лассе Халльстрём*, сценарист *Питер Хеджес*
- «Чудесные годы» (The Wonder Years) — телесериал ABC, 1988–1993 годы, шесть сезонов; авторы идеи *Кэрол Блэк*, *Нил Марленс*
- «Шейн» (Shane) — кинофильм, 1953 год; режиссер *Джордж Стивенс*, сценарист *Альфред Бертрам Гатри-младший*
- «Шестое чувство» (The Sixth Sense) — кинофильм, 1999 год; режиссер и сценарист *М. Нйт Шьямалан*
- «Шоколад» (Chocolat) — кинофильм, 2000 год; режиссер *Лассе Халльстрём*, сценарист *Роберт Нельсон Джейкобс*
- «Шоу Косби» (The Cosby Show) — телесериал NBC, 1984–1992 годы, восемь сезонов; автор идеи *Эд Вайнбергер*
- «Шрек» (Shrek) — анимационный полнометражный фильм, 2001 год; режиссеры *Эндрю Адамсон*, *Вики Дженсон*, сценаристы *Тед Эллиот*, *Терри Россю*, *Джо Стилман*
- «Энни Холл» (Annie Hall) — кинофильм, 1977 год; режиссер *Вуди Аллен*, сценаристы *Вуди Аллен*, *Маршалл Брикмен*
- «Эпоха невинности» (The Age of Innocence) — кинофильм, 1993 год; режиссер *Мартин Скорсезе*, сценаристы *Джей Кокс*, *Мартин Скорсезе*
- «Эрагон» (Eragon) — кинофильм, 2006 год; режиссер *Стефан Фангмейер*, сценарист *Питер Бучман*
- «Эрин Брокович» (Erin Brockovich) — кинофильм, 2000 год; режиссер *Стивен Содерберг*, сценарист *Сюзанна Грант*
- «Эта замечательная жизнь» (It's a Wonderful Life) — кинофильм, 1946 год; режиссер *Фрэнк Капра*, сценаристы *Фрэнсис Гудрич*, *Альберт Хэккетт*, *Фрэнк Капра*; другой перевод названия — «Эта прекрасная жизнь»
- «Я — легенда» (I Am Legend) — кинофильм, 2007 год; режиссер *Фрэнсис Лоуренс*, сценаристы *Марк Протосевич*, *Акива Голдсман*

**РИСОВАНИЕ И ХЭНДМЕЙД**  
**ИСКУССТВО**  
**КИНО И ФОТО**  
**КРЕАТИВ**  
**ДИЗАЙН И РЕКЛАМА**  
**ВДОХНОВЕНИЕ**

## **МИФ** Творчество

**Все творческие  
книги на одной  
странице:  
[mif.to/creative](https://mif.to/creative)**

**Подписывайтесь  
на полезную рассылку:  
книги, скидки и подарки  
[mif.to/cr-letter](https://mif.to/cr-letter)**

**#mifcreative**



издательство  
**МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР**

*Научно-популярное издание*

**Линда Сегер**

## **Как сделать хороший сценарий великим**

Практическое руководство голливудского эксперта

Руководитель редакции *Вера Ежкина*

Шеф-редактор *Александра Чарикова*

Ответственный редактор *Татьяна Медведева*

Литературный редактор *Наталья Волочаева*

Арт-директор *Мария Красовская*

Дизайн обложки *Мария Белянинова*

(Дизайн-студия «12 космонавтов»)

Верстка *Вячеслав Лукьяненко*

Корректоры *Наталья Коннова, Юлия Молокова*

Если вы работаете над своим первым сценарием, книга поможет развить навыки, необходимые для того, чтобы рассказать захватывающую, полную драмы историю. Если вы опытный сценарист, книга поможет сформулировать те принципы, которые вы применяли интуитивно. Если вы редактируете сценарий и что-то мешает вам двигаться вперед, книга поможет проанализировать и решить возникшие проблемы, чтобы вернуть вашу историю в нужное русло.

**ЭТА КНИГА ДЕЛАЕТ ПЛОХОЙ СЦЕНАРИЙ СНОСНЫМ, А ХОРОШИЙ — ВЕЛИКОЛЕПНЫМ!**

В третьем, расширенном издании Линды Сегер вы найдете не только те бесценные мысли, которые позволили ее книге встать в один ряд с самыми популярными работами по сценарному мастерству всех времен, но и новый материал, касающийся визуальных образов в кино и повествовательной точки зрения, а также интервью со сценаристом Полом Хаггисом.

\*\*\*

*Линда Сегер дает пошаговую инструкцию, как из любопытной идеи сделать увлекательную историю с персонажами, интересными зрителю. Но на самом деле уникальность книги в другом. Она — в критическом подходе к тексту, которому учит автор. Мало написать — нужно иметь достаточно смелости и умения, чтобы перечитать сценарий, уточнить его основную идею, увидеть его сильные стороны, а главное — выявить недостатки и найти решения для их исправления.*

Светлана Смагина, кандидат искусствоведения, старший научный сотрудник НИИК-ВГИК

\*\*\*

*Без книги Линды Сегер я не написала бы ни строчки. А обновленное третье издание со свежими примерами еще лучше прежних двух. Если хотите писать, эта книга вам просто необходима.*

Эллен Сэндлер, сценарист, исполнительный продюсер фильма «Все любят Рэймонда»

**#великийсценарий**

Дизайн обложки: дизайн-студия «12 Космонавтов»



издательство  
**МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР**

Максимально  
полезные книги на сайте  
**mann-ivanov-ferber.ru**



facebook.com/miftvorchestvo



vk.com/mifcreative

издательство **mann-ivanov-ferber.ru** /mif\_creative

**МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР**