

АМЕРИКАНСКАЯ ШКОЛА СЦЕНАРНОГО МАСТЕРСТВА

СИД ФИЛД

КИНОСЦЕНАРИЙ

★ ОСНОВЫ НАПИСАНИЯ ★

ПОШАГОВАЯ

ИНСТРУКЦИЯ

ОТ ЗАМЫСЛА

ДО ГОТОВОГО СЦЕНАРИЯ

КОГДА РЕМЕСЛО
СТАНОВИТСЯ ИСКУССТВОМ

Annotation

Сид Филд – всемирно известный сценарист, продюсер, педагог, преподаватель и автор нескольких бестселлеров, переведенных на многие языки мира. Его книги используются в качестве учебного материала в более чем 400 колледжах и университетах США. Филд стал первым представителем Ассоциации американских сценаристов, имя которого упоминается в Зале славы сценарного искусства. «Киносценарий» – одна из библий киноиндустрии, это одновременно профессиональный учебник и уникальный вдохновитель и мотиватор для начинающих сценаристов. Это полноценный учебник с пошаговыми инструкциями от первого слабого проблеска идеи до маркетинговых мероприятий для готового киносценария. Автор докажет, что написание киносценария – это творческий процесс, которому можно научиться.

- [Сид Филд](#)
 - [О Сиде Филде](#)
 - [О книгах Сиды Филда](#)
 - [Особая благодарность](#)
 - [К читателю](#)
 - [Введение](#)
 -
 - [Завязка, конфликт и развязка](#)
 - [Зеленый свет](#)
 - [1. Что такое киносценарий?](#)
 -
 - [Первый акт: завязка](#)
 - [Второй акт: конфликт](#)
 - [Третий акт: развязка](#)
 - [2. Тема](#)
 - [3. Создание персонажа](#)
 -

- Действие – это персонаж
 - 4. Выстраивание персонажа
 - 5. Сюжет и персонаж
 - 6. Концовка и завязка
 - 7. Становление сюжета
 - 8. Два события
 - 9. Сюжетные повороты
 - 10. Сцена
 - 11. Последовательность
 - 12. Построение сюжетной линии
 - 13. Форма киносценария
 - 14. Написание киносценария
 - 15. Адаптация
 - 16. О сотрудничестве
 - 17. После того, как все написано
 - 18. О личном
-

Сид Филд

Киносценарий: основы написания

О Сиде Филде

«[Сид Филд] – это самый востребованный в мире учитель по сценарному мастерству».

Hollywood Reporter

«Сид Филд – превосходный аналитик в области изучения американских киносценариев».

Джеймс Л. Брукс, обладатель премий «Оскар» в номинациях «Лучший сценарий», «Лучший режиссер», «Лучший продюсер»

«Я написала сценарий фильма “Как вода для шоколада” благодаря тому, что училась на книгах Сиды. До этого я чувствовала, что становлюсь заложником структуры, однако то, чему я научилась, раскрепостило меня и позволило сфокусироваться на сюжете».

Лаура Эскивель, писатель, сценарист, автор сценария фильма «Как вода для шоколада»

«Если бы я писал киносценарии... я бы брал с собой книгу Сиды Филда, куда бы ни шел».

Стивен Бочко, писатель/продюсер/режиссер, телесериал «Полиция Нью-Йорка»

«Книга[и] Сиды Филда – это Библия и Талмуд для поколения начинающих сценаристов».

Salon.com

О книгах Сиды Филда

«КИНОСЦЕНАРИЙ: Основы написания» (*Screenplay: The Foundations of Screenwriting*)

«“Киносценарий...” – это одна из библий киноиндустрии. Благодаря ей перед многими перспективными сценаристами Голливуд распахнул свои двери».

Library Journal

«[Сид Филд] – это гуру для будущих сценаристов... “Киносценарий...” – их самая популярная Библия».

Los Angeles Herald Examiner

«Наполненная здравым смыслом, необыкновенная книга».

Esquire

«Это *единственное* руководство, которое начинающие сценаристы должны воспринимать всерьез».

Тони Билл, обладатель премии «Оскар» в номинациях «Лучший режиссер», «Лучший продюсер»

«Книга впечатляет редким сочетанием качеств: это профессиональный учебник... довольно интересный и живо написанный, в то же время, по всей видимости, автор пытается настроить нас на то, чтобы мы поступали правильно и творили добро. Его простые советы действуют ободряюще, так же как упор на правильное отношение к жизни и мотивацию».

Los Angeles Times Book Review

«Основы ремесла изложены довольно просто, что позволяет каждому новичку превратить идею в готовый сценарий».

American Cinematographer

«Очень нужная книга... конкретная и информативная... точная и понятная, ее помощь новичкам сложно переоценить».

Fade-In

«Полноценный учебник с пошаговыми инструкциями от первого слабого проблеска идеи до маркетинговых мероприятий для готового киносценария».

New West

«Совет эксперта по написанию сценария с прописанными героями и другими действующими лицами, со структурой действия. Принципы, которым легко следовать вкупе со здравым смыслом, – вот отличительные черты этой чрезвычайно полезной книги».

Video

«Замечательная помощь для сценаристов. Я всегда советую молодым сценаристам взять эту книгу и прочитать от корки до корки, после чего либо принять ее полностью, либо взбунтоваться против нее. В любом случае эта книга точно направит мысли в нужное русло».

Дэвид Кепп, обладатель различных кинопремий в номинации «Лучший сценарий»,

режиссер фильмов «Человек-паук», «Тайное окно», «Война миров»

«Очень нужная книга».

Фрэнк Пирсон, обладатель премии «Оскар» в номинации «Лучший сценарий», президент Гильдии сценаристов Америки, Западное отделение

«УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ СЦЕНАРИСТА: Упражнения и пошаговые инструкции по написанию успешных сценариев»
(*The Screenwriter's Workbook: Exercises and Step-by-Step Instruction for Creating a Successful Screenplay*)

«Один из стандартов в этой отрасли».

Amazon.com

«ПРОДАЖА СЦЕНАРИЯ: Гид по Голливуду для сценариста»
(*Selling a Screenplay: The Screenwriter's Guide to Hollywood*)

«Чудесная книга, которая должна быть на полке у каждого кинематографиста».

Ховард Казанян, кинопродюсер фильмов «Индиана Джонс: В поисках утраченного ковчега», «Возвращение Джедая», «Разрушитель»

«Просвещенный, занимательный взгляд на изнанку “Фабрики грез”. Это невообразимая помощь для сценаристов, пытающихся получить представление об устройстве Голливуда».

Дэвид Куркпатрик, кинопродюсер, бывший глава Paramount Pictures

«ЧЕТЫРЕ СЦЕНАРИЯ: Уроки по американским киносценариям»

(Four Screenplays: Studies in American Screenplay)

«Захватывающий взгляд на самый неявный процесс в киноиндустрии».

Майкл Бесман, кинопродюсер «О Шмидте»

«Книга, ради которой писатели встанут в очередь, а руководители студий потратятся на ксерокс».

Джеймс Л. Брукс, обладатель премии «Оскар» в номинациях «Лучший сценарий», «Лучший режиссер», «Лучший продюсер»

«Чего стоит написание великолепного сценария? Вы найдете ответ здесь... Это шедевр Филда, его книга — необходимая часть всех книжных коллекций по искусству кино».

Library Journal

«Первоклассный анализ того, как создать хороший сценарий: обязательна к прочтению начинающим сценаристам».

Линда Обет, кинопродюсер, «Как отделаться от парня за 10 дней», «Неспящие в Сиэтле»

«Благодаря его [Сида Филда] практическому подходу теория оживает, что позволяет выделить четыре выдающихся сценария».

Дебора Джелин Ньюмайер, кинопродюсер, исполнительный вице-президент Amblin Entertainment

«“Четыре сценария...” – это не просто самая познавательная книга Сиды Филда... она еще и самая смешная».

*Анна Хэмилтон Фелан, сценарист
(«Прерванная жизнь»)*

«Одна из лучших книг о кино и сценарии из тех, которые я читал. Сид пишет страстно и проникательно».

*Ханс Циммер, кинокомпозитор («Гладиатор»,
«Последний самурай», «Тельма и Луиза»)*

**«ПОМОЩНИК В РЕШЕНИИ ПРОБЛЕМ КИНОСЦЕНАРИСТА:
Как распознать, определить и обозначить проблемы,
касающиеся написания сценариев»**

*(The Screenwriter's Problem Solver: Howto Recognize, Identify,
and Define Screenwriting Problems)*

«С какой бы проблемой вы ни столкнулись, гурзу киносценария Сид Филд сможет помочь».

Amazon.com

**«ПОХОД В КИНО: Персональное путешествие по
современным фильмам длиной в четыре десятилетия»**

*(Going to the Movies: A Personal Journey Through Four
Decades of Modern Film)*

«Опытный учитель в написании сценариев... выступает как настоящий герой Голливуда. Никто не видит фильмы так, как Сид... Самобытное мышление, вызывающее восхищение».

Kirkus Reviews

«Несмотря на кажущуюся сдержанность, его книга поучительна, неизменно занимательна, умна, остроумна и вдохновляет читателя на создание великих фильмов».

Publishers Weekly

«Сид Филд знает о фильмах абсолютно все, а эта книга, в которую он вложил больше, чем в другие свои книги, очаровательна, душевна и очень мудра. Возьмите попкорн, откиньтесь на кресле и разделите магию большого экрана с мастером».

*Тед Тэлли, обладатель премии «Оскар»
в номинации «Лучший сценарий» («Молчание
ягнят»)*

«Чем действительно знаменательна эта книга – так это тем, как автор ведет нас в путешествие... [и] его настоящая любовь к кино».

Booklist

«Те, кто задавался вопросом, почему Сид посвятил себя тому, чтобы поднять планку в написании сценариев, теперь понимают причину – это страстная любовь к фильмам и их производству длиною в жизнь».

*Марк Норманн, обладатель премии «Оскар»
в номинации «Лучший сценарий»
 («Влюбленный Шекспир»)*

«Занимательное путешествие по миру кино, охватывающее тридцатилетний период, с ответом на вопрос, который интересует нас всех: “В чем причина действенности кино?”»

*Фэй Канин, бывший президент Американской
академии кинематографических искусств и
наук*

«Филд прокладывает новые пути к пониманию изменяющихся факторов, влияющих на создание сценариев. Своим прозорливым видением киноремесла

Филд влияет на поколения фанатов кинематографа и формирует общественное мнение. Ничего эксклюзивнее просто нет».

Джеймс Рэган, директор программы профессиональной подготовки писателей в Университете Южной Каролины

«Страсть Филда к кино сквозит во всем».

Library Journal

«Сид Филд посвятил свою жизнь поиску ответа на вопрос, что делает фильм великим. Теперь он делится своими замечательными соображениями о кино и легендарных деятелях этого искусства, которые наполнили его жизнь смыслом».

Variety

Другие книги, написанные Сидом Филдом

- ♦ «Поход в кино» (*Going to the Movies*)
- ♦ «Продажа сценария» (*Selling a Screenplay*)
- ♦ «Четыре сценария» (*Four Screenplays*)
- ♦ «Учебное пособие сценариста» (*The Screenwriter's Workbook*)
- ♦ «Помощник в решении проблем киносценариста» (*The Screenwriter's Problem Solver*)

Особая благодарность

Всем тем, кто был раньше, и всем тем, кто будет после нас... и великим святым и мастерам сиддхи, которые зажгли пламя и поддерживают огонь...

Невероятно одаренным сценаристам Роберту Тауну, Джеймсу Кэмерону, Дэвиду Кеппу и Стюарту Битти; Марку Хеймсу из *Dream Works*; Стерлингу Лорду и Шеннон Джемиесон Васкес, которые вместе со мной преодолевали все трудности; всем сотрудникам *Landmark Education*, которые дали мне возможность собрать достаточно материала для написания этой книги и поддерживали меня.

И, разумеется, Авиве, идущей вместе со мной по этому пути.

К читателю

Моя цель... заставить вас слышать, чувствовать и, самое главное, видеть. Это немного, но в этом – все.

Джозеф Конрад

Введение

*Мы можем забыть о прошлом, но прошлое
о нас не забудет.*

«Магнолия», Пол Томас Андерсон

В 1979 году, когда я написал первый вариант книги «Киносценарий: основы написания сценариев», в магазинах было совсем немного изданий, посвященных этому ремеслу. Самой популярной из них была книга Лайоша Эгри «Искусство написания драматургических сценариев» (*Lajos N. Egri «The Art of Dramatic Writing»*), которая была впервые опубликована в 40-х годах XX века. Хотя ее нельзя было вполне назвать книгой по данной тематике, так как она, скорее, предназначалась для сценариев спектаклей, принципы, изложенные в ней, были простыми и точными. В то время не существовало значительной разницы между искусством сочинения сценариев для сцены и кино.

Книга «Киносценарий...» изменила ситуацию. Для того чтобы заложить основы этого искусства, в ней излагались принципы драматургической структуры. Кроме того, это была первая книга, в которой разбирались известные и популярные фильмы того времени, чтобы наглядно проиллюстрировать сценарное мастерство для большого экрана. Как известно, написание киносценариев – это такое ремесло, которое порой достигает уровня искусства.

Когда эта книга была опубликована, она сразу же стала бестселлером, «молниеносной сенсацией», как окрестил ее мой издатель. В течение нескольких следующих месяцев книга пережила несколько изданий и стала горячей темой для обсуждения. Казалось, все были удивлены ее невероятным успехом. Но не я. В те времена, в 70-х, когда я читал лекции по написанию киносценариев в экспериментальном колледже Шервуд Оукс в Голливуде, мне встречались люди из разных слоев общества, которые жаждали сами написать сценарий. Мой

курс посещали сотни людей, и вскоре стало очевидно, что каждому есть что рассказать. Просто они не знали, как это сделать.

С того дня ранней весны 1979 года, когда книга «Киносценарий...» впервые появилась на полках книжных магазинов, написание сценариев пережило огромный скачок. Сегодня сценарное мастерство и киноиндустрия стали неотъемлемой частью нашей культуры, которую нельзя игнорировать. Зайдите в любой книжный магазин, и вы увидите не один ряд полок, заставленных книгами по любому направлению, связанному с производством кино. Двумя самыми популярными дисциплинами на институтской скамье являются бизнес в широком понимании и кинобизнес. Более того, с учетом невероятного развития компьютерных технологий, компьютерной графики и возросшего влияния *MTV*, реалити-ТВ, игровых приставок *Xbox*, *PlayStation*, беспроводных интернет-сетей, в разы возросшего количества кинофестивалей в мире, можно сказать, что мы находимся в эпицентре революции кино. Ведь нужно совсем немного времени, чтобы снять короткий ролик на телефон, переслать его по электронной почте друзьям и воспроизвести у себя на телевизоре. Очевидно, что наше видение вещей стало иным.

Посмотрите на эпическое приключение «Властелин колец» (все три части), или на портрет современной семьи, показанный в фильме «Красота по-американски», или на эмоциональное и визуальное воздействие фильма «Фаворит», или на авторские экранизации книг «Превосходство Борна», «Холодная гора», «Помни», «Академия Рашмор», «Магнолия», «Семейка Тененбаум», «Вечное сияние чистого разума» и сравните их с любыми фильмами 70-х или 80-х годов, и вы воочию убедитесь в произошедшей революции: одна сцена быстро сменяет другую; информация визуальна, быстра; тишина утрирована; спецэффекты и музыка вышли из тени, на них делается упор. Течение времени зачастую субъективно и нелинейно, оно больше напоминает романы по своему тону и исполнению. Однако, несмотря на то что выразительные средства и технику построения сюжета затронул прогресс и они претерпели

достаточные изменения, отвечая на потребности и технологии и времени, искусство повествования осталось прежним.

Фильмы – это смесь искусства и научных достижений; технологическая революция изменила то, как мы *видим* фильмы, и, следовательно, то, как мы *пишем* для них сценарии. Однако, несмотря на все изменения в подаче материала, природа киносценария осталось прежней: сценарий – это *история, рассказанная в картинках с использованием диалогов и описаний, помещенная в контекст драматургической структуры*. Вот что это такое, в этом его суть, и в этом кроется искусство визуального повествования.

Написание киносценария – это творческий процесс, которому можно научиться. Для того чтобы рассказать историю, нужно *придумать* персонажей, создать *драматургический замысел* (то, о чем история) и насытить его *драматургическими обстоятельствами* (при которых развивается сюжет), создать для персонажей препятствия, с которыми им предстоит *бороться* и которые они должны преодолеть, а затем подвести дело к *развязке*. Сами знаете: мальчик знакомится с девочкой, мальчик встречается с девочкой, мальчик теряет девочку. Все истории, от Аристотеля до сегодняшнего дня, строятся на одних и тех же принципах драматургии.

В фильме «Властелин колец: Братство кольца» Фродо несет Кольцо туда, где оно было создано, на Огненную гору – это единственное место, в котором его можно уничтожить. Это его драматургическое предназначение. То, как он туда добирается и как выполняет задание, – это история. Персонажи, обстоятельства и сюжет в фильме «Властелин колец: Братство кольца» развиваются в хронологическом порядке; мы видим Фродо и Шир, а также само Братство, отправляющимися в путь на Огненную гору. Во второй части, «Двух башнях», препятствия, с которыми сталкиваются Фродо, Сэм и Братство на пути к уничтожению Кольца, драматизируются и усугубляются. После одного препятствия им преграждает путь другое, что постоянно затрудняет выполнение задачи. В то же время Арагорну и другим необходимо преодолеть множество злоключений, чтобы победить орков в Хельмовой пади. Третья часть, «Возвращение

короля», разрешает историю: Фродо и Сэм добираются до Огненной горы и смотрят, как Кольцо и Голлум падают вниз и исчезают в языках пламени. Арагорн становится королем, а хоббиты возвращаются в Шир, чтобы продолжить жизнь.

Завязка, конфликт и развязка

В этом суть драматургии. Я понял это, еще когда мальчишкой сидел в полумраке кинотеатра с попкорном в руках и с восторженным трепетом смотрел надвигающиеся картинки, которые мелькали в белой реке света на огромном экране.

Рожденный в Лос-Анджелесе (мой дед перебрался сюда из Польши в 1907 году), я вырос в окружении мира кино. Когда мне было около десяти, я в качестве члена *The Sheriff's Boys' Band* снимался в фильме Фрэнка Капры «Состоят в браке» вместе с Трейси Спенсером и Кэтрин Хепберн. Мне не очень хорошо запомнился этот ранний опыт, разве только то, как Ван Джонсон учил меня играть в шашки.

Каждый субботний вечер мы с друзьями пробирались в ближайший кинотеатр и смотрели сериалы «Флэш Гордон» и «Бак Роджерс». Во времена моей юности посещение кинотеатра было страстью, новым типом досуга, отдушиной и темой для разговоров. Кинотеатр стал местом развлечения. Иногда это были поистине незабываемые моменты; например, Богарт и Бэколл в главных ролях «Иметь и не иметь», или дикий танец Уолтера Хьюстона, когда он нашел золото в горах в фильме «Сокровища Сьерра-Мадре», или Марлон Брандо, сотрясающий мостки в конце фильма «В порту».

Я учился в школе старших классов *Hollywood High School*, и мне предложили стать членом «Афинян», одного из множества клубов, в который входили ученики старшей школы. Вскоре после окончания один из моих лучших друзей Фрэнк Маццола, также член «Афинян», познакомился с Джеймсом Дином, и у них завязалась крепкая дружба. Фрэнк представил членам нашего клуба Дина, который в то время был таким, что по сегодняшним меркам его причислили бы к уличной банде. Режиссер Николас Рэй и Джеймс Дин выбрали Фрэнка для роли Кранча в фильме «Бунтарь без идеала», а также в качестве консультанта «банды». Таким образом, структура клуба/ банды «Афинян» была передана в «Бунтаре без идеала». Иногда Дин присоединялся к нашим субботним прогулкам по Голливудскому бульвару в

поисках приключений. Мы были так называемыми сложными подростками, никогда ни перед чем не пасовали, будь то драка или проверка «на слабо», и постоянно нарывались на неприятности.

Дину нравилось слушать рассказы о наших «приключениях», и он постоянно расспрашивал нас о деталях. Когда мы попадали в какой-нибудь лихой переплет, что бы это ни было, он хотел знать, как все началось, что мы думали и как это переживали. Типичные для актера вопросы.

Только после выхода «Бунтаря без идеала» на большой экран и его сногшибательного мирового триумфа я осознал, насколько весомым оказался наш вклад в этот фильм. Ирония была в том, что присутствие Дина в нашей компании не произвело на меня практически никакого эффекта, и только после его смерти, после того как он стал иконой нашего поколения, я стал понимать значение нашего общения.

Маццола уговорил меня пойти на занятия по актерскому мастерству, которые полностью изменили мою жизнь; это и был один из поворотных моментов в моей жизни, выведший меня на дорогу, по которой я следую до сих пор. Моя семья – тети и дяди (мои родители умерли несколькими годами ранее) – хотела, чтобы я приобрел «практичную профессию», например врача или юриста. Я работал на полставки в медицинском комплексе Маунт-Синай, и мне нравилась драматичность и напряженность реанимации, поэтому я лелеял мысль когда-нибудь стать врачом. Я поступил в Калифорнийский университет, собрал свои скромные пожитки и переехал в Беркли. Шел август 1959 года.

В начале 60-х Беркли был раскаленным горнилом общественного возмущения и протеста; повсюду можно было видеть баннеры, лозунги и листовки. Силы сопротивления под руководством Фиделя Кастро только что свергли режим Батисты, везде виднелись лозунги от «Свободная Куба» и «Время для революции» до «Свобода слову» «Отменить вневойсковую подготовку офицеров запаса», «Равные права для всех», «Социализм для всех и все для социализма». Телеграф-авеню, главная улица, ведущая к студенческому общежитию, всегда была заполнена пестрой палитрой баннеров и листовок. Митинги

протеста проходили практически каждый день, и, когда я останавливался, чтобы послушать их, агенты ФБР всех фотографировали, пытаясь не вызывать подозрения, несмотря на свои рубашки и галстуки. Это было анекдотично.

У меня не получилось долго оставаться в стороне от бурных событий того времени. Как и многие другие люди моего поколения, я был под большим впечатлением от представителей бит-культуры: Керуака, Гринзберга, Грегори Корсо – поэтов-икон, которые были рупором неповиновения и революции. Вдохновленный их голосами и жизнью, я тоже хотел проявить себя на волне перемен. Это было незадолго до того, как студентов охватил вихрь политического безумия под руководством Марио Савио и других активистов Движения за свободу слова.

Когда я учился на втором курсе университета, меня взяли на роль Войцека в одноименной пьесе немецкого драматурга Георга Бюхнера. Мое знакомство с великим французским кинорежиссером Жаном Ренуаром состоялось как раз в тот момент, когда я участвовал в спектакле. Знакомство с Ренуаром буквально перевернуло мою жизнь. Я пришел к выводу, что в жизни человека происходят два-три события, которые коренным образом все меняют. Мы с кем-то встречаемся, куда-то идем, делаем что-то такое, чего никогда не делали прежде, – в такие моменты у нас и появляется возможность избрать то направление, которое было нам уготовано.

Говорят, что мне улыбнулась невероятная удача поработать с Ренуаром, что это было счастливое стечение обстоятельств: я оказался в нужном месте в нужное время. Конечно, так, но со временем я понял, что это не просто удача или стечение обстоятельств; я думаю, что многое зависит от человека. Каждый момент, каждый урок, преподанный нам за недолгий срок, отведенный для жизни, чему-нибудь нас учит. Называйте это роком, судьбой, как хотите – это не имеет никакого значения.

Я прошел отбор для мировой премьеры фильма Ренуара «Карола» и получил роль третьего плана – Кампана, оператора сцены театра в Париже во время нацистской оккупации на самом исходе Второй мировой войны. В течение почти целого года я

учился у Ренуара: смотрел и познавал все о фильмах его глазами. Он всегда комментировал фильмы, громко и страстно отзывался обо всем, что видел или писал, как художник, человек, гуманитарий в широком понимании. Он был и первым, и вторым, и третьим. В его присутствии я ощущал вдохновение, усваивал основной урок жизни, получал удовольствие. Быть рядом с ним было привилегией и замечательным ученическим опытом. Хотя кино всегда составляло большую часть моей жизни, именно в то время, которое я проводил в обществе Ренуара, фильмы для меня стали тем же, что и солнце для растений. Я увидел кино в совершенно новом свете – как вид искусства, который можно изучать и постигать, находя в сюжете и сценах выражение и понимание жизни. Именно с тех пор моя любовь к кино все больше крепнет, становится все больше и сильнее.

«*Qu'est-ce que le cinema?*» («Что есть фильм?») – вопрос, который всегда задавал нам Ренуар перед тем, как мы смотрели очередной фильм. Он говорил, что кино – это нечто большее, чем просто чередующиеся картинки на экране: «Фильмы – это вид искусства, который становится обширнее, чем жизнь». Что я могу сказать о Жане Ренуаре? Он был с виду таким же человеком, как все остальные, но он отличался от прочих, по моему мнению, тем, что у него было большое сердце; он был открытым и дружелюбным, очень начитанным, мудрым, находчивым. Казалось, что он оказывал влияние на жизни всех, с кем сталкивался. Сын великого художника-импрессиониста Пьера Огюста Ренуара, Жан тоже был наделен даром видеть мир по-своему. Ренуар учил меня искусству кино, искусству зрительного повествования, он развил во мне дар проникать в суть вещей. Он указал мне нужную дверь и держал ее открытой, пока я входил. Я никогда не оглядывался.

Ренуар ненавидел клише. Говоря о претворении идеи в жизнь, он часто цитировал своего отца: «Если ты нарисуешь лист на дереве по памяти, не видя самого дерева, то твое воображение вознаградит тебя только несколькими листками; но у Природы их миллионы на одном дереве, и среди них не найти двух одинаковых. Художник, рисующий только то, что ему подсказывает собственное воображение, должен очень скоро

начать повторяться». Если вы посмотрите на известные картины Ренуара, то поймете, что он имел в виду. Ни листья, ни цветы, ни люди никогда не выглядели одинаково. То же самое можно сказать о фильмах его сына: «Великая иллюзия», «Правила игры» считаются двумя величайшими фильмами всех времен, «Золотая карета», «Завтрак на траве» и многие другие. Ренуар говорил мне, что «рисует светом», точно так же как его отец рисовал красками. Жан Ренуар был художником, который открыл кино точно так же, как его отец «открыл» импрессионизм. «Искусство, – подчеркивал Ренуар, – должно давать зрителю шанс слиться с творцом...»

Вы переживаете сильные чувства, когда смотрите, как картинки порхают по экрану в любимых фильмах: от «Властины колец: Братства Кольца» до «Семейки Тененбаум»; от «Матрицы» до «Ближних контактов третьей степени»; от первых выстрелов, раздавшихся в «Мосте через реку Квай», до запечатления всей человеческой истории в момент, когда подкинутая в воздух деревянная дубина превращается в космический корабль в «Космической одиссее 2001» Стэнли Кубрика. Тысячи лет эволюции человечества спрессованы в поэзии двух кадров; это момент магии и чуда, волшебства и трепета. В этом и кроется сила кино.

За два последних десятилетия, в течение которых я путешествовал по миру и читал лекции по сценарному искусству, мне пришлось наблюдать, как стиль написания сценариев все более становится средством визуального выражения. По моему наблюдению, появляются некие книжные приемы, например процесс обдумывания содержания и названий глав, которые начинают просачиваться в современный сценарий. «Убить Билла» – первая и вторая части, «Часы», «Семейка Тененбаум», «Красота по-американски», «Превосходство Борна», «Маньчжурский кандидат» и «Холодная гора» – только некоторые примеры таких фильмов. Очевидно, что новое поколение, поголовно разбирающееся в компьютерах, выросшее на интерактивном программном обеспечении, цифровом повествовании и редактируемых приложениях, воспринимает

мир более визуально и поэтому может выразить его более кинематографично.

Однако принципы написания сценариев остаются прежними вне зависимости от того, в какую эпоху, в какое время и в каком месте мы живем. Великие фильмы не устаревают – в них заключено и отражено то время, в которое они были созданы, но основы человеческого существования остаются такими же, какими они были тогда.

Цель книги «Киносценарий...» – желание изучить сценарное ремесло и проиллюстрировать основы драматургической структуры. Если вы хотите написать сценарий, вам нужно учесть два обстоятельства. Первое – написанию должна предшествовать подготовка: исследование, время на обдумывание, работа над персонажами и проработка структуры сценария (в отечественной кинодраматургии, как правило, сценаристы используют термин «конструкция сценария». – *Прим. ред.*). Второе – исполнение, то есть само написание киносценария, набросок изображений и диалогов. *Самое сложное при этом* — знать, что писать. Так было, когда я готовил свою первую книгу, так осталось и сейчас.

Эта книга не относится к разряду «как это сделать»; я не могу никого научить, *как написать* сценарий. Люди сами учатся этому ремеслу. Я могу лишь показать, *что* необходимо сделать, чтобы написать успешный сценарий. Вот почему я отношу эту книгу к разряду «*что надо сделать*», имея в виду, что если у вас есть идея для киносценария, но вы не знаете, как ее воплотить в жизнь, то я могу вам помочь.

Я провел годы за чтением и написанием киносценариев, когда работал сценаристом-продюсером в киностудии Дэвида Л. Волпера, внештатным киносценаристом, а также главой сценарного отдела *Cinemobile Systems*. Я прочитал и просмотрел более двух тысяч киносценариев за два с лишним года работы и из всех этих двух тысяч выбрал только сорок таких, которые можно было представить на рассмотрение нашим финансовым партнерам для возможного производства фильмов. Почему так мало? Потому что 99 из 100 сценариев, которые я прочел, были недостаточно хорошими для того, чтобы вложить в них миллионы

долларов. Другими словами, только один сценарий из ста из тех, что я прочитал, годился на то, чтобы подумать о создании фильма. В *Cinemobile Systems* нашей задачей было производство фильмов. Только за один год мы непосредственно участвовали в работе над 119 кинокартинами, от «Крестного отца» до фильмов «Иеремия Джонсон», «Избавление», «Алиса здесь больше не живет», «Американские граффити».

В то время, в начале 70-х, «кинопередвижка» стала простой переносной установкой, которая буквально перевернула киноиндустрию, ведь больше не нужно было заботиться о снаряжении каравана для перемещения актеров, рабочих и оборудования с одного места съемок на другое. В качестве «кинопередвижки» использовался автобус марки «Грей-хаунд» с восемью ведущими колесами. Багажное отделение заполнялось необходимым оборудованием, в салоне размещались актеры и рабочие, и мы ехали, например, на вершину горы, снимали от трех до восьми дублей в день и возвращались домой. Мой начальник, Фуад Саид, создатель *Cinemobile Systems*, стал настолько знаменит, что решил снимать собственные фильмы. За пару недель он раздобыл несколько миллионов долларов и мог бы получить еще больше в случае необходимости. Довольно скоро все в Голливуде начали присылать ему свои сценарии – тысячи черновиков приходили от звезд и режиссеров, от студий и продюсеров, от неизвестных и знаменитых.

Именно тогда мне представилась возможность читать присланные сценарии и оценивать их с точки зрения издержек, качества и возможного бюджета. Моя работа, как мне постоянно напоминали, сводилась к «поиску материала» для трех наших основных финансовых партнеров: *United Artists Theatre Group*, *Hemdale Film Distribution Company* с главным офисом в Лондоне и *Taft Broadcasting Company* — материнской компании *Cinemobile Systems*.

Так я начал читать сценарии. Мне как сценаристу, взявшему крайне необходимый перерыв от более чем семилетнего внештатного написания сценариев (я написал девять киносценариев, по двум из которых были сняты фильмы, четыре

были отложены «про запас», а три оставшихся так и не получили своего шанса), работа в *Cinemobile Systems* предоставила возможность под совершенно иным углом зрения взглянуть на написание киносценариев. Это оказалось потрясающим вызовом и шансом получить опыт, из которого можно было многое почерпнуть.

Я постоянно спрашивал себя, что особенного есть в тех сценариях, которые я рекомендовал, чего не было в других. Поначалу у меня не было ответа, но я постоянно возвращался к этому вопросу.

Каждое утро, когда я приходил на работу, на столе меня ждала пачка сценариев. Как бы быстро я ни работал, читая, просматривая, пропуская через себя эти рукописи, размер стопки никогда не уменьшался.

Чтение сценария – это уникальный опыт. Это не то же самое, что читать роман, пьесу, статью или воскресную газету. Сначала я вчитывался в каждое слово на странице, упиваясь каждым описанием, особенностями персонажей и драматическими событиями. Но все это не приносило плодов. Я обнаружил, что к авторским словам и стилю очень легко привыкнуть, и понял, что большинство сценариев, которые легко читать, которые отличаются прелестно звучащими предложениями, выдержанной и грамотной прозой, красивыми диалогами, обычно не принимались. Хотя читать их было, словно пить райский нектар, разлитый по страницам, прочитанное оставляло общее впечатление короткого рассказа или статьи из журнала наподобие *Vanity Fair* либо *Esquire*. Однако это было далеко оттого, как должен выглядеть хороший сценарий.

Я начал с того, что дал себе установку прочитывать по три сценария в день. Выяснилось, что я без проблем могу прочитать два сценария, но на третьем слова, персонажи и действия словно застывали в безжизненности сценарных штампов про ФБР и ЦРУ, смешивались с ограблениями банков, убийствами и автомобильными катастрофами, множеством французских поцелуев и вырванными кусками человеческой плоти. Все это было сдобрено местным колоритом. К двум или трем часам дня после обильного обеда с вином мне было трудно

сконцентрироваться на действии и нюансах персонажа или на сюжетной линии. Поэтому после нескольких месяцев такой работы у меня появилась привычка закрывать дверь своего кабинета, класть ноги на письменный стол, выключать телефоны и дремать, откинувшись на спинку кресла и положив на грудь очередную рукопись.

Должно быть, я прочитал больше ста сценариев перед тем, как осознал, что не понимаю, что делаю. Что я пытался найти? Что отличало хороший сценарий от плохого? Да, я мог сказать, нравится он мне или нет, но каковы были слагаемые хорошего сценария? Это должно было быть больше, чем просто вереница умных отрывков и бойких диалогов, переплетенных с красивыми картинками. Выходил ли сценарий хорошим благодаря своему сюжету, героям или почти визуальному изображению места действия? А может быть, все дело было в стиле оформления или продуманности диалогов? Если я не мог ответить себе на этот вопрос, то как можно было ответить на вопрос, который мне постоянно задавали агенты, писатели, продюсеры и режиссеры: «Что ты искал?» И тогда я понял, что на самом деле мне следовало задать себе другой вопрос: «Как я читаю сценарии?» Я знал, как написать сценарий, и я точно знал, что мне нравилось, а что нет, когда я ходил в кино, но как я использовал эти знания, читая сценарии?

Чем больше я об этом думал, тем яснее это становилось. Вскоре пришло понимание: то, что я всегда пытался найти, – это стиль, который вырывался со страниц, оголяя дикую энергию, как в рукописях «Китайского квартала», «Водителя такси», «Крестного отца» и «Американских граффити». Поскольку пачка рукописей на моем столе продолжала расти, я испытывал чувства, очень похожие, на те, что посетили Джея Гэтсби в конце классического романа Ф. Скотта Фицджеральда «Великий Гэтсби». Там рассказчик, Ник Каррауэй, вспоминает, как Гэтсби иногда стоял и смотрел поверх воды на точку зеленого света, напоминавшую ему о прошлой неразделенной любви. Гэтсби верил в прошлое, он считал, что если у него будет достаточно богатства и власти, то он сможет повернуть время вспять и возродить любовь. Словно юнца, эта мечта подталкивала его на

поиски любви и богатства, навстречу ожиданиям и желаниям прошлого, которые, как он надеялся, могут стать его будущим.

Зеленый свет

Я много думал о Гэтсби и зеленом свете, пока сражался с кипами «легко читающихся» сценариев в поисках того особенного, уникального, «единственного», который смог бы выдержать серьезный экзамен студий, администрации, именитых актеров, финансистов и эго и в итоге добраться до огромного экрана в полутемном зале кинотеатра.

Как раз в это время я получил возможность читать курс по написанию сценариев в экспериментальном колледже Шервуд Оукс. В 70-е Шервуд Оукс был лицеем, в котором преподавали профессионалы. Семинары по актерскому мастерству вели Пол Ньюман, Дастин Хоффман и Люсиль Болл; Тони Билл преподавал искусство продюсирования; Мартин Скорсезе, Роберт Олтмен и Алан Пакула вели семинары по режиссуре; Джон Алонцо и Вилмош Жигмонд, двое лучших в мире операторов, преподавали операторское искусство. Это была школа, в которой продюсеры, профессиональные менеджеры кинобизнеса, операторы, режиссеры монтажа, писатели, режиссеры и редакторы рукописей преподавали свои науки. Это была уникальнейшая школа.

До этого мне никогда не доводилось преподавать сценарное искусство, поэтому пришлось привлечь собственный писательский и читательский опыт, чтобы доработать имеющийся у меня материал. Я продолжал задаваться вопросом: «Какие компоненты должны быть у хорошего сценария?» – и довольно скоро начал получать некоторые ответы. Когда читаешь хороший сценарий, ты знаешь, что он хорош, это очевидно с первой страницы, с первого слова. Стиль, изобразительные средства, развитие истории, напряжение сюжета, представление главного героя, основной замысел или проблема, поднятая сценаристом, – все это прекрасно видно с первых страниц сценариев таких фильмов, как «Китайский квартал», «Пять легких пьес», «Крестный отец», «Французский связной», «Шампунь» и «Вся президентская рать».

Я вскоре осознал, что сценарий – это история, рассказанная картинками. Сценарий обозначает субъект и обычно повествует о человеке или людях, занимающихся в каком-либо *месте* или местах своим делом. *Человек* — это главный герой, а *его/ее дела* — это действие. Руководствуясь этим принципом, я заметил, что в каждом хорошем сценарии есть определенные концептуальные компоненты, характерные для любого вида сценария. Эти элементы бывают выражены при помощи драматургических приемов в рамках структуры, имеющей начало, середину и конец, которым не обязательно следовать друг за другом по порядку. Когда я заново прочитал те сорок сценариев, которые представил на рассмотрение нашим финансовым партнерам, в частности сценарии фильмов «Крестный отец», «Американские граффити», «Ветер и лев», «Алиса здесь больше не живет», я осознал, что во всех них есть эта основополагающая концепция вне зависимости от того, как они были сняты.

Я начал обучать написанию сценариев с подхода, основанного на этой концепции. Если начинающий писатель знает, что такое сценарий, *какой выглядит*, то этого уже достаточно для того, чтобы превратить замысел в нечто стоящее, отыскать нужную тропинку в лесу.

Я преподаю сценарное мастерство, опираясь на этот подход, уже двадцать пять лет. Для написания сценариев и визуального повествования он эффективен и всеобъемлющ. Мои наработки эволюционировали, их используют тысячи студентов по всему миру. Принципы, изложенные в этой книге, прочно укоренились в киноиндустрии. Сейчас для крупнейших киностудий и продюсерских компаний нет ничего необычного в том, чтобы еще на стадии контракта прописывать требования к будущему сценарию: он должен соответствовать определенной трехэтапной структуре, фильм по нему должен длиться не более двух часов восьми минут, то есть сценарий не должен превышать ста двадцати восьми страниц (разумеется, бывают исключения).

У меня было много очень успешных учеников: Анна Хэмилтон Фелан написала «Маску» в моей студии, после чего мы продолжили писать «Горилл в тумане»; Лаура Эскивель написала сценарий «Как вода для шоколада»; Кармен Калвер – «Поющие в

терновнике»; Янус Черконе – «Сила веры»; Линда Эльстад выиграла престижную награду *Humanitas Award* за телесериал «Войны разводов», а в начале своей карьеры сценариста моими материалами пользовались такие прославленные кинорежиссеры, как Джеймс Кэмерон («Терминатор» и «Терминатор 2: Судный день», «Титаник»), Тед Тэлли («Молчание ягнят», «Присяжная»), Альфонсо и Карлос Куароны («И твою маму тоже», «Гарри Поттер и узник Азкабана»), Кен Нолан («Падение “Черного ястреба”»), Дэвид О. Рассел («Три короля», «Взломщики сердец»), Тина Фей («Дрянные девчонки»), и это только некоторые из них.

На момент выхода этого издания «Киносценарий...» издавался уже около 40 раз, выдержал несколько редакций, был переведен на 22 языка, включая несколько нелегальных изданий.

Начав задумываться о переиздании этой книги, я сразу же осознал, что большинство фильмов, о которых я писал, были сняты в 70-х годах, и мне захотелось опереться на более свежие примеры, на фильмы, которые люди должны знать. Но, когда я вернулся к книге и посмотрел на примеры, которые приводил, я понял, что большинство из них считаются сейчас классикой американского кино – например, «Китайский квартал», «Гарольд и Мод», «Телесеть», «Три дня Кондора» и другие. Эти фильмы я оставил для развлечения и в качестве объекта для изучения. По многим параметрам они сейчас также актуальны, как во времена своего выхода на экран. Несмотря на то что в них есть устаревшие жизненные установки, они запечатлели определенную историческую эпоху, время волнений, социальной революции и насилия, которое отражает антивоенные настроения, преобладающие в современном обществе. Кошмар в Ираке очень похож на кошмар во Вьетнаме. Сейчас, оглядываясь назад, я понимаю, что принципы написания сценариев, обрисованные мной в начале 80-х годов прошлого века, не потеряли своей актуальности и по сей день. Изменилось только изображение.

Эта книга для всех. Новеллисты, сценаристы, редакторы журналов, домохозяйки, бизнесмены, врачи, актеры, режиссеры монтажа, коммерческие директора, секретари, менеджеры по

рекламе и профессора университетов – каждый найдет в ней что-то интересное и полезное для себя.

Цель этой книги – позволить вам написать сценарий с позиции осознанного выбора, с уверенностью в правильности того, что вы делаете. Как я сказал раньше: «Самое сложное при написании – знать, *что* писать». Прочитав эту книгу, вы будете знать, *что* нужно делать, чтобы написать профессиональный сценарий. Сделаете вы это или нет – дело ваше.

Талант – это дар Божий: либо он есть, либо его нет, а сочинительство – это личное дело: пишите, если хотите.

1. Что такое киносценарий?



– Допустим, вы сидите у себя, – продолжал Стар. – Весь день вы дрались на дуэлях или же писали текст и теперь устали драться и писать. Просто сидите и смотрите тупо – мы все, бывает, выдыхаемся. В комнату входит миловидная стенографистка – вы ее уже раньше встречали и вяло смотрите теперь на нее. Вас она не видит, хотя вы рядом. Она снимает перчатки, открывает сумочку, вытряхивает из нее на стол...

Вытряхивает две десятицентовые монеты и пятак – и картонный спичечный коробок. Пятак она оставляет на столе, десятицентовики кладет обратно в сумочку, а черные свои перчатки несет к печке, открывает дверцу и сует внутрь. Присев на корточки, достает из короба единственную спичку. Вы замечаете, что в окно потянуло сквозняком, – но в это время зазвонил ваш телефон. Девушка берет трубку, отзывается, слушает – и произносит с расстановкой: «Я в жизни не имела черных перчаток». Кладет трубку, приседает опять у печки, зажигает спичку – и тут вы вдруг быстро оглядываетесь и видите, что в комнате присутствует еще и третий, следящий за каждым движением девушки...

– Продолжайте, – сказал Боксли, улыбаясь. – Что происходит затем?

– Не знаю, – ответил Стар. – Я просто занимался кинематографией.

«Последний магнат» Ф. Скотт Фицджеральд

Летом 1937 года сильно пьющий, погрязший в долгах, почти отчаявшийся Ф. Скотт Фицджеральд переехал в Голливуд в поисках новой жизни, в надежде на то, что писательская деятельность на поприще кинематографа придаст ему новые силы. Автор романов «Великий Гэтсби», «Ночь нежна», «По эту сторону рая» и незаконченного «Последнего магната», возможно, самый великий прозаик Америки, по выражению одного из его друзей, был в поисках пути к освобождению.

В течение двух с половиной лет, которые Фицджеральд провел в Голливуде, он «очень серьезно» подходил к написанию сценариев. В одном авторитетном источнике о нем было сказано следующее: «Сердце разрывается, когда видишь, сколько усилий он затратил на это». Фицджеральд брался за любой киносценарий, словно это был новый роман, и зачастую писал длинные предыстории для каждого ключевого героя, перед тем как написать хоть одно слово диалога.

Несмотря на огромную подготовительную работу, которую он проделывал по каждому новому сценарию, Фицджеральд был заиклен на поиске ответа на вопрос, который постоянно преследовал его: *«В чем секрет хорошего киносценария?»* Билли Уайлдер однажды сравнил Фицджеральда с «великим скульптором, которого наняли для починки водопровода. Он не знал, как соединить трубы таким образом, чтобы вода могла течь».

Работая в Голливуде, Фицджеральд постоянно пытался найти «баланс» между произносимыми словами и просмотренными фильмами. За все это время только один его сценарий добрался до экрана – адаптация романа Эриха Марии Ремарка «Три товарища» (главные роли сыграли Роберт Тейлор и Маргарет Саллаван), хотя Джозеф Л. Манкевич существенно переработал его рукопись. Он трудился над адаптациями для

других фильмов, включая ужаснейшую неделю над «Унесенными ветром» (ему было запрещено использовать слова, которые не встречались в оригинальном тексте Маргарет Митчелл), однако ни один проект из тех, за которые он брался после «Трех товарищей», не оказался успешным. Рукопись для Джоан Кроуфорд под названием «Неверность» не была закончена. Ее не приняли, поскольку в ней поднималась тема измены. Фицджеральд умер в 1941 году, работая над своим финальным, незавершенным романом «Последний магнат».

Он умер, считая себя неудачником.

Меня всегда интересовал и волновал жизненный путь Ф. Скотта Фицджеральда. Наиболее глубокие чувства во мне пробуждает тот факт, что он не переставал искать *ответ* на вопрос, что же делает киносценарий действительно хорошим. Невероятно тяжелые жизненные обстоятельства, преследовавшие всю его жизнь, – помещение в психиатрическую клинику его жены Зельды, неподъемные долги и вышедший из-под контроля уклад жизни, злоупотребление алкоголем – все это не придавало ему уверенности для достижения успеха в ремесле сценариста. Да, да, вы не ослышались: написание киносценариев – это ремесло, дело, которому можно научиться, но несмотря на то, что к работе Фицджеральд подходил со всей ответственностью, был усерден и дисциплинирован, ему не удалось достичь тех результатов, к которым он так стремился.

Почему?

Я не думаю, что есть единственная причина. Когда читаешь его книги, записки и письма того периода, кажется, что он никогда не был полностью уверен в своем понимании, *что такое* сценарий; ему всегда нужно было знать, «правильно ли» он это делает, существуют ли какие-то правила, которым надо следовать, для того чтобы успешно написать сценарий.

Когда я изучал англоязычную литературу в Калифорнийском университете Беркли, для одного семинара я прочитал первое и второе издания романа «Ночь нежна». По сюжету психиатр женится на одной из своих пациенток, которая по мере выздоровления высасывает из него все жизненные соки, пока «полностью не опустошает» его. Последняя законченная

Фицджеральдом книга была признана технически несовершенной, она не имела успеха.

В первом издании первой части романа повествование ведется от лица Розмэри Хойт, молодой актрисы, делящейся наблюдениями о своих отношениях с людьми, окружающими Дика и Николь Дайверов. Розмэри живет на морском побережье мыса Антиб во французской Ривьере и наблюдает, как Дайверы наслаждаются прогулками по пляжу. Ей кажется, что они – красивая пара, которой удается все, чего бы они ни пожелали. По ее мнению, у них идеальные отношения. Богатые, красивые, умные, они олицетворяют собой то, что каждый хотел бы для себя и своей половинки. Вторая часть книги рассказывает о жизни Дика и Николь, и мы узнаем, что картина, увиденная глазами Розмэри, была лишь маской, которую Дайверы показывают миру. На самом деле семью эмоционально и духовно подтачивают серьезные проблемы.

Когда было опубликовано первое издание романа, оно практически не продавалось, и Фицджеральд решил, что, возможно, он слишком много пил и его видение мира нарушено. Однако, опираясь на опыт, который он приобрел в Голливуде, Фицджеральд стал понимать, что слишком поздно представил читателям главных героев. «Самой большой ошибкой является то, – писал Фицджеральд редактору Максвеллу Перкинсу о романе “Ночь нежна”, – что *настоящее* начало – молодой психиатр в Швейцарии – отложено до середины книги». Он решил, что во втором издании поменяет местами первую и вторую части, и роман начнется с рассказа о жизни Дика Дайвера в военное время в Швейцарии, для того чтобы объяснить читателю, почему он ухаживал за пациенткой и женился на ней. Таким образом, он начал книгу с рассказа о главном герое, Дике Дайвере. Но и это не помогло, что в итоге подкосило Фицджеральда. Книга не пользовалась популярностью долгие годы. Только после того, как гений Фицджеральда был наконец признан, ситуация изменилась.

Больше всего меня потрясло то, чего Фицджеральд *не видел*; начало книги, в котором Розмэри наблюдала за Дайверами, было ближе к кино, чем к роману. С точки зрения кинематографа это

великолепное начало – показать, как другие видят героев. В первом издании Фицджеральд *показывал* нам, какой эта пара казалась, на первый взгляд: красивая и богатая, обладающая всем. Несомненно, люди видят нас совершенно не такими, какие мы есть на самом деле, за закрытыми дверьми домов. По моему мнению, Фицджеральду не хватило уверенности как сценаристу, и в итоге он изменил то прекрасное начало.

Ф. Скотт Фицджеральд был художником, зажатым между двумя мирами: миром, в котором он был гениальным писателем, и миром, где ему не хватало уверенности для проявления своего таланта сценариста.

Написание киносценария – это особенное ремесло, особенное искусство. За долгие годы я прочитал многие тысячи рукописей и всегда пытался оценить определенные вещи. Во-первых, как сценарий смотрится на странице? Много ли там незаполненного места или, наоборот, абзац громоздится на абзаце, слишком тесно? Не чересчур ли затянуты диалоги? (Или иначе: описание сцены занимает слишком мало места, а диалог «жидковат».) То, как выглядит сценарий на бумаге, бросается в глаза еще до того, как успеваешь прочитать хотя бы одно слово. Вы будете удивлены, узнав сколько решений принимается в Голливуде на основании того, как выглядят сценарии, – сразу можно сказать, вышел он из-под пера профессионала или того, кто только надеется им стать.

Сценарии пишут все: официанты из вашего любимого бара или ресторана, водители лимузинов, врачи, юристы и даже бармены, которые готовят латте «Белая шоколадная мечта» в местном «Кофе Бине». В прошлом году западное и восточное отделения Гильдии сценаристов Америки зарегистрировали 75 тысяч сценариев, и только по 400–500 из них были сняты фильмы.

Что делает один сценарий лучше другого? Не существует универсального ответа, потому что каждый сценарий уникален. Но если вы хотите взяться за написание сценария и просидеть над ним полгода-год, то перед этим вам надо знать, *что* представляет собой сценарий, *какова его природа*.

Так что же такое киносценарий? Инструкция или общий набросок будущего фильма? Предварительный план или диаграмма? Или, быть может, это череда, последовательность картинок и сцен с диалогами и описанием, скрепленных как жемчужины в бусах? Возможно, это просто простор для мысли?

С одной стороны, киносценарий – это не роман и уж точно не пьеса. Если вы попытаетесь проанализировать роман, то увидите, что драматургическое действие зачастую происходит только в мыслях главного героя. За развитием истории мы наблюдаем вместе с ним, с его/ее точки зрения. Главный герой делится с нами своими мыслями, чувствами, эмоциями, словами, действиями, воспоминаниями, мечтами, надеждами, устремлениями, мнениями и прочим. Персонаж и читатель вместе идут по сюжету, вместе испытывают драматизм происходящих событий и испытывают одинаковые эмоции. Мы понимаем образ действий и чувства персонажей, знаем, как они реагируют и приходят к умозаключениям. Если в истории появляются новые персонажи, то повествование дополняется их суждениями, однако основная роль в развитии сюжета остается за главным героем. Главный герой – это тот, о ком рассказ. В романах действие разворачивается у героя в мыслях, на воображаемой сцене.

В пьесе по-другому. Действие происходит на сцене, здесь, под порталной аркой, развивается сюжетная линия, а зрительный зал становится четвертой стеной. Зрители следят за жизнью персонажей, за тем, что они думают, чувствуют и говорят. Персонажи делятся с нами своими надеждами и мечтами, прошлым и планами на будущее, обсуждают свои потребности и желания, страхи и разногласия. В данном случае действие пьесы передается посредством *языка* драматургического действия; оно выражается словами, подходящими для описания чувств, действий и эмоций.

В киносценариях не так. В фильмах не так. В фильме визуальными средствами выражается драматизм основной сюжетной линии; нам показывают картины, изображения, отрывки и кусочки фильма: мы *видим* тикающие часы, распахивающееся окно, отдаленную фигуру, смотрящую вниз с

балкона и курящую; где-то вне нашего поля зрения раздается телефонный звонок, крик ребенка, собачий лай, в то время как нам показывают двух смеющихся людей, чья машина сваливается в кювет. «Просто создание картинок». Суть киносценария раскрывается в картинках, и если мы это признаем, то можем сказать, что киносценарий – *история, рассказанная в картинках с использованием диалогов и описаний, помещенная в контекст драматургической структуры*.

Это данность киносценария, абсолютно такая же, как то, что скала твердая, а вода мокрая.

Так как сценарий – это история, рассказанная в картинках, мы можем спросить себя: «А что общего у всех этих историй?» У всех них есть начало, середина и конец – и не обязательно в такой последовательности, что подтверждает Жан-Люк Годар. Сценарии следуют основной линейной структуре, которая создает *форму* киносценария, так как в ней есть все индивидуальные компоненты, или детали, самой истории.

Для понимания принципа структуры необходимо начать с самого слова. У корня слова «структура», «*структ*», есть два важных значения. Первое значение – это «строить», «собирать в единое целое», например собирать машину. Второе значение – это «отношения между частями и единым целым».

Части и целое. Между ними – большая разница. Какие отношения между частями и единым целым? Как можно отделить одно от другого? К примеру, возьмем игру в шахматы, которая состоит из четырех компонентов: 1) *фигур* — ферзи, короли, слоны, ладьи, пешки, кони; 2) *игрока(ов)* — кому-то же нужно играть против другого человека или компьютера; 3) *доски* — игра без нее не представляется возможной; 4) *правил* — играть в шахматы, не зная правил, не получится. Все эти четыре части – фигуры, игрок(и), доска и правила – связаны друг с другом, и это приводит к результату – шахматной игре.

Игра – это пример отношений между составными частями и единым целым.

Такие же отношения справедливы для сюжета. Сюжет – это единое целое, составными частями которого являются действия,

их последовательность, герои, конфликты, сцены, диалоги, первый, второй и третий акты, происшествия, эпизоды, события, музыка, места и прочее; все это составные части, и отношение между ними и единым целым вкупе дает сюжет.

Хороший сюжет – это как взаимодействие кубика льда и воды. Кубик льда обладает определенной кристаллической структурой, вода – молекулярной. Но если кубик льда тает и превращается в воду, то как можно отделить молекулы льда от молекул воды? Структура похожа на силу притяжения: это связующий элемент, которым скреплен сюжет; это – его база, фундамент, хребет и скелет. Такие же отношения между частями и единым целым, благодаря чему получается киносценарий. Это то, что делает его тем, чем он является.

Это *парадигма* драматургической структуры. Под *парадигмой* мы понимаем модель, пример или концептуальную схему. К примеру, парадигмой стола является столешница с четырьмя ножками. Парадигма допускает, что стол может быть низким или высоким, узким или широким; стол может быть круглым, квадратным, прямоугольным или восьмиугольным; он может быть сделан из стекла, дерева, пластмассы, металла или другого материала – парадигма остается неизменной: столешница на четырех ножках. Точно так же, как чемодан остается чемоданом, невзирая на его размеры и форму, это все равно чемодан.

Если бы мы захотели повесить киносценарий на стену, как картину, то он выглядел бы следующим образом.



Это *парадигма* киносценария. Давайте рассмотрим его составные элементы.

Первый акт: завязка

Если киносценарий – это история, рассказанная в картинках, то что общего у всех историй? Начало, середина и конец, но не обязательно в такой последовательности; это история, рассказанная в картинках с использованием диалогов и описаний, помещенная в контекст драматургической структуры.

Аристотель говорил, что существует три составляющих драматургического сюжета: время, место и действие. Как правило, длительность голливудского фильма не превышает двух часов, или 120 минут; иностранные фильмы обычно немного короче, хотя сейчас это меняется, так как фильмы становятся языком международного общения. Однако большинство фильмов длится два часа, плюс-минус несколько минут. Это стандартная продолжительность, и сегодня в Голливуде в контракте между кинорежиссером и продюсерской компанией оговаривается, что длительность готового фильма не будет превышать двух часов восьми минут. Приблизительно это равняется 128 страницам сценария. Почему так? Это экономическая модель, выработанная годами. На тот момент, когда пишутся эти строки, одна минута обходится голливудской студии в 10–12 тысяч долларов (причем стоимость растет год от года). Кроме того, двухчасовые фильмы имеют весомое преимущество для кинотеатров просто из-за того, что за день они могут показать больше сеансов. Чем больше сеансов, тем больше денег; чем больше кинотеатров, тем больше сеансов, тем больше прибыли. Как ни крути, кино – это шоу-бизнес, а с учетом того, что стоимость производства фильма высока и по мере развития технологий с каждым годом становится все выше, сегодня фильм – это в большей степени бизнес, чем шоу.

Отталкиваться нужно от следующего тождества: одна страница сценария примерно равна одной минуте экранного времени. Не имеет значения, что превалирует в рукописи сценария: действие, диалоги или то и другое вместе; в среднем сценарная страница – это минута экранного времени, что подтверждается опытом. Хотя, конечно, бывают исключения.

Сценарий фильма «Властелин колец: Братство кольца» насчитывает лишь 118 страниц, в то время как фильм идет более трех часов.

Акт первый, начало, представляет собой фрагмент драматургического действия, который занимает примерно 20–30 первых страниц и является частью драматургического контекста, известного как *завязка действия*. Контекстом в данном случае является место, которое что-либо *содержит*, наполнение. Например, объем стакана – это *контекст*, который имеет свое *наполнение*: воду, пиво, молоко, кофе, чай или сок – что угодно. Если бы мы хотели подойти творчески, то придумали бы, что стакан заполнен изюмом, сухофруктами, орехами, виноградом и прочим, однако объем стакана остается прежним. *Контекст* — это то, что *содержит наполнение*.

В этой же части драматургического действия, в первом акте, сценарист *завязывает* историю, вводит персонажа, передает драматургический замысел (то, о чем будет история), обрисовывает ситуацию (то, что происходит за рамками самого действия) и закладывает отношения между главным и второстепенными персонажами. Как у сценариста на все это у вас есть не более десяти минут, так как обычно у зрителей, осознанно или бессознательно, уже складывается понимание того, нравится им этот фильм или нет. Если они не понимают, что творится на экране, или начало кажется им смутным и скучным, они перестанут концентрироваться на происходящем на экране.

Проверьте сами. В следующий раз, когда пойдете в кино, сделайте небольшое упражнение: определите, сколько вам нужно времени, для того чтобы понять, нравится вам этот фильм или нет. Хорошим указанием на это послужат мысли о покупке чего-нибудь в кафе кинотеатра или ерзанье в кресле. Если такое происходит, то это означает, что режиссер потерял вас как зрителя. Десять минут – это десять страниц киносценария. Я не могу по-другому подчеркнуть всю важность этой десятистраничной части драматургического действия, она является альфой и омегой всего сценария.

В фильме «Красота по-американски» (автор сценария Алан Болл) после коротенькой первой сцены с дочерью Джейн (Тора

Берч) и ее другом Рикки (Уэс Бентли) мы видим улицу, на которой живет Лестер Бёрнем (Кевин Спейси), и слышим первые слова за кадром: «Меня зовут Лестер Бёрнем. Мне 42 года. Менее чем через год я умру... К тому же я уже мертв». Затем мы видим, как начинается день Лестера. Он встает с постели и мастурбирует (это лучшее, что случается с ним за весь день, по его признанию), после чего нам показывают, в каких он отношениях с членами семьи. Все это было на нескольких первых страницах сценария: «Моя жена и дочь считают, что я настоящий неудачник, и они правы... Я что-то потерял. Я не знаю, что именно, но точно потерял... Я совершенно спокоен... Но, знаете, никогда не поздно все вернуть». Это позволяет нам понять, о чем будет история: Лестер пытается вернуть себе жизнь, которую он потерял или от которой отказался, он становится ясен нам как человек. Прочитав пару первых страниц сценария, мы можем сказать, что поняли главного героя, драматургический замысел и обстоятельства.

В сценарии «Китайского квартала» (автор сценария Роберт Таун) мы на первой же странице узнаем, что Джейк Гиттес (Джек Николсон), главный герой, – захудалый частный детектив, занимающийся скрытым наблюдением. Мы *видим* это, когда он показывает Кёрли (Бёрт Янг) снимки, на которых его жена занимается сексом в парке. Также мы видим, что Гиттесу нравятся такого рода расследования. Несколько страниц спустя нас знакомят с некой госпожой Малрэй (Дайана Ладд), которая хочет нанять Джейка Гиттеса, чтобы выяснить «с кем крутит шашни» ее муж. Это – драматургический замысел фильма, так как для ответа на вопрос Малрэй нам предстоит досмотреть ленту до конца. Драматургический замысел – это суть киносценария; именно он будет продвигать сюжет к завершению.

В сценарии фильма «Властелин колец: Братство кольца» (авторы сценария Фрэн Уолш, Филиппа Бойенс и Питер Джексон, фильм основан на книге Дж. Р. Р. Толкиена) из первых шести страниц мы узнаем об истории Кольца и его невероятном влиянии. Это замечательное начало, которое предваряет каждую из трех историй. Также в начале сценария рассказано о том, как в Шир прибывает Гэндальф. Мы знакомимся с Фродо (Элайджа

Вуд), Бильбо Бэггинсом (Иэн Холм), Сэмом (Шон Астин) и другими; видим уклад их жизни и то, как они узнают про Кольцо. Кроме того, нам вкратце рассказывают о Средиземье. В этом начале заложены дальнейшие события «Братства» и двух следующих фильмов, «Две крепости» и «Возвращение короля».

В сценарии «Свидетеля» (авторы сценария Эрл Уоллес и Уильям Келли) на первых десяти страницах рассказано о жизни амишей в округе Ланкастер, штат Пенсильвания. Рукопись начинается с похорон мужа Рэйчел (Келли Макгиллис), после чего мы отправляемся вместе с ней в Филадельфию, где ее ребенок становится свидетелем преступления и опознает в преступнике полицейского, что приводит к тому, что у Рэйчел завязываются отношения с другим полицейским, Джоном Буком (Харрисон Форд). Первый акт целиком посвящен раскрытию драматургического замысла и обстоятельств, становлению отношений между женщиной-амишей и суровым филадельфийским полицейским.

Второй акт: конфликт

Второй акт представляет собой часть драматургического действия, которая занимает примерно шестьдесят страниц, следует сразу за первым актом, то есть начинается после 20-30-й страницы, идет до конца второго акта, примерно до 85-90-й страницы, и является частью драматургического контекста, известного как *конфликт*. В течение второго акта главный герой одно за другим преодолевает препятствия, мешающие ему исполнить свое драматургическое предназначение: *выиграть, достать, получить или добиться чего-то по мере развития сценария*. Если вы знаете драматургическое предназначение своего персонажа, то можете создать для него препятствия, после чего сюжет превратится в преодоление этих препятствий героем на пути к исполнению его предназначения.

В «Холодной горе» Инман (Джуд Лоу) борется с трудностями на протяжении 200 миль своего пути домой на Холодную гору. Его драматургическое предназначение связано с разными причинами, «внутренними» и «внешними»: страстное желание Инмана вернуться в родные края, которые он оставил до начала войны, ведь Холодная гора – это место, где он вырос и где живет его любимая, Ада (Николь Кидман). Исполнению его желания мешает одно препятствие за другим, он борется с каждым из них только затем, чтобы в конце потерпеть неудачу. Весь фильм пронизан преодолением трудностей войны и несокрушимым желанием жить.

В «Китайском квартале», фильме-детективе, второй акт посвящен тому, как Джейку Гиттесу ставят палки в колеса в его попытках найти виновного в убийстве Холлиса Малрэя и выяснить, кто стоит за скандалом с водой. Препятствия, с которыми борется и справляется Гиттес, диктуют развитие драматургического действия сюжета. В фильме «Беглец» сюжет целиком завязан на драматургическом предназначении главного героя отдать правосудию убийцу своей жены.

Во втором акте персонажу придется справляться с препятствиями, расставленными у него на пути. Что движет

героем на протяжении всего сюжета? Чего хочет главный герой? В чем заключается его драматургическое предназначение? В фильме «Властелин колец: Две крепости» повествование посвящено тому, как Фродо, Сэм и Братство пытаются преодолеть одно препятствие за другим, что выливается в жаркую схватку в Хельмовой пади.

Любая драма – это конфликт. Без конфликта нет действия, без действия нет героя, без героя нет истории, а без истории нет и сценария.

Третий акт: развязка

Третий акт представляет собой часть драматургического действия, которая занимает 20–30 страниц, следует за вторым актом, то есть начинается после 85-90-й страницы, и длится до конца сценария. Этот акт также является частью драматургического контекста, известного как *развязка*. Я считаю необходимым напомнить, что *развязка* не обязательно подразумевает концовку; *развязка означает логический финал*. Какой логический финал в вашем сценарии? Герой остается жить или умирает? Женится или нет? Приходит к финишу первым или проигрывает? Побеждает ли на выборах? Удастся ли ему спастись? Третий акт – это та часть действия, которая подводит историю к *развязке*, что не равносильно концовке; так как концовка – это обособленная сцена, кадр или последовательность кадров, которыми заканчивается сценарий.

Начало, середина и концовка; первый, второй и третий акты. *Завязка, конфликт и развязка* — вот три слагаемых любого сюжета. Это и есть части, определяющие единое целое.

Однако возникает желание задать следующий вопрос: если эти части создают единое целое, складываются в сценарий, то как можно перейти от первого акта, *завязки*, ко второму, *конфликту*? А потом от второго к третьему? Для этого нам потребуется написать сюжетные повороты в конце первого и второго актов.

Сюжетный поворот — это любое событие, эпизод или происшествие, внедренное в действие и коренным образом разворачивающее ход событий, – в нашем случае *первый сюжетный поворот* прямоком направляет действие во второй акт, в то время как *второй сюжетный поворот* подталкивает повествование к третьему акту. Первый сюжетный поворот случается в конце первого акта, примерно между 20-й и 30-й страницами.

Сюжетный поворот всегда связан с главным героем. В фильме «Властелин колец: Братство кольца» первым сюжетным поворотом является отправление Фродо и Сэма из Шира в

Средиземье. Второй сюжетный поворот происходит, когда Братство добирается до Лотлориэна и Галадриэль (Кейт Бланшетт) открывает перед Фродо участь Средиземья и предупреждает, что кольцо должно попасть в Огненную гору. Фродо становится героем поневоле, чем очень сильно напоминает Нео (Киану Ривз) из фильма «Матрица» (Ларри и Энди Вачовски); он соглашается с выпавшей на его долю ответственностью еще при первом сюжетном повороте: его путь «избранного» начинается с этого момента. Это и есть настоящее начало истории.

В фильме «Матрица» оба сюжетных поворота ясно обозначены. Первый – это момент, когда Нео выбирает красную таблетку; второй акт начинается буквальным перерождением героя. Второй сюжетный поворот происходит, когда Нео и Тринити (Керри-Энн Мосс) спасают Морфеуса (Лоуренс Фишборн). Именно в этот момент Нео соглашается с тем, что он «избранный».

В киносценариях сюжетные повороты играют очень важную роль; именно они дают основной толчок развитию сюжета и связывают сюжетную линию в единое целое. В фильме «Китайский квартал» жена влиятельного человека нанимает Джейка Гиттеса, чтобы узнать, с кем ее муж изменяет ей. Гиттес следит за ним и видит его с молоденькой девушкой. Это завязка. Первый сюжетный поворот происходит, когда в газете появляется статья о том, что господин Малрэй попался в «любовную ловушку». В этот момент вместе со своим адвокатом появляется *настоящая* госпожа Малрэй и угрожает отобрать у Джейка Гиттеса лицензию через суд. Если *она* — настоящая госпожа Гиттес, то кто же тогда его нанял? И *для чего*? А по чьему указанию действовала подставная госпожа Малрэй? *Зачем* она это делала? Появление госпожи Малрэй переворачивает сюжет на 180 градусов – начинается второй акт. В этом и есть развитие истории; Джейк должен найти того, кто его подставил, и узнать зачем. На поиск этих ответов отведена оставшаяся часть фильма.

В фильме «Холодная гора» Инман получает письмо от Ады, когда оправляется от ран. Мы слышим ее призыв: «Вернись ко

мне. Я прошу тебя: вернись ко мне». Инман наклоняет голову, он принял решение дезертировать из вооруженных сил Конфедерации и вернуться домой к Аде, на Холодную гору, на свою родину.

Сюжетные повороты – это не обязательно масштабные, динамичные сцены или последовательности эпизодов; это могут быть «тихие» сцены, когда герой принимает решение, как, например, Инман, или предпринимает какое-то действие (Фродо и Сэм покидают Шир). Посмотрите на сцену из «Красоты по-американски», в которой Лестер Бёрнем со своей женой на школьном матче по баскетболу смотрят, как танцует в перерыве подруга их дочери Анджела (Мина Сувари). История продолжается, мы становимся свидетелями эмоционального освобождения Лестера. В фильме «Матрица» первый сюжетный поворот происходит, когда Нео делает выбор между синей и красной таблетками. Он выбирает красную, и в этот момент сюжет начинает развиваться по-настоящему. Все события первого акта приближали его к этому моменту.

Не забывайте, что парадигма – это *форма* киносценария, она определяет то, как он будет выглядеть. Любые указания по страницам, которые я приводил, это не более чем совет, который призван помочь определить, где история переходит к следующему этапу, а не как она это делает. Вы сами должны выбрать, как это сделать. Форма сценария гораздо важнее, чем номер страницы, на которой будет сюжетный поворот. По сюжету может быть много сюжетных поворотов; я обращаю ваше внимание лишь на эти два основополагающих, закладывающих фундамент драматургической структуры киносценария.

На самом деле второй сюжетный поворот похож на первый, это просто способ развить историю, перейти от второго акта к третьему. Это продолжение повествования. Как я уже говорил, обычно его прописывают между 80-й и 90-й страницами сценария. В фильме «Холодная гора» второй сюжетный поворот очень спокойный; после того как Инман знакомится с женщиной по имени Сара (Натали Портман) и спасает ее и ее малыша от северян, он добирается до места, откуда виден Голубой хребет. Из текста сценария: «Где-то там мой дом, Ада. Уже недалеко».

Вот и все; такая маленькая, но эмоциональная сцена: он дома. Так мы дошли до третьего акта, *развязки*.

Все ли хорошие сценарии придерживаются этой парадигмы? Да. Но удачный сценарий или кино не получается только благодаря хорошо структурированному сценарию и соответствию парадигме.

Парадигма – это форма, а не формула. Что действительно держит историю, так это структура.

В чем различия между формулой и формой? К примеру, формой куртки будут два рукава, передняя (полочки) и задняя части. Изменяя конфигурацию рукавов, полочек и задней части, мы получаем куртки разных фасонов, можем менять цвета, размеры и материалы – неизменной остается лишь сама форма.

Однако формула совсем на это не похожа. Формула не изменяется никогда, так как это набор определенных элементов, собранных вместе, поэтому в любой момент времени все они и каждый в отдельности получаются *абсолютно одинаковыми*. Если мы начнем массово делать определенный вид куртки, то все куртки будут одинаковыми – один шаблон, одна ткань, один цвет, одна длина и один материал. Нет никаких изменений, кроме размера. Каждый киносценарий, напротив, уникален – автор видит его по-своему.

Парадигма – это форма, а не формула; это средство донесения до зрителя истории как единого целого. Это основа, скелет. История определяет структуру, а не наоборот.

Драматургическую структуру киносценария можно определить как *линейную упорядоченность связанных друг с другом происшествий, эпизодов или событий, которые ведут к драматургической развязке*. От того, как вы будете использовать эти компоненты, форма сценария будет меняться. Фильм «Часы» (автор сценария Дэвид Хэа, адаптация романа Майкла Каннингема) повествует о трех различных временных периодах, он обладает определенной структурой. То же самое можно увидеть и в «Красоте по-американски»: саму историю читает голос за кадром, прямо как в фильме Вуди Аллена «Энни Холл». В фильме «Холодная гора» события тоже комментирует голосом за кадром, но в нем есть четко выраженные начало, середина и

концовка. Голос за кадром ведет нас и по сюжету фильма «Гражданин Кейн», однако это не отвлекает от его формы.

Парадигма — это модель, концептуальная схема, беглое рассмотрение сюжетной линии, ее развития от начала до конца; она являет собой пример идеальной драматургической структуры киносценария.

В основе успешных сценариев лежит парадигма, но не воспринимайте мои слова буквально. Сходите в кино и попытайтесь определить структуру самостоятельно.

Возможно, что не все мне поверят. Вы можете не верить в существование начал, середин, концовок и прочего. Вы можете утверждать, что искусство, как и жизнь, это нечто большее, чем несколько отдельных «моментов», застрявших в гигантской середине, что нет никаких начал и концовок. То, что Курт Воннегут называет «чередой случайных моментов», связанных друг с другом по чистой случайности.

Я с этим не согласен.

Рождение, жизнь, смерть... Весна, лето, осень, зима... Разве это не начало, середина и конец? Утро, день, вечер... Несмотря на то что есть разница, суть не меняется. Вспомните о расцвете и падении великих древних цивилизаций – египтян, греков и римлян, каждая из которых проросла из семени маленького сообщества, достигла вершины могущества, после чего распалась и погибла.

Задумайтесь о рождении и гибели звезд, начале Вселенной. Если был Большой взрыв, то, вероятно, наступит и конец?

Подумайте о клетках нашего тела. Как часто они себя восстанавливают, воссоздают и перерождают? Каждые семь лет клетки нашего организма полностью обновляются: они рождаются, живут, умирают и рождаются вновь.

Вспомните первый день на новой работе, в школе, в новом доме или новой квартире; вы знакомитесь с новыми людьми, изучаете новые обязанности, заводите новые отношения.

С киносценариями точно так же. У них есть определенные начало, середина и конец, которые могут идти в каком угодно порядке.

Если вы сомневаетесь в парадигме или в трехактной структуре, которую зафиксировал Аристотель, то проверьте сами. Сходите на один фильм, на несколько и посмотрите, вписываются они в парадигму или нет.

Если вам интересно сценарное мастерство, то вам всегда надо следовать этой парадигме. Каждый увиденный вами фильм – это новый опыт, способ расширить ваше представление и понимание того, что такое кино, эта история, рассказанная в картинках.

И еще. Чтобы лучше разбираться в форме и структуре, вам следует читать как можно больше сценариев. Множество сценариев было издано в виде книг, которые можно найти на полках книжных магазинов. Их можно заказать, можно прочитать в Интернете на сайтах, посвященных киносценариям, можно скачать. Некоторые выложены даже бесплатно.

Мои студенты читают и изучают сценарии таких фильмов, как «Китайский квартал», «Телесеть» (автор сценария Пэдди Чаефски), «Красота по-американски», «Побег из Шоушенка» (автор сценария Фрэнк Дарабонт), «На обочине» (авторы сценария Александр Пэйн и Джим Тэйлор), «Матрица», «Энни Холл» и «Властелин колец». Тексты этих сценариев отлично подходят для изучения. Если вы не сможете найти их, то прочтите любые другие сценарии, и чем больше, тем лучше.

Парадигма работает. Это *основа* любого хорошего сценария, основа *драматургической структуры*.

2. Тема

– Бутон розы... Может быть, это нечто, что он потерял... Видите ли, господин Кейн потерял практически все, что у него было. (Эверетт Слоун рассуждает о значении «бутона розы».)

Фильм «Гражданин Кейн», Херман Манкевич и Орсон Уэллс



Фильм Орсона Уэллса «Гражданин Кейн», по результатам многочисленных опросов среди специалистов, считается лучшим фильмом всех времен. С первого кадра дается законченный визуальный портрет Кейна. Фильм начинается сценой в тумане, где первое, что мы видим, – это высокий сеточный забор, на котором висит табличка с инициалами «К. Дип». На холме высится огромный дворец. По мере приближения к нему нашему взору предстает огромное число коробок и ящиков с антиквариатом, картинами и древними артефактами, рядом в больших вольерах сидят экзотические животные. Затем нам показывают убранство огромного замка, и мы видим, что вещей в нем очень много, но сам он выглядит безжизненным. В

следующем кадре человек, известный как гражданин Кейн, показан с очень близкого расстояния. С его губ слетают последние слова: «Бутон розы». Стеклообразное пресс-папье в виде шара с зимним пейзажем внутри выпадает из его рук и разбивается, на экране снег, мимолетное воспоминание далекого детства.

Сюжет начинается, как классический детектив. Кто такой Чарльз Фостер Кейн? Чем он занимался? Что такое «бутон розы»? Словно в ответ на наши вопросы нас перемещают в затемненную студию, в которой сидят несколько непрерывно курящих репортеров, они заняты просмотром фрагмента фильма, посвященного Чарльзу Фостеру Кейну – человеку, большему, чем сама жизнь, человеку с ненасытным аппетитом, неумеренному во всем.

Режиссером монтажа фильма был великий Роберт Уайз («Вестсайдская история», «Звуки музыки», «Канонерка» – лишь немногие его ленты). Во время одной из наших бесед он рассказал мне, что сначала Уэллс снял фрагмент фильма о Кейне, а потом, для того чтобы он выглядел более «живым», он попросил Уайза «возить» пленку по полу монтажной комнаты, чтобы придать ей старый, обшарпанный вид. Благодаря этому приему фильм стал выглядеть аутентично и вызвал доверие зрителя. Вся жизнь Кейна в картинках проносится перед нами меньше, чем за минуту.

«Гражданин Кейн» – это отличный пример истории, рассказанной в картинках, поиск сокровенного смысла жизни главного героя, поиск, который вращается вокруг последних слов, сошедших с его уст. Такие фильмы я называю «эмоциональной детективной историей», так как, для того чтобы выяснить, что или кого он называл «бутон розы», нам необходимо узнать жизнь Чарльза Фостера Кейна. Только ответив на этот вопрос, мы поймем, о чем фильм. Это – тема сценария.

Что необходимо для написания киносценария? Конечно же, идея, но ее одной недостаточно. Как бы важна ни была идея, она – не более чем неясное представление. В ней нет ни деталей, ни глубины, ни направления для дальнейшей работы. Да, для того чтобы приступить к написанию сценария, вам потребуется нечто

большее, чем просто идея. Вам понадобится тема для драматизации идеи. Тема – это действие и персонаж. *Действие* — это то, о чем сюжет, а *персонаж* — это тот, о ком сюжет.

У каждого сценария есть своя тема – это то, о чем сюжет.

Если вспомнить о том, что сценарий похож на повествование о человеке, находящемся в определенном месте, занятом своим делом, то станет ясно, что человек – это *главный герой*, а то, чем он занят, – это *действие*. Поэтому, говоря о теме киносценария, мы подразумеваем *действие/действия одного или нескольких главных героев*.

В каждом сценарии действие и персонаж вплетены в драматургическую структуру. Как сценаристу вам необходимо знать, о *ком* ваше кино и *что* будет происходить с персонажем. Это базовый принцип для написания художественного произведения, применимый не только к сценариям.

Только в самом конце фильма «Гражданин Кейн», уже после смерти главного героя (как раз в тот момент история и начинается по-настоящему), когда из его складов выносят горы различного хлама, безделушек, мебели и неупакованных ящиков, мы понимаем истинное значение «бутона розы». Камера направляется в темный угол, в котором мы видим большое скопление игрушек, рисунков и статуй. Камера медленно обходит все бывшие вещи Кейна и останавливается на горячей печи, в огонь которой рабочие бросают все, что попадает им под руку. Среди этих вещей мы видим санки, на которых Кейн мальчишкой катался в Колорадо. В тот момент, когда санки отправляются в топку, в языках пламени камера выхватывает написанные на них слова – «Бутон розы».

В этот момент мы вспоминаем, как господин Тэтчер, распорядитель имения Кейна, рассказывал, что он впервые встретился с Кейном, когда ему было около десяти лет. Молодой Чарльз катался с горки на санках. Перед нашими глазами предстает захватывающий эмоциональный момент, символично изображающий ушедшую молодость Кейна. То, что он искал всю жизнь, но так и не обрел. Мы вновь переносимся за пределы дворца и смотрим, как клубы дыма безвозвратно ушедшего детства Кейна уносятся во мглу ночного неба. Фильм

заканчивается кадром с тем же забором, который мы видели в первых кадрах. «Я был с ним с самого начала», – говорит господин Бернштейн и добавляет: «Господин Кейн был человеком, который потерял все». Это одни из величайших кадров в истории кинематографа.

Если вы хотите написать сценарий, то подумайте, о *чем и о ком* он будет? Фильм «Гражданин Кейн» начинается с загадки последних слов умирающего человека и заканчивается раскрытием тайны всей его жизни. Поиск ответа движет повествованием, развивает эмоциональную сторону сюжета фильма.

У вас есть тема для сценария? О чем она и о ком? Вы можете рассказать об этом несколькими предложениями? Предположим, что вы хотите рассказать о двух женщинах, решившихся на преступление. Что вы знаете о них? Откуда они? Какая у них история? Какое они совершили преступление и почему? Вы знаете, что случится с ними в конце фильма? Ответив на все эти вопросы, вы сможете собрать достаточно полную информацию, для того чтобы написать сценарий с позиции осознанного выбора и уверенности в себе. Если вы знаете, что делаете, то может получиться неплохой результат.

Чтобы начать писать сценарий, первым делом надо определиться с его темой. Не вводите себя в заблуждение: тема есть у каждого сценария. Фильм «Последний самурай» (автор сценария Джон Логан) повествует о ненавидящем жизнь наемнике, участнике Гражданской войны (Том Круз), прибывшем в Японию, чтобы разобраться с группой самураев. Они берут его в плен и полностью меняют его взгляды на жизнь. *Персонажем* является наемник, прошедший Гражданскую войну, *а действием* — изменения в его образе мыслей, словах и действиях, которые позволяют ему вернуть радость жизни, которую он потерял после войны. Однако это только то, что лежит на поверхности. Если мы копнем глубже, то поймем, что фильм рассказывает о том, как американский наемник постигает такие истины, как достоинство, честь и любовь к ближнему.

В фильме «Холодная гора» рассказано о возвращении Инмана домой, в городок, в котором он жил до войны, к своей

возлюбленной Аде. Однако на более глубоком, эмоциональном уровне фильм повествует о любимом крае, месте, пронизанном любовью и потаенным смыслом. Для Инмана оно было практически священным до начала войны, до того, как люди начали убивать друг друга во имя «справедливости». Он безоговорочно воспринимал его своим домом, пока этические и моральные нормы не пали в бездонную пропасть войны.

В фильме «Бонни и Клайд» (авторы сценария Дэвид Ньюман и Роберт Бентон) рассказана история Клайда Бэрроу и его банды, грабившей банки на Среднем Западе во время Великой депрессии, и показана их гибель. Действие и персонаж. Очень важно выделить общую идею в драматургическом замысле. Это и будет отправной точкой вашего сценария.

Вновь повторяю, что у каждой истории есть начало, середина и окончание. В фильме «Бонни и Клайд» начало завязывается в момент встречи Бонни (Фэй Данауэй) и Клайда (Уоррен Битти) и создания ими группировки. В середине фильма они грабят несколько банков, после чего их начинает преследовать полиция. В конце фильма они погибают. Завязка, конфликт и развязка.

Когда вы сможете изложить тему в нескольких предложениях, описав действия и героев, можете приступить к добавлению структурных и сюжетных элементов. У вас может уйти несколько страниц на то, чтобы в непринужденной форме набросать сюжет, перед тем как начать выделять основные вехи и в итоге прийти к описанию сюжета из двух-трех предложений. Не волнуйтесь на этот счет. Просто продолжайте работу до того момента, когда сможете сформулировать сюжет четко и ясно.

Понимание того, о чем вы пишете, становится особенно важным, когда вы углубляетесь в сюжет и героев сценария. Ведь кто, кроме вас, может знать ваш сюжет? Читатель? Зритель? Если вы сами не знаете, о чем пишете, то как можно рассчитывать на то, что это будет знать кто-то еще? Писатель должен всегда предлагать *выбор* и нести *ответственность* при определении драматургической задумки сюжета. Выбор и ответственность – эти два слова идут рефреном во всей этой книге. Любое связанное с сюжетом решение должно быть

выбрано, а не продиктовано. Если ваш герой *выходит* из банка, то это одно, а если *выбегает*, то совсем другое.

Возможно, вас много раз посещало желание сесть за стол и начать писать сценарий, только вы не знали о чем. Начните искать тему, но знайте, что, когда вы ищете тему, она тоже вас ищет. Однажды где-нибудь вы обязательно пересечетесь, возможно, тогда, когда уже и сами того не ждали. Может быть, вы захотите взяться за написание сценария, а может быть, и нет.

О ком и о чем вы хотите написать? О герое? О конкретном переживании? О том, как вы, член вашей семьи или друг что-либо пережили? У одних людей есть идеи, из которых они хотят сделать сценарий, у других их нет. Что нужно сделать, чтобы найти тему?

Новость из газеты или телевизора, случай, произошедший с другом или родственником, могут стать темой для фильма. Фильм «Пианист» (автор сценария Рональд Харвуд, фильм основан на воспоминаниях Владислава Шпильмана) рассказывает о том, как человеку удалось выжить во времена Холокоста; также в нем показано детство Романа Полански. Фильм «Спасти рядового Райана» (автор сценария Роберт Родат) основан на реальном событии времен Второй мировой войны. В фильме «Семейка Тененбаум» (авторы сценария Уэс Андерсон и Оуэн Уилсон) рассказано о том, как неблагополучная семья справляется с неудачами и учится великодушию. Тема к фильму «Собачий полдень» (автор сценария Фрэнк Пирсон) была найдена в газетной статье.

Еще до того, как Роберт Таун написал сценарий к фильму «Китайский квартал», он однажды сказал мне, что хотел бы написать детективную историю в стиле Раймонда Чандлера. Материал для своего фильма-детектива он почерпнул из одного скандала в Лос-Анджелесе, о котором прочитал в старой газете того периода, а для фонового сопровождения он использовал историю скандала с долиной Оуэнс. Темой для «Шампуня» (авторы сценария Роберт Таун и Уоррен Битти) послужили несколько инцидентов с участием прославленного голливудского парикмахера.

Сюжет к фильму «Сообщник» (автор сценария Стюарт Битти) родился из разговора с водителем такси. Фильм «Таксист» (автор сценария Пол Шредер) рассказывает об одиночестве водителей такси в Нью-Йорке. Фильмы «Бонни и Клайд», «Бутч Кэссиди и Санденс Кид» и «Вся президентская рать» (автор сценариев всех фильмов – Уильям Голдман) основаны на жизни реальных людей и реальных событиях. Ваша тема сценария найдет вас, просто не мешайте этому. Все, что вам нужно, – это верить в себя. Начинайте подыскивать действие и персонажа.

Если вы сможете коротко изложить идею для своего сценария, зная действие и героя (мой сюжет – о таком-то человеке, живущем там-то и делающем то-то и то-то), значит, вы на правильном пути.

Следующим шагом станет расширение темы. Детализация действия и заострение внимания на главном герое дополняют сюжетную линию и подчеркнут детали повествования. Собирайте материал всеми возможными способами. От этого в любом случае хуже не будет.

В течение долгих лет я говорил со множеством людей, интересовавшихся практической ценностью и необходимостью проведения исследований. Свою карьеру в мире кино я начал с написания сценариев к документальным фильмам для Дэвида Л. Уолпера, работая над такими сериалами, как «Биография» (совместно с Майком Уоллесом, обладателем премии Пибоди); «Голливуд и звезды»; шоу *The National Geographic Men in Crisis* несколькими сериями сериала «Одиссея» Жака-Ива Кусто и множеством других. Именно работая у Уолпера, я осознал важность исследований. Они стали неотъемлемой частью моего писательского и преподавательского опыта.

Кем бы я ни работал в каждом новом проекте – писателем, режиссером или исследователем, – я всегда начинал с того, что пытался найти как можно больше сведений об исследуемой области. По моему мнению, исследования крайне важны. Любая писательская работа подразумевает проведение исследований, что, по сути, является сбором информации. Не забывайте, что самая сложная задача писателя – знать то, о чем пишешь.

Во время исследований – работаете ли вы с письменными источниками, такими как книги, журналы или газеты, или проводите личные встречи – вы получаете информацию, которая поможет вам написать сценарий с позиции осознанного выбора и уверенности в себе. Вы можете воспользоваться всей имеющейся информацией или лишь какой-то ее частью, а можете и вовсе ее не использовать. Это станет ясно из сюжета. Самое плохое – это совсем не использовать имеющуюся информацию или использовать ее в ограниченном объеме из-за недостатка сведений.

Многие люди приступают к переносу своих идей на бумагу, имея весьма расплывчатые, наполовину оформившиеся идеи. Этого хватит не более чем на 30 страниц. Вы просто не будете знать, что произойдет дальше, что надо дальше делать, куда идти. Это приведет к тому, что вы начнете злиться, смущаться и расстраиваться. На этом этапе многие бросают попытки дойти до конца.

Существует два типа исследований. Один из них я называю *текстовым* исследованием. Это значит, что вы идете в библиотеку, набираете книг, газет и журналов об интересующем вас периоде и начинаете их читать, пытаясь узнать о нужных людях, профессиях, событиях и остальном. Если вы пишете о каком-то конкретном историческом периоде, то вам необходимо собрать информацию о нем и происходивших в то время событиях, чтобы они отразились на эмоциях, которые переживают ваши герои. Читая различные источники рассматриваемого периода, я получаю большинство необходимых мне сведений, также мне очень помогают чьи-либо личные воспоминания. Если вы хотите взять тему, в которой не очень хорошо разбираетесь, то вам нужна информация, позволяющая приблизить к существующим реалиям вашу сюжетную линию. Режиссер кинокартины «Последний самурай» Эдвард Цвик очень плотно сотрудничал со сценаристом Джоном Логаном. Цвик больше года читал о культуре Японии и традициях самураев.

Второй тип исследований я называю *живым*. Он подразумевает проведение интервью и общение с людьми, что в

итоге приводит к тому, что вы начинаете «чувствовать» тему. Если интервью представляется возможным или необходимым, вы будете очень удивлены: часто люди сами с удовольствием рассказывают о том, что вы хотите услышать. Многие из них сделают все для того, чтобы полученная вами информация была точной и полной. У интервью есть и другое преимущество: с помощью него вы можете быстрее получить личную точку зрения, чем при обращении к книгам, газетам или журналам. Лучше иметь под рукой кого-то «подкованного». Помните: чем больше вы знаете, тем проще вам будет общаться, ведь сформированная позиция по нужному вопросу не только говорит о вашей ответственности, но и дает возможность выбора, что особенно важно для творческого подхода.

В данный момент я пишу научно-фантастическую приключенческую сагу о космическом происшествии, которое окажет очень сильное влияние на Землю. Так как я ничего не знаю о подобных вещах, я поговорил со специалистом по связям с общественностью из Лаборатории реактивного движения в Пасадене, штат Калифорния. Она снабдила меня не только множеством сведений, но и именами ученых, после чего я почти три месяца изучал явление, которое называется «вспышка гамма-излучения». Благодаря этой информации, даже несмотря на то что мне приходится «растягивать» реальность, чтобы вместить в нее свой писательский замысел, тема произведения не выходит за рамки возможного – того, что *могло* бы произойти, если бы описываемое событие действительно имело место.

Некоторое время назад мне представилась возможность поработать над сюжетом одного произведения вместе с Крейгом Бридлавом, человеком, который одно время удерживал рекорд скорости на суше. Он первым разогнался до скорости 400, 500 и 600 миль в час. Крейг разработал реактивный автомобиль, который мог проехать четверть мили со скоростью 400 миль в час. Реактивная установка действовала по тому же принципу, что аппарат, на котором астронавты впервые высадились на Луну. Мы встречались с Крейгом Бридловым в течение нескольких дней и перечитывали историю мировых скоростных рекордов.

Или, например, возьмем сюжет о человеке, который побил мировой рекорд скорости на воде на реактивном катере. Однако на момент написания этих строк такого катера не существует. Мне пришлось выяснить как можно больше по этой теме. Какой сейчас мировой рекорд скорости на воде? Где его можно побить? Смог бы реактивный катер это сделать? Как измеряют скорость движения на воде? Возможно ли двигаться по воде со скоростью выше 400 миль в час? После наших разговоров с Крейгом я начал разбираться в реактивных двигателях, узнал мировой скоростной рекорд передвижения по воде, изучил основы проектирования и построения гоночных лодок. Под влиянием наших разговоров я придумал действие и персонажа, смог соединить художественный замысел с фактами, чтобы получился драматургический сюжет.

Принципиальнейшим правилом для любого повествования служит подготовка: чем больше ты знаешь, тем большее количество сведений удастся вывести.

Исследования крайне важны для сценария. После того как вы выбрали тему и можете описать ее двумя-тремя предложениями, можете приступить к предварительному исследованию. Подумайте, что вам может помочь лучше узнать о теме. Пол Шредер, автор сценария фильма «Таксист», одно время хотел написать сценарий для фильма, действие которого происходило бы в поезде. Он сел в поезд Лос-Анджелес – Нью-Йорк, но, когда сошел на конечной станции, понял, что история у него не родилась. Ничего страшного. Выберите другую тему. Шредер начал писать сценарий к фильму «Наваждение», а Колин Хиггинс, автор сценария фильма «Гарольд и Мод», продолжил писать сюжет для фильма про поезд – «Серебряная стрела». Ричард Брукс в течение восьми месяцев проводил различные исследования, перед тем как начать писать сценарий к фильму «Вкуси пулю». То же самое он проделывал, работая над фильмами «Профессионалы» и «Хладнокровное убийство», хотя для последнего он взял за основу крайне полезную книгу Трумена Капоте. Способом проведения исследования Уолдо Солта, автора сценария фильма «Полуночный ковбой», для картины «Возвращение домой» были разговоры с 26

парализованными ветеранами Вьетнамской войны. В итоге у него набралось 200 часов записей этих интервью.

Уолдо Солт верил в то, что в сюжете можно показать «правду» персонажей. Несколько раз мне улыбалась удача поговорить с Уолдо – он был не только невероятно талантливым писателем, но и необычным человеком. Мы много говорили о сценарном мастерстве, и Уолдо сказал мне, что верит в то, что потребности главного героя (*драматургическое предназначение* – то, что герой хочет получить, выиграть или чего он хочет достичь) определяют драматургическую структуру. Его слова совпадали с моими мыслями: я тут же сказал ему, что сам недавно пришел к этому же выводу, когда анализировал фильм Вуди Аллена «Энни Холл»: драматургическое предназначение персонажа предопределяет те действия, которые он выбирает по ходу сюжета. Вам становится понятно, что эта нужда главного героя позволит вам более полно и многогранно изобразить его.

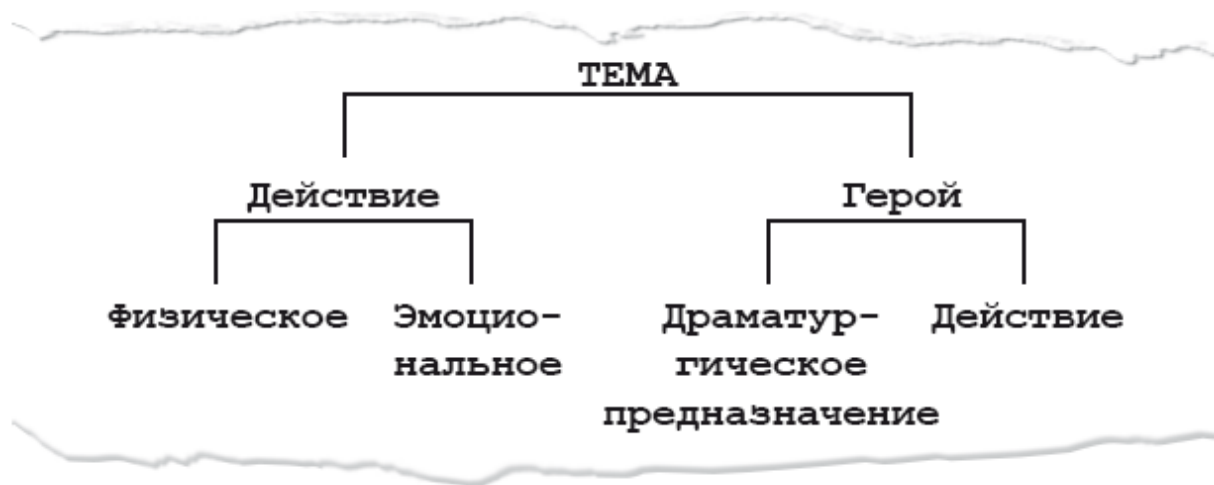
Для нас обоих этот момент был очень важным, его невозможно передать словами: в самый разгар нашей беседы мы перешли к долгому и страстному обсуждению изображения в сценарии «правды о состоянии человека». Уолдо подчеркнул, что, по его мнению, подготовка необходимого материала является ключом к успеху сценария. Он сказал, что диалоги «преходящи», потому что для большего эффекта актеры всегда могут импровизировать, а вот драматургическое предназначение героя неприкосновенно. Его нельзя изменить, потому что тогда нарушится сам сюжет. Он добавил, что перенос сочиненного на бумагу – это самая простая часть сценарной работы; больше всего времени уходит на визуализацию сюжета. Напоследок Уолдо процитировал Пабло Пикассо: «Искусство – это исключение ненужного».

Если вы пишете сюжет о велогонщике, например Лэнсе Армстронге, то каким гонщиком он будет? Спринтером или участником гонок на длинные дистанции? Где проходят велогонки? В каком месте вы хотите, чтобы проходили ваши гонки? В каком городе? Существуют ли разные типы гонок и гоночных трасс, ассоциаций и клубов? Сколько гонок проводится за год, сколько из них международных? Влияют ли они на сюжет,

на главного героя? На каких велосипедах они ездят? Как становятся велогонщиками? На все эти вопросы надо ответить до того, как браться за перо.

Исследования обогащают новыми идеями, показывают чувства людей, подсказывают для сюжета ситуации и места. Они дают вам уверенность, при которой вы чувствуете, что разбираетесь в выбранной вами теме, опираетесь на возможность выбора, а не исходите из необходимости или вынужденного игнорирования.

Начните с темы. Когда продумываете ее, думайте о *действии* и *персонаже*. Вот как выглядит тема, если представить ее в виде диаграммы.



Существует два типа действия – *физическое* и *эмоциональное*. Примером физического действия может служить череда батальных сцен, как в начале фильма «Холодная гора», или автопогоня, как в «Буллите» или во «Французском связном». Это может быть гонка, соревнование или схватка, спровоцированная жаждой мести, как, например, в фильмах «Убить Била» и «Убить Билла 2» (автор сценария Квентин Тарантино); это может быть перестрелка на ферме, которой завершается последний акт «Свидетеля».

Эмоциональное действие или переживание – это то, что происходит с вашим героем по ходу сюжета. В фильмах «Холодная гора», «История любви», «Семейка Тененбаум»,

«Красота по-американски» и «Трудности перевода» (автор сценария София Коппола) эмоциональные переживания главного героя выходят на первый план. Эмоциональный контекст в фильмах величайшего итальянского кинорежиссера Микеланджело Антониони находит отражение в таких шедеврах, как «Фотоувеличение», «Приключение», «Затмение» и «Ночь». Поиск ответа на вопрос, как в современном мире правильно жить, – главный вопрос, затрагиваемый в творчестве маэстро. Как вы можете видеть, в большинстве фильмов представлены оба типа действия.

Спросите себя, сценарий какого типа вы пишете. Будет ли это динамичная приключенческая история или речь пойдет об отношениях и переживаниях? Когда вы определитесь с типом действия, переходите к жизни вашего героя.

Первым делом определите *драматургическое предназначение* вашего персонажа. Чего он хочет, что ему нужно? Что им движет на пути к развязке? В фильме «Китайский квартал» Джейку Гиттесу нужно найти, кто его подставил, и понять для чего. В фильме «Превосходство Борна» (автор сценария Тони Гилрой) Джейсону Борну (Мэтт Дэймон) нужно узнать, *кто и зачем* хочет его убить. Вы должны определить предназначение вашего героя. Что он хочет?

Сонни (Аль Пачино) грабит банк в фильме «Собачий полдень», чтобы раздобыть денег на операцию по смене пола для своего любовника. Это – его нужда. Если ваш герой разрабатывает систему, с помощью которой может обыгрывать казино в Лас-Вегасе, то сколько ему предстоит выиграть перед тем, как он узнает, работает его метод или нет? Нужда вашего персонажа порождает цель, задает направление и концовку сюжета. То, как он достигает или не достигает поставленной цели, и становится действием.

Как я говорил в начале, драма – это конфликт. Если вы знаете *нужду* своего героя, то можете создать препятствия, которые он должен преодолеть. То, как ваш герой с ними справляется, – это сюжет. Конфликт, борьба, преодоление внутренних и внешних препятствий – все это первоочередные элементы любой драмы и даже комедии. На плечи писателя

ложится ответственность за то, чтобы интерес читателя или зрителя не угасал от начала и до конца. В этом смысле работа сценариста заключается в том, чтобы читатель охотно переворачивал страницы. Сюжет должен развиваться вплоть до развязки.

Успех зависит от вашего знания темы. Если вы определились с действием и главным героем сценария, то сможете придумать персонажа, а затем препятствия, которые ему надо будет преодолеть. Драматургическое предназначение героини по кличке Невеста (Ума Турман) в фильме «Убить Билла» – обычная месть. Эта месть – мотор, который продвигает сюжет.

В фильме «Полуночный ковбой» Джо Бак (Джон Войт) переезжает в Нью-Йорк, чтобы стать жиголо. Это и его нужда, и мечта. Он считает, что не только заработает много денег, но и удовлетворит многих женщин. Какие препятствия тут же на него обрушиваются? Его обманывает Ратсо (Дастин Хоффман), он теряет деньги, у него не оказывается ни друзей, ни работы, а нью-йоркские женщины и слыхом не слыхивали о его существовании. Вот это мечта! Его нужда разбивается вдребезги о жестокую действительность Нью-Йорка. И это – конфликт. А без конфликта не было бы действия. Без действия не было бы героя. Действие и есть герой. Человек – то, что он *делает*, а не то, что *говорит*!

Когда вы начнете развивать выбранную тему, вы увидите, что все в вашем сценарии взаимосвязано. Там нет ничего случайного или чего-то такого, что попало в него по своей «крутости». «И в гибели воробья есть особый промысел», – заметил Шекспир. «Действию всегда есть равное и противоположное противодействие», – гласит третий закон Ньютона, один из естественных законов природы. Тот же принцип можно применить и к вашему сюжету. Это – тема для вашего сценария.

РАЗБЕРИТЕСЬ В ВЫБРАННОЙ ТЕМЕ!

В качестве упражнения выберите какую-нибудь тему, которую вы хотели бы изучить для написания сценария. Можно просмотреть ежедневные газеты – вдруг что-нибудь привлечет ваше внимание. Подумайте о том, как структурировать сюжет,

после чего сократите его до нескольких предложений, в которых говорится о действии и герое, а затем запишите их. Не забывайте, что у вас может уйти несколько страниц на то, чтобы понять, что вы хотите сделать, еще одна-две страницы – на то, чтобы очертить задачу яснее. После этого можете отбросить лишнее и сосредоточиться на вашей теме.

3. Создание персонажа

Что есть персонаж, если не установление события? И что есть событие, если не иллюстрация героя?

«Искусство прозы» Гэнри Джеймс



Что такое персонаж?

Этот вопрос задавали себе все, кто имеет хоть малейшее отношение к писательскому ремеслу, с тех самых пор, как было написано первое слово первого художественного произведения. Создание персонажей в реальных ситуациях – такое многогранное, многоаспектное, уникальное и индивидуальное мастерство, что любая попытка определить, *как это* сделать, обречена на неудачу. Поколения выдающихся писателей сменяли одно другое – от Аристотеля до Эсхила, от Ибсена до Ионеско, от Юджина О’Нилла до Артура Миллера, и каждый по-своему подходил к великому искусству и мастерству создания персонажей.

Одним из самых понятных для потомков теоретиков литературы XIX столетия был великий американский писатель-романист Генри Джеймс, автор таких шедевров, как «Женский

портрет», «Крылья голубки», «Поворот винта», «Дейзи Миллер» и многих других. Джеймс был очень увлечен писательской деятельностью, он имел практически научный интерес к своей работе – точно так же, как в области физиологии его брат, Уильям Джеймс, изучавший работу человеческого мозга. Перу Генри Джеймса принадлежат несколько эссе, в которых он пытался изложить и осмыслить премудрости создания персонажей. В одном из них, «Искусство прозы» (*The Art of Fiction*), Джеймс задается следующим вопросом: *«Что есть персонаж, как не определение события? И что есть событие, как не выявление персонажа?»* Весьма глубокомысленное замечание.

Несомненно, ключевым словом этого изречения является «событие». Словарь дает нам следующее определение: «Событие – конкретный случай, который происходит в связи с чем-то». В сценарии обычно рассказывается об одном ключевом событии, в то время как сюжет – это то, как на него реагирует главный герой. Событие – это основная причина действия и отправная точка для любого героя. Я потратил на чтение и анализ различных сценариев и кинофильмов 25 лет, но только недавно стал осознавать всю важность события. Похоже, что динамика всех фильмов разворачивается на одном-единственном событии, которое становится механизмом, движущим сюжет до самого конца.

Ключевым событием фильма «Властелин колец» является то, что Фродо взял на себя ответственность донести кольцо до Огненной горы. Ключевое событие в фильме «Красота по-американски» – первая встреча Лестера Бёрнема с Анджелой, в «Китайском квартале» – это момент, когда Джейк Гиттес сталкивается с настоящей госпожой Малрэй. В сложные моменты нашей жизни мы проявляем себя с лучшей или худшей стороны. Такие события либо отпускают нас, либо накладывают отпечаток на всю жизнь. Иногда наши действия в той или иной ситуации срывают с нас повседневную маску и оголяют нашу подлинную сущность; в эти моменты всем становится понятно, кто мы такие на самом деле. Майлз из фильма «На обочине» – отличный тому пример. Он бережет самую ценную бутылку вина из своей

коллекции для «особого случая», но таковой все никак не наступает.

В итоге он оказывается один в какой-то забегаловке, сперва пряча свою драгоценную бутылку за пазухой, а потом открывает и пьет вино из пластикового дешевого стаканчика.

События сценария намеренно подобраны таким образом, чтобы читатели и зрители увидели всю правду о персонаже, смогли выйти за рамки повседневности и проникнуться правдой о нем, ведь зачастую мы видим в героях себя, и, возможно, нам доставляет удовольствие осознавать, что фильм «будто про нас».

В книге «Искусство прозы» Генри Джеймс утверждает, что события, которые писатель предназначает для своих героев, – это лучший способ *показать*, кто они такие, то есть показать их настоящую сущность, открыть нам их истинный характер. Как они действуют в определенных обстоятельствах, как реагируют и что при этом говорят – все это, несомненно, показывает нам их подлинное лицо.

Как можно применить эту концепцию для создания своего персонажа?

«Тельма и Луиза» (автор сценария Келли Хоури) – это фильм, по сюжету которого две женщины убивают мужчину, после чего пытаются избежать наказания, укрывшись в Мексике. По пути туда они попадают в ловушку в Большом каньоне и предпочитают расстаться с жизнью, только бы не попасть в тюрьму. Если приглядеться к этим двум персонажам, то станет ясно, что это два совершенно разных человека, объединенных общим драматургическим предназначением: спастись в другой стране. Они дополняют друг друга, и в то же время у них на двоих одна жизнь и одна смерть. Во время их скитаний мы многое о них узнаем, влюбляемся в них и желаем, чтобы все закончилось по-другому.

Утверждение Генри Джеймса о персонажах очень актуально, потому что на самом деле составные части *самого* характера определяют ключевое событие, а то, как герой на него реагирует, подчеркивает и по-настоящему определяет его. В фильме «Тельма и Луиза» мы сразу же видим это, в начале

первого акта. Тельма (Джина Дэвис) и Луиза (Сьюзен Сарандон) отправляются на выходные в горы и заходят в бар, где встречают молодого человека по имени Харлан, которому очень нравится Тельма. Он поит ее в баре и пытается изнасиловать на парковке. Для Тельмы все закончилось бы плохо, если бы не подросла Луиза; она угрожает Харлану револьвером подруги и, когда молодой человек начинает грубить ей, спускает курок, убивает его. Это первый сюжетный поворот и ключевое событие фильма. С этой минуты начинается «настоящая» история, в которой обе героини попытаются бежать в Мексику.

Как уже было сказано, первый сюжетный поворот – это настоящее начало сценария, с этого момента начинается второй акт. Теперь до конца фильма Тельма и Луиза будут скрываться. Сейчас, когда они вышли на дорогу своей жизни, как и многие другие герои во многих других фильмах, полностью предоставленные сами себе, им предстоит выяснить, кто они такие на самом деле, понести ответственность за совершенные поступки и побороться за свою жизнь. Согласен, что «Тельма и Луиза» – это фильм «дорожного» жанра, но в то же время это путешествие-просвещение, путешествие-самопознание, начинающееся с события, которое дало толчок для развития сюжета.

Персонаж определяет событие – в данном случае это было убийство Харлана, совершенное Луизой и вызвавшее чувства страха и неуверенности. Как писателей, меня и вас должно интересовать то, что заставило Луизу нажать на курок, ведь именно это событие крайне выразительно раскрывает характер персонажа. В случае Луизы это оказался случай, который произошел с ней, когда она была совсем юной девушкой; хоть об этом упоминается вскользь, но нам становится ясно, что когда-то ее изнасиловали в Техасе. Ее насильников осудили, но это не принесло ей морального удовлетворения, не утолило ее жажду мести и не было, по ее мнению, справедливым наказанием. Никто не считал ее пострадавшей, многие вообще думали, что она сама спровоцировала насилие. В тот момент она приняла для себя решение, что ее нога больше никогда не переступит границу Техаса. Это решение послужило причиной ее смерти.

В документальном фильме «Сила мифа» (*The Power of Myth*) Джозеф Кемпбелл рассказывает, что любое новое путешествие в духовном плане означает смерть старого и рождение нового. Кемпбелл утверждает, что герой «движется не во внешнем, а во внутреннем пространстве, к началу всех начал, к сознанию, являющемуся источником всего сущего, к Царствию Небесному, что внутри нас. Мы носим в себе отражение внешних образов».

Мне кажется, что Луиза, нажавшая на курок, чтобы убить Харлана в первом акте, – это не та Луиза, которая убила его на самом деле. Скорее, то была молодая Луиза, желавшая справедливого, женского правосудия еще в Техасе. Она так и не оправилась от нанесенного ей оскорбления, оно всегда скрывалось в ее сознании за тонкой занавесью времени и ждало времени для ответного удара.

Писатели придумали множество способов создания персонажей. Однажды я спросил Уолдо Солта, как он придумывает своих персонажей. Он ответил, что первым делом выбирает для них драматургическое предназначение, а затем просто добавляет новые и новые оттенки, пока наконец персонаж не превратится в широко известного героя. Создание персонажей стало неотъемлемой частью творчества Уолдо. Он достиг небывалых высот в сценарном мастерстве и стал выдающимся художником.

Как лучше всего придумать персонажа? Как связать его с принимаемыми им по ходу развития сюжета решениями? Как определить – будет ли ваш герой ездить на машине, кататься на велосипеде или пользоваться общественным транспортом, какие картины или плакаты висят у него дома?

Главный герой – это самый важный компонент в вашем сценарии, его краеугольный камень. Сердце, душа и нервная система вашего рассказа. Перед тем как взяться за перо, вы должны знать все о своем персонаже.

И в линейных, и в нелинейных сценариях сюжет всегда движется от начала к концу. Не важно, похож он или нет на сюжеты фильмов «Титаник» или «Часы»; «Властелин колец» или «Английский пациент» (автор сценария Энтони Мингелла); «Побег из Шоушенка» или «Помни» (автор сценария Кристофер

Нолан). Развитие сюжета происходит благодаря фокусированию на *действиях главного героя*, благодаря тем альтернативам, которые он выбирает по ходу повествования.

Так что же такое персонаж? Действие – это персонаж; человек – то, что он *делает*, а не то, что *говорит*. Фильм – это поведение. Поскольку мы рассказываем историю в картинках, нам надо показать, как герой реагирует на те или иные события и препятствия, с которыми он борется и которые преодолевает (либо нет) по ходу сюжета. Если вы чувствуете, что ваши герои не выглядят настолько определенно и конкретно, как бы вам того хотелось, если вы чувствуете, что они должны быть мощнее, многограннее и универсальнее в своих мыслях, чувствах и эмоциях, то первое, с чем вам следует определиться, – являются ли они активным элементом вашего сценария, то есть могут ли они влиять на ход событий.

Однако перед этим вам нужно решить, кто ваш главный герой. О ком ваша история? Если в вашем сюжете три парня хотят умыкнуть лунные камни, то кто из этих трех будет *главным героем*? Вы должны это знать. Вы знаете, кто главный герой во «Властелине колец»? Фродо, Сэм, Гэндальф (Иэн Маккеллен) или Арагорн (Вигго Мортенсен)? А может быть, все они? Если вы не уверены в ответе, то задайте себе вопрос: о ком вся история? Во «Властелине колец» – вы можете сказать это с большой долей уверенности – Арагорн является главным героем, потому что он возглавляет Братство, принимает решения и становится королем. Но стоит вам убрать все ловушки, как вы увидите, что история сводится к тому, что им надо принести Кольцо на Огненную гору, в место, где оно было создано, чтобы уничтожить его. История повествует нам именно об этом, следовательно, главным героем является Фродо. Конечно, у вас может быть больше одного главного героя, но если вы хотите, чтобы он был только один, то это должно быть безоговорочно ясно.

Часто сюжет строится на отличии главного героя от всех остальных. Кто является главным героем в «Побеге из Шоушенка»? На Рэда, персонажа Моргана Фримана, приходится большая часть сценарного времени, к тому же именно от его лица ведется повествование об Энди Дюфрейне (Тим Робинс).

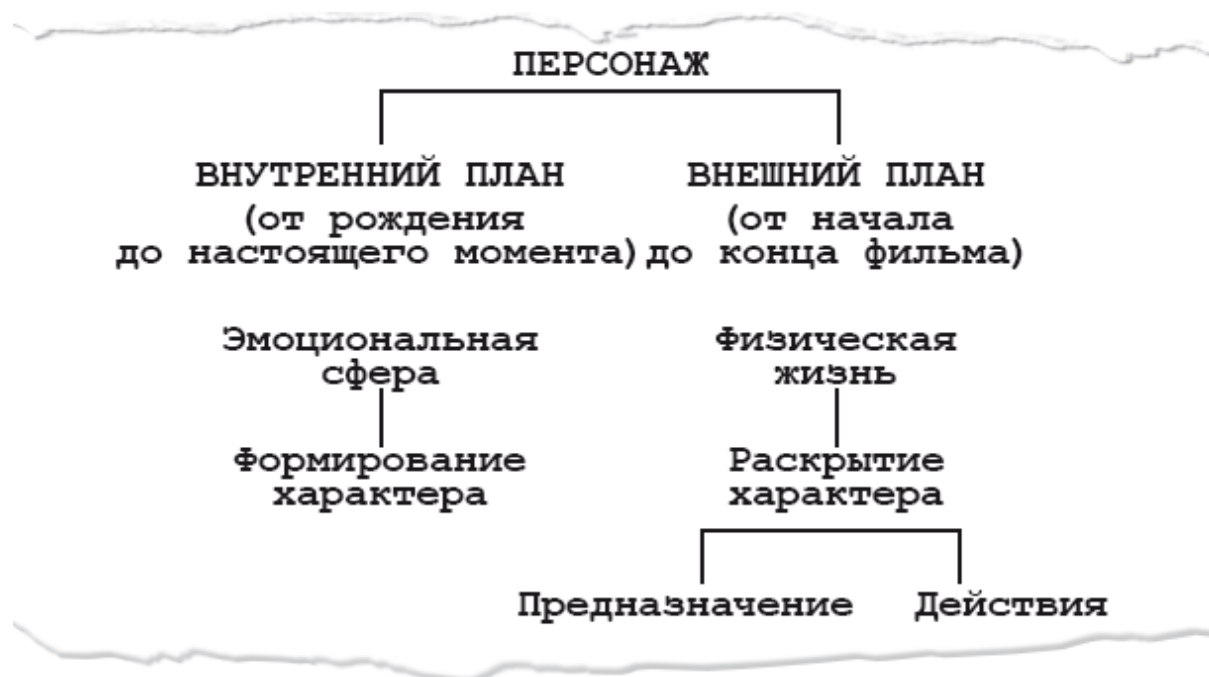
Но на самом деле история как раз про Энди, и, хоть его мы видим явно реже, чем Рода, главным героем является именно он. В фильме «Бутч Кэссиди и Санденс Кид» Бутч (Пол Ньюман) – главный герой, который принимает решения. Бутч – мастер на всякие выходы. В одной из сцен он излагает свой очередной невероятный план Санденсу (Роберт Редфорд), после чего последний молча смотрит на него, разворачивается и уходит, а Бутч ворчит себе под нос: «Только у меня есть видение, а весь мир надел очки и ничего не видит». И это правда. По сценарию *именно Бутч Кэссиди* является главным героем – он *планирует и действует*. Бутч придумывает, а Санденс исполняет. Именно Бутчу пришла в голову идея перебраться в Южную Америку; он осознает, что их дни вне закона сочтены, и, для того чтобы спастись от тюрьмы и смерти, они должны бежать. Он убеждает Санденса и Этту Плэйс довериться ему. Санденс – *важный* герой, но не *главный*. После того как вы выбрали главного героя, вы можете экспериментировать с созданием его полновесного и многогранного портрета.

Существует несколько действенных способов создания героев фильма, однако вам предстоит выбрать тот, который подойдет вам больше всего. Метод, о котором пойдет речь ниже, предоставит вам возможность выбрать тот из них, который может подойти вам.

Прежде всего придумайте главного героя. О ком будет сюжет? Разделите все вехи его жизни на два основных плана: *внешний* и *внутренний*. Внутренний план развития персонажа охватывает период его жизни с рождения до начала сценарного действия, он показывает процесс *формирования* характера. Внешний план жизни героя – от начала до конца фильма. В нем *раскрывается* характер персонажа.

Фильмы – это не книги, поэтому вам нужно найти способ визуально изобразить события, затрагивающие главного героя. Вы не можете показать то, чего не знаете, следовательно, крайне важно провести черту между тем, что вы *знаете* о герое, своей задумкой о нем, представлением или идеей, и тем, как надо раскрыть его характер на бумаге.

Схематично это можно представить следующим образом.



Биография персонажа — это часть подготовительной работы для написания сценария, она сочиняется для раскрытия *внутреннего* плана жизни героя, того эмоционального воздействия, которое окружает его с рождения. Какого пола ваш персонаж? Сколько ему лет на момент начала сюжета? В какой стране и в каком городе он живет? Где родился? Он был единственным ребенком в семье или у него были братья и сестры? Было ли у него счастливое детство? Как у него со здоровьем? В каких он отношениях с родителями? Случались ли с ним в детстве какие-нибудь неприятности? Каким он был ребенком — озорным, своевольным и жизнерадостным или, напротив, послушным, «домашним»?

Начав рассказывать о формировании характера своего персонажа с самого детства, вы видите, как он развивается. Проследите за его жизнью на протяжении первых десяти лет — за его учебой в школе и отношениями с друзьями, учителями и родителями. А может быть, у ребенка был только один родитель — отец или мать? Или только дядя или тетя? Как им жилось вместе? Был ли ваш герой самостоятельным ребенком или

«маменькиным сынком»? Чем зарабатывали на хлеб его родители?

После этого следует перейти к рассмотрению следующих десяти лет жизни вашего героя – обычно это подразумевает учебу в средних и старших классах. Кто повлиял на его становление? Друзья? Интересовался ли он учебой, спортом, социальными и политическими проблемами? Делал ли он уроки после школы, ходил ли на какие-либо дополнительные занятия, например кружок ораторского мастерства? Был ли у него любовный опыт, как строились отношения со сверстниками? Приходилось ли ему подрабатывать в старших классах? Как он ладил со своими братьями и сестрами? Испытывал ли он зависть или злость? Другими словами, ваша цель – выудить как можно больше информации о его юности. Какие у него были отношения с учителями и родителями в этот период жизни? Не случилось ли какого-нибудь происшествия, которое могло оставить эмоциональный след в его душе? Сколько у него было друзей? Вспомните фильм «Дрянные девчонки» (автор сценария Тина Фей). Весь сюжет построен на чувстве неполноценности.

Фильм Пола Томаса Андерсона «Магнолия» повествует об умении мириться и прощать, показывает, как действия родителей могут повлиять на детей. (В величайшей пьесе Ибсена «Привидения» поднимаются те же проблемы: какое влияние грехи отца оказывают на жизнь сына.) В «Магнолии» Эрл (Джейсон Робардс) на смертном одре признается в своих грехах, пытаясь найти себе оправдание в том, что ушел из семьи и ухаживал за молодой девушкой, в то время как его жена была при смерти, а четырнадцатилетнему сыну Фрэнку (Том Круз) пришлось одному ухаживать за ней. Это событие оказало огромное влияние на всю дальнейшую жизнь Фрэнка, в результате чего он пришел к выводу, что пол – «это оружие, которое можно использовать для уничтожения противоположного пола», и пытался убедить в этом мужчин. Несмотря на разногласия между ним и умирающим Эрлом, они все-таки успевают помириться.

Затем переходите к студенческим годам персонажа. Учился ли ваш герой в институте или хотя бы вынашивал это в планах?

В каком институте или университете он учился и что было его специализацией? Интересовался ли персонаж политикой, был ли он членом студенческого совета? Был ли в кого-то влюблен в студенческие годы? Как долго они встречались и поженились ли в конце концов? Какое семейное положение у вашего персонажа на момент начала сюжета? Если он женат, то как долго и на ком?

Продолжайте сочинять жизнь главного героя до самого начала сюжета. Пройдитесь по его карьере, отношениям, мечтам, надеждам и чаяниям. Ваш герой не может избежать противоречий, которые сама жизнь вносит в его планы и мечты. Задавайтесь вопросами, наблюдайте, обратитесь к своим друзьям, семье и знакомым. Иногда можно воспользоваться историями из жизни, чуть-чуть их изменив.

Не забывайте, что ваш герой и вы – это не одно и то же. У вас иное имя, другие жизненные обстоятельства и другой возраст. Для того чтобы лучше изучить характер персонажа, вам может потребоваться расширить временной диапазон действия сюжета. Конечно, ваш герой может чем-то походить на вас, но если вы собираетесь списывать его с себя, то знайте, что эта затея не принесет успеха, ведь написание произведения – это умение задавать себе вопросы и дожидаться ответов. Мой совет – задавать вопросы, которые начинаются со слова «что», а не «почему». Если вы начинаете вопрос со слова «что», то на него будет дан конкретный ответ, а если со слова «почему», то можно получить много разных ответов, и все будут правильные. Поэтому старайтесь задавать любые вопросы, начинающиеся словом «что»: «Что заставляет моего героя так реагировать?» (вместо «Почему мой герой так поступает?»). *Что* я хочу сказать этой сценой? Для того чтобы сформулировать вопрос, может понадобиться некоторое время, как и на поиск подходящего ответа, однако это проверенный метод, не стоит изобретать велосипед. Именно поэтому я называю сочинение биографии героя творческим поиском. Вы задаете вопросы и получаете ответы. Вы придумываете внутреннюю, эмоциональную жизнь персонажа для экранизации таким образом, чтобы он смог пройти определенную *эволюцию художественного образа* по мере развития сюжета, сумел измениться и перешагнуть

несколько стадий эмоциональных переживаний по ходу действия. Зачастую герои к концу сюжета очень сильно отличаются от образов, которые вы создали в начале работы над сценарием; возможно, их мысли и чувства будут меняться под влиянием разворачивающихся по сюжету событий.

После того как вы закончите рисовать внутреннюю сторону жизни героя, можете перейти к *внешнему* аспекту его жизни. *Внешнюю* сторону жизни героя мы создаем по ходу развития сюжета, с первого его появления до последнего момента, пока он находится в поле нашего зрения. Особое внимание стоит уделить отношениям героя с другими персонажами, так как потенциально это может стать ключом к более глубокому пониманию персонажа в виде сюжетных ответвлений и второстепенных действий, которые, возможно, вы захотите добавить для некоторых других персонажей.

Что нужно сделать, чтобы ваши персонажи ожили, заставили вас в них поверить, стали объемными и многогранными от первой встречи с ними до последнего появления на страницах рукописи?

Лучшим способом этого добиться может стать разделение жизни персонажа на три основных элемента: *карьера, личная жизнь и свободное время*. По ходу развития сюжета каждая из этих составных частей может быть драматизирована.

Карьера. Чем зарабатывает себе на жизнь главный герой? Это нужно прописать. Как уже говорилось, никто, кроме вас, не знает вашего персонажа. Кто ваш герой по профессии? Вице-президент банка, строитель, врач, настройщик музыкальных инструментов, ученый? Чем яснее это будет, тем более правдоподобный образ получится. Нравится ли ему такая жизнь? Хочет ли он изменений – другую работу, другую жену, а может быть, другого себя? В фильме «Профессия: репортер» (автор сценария Микеланджело Антониони) Дэвид Локк (Джек Николсон) находит мертвое тело и решает «поменяться жизнями» с покойником, не зная наперед, что уготовит ему эта рокировка. Иногда нам хочется того, что есть у других людей.

Теперь нужно отправиться на рабочее место вашего персонажа и обрисовать людей, с которыми он видится каждый

день: его начальника, различных помощников, секретарей, продавцов, главу предприятия и так далее. Определите, какие у героя отношения с коллегами – хорошие, плохие, доверительные или натянутые; были ли у них какие-либо конфликты? Если да, то какого рода? Зависть, гнев, не сошлись характерами? Как справляется с ними ваш герой? Он спорит и дискутирует или молча все сносит? А может быть, он имеет на кого-то зуб?

Если ваш персонаж работает в офисе, то какую функцию он выполняет? Кто его самый влиятельный покровитель? Как им работаете вместе? Доверяют ли они друг другу? Общаются ли в нерабочее время? Как ваш герой ладит со своим начальником? Складываются ли их отношения или существует определенная натянутость из-за распорядка в офисе, возможных реорганизаций и перераспределения акционерных долей, намечающихся сокращений зарплат и увольнений?

Когда вы будете писать предварительное эссе о жизни вашего героя на одну-две страницы, уделите внимание быту своего персонажа. Не ограничивайте себя ничем; все свои мысли переносите на бумагу. Когда вы опишете и разовьете взаимоотношения вашего героя с людьми, окружающими его на работе, переходите к созданию характера персонажа и его жизненных принципов. С этого момента начинается углубленное жизнеописание вашего героя.

Личная жизнь. Ваш главный герой женат, холост, вдовец, разведен или расстался со своей половинкой? У него есть кто-нибудь на момент начала произведения? Если да, то кто этот человек и как долго они вместе? Если он женат, то на ком? Он повстречал свою будущую супругу в школе, встречался с ней в институте или их брак был стечением обстоятельств? Супруга главного героя происходит из того же окружения, что и он сам, или принадлежит к другому слою общества? Занимает ли положение выше него по образованию или карьерной лестнице? Как долго они женаты? Время, проведенное ими вместе, может сказываться на благополучии их брака: если они поженились недавно, то будут во многом отличаться от пары, которая живет вместе уже несколько лет. Отдыхают ли они вместе, имеют ли совместное хобби? Не воспринимают ли они друг друга как

должное? Много ли у них друзей, насколько они общительны? Крепок ли их брак или ваш герой поглядывает на сторону, а то и изменяет своей супруге?

Рассказать о личной жизни персонажа непросто, однако необходимо. Вспомните о конфликтах: ему может хотеться одного, а ей – совершенно другого. Речь может идти о таких важных решениях, как рождение ребенка, а может касаться и более обыденных вопросов, например спора по поводу досуга. Вникните в суть их брака и опишите его. Личная жизнь вашего героя может стать краеугольным камнем сценария или проходить на втором плане, не оказывая сильного влияния на сюжет.

Мой любимый «киношный» брак показан в фильме «Гражданин Кейн». Нам рассказывают о нем чередой невероятных сцен – начинается все свадьбой и медовым месяцем Кейна и его первой жены. В следующем кадре мы видим их за завтраком, воркующими о чем-то. В этом эпизоде использован прием *быстрого панорамирования* (перед нами проносятся вихри кадров), и мы видим, как они то в одной, то в другой одежде разговаривают и читают газету за завтраком. *Еще одно быстрое панорамирование* — и мы видим их за чуть большим столом, спорящих о чем-то. *Быстрое панорамирование* — это прием, который подчеркивает тот факт, что он слишком много времени уделяет газете в ущерб своей жене. Следующее *быстрое панорамирование* — и они уже сидят по разные стороны большого стола. Он читает *Inquirer*, а она *Post*, конкурирующее издание. Она о чем-то его спрашивает, и он просто хмурится в ответ. В следующем кадре мы видим их сидящими за очень длинным столом в абсолютной тишине. За минуту нам показали достаточно большой и важный промежуток времени. Эта последовательность сцен, промелькнувших практически без слов, многое говорит нам об их отношениях. Не забывайте, что сценарий — это история, рассказанная в картинках.

Если ваш герой одинок, то какую он ведет жизнь? Ухаживает за всеми подряд или пытается добиться расположения единственной? Если на момент начала сценария персонаж один, то когда закончились его предыдущие отношения? Они носили

серьезный характер или были увлечением – так, месяца на три? Что ему нравится в людях? Если ваш герой встречается с кем-то на момент начала сюжета, то как долго? У них были конфликты? Что послужило их причиной? Что у них общего? Не подливают ли их бывшие масло в огонь? Как персонаж с этим справляется? Может быть, конфликт кроется в чем-то другом? Готов ли он на жертву ради своих чувств?

Она разведена? Если да, то как долго была замужем? За кем? Почему у них произошел разрыв? Есть ли у нее дети? Если да, то как много времени она с ними проводит? Как относятся ее дети к ее новому увлечению, что они думают по этому поводу?

Прежде чем начать писать сценарий, необходимо тщательно продумать ответы на все эти вопросы и изложить их письменно. Если у вас возникают сомнения по поводу вашего героя, посмотрите на свою собственную жизнь. Спросите себя – если бы вы оказались на месте героя, то что бы вы предприняли? Я не хочу сказать, что вы – главный герой. У вас могут быть некоторые общие черты, но необходимо повториться: вы – *не* ваш герой.

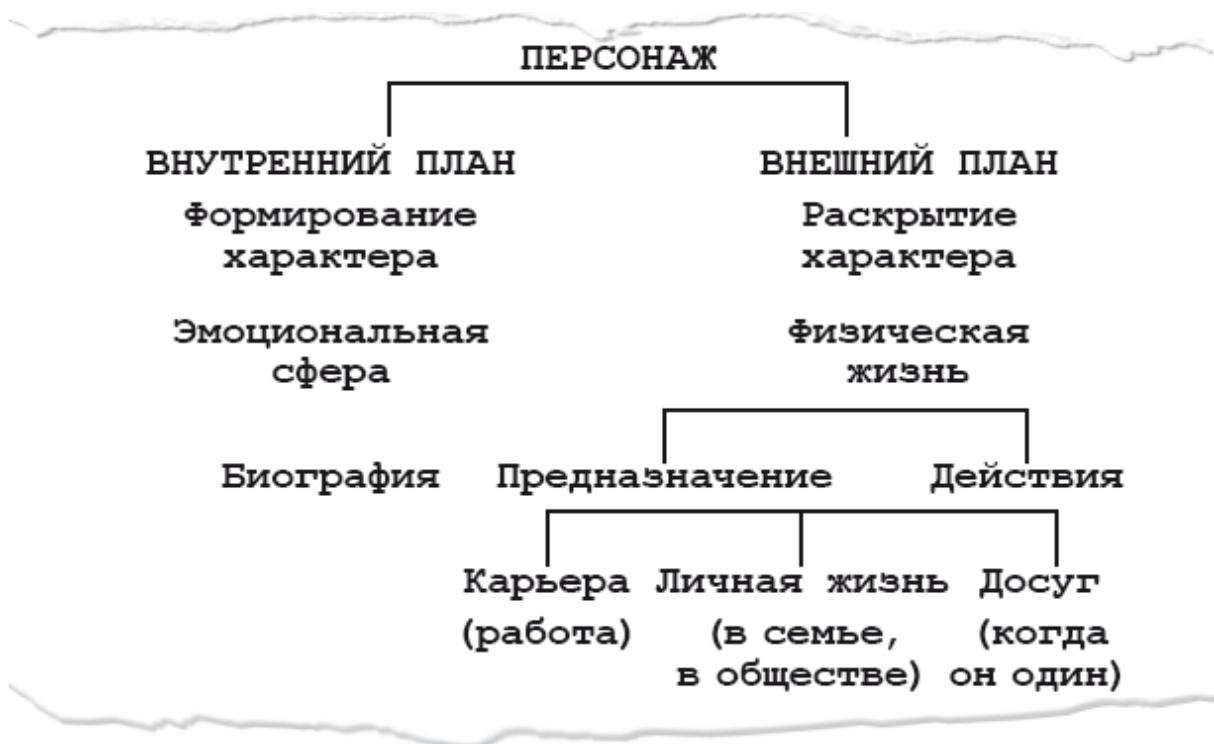
Распишите отношения вашего персонажа на одной-двух страницах. Когда начнете их описывать, просто дайте волю воображению – записывайте все, что приходит вам в голову: мысли, слова и чувства, не думайте о том, как это будет выглядеть. Никто, кроме вас, это не увидит.

Свободное время. Что делает ваш герой, когда остается один? Включает телевизор или тренируется для соревнования по триатлону? Может быть, он увлекается спортом и поэтому несколько раз в неделю ходит в тренажерный зал? Он бегают по утрам, занимается йогой или крутит педали на велотренажере? Ходит на уроки по рисованию? У него есть домашние животные, хобби? Может быть, он коллекционирует марки, растит цветы или любит готовить?

Вам важно знать как можно больше о карьере, личной жизни и времяпрепровождении своего героя, так как что-то из этого нужно показать в фильме. Если при написании сценария вы не знаете, что будет дальше, можно подробнее раскрыть какой-либо из этих аспектов жизни персонажа и найти что-то такое, за что можно зацепиться и продолжить повествование.

В трактате «Поэтика» Аристотель пишет: «Счастье и злосчастье проявляются в действии, и цель трагедии (изобразить) какое-нибудь действие, а не качество». Это подразумевает, что ваш герой должен быть активным, совершать поступки, а не только реагировать на уже случившееся. Иногда, впрочем, вашему персонажу необходимо как-то отреагировать на происходящее, однако невозможно, чтобы для него всегда была уготована пассивная роль. Если такое случается, то он просто растворяется на страницах, а сюжет становится размытым и бесхребетным. Герой – это поступки, которые он совершает, а фильм – это визуальное средство, поэтому писателю нужно выбрать такую сцену, которая сможет зрительно подчеркнуть черты его характера. Вы можете изобразить сцену, где ваш персонаж разговаривает с кем-то в маленьком и душном номере отеля, на пляже или под куполом ночного неба. Некоторые сцены происходят в закрытом пространстве, другие – в открытом и динамичном. Выбирать вам.

Графически концепция героя будет выглядеть следующим образом.



Действие – это персонаж

Фильм – это поведение персонажа. Мы можем многое узнать о персонаже по тому, как он на что-либо реагирует, как ведет себя в определенных обстоятельствах. Сцены и картины отражают различные аспекты его характера, и если мы говорим, что в характере каждого человека проявляется его потаенная сущность (его жизненные ценности, действия и убеждения), то *образ* человека характеризуется тем, как он живет, на какой машине ездит, какие картины висят у него в гостиной, что ему нравится и что нет, что он ест и все прочие детали, по которым можно составить представление о конкретной личности. Характер проявляется в действиях и реагировании на что-либо, он задает выбор поведения, а образ, напротив, проявляется во вкусах человека, в его взглядах на жизнь, в одежде, которую он носит, машине, на которой он ездит.

Сначала вы должны *сформировать* вашего персонажа, составив его биографию, а потом *раскрыть* его сущность в тех трех аспектах, на которые можно разложить его жизнь.

Какую практическую пользу несет в себе биография персонажа? Значение этого инструмента трудно переоценить, она дает ключ к полному пониманию главного героя, а также из нее можно выудить зацепки для будущего сюжетного конфликта. Во время сюжетного действия из биографии персонажа можно извлечь немало пользы. Когда вы придумываете ее, дав волю своей фантазии, вас буквально переполняют события, которые могут обрушиться на героя. Порой их вполне можно применить в сценарии. В фильме «Семейка Тененбаум» мы знакомимся с героями на первых страницах сценария; рассказчик повествует нам об истории семьи в беллетристическом ключе: «На 35-м году жизни, зимой, Роял Тененбаум купил дом № 111 на углу Арчер-авеню... Затем в течение следующих десяти лет он и его жена Этелина завели троих детей и решили расстаться». Пока рассказчик сообщает нам все это, мы видим, как растут их трое детей. Такое вступление задает тон всему фильму – про семью, неудачи и прощение.

«Что есть персонаж, как не определение события? И что есть событие, как не выявление персонажа?» – вопрошает Генри Джеймс.

В фильме «Фаворит» присутствуют четыре главных героя: Том Смит (Крис Купер), Чарльз Ховард (Джефф Бриджес), Ред Поллард (Тоби Магуайр) и рысак Сухарь. Их объединяет то, что все они чего-то лишились: Том Смит потерял свободу, Чарльз Ховард – своего маленького сына, Ред Поллард – родителей, когда его «выставили» из дома ради лучшей доли во время Великой депрессии; Сухаря посчитали ни на что не годным, когда ему было всего полгода. Этот фильм рассказывает нам о героях, которые ищут свое место в жизни, причем не только для себя, но и для своей страны, если смотреть шире. Во время Великой депрессии, в 30-е годы, они послужили примером для своих сограждан, вернули людям надежду.

Какой смысл в биографии главного героя? Возьмем того же «Фаворита»: рассказчик говорит, что Сухарь – «сын кобылы Галеты и великого скакуна по кличке Боевой Корабль... но удивить кого-то такой родословной было невозможно... В шесть месяцев его отправили тренироваться к легендарному Сани Фитцсиммонсу... Через некоторое время у Сани сложилось не лучшее мнение об этой лошади... Фитцсиммонс решил, что лошадь ленива и через некоторое время он эту лень сможет искоренить... Когда и это не помогло, он решил, что Сухарь неисправим... И стал ставить его в пару к другим лошадям. Сухаря заставляли проигрывать с небольшим отставанием для укрепления боевого духа его партнеров... К трем годам Сухарь участвовал в двух дешевых выставочных забегах еженедельно. Вскоре он стал таким же яростным и неуступчивым, каким был его отец... Его продали за рекордно низкую цену – две тысячи долларов... И это неслучайно... Лошади-чемпионы были намного крупнее и изящнее и не имели таких недостатков... Когда Сухаря впервые вывели на старт, он сделал то, чему его так долго учили, – проиграл».

Каждый из этих четверых – Том Смит, Чарльз Ховард, Ред Поллард и Сухарь – внесли свой вклад в общее дело, каждый был неотъемлемой частью целого и стал гордостью и

достоянием Америки. «Знаете, – произносит в конце фильма за кадром Ред Поллард, – все думают, что мы нашли эту покалеченную лошадь и вернули ее к жизни... Но это не так... Это она вернула нас к жизни. Всех и каждого».

* * *

Если вы хотите написать сценарий, то определитесь с тем, про кого и что он будет. В качестве упражнения выберите какого-нибудь героя и составьте его биографию. Не стесняйтесь накидывать идеи, мысли, слова, не ограничивайте себя. Не переживайте о грамматике и пунктуации. Дробите написанное на фрагменты. Можно начать с рождения, но не обязательно описывать его жизнь хронологически. Если нужно, то некоторые части можно пропускать, позвольте вашему творческому «Я» выплеснуться на бумагу. Разделите жизнь вашего героя на первое, второе и третье десятилетие, а затем продолжайте начатое. Напишите таким образом пять-семь страниц, а хотите – и больше. Когда я сочиняю биографию персонажа, я исписываю и по двадцать страниц, начиная с родителей, дедушек и бабушек героя, иногда даже придумывая ему прошлые жизни, вовлекая в процесс астрологию. Это помогает получить более полное представление о персонаже.

Как только вы закончите с его биографией, переходите к карьере, личной и общественной жизни. Старайтесь сфокусироваться на развитии сюжета.

ЗНАЙТЕ ВСЕ О СВОЕМ ПЕРСОНАЖЕ.

4. Выстраивание персонажа

Эймос Чарльз Данди – высокий, широкоплечий, поджарый человек около сорока лет. Своевольный, решительный, вспыльчивый – он реалист, который видит мир таким, какой он есть, он никогда ничем полностью не удовлетворен. Художник или даже скульптор сражения, понимающий, что смерть для него так же близка, как и сова, выющая гнезда в ночи. Для Данди это свой мир, в котором он будет побеждать, проигрывать или играть вничью согласно своим собственным нуждам и желаниям. Данди – солдат. Он хорошо отдает приказы и плохо их исполняет... Мудрец, который иногда превращается в дурака... который пойдет своей дорогой через огонь, воду и медные трубы и не будет оглядываться назад и о чем-то жалеть... которому еще предстоит ошибиться.

«Майор Данди» Сэм Пекинпа, Оскар Сол



Когда я только начал писать сценарии, мне посчастливилось пообщаться с Сэмом Пекинпой, он тогда работал над сценарием к фильму «Дикая банда». Мы вместе с его племянницей Денин работали у Жана Ренуара над премьерной постановкой его пьесы «Карола» во время учебы в Калифорнийском университете в Беркли. Когда она отправилась в Лос-Анджелес, чтобы стать актрисой, они с Сэмом жили там на пляже.

Начав писать сценарии, я превратился во что-то наподобие губки, впитывающей всю возможную информацию об искусстве и ремеслах. Это было в те благословенные летние месяцы, когда я находился рядом с человеком, который в буквальном смысле изменил стилистику и содержание западного кинематографа. Я подробно описал этот период своей жизни и отношения с Пекинпой в своей книге «Поход в кино».

Сэм был поразительным человеком: имел отменное чувство вкуса, любил поговорить, когда чувствовал себя раскрепощенным, но всегда мрачнел и «утопал в бутылке», если кто-то обсуждал его за спиной или нарушал данное ему обещание.

Большинство фильмов Сэма рассказывают о людях, которые чем-то страстно увлечены или одержимы (это как вам нравится) – их вовлекает водоворот перемен. Он развивал тему *неизменяющихся людей в изменяющихся временах* во многих своих фильмах: «Скачи по высокогорью» (автор сценария Н.Б. Стоун), «Майор Данди» (автор сценария Оскар Сол), «Дикая банда» (автор сценария Уолон Грин), «Баллада о Кэйбле Хоге» (авторы сценария Джон Кроуфорд и Эдмунд Пенни), «Соломенные псы» (автор сценария Дэвид Зелаг Гудмен), «Побег» (автор сценария Уолтер Хилл), «Младший Боннер» (автор сценария Джеб Роузбрук), «Пэт Гэрретт и Билли Кид» (автор сценария Руди Вурлицер) и многие другие.

До встречи с Сэмом я был наслышан о его пьяных выходках, проблемах, которые испытывали работавшие с ним киносъёмочные бригады, его перфекционизме, конфликтах со студиями и продюсерами, поэтому не знал, чего от него ожидать. Мне он показался своевольным и честным, участливым и

понимающим. По его словам, он не напивался «в стельку», лишь позволял себе две кружки пива в день. В одном из наших с ним разговоров он сказал, что он не снимал новых фильмов со времен «Майора Данди», уже четыре года кряду.

Сценарий к «Данди», который он написал совместно с Оскаром Солом, оказался его неудачным опытом. Студия решила отказаться от контракта и снять фильм заново, несмотря на то что контракт предусматривал стадию окончательного монтажа. Основная музыкальная тема фильма (композитор Митч Миллер) была просто смешной. По его словам, это была «личная катастрофа», и именно во время работы над «Данди» в голливудских кулуарах за ним закрепились репутация сложного, неуправляемого человека. Чарльтон Хестен и Барри Денен рассказали мне, что он отказался от денег и потребовал, чтобы его имя было вычеркнуто из титров, однако студия на это не пошла. Он хотел переснять начальную сцену в соответствии со своей сценарной версией, но студия отказала ему и в этом. В результате его уволили из производства собственного кино. После этого ему никак не удавалось найти работу, и только перед встречей со мной он получил шанс переписать сценарий и снять «Дикую банду», продюсером которой был Фил Фельдман.

У меня было огромное желание задать ему множество вопросов о написании киносценариев; мне хотелось узнать, как он придумывал и создавал своих героев; какую информацию собирал; брал ли сюжеты для своих фильмов из жизни или они были плодом его воображения. Я мог бы спросить еще о многом, однако мне хотелось выглядеть взросло и независимо, поэтому я задавал только по несколько вопросов за один раз. Сэм был открыт и приветлив, мне кажется, что ему нравилось болтать со мной.

Ему всегда удавалось находить превосходные визуальные метафоры, которые оказывали особое воздействие на зрителя и служили для обозначения перемены в сюжете. По моему мнению, вестерны в современном понимании никогда бы не появились без его находок: он преподносил нам характер персонажа разбитым на кусочки, что позволяло раскрыть тему одиночества, отстраненности, дискомфорта, испытываемого

героем в конкретный момент. Фильм «Скачи по высокогорью» начинается сценой, на которой одинокий всадник в исполнении Джоэла Маккри въезжает в городок в разгар карнавала. Вдруг из-за угла выезжает древний «Форд-Т», водитель которого, в длинном пальто и защитных очках, начинает яростно сигналить в клаксон, чтобы Маккри освободил ему дорогу. В следующем кадре мы видим скачущего верблюда, за которым во всю прыть несется лошадь – животные идут практически бок о бок, однако скачки выигрывает верблюд, практически на корпус опередив лошадь. В начале фильма «Дикая банда» Уильям Холден помогает пожилой женщине перейти улицу, после чего тут же грабит банк вместе со своими сообщниками, пока все наблюдают за проходящим Парадом трезвости.

Однажды после того, как Сэм закончил свою ежедневную работу над сценарием «Дикой банды», мы пили пиво и наслаждались закатом, и я спросил его, как он создает структуру своих сюжетов. После секундного молчания Сэм ответил, что любит «подвешивать» свои сюжеты вокруг центрального события. Он сказал, что, как правило, строил все действие вокруг какого-то конкретного события, которое обычно приходится на середину и непосредственным образом влияет на концовку. В фильме «Дикая банда» таким событием стало ограбление поезда в абсолютной тишине. В этом – магия сюжета; после того как он придумал историю и персонажей, все происходящее в дальнейшем приводит его к ограблению поезда, что и определяет концовку. Затем Сэм принес мне рукопись – это был сценарий фильма «Майор Данди» – и попросил меня «пробежаться» по тексту.

История начинается сразу после окончания Гражданской войны. В ней повествуется о том, как майор (Чарльтон Хестон) пытается следить за шайкой апачей, чтобы спасти похищенных ими детей, которых те взяли в заложники после резни в начале фильма. Данди не задумывается не только о средствах достижения поставленной цели, но и о риске, которому он подвергает других людей. На протяжении всего фильма им движет одержимость собственной идеей.

Я перечитывал этот сценарий снова и снова, делал пометки, буквально заучивал его, словно это был экзаменационный билет. Это была замечательная школа. Я *увидел*, как Пекинпа создал сюжетную завязку с первых эпизодов фильма, как он изобразил персонажей визуально, а потом дописал историю так, чтобы подчеркнуть ее главное событие – засаду апачей.

Работая над документальными фильмами на студии Дэвида Уолпера, я осознал, насколько важно, чтобы фильм начинался сильными сценами, которые сразу же смогут завладеть вниманием зрителя. Фильм «Майор Данди» начинается с празднования Хэллоуина на отдаленном ранчо, затерянном в прериях Дикого Запада, в самом конце Гражданской войны. Игрет музыка, люди танцуют и смеются, в то время как дети, наряженные в карнавальные костюмы, бегают вокруг дома и играют. Затем, по задумке Сэма, камера переносится с лица мальчика, разрисовавшего себя на индейский манер, на настоящего индейца в боевой раскраске. В самый разгар праздника, когда дети бегают и кричат, изображая нападение индейцев, апачи атакуют, убивая на своем пути всех, кроме мальчиков и лошадей.

Это феноменальное начало – такие я называю «чистый Пекинпа». Контраст между детскими масками их праздничных костюмов и суровыми лицами настоящих апачей, прирожденных убийц, леденит кровь. Также меня восхитило, как Пекинпа впервые представил майора Данди. В сценических ремарках мы видим все, что нам нужно о нем знать: *«Своевольный, решительный, вспыльчивый... Художник, скульптор сражения, понимающий, что смерть для него так же близка, как сова, выющая гнезда в ночи. Для Данди это мир, в котором он будет побеждать, проигрывать или играть вничью согласно своим потребностям и желаниям. Он хорошо отдает приказы и плохо их исполняет... Мудрец, который иногда превращается в дурака... который пойдет своей дорогой через огонь, воду и медные трубы и не будет оглядываться назад и о чем-то жалеть... которому еще предстоит ошибиться».*

Мне хотелось создавать своих персонажей таким же образом. Мне хотелось, чтобы персонажи в моих сценариях были

полноценными, реалистичными, многогранными – реальными людьми в реальных ситуациях. Поэтому я начал задаваться вопросом: как найти *идею* для создания персонажа, которого нужно собирать по кусочкам, чтобы превратить его в живого человека из плоти и крови, в человека, которого можно было бы сравнить с самим собой, можно было бы идентифицировать? Что нужно сделать, чтобы вдохнуть жизнь в персонажа?

Когда у меня родились эти вопросы, я понимал, что на них нет определенного ответа, потому что развитие персонажа – это частичка магии творчества, которая никогда не ослабевает и захватывает тебя целиком и полностью. Для того чтобы раз и навсегда разобраться с проблемой *персонажа*, крайне важно поставить себя на место героев и сочинить основу их жизни, добавив элементы, которые расширят и дополнят их портрет.

Я постоянно себя спрашивал: в чем секрет успеха настоящего персонажа? *Что такое* персонаж? Для того чтобы найти ответ, мне предстояло понять, что общего у всех нас.

Если хорошенько подумать, то под разными оболочками скрываются одинаковые люди – такие, как вы и я. В чем-то мы очень похожи друг на друга, хотим одного и того же, у нас схожие страхи и опасения. Мы хотим, чтобы нас любили, чтобы нас окружали люди, разделяющие наши идеалы, хотим быть успешными, счастливыми и здоровыми.

Когда, осознав это, я вновь стал перечитывать сценарий «Майора Данди», я начал анализировать героев с точки зрения их личных стремлений и желаний. Благодаря этому новому взгляду я заметил четыре основополагающих качества, которыми, по всей видимости, должен обладать каждый хороший персонаж, а именно: 1) у героя должно быть четкое и ясное *драматургическое предназначение, его желание*; 2) герой должен иметь собственную *точку зрения*; 3) герой олицетворяет *отношение к чему-либо*; 4) герой по мере развития сюжета должен *эволюционировать*.

Наличие этих четырех элементов и является залогом успеха хорошо продуманного персонажа. Рассуждая с этой точки зрения, я пришел к выводу, что, во-первых, у каждого главного или значимого героя есть собственное сильно выраженное

драматургическое предназначение: то, чего он *хочет добиться, достичь на протяжении всего сценария*. Это нечто такое, что движет персонажем, развивая сюжетную линию, например цель героя, задание или мотивация.

В большинстве случаев драматургическое предназначение можно описать одним-двумя предложениями. Как правило, читатель узнает о нем в диалоге между персонажами, но оно может остаться невысказанным, так как весьма очевидно и не нуждается в объяснении. Однако сценаристу *необходимо знать* драматургическое предназначение своего героя.

В фильме «Тельма и Луиза» драматургическое предназначение героев – *успешное бегство* в Мексику, что предопределяет их действия на протяжении всей сюжетной линии. В фильме «Холодная гора» драматургическое предназначение Инмана – *возвращение домой*, в то время как Ада пытается выжить и приспособиться к новым условиям. Во «Властелине колец», как уже не раз упоминалось, необходимо *донести* кольцо до Огненной горы и *уничтожить* его там, где оно было создано.

В фильме «Аполлон-13» (авторы сценария Уильям Бройлес-мл. и Эл Райнерт) драматургическое предназначение героев – спасение астронавтов и возвращение их на Землю. Однако началось все не с этого. В начале сюжета драматургическое предназначение экипажа «Аполлона-13» – высадка на Луне, то есть их непосредственная задача; все изменилось, когда взорвался кислородный баллон. Теперь им предстоит думать не о том, как высадиться на Луне, а как вернуться на Землю.

Бывает так, что драматургическое предназначение главного героя меняется по ходу сюжета. Чаще всего для этого используется первый сюжетный поворот, настоящее начало истории. Когда Тельма убивает Харлана (первый сюжетный поворот) в фильме «Тельма и Луиза», действие приобретает совершенно иной поворот; вместо того чтобы провести месяц в горах, героини фильма становятся преступницами. Их драматургическим предназначением становится побег. В фильме «Танцующий с волками» (автор сценария Майкл Блэйк) драматургическим предназначением Джона Данбара (Кевин

Костнер) является избавление от ужасов Гражданской войны, для чего он переезжает в самый дальний форт на Диком Западе. Однако, когда он наконец достигает намеченной цели – форта Седжевик (первый сюжетный поворот), его драматургическое предназначение изменяется: теперь ему нужно приспособиться к местным порядкам и выстроить отношения с индейцами из племени сиу.

Какое драматургическое предназначение у вашего героя? Можете ли вы описать его несколькими словами? Кто знает о драматургическом предназначении вашего персонажа, если не *вы*? При желании можете дать и другим персонажам собственное драматургическое предназначение, ведь оно является «мотором» сюжета.

Вторым аспектом каждого хорошо прописанного персонажа является его собственная *точка зрения*. Точка зрения – это то, *как человек видит, как воспринимает мир*. У каждого она своя. Точка зрения субъективна, поэтому то, во что мы верим, – для нас истина. В древнем санскритском религиозно-философском произведении «Йога-Васиштха» утверждается, что «мир таков, каким ты его видишь». Это означает, что наш внутренний мир – мысли, чувства, эмоции, память – оказывает влияние на внешний, на нашу повседневную жизнь. Наш собственный опыт и наши переживания накладывают отпечаток на то, каким мы *видим* окружающий мир: «человек – пекарь своего хлеба».

Точка зрения дает нам более полное понимание того, как герой видит мир. Вы слышали когда-либо такие фразы, как: «Жизнь несправедлива», «Против всех не попрешь», «Наша жизнь – игра», «Горбатого могила исправит», «Жизнь – это безграничные возможности», «Человек – кузнец своего счастья», «Не имей сто рублей, а имей сто друзей»? У каждого из нас есть собственная точка зрения – выработанная самостоятельно или та, которая нам ближе всего в силу нашего опыта и личных убеждений. Необходимо подчеркнуть, что точка зрения зависит от *личного опыта*.

Если у вашего персонажа есть дети, то он может выражать «родительский» взгляд на мир.

Если главный герой – студент, то он может смотреть на мир «по-студенчески». У домохозяйки, преступника, террориста, полицейского, врача, юриста, богача и бедняка совершенно различные и не похожие друг на друга *взгляды на жизнь*.

Какой взгляд на жизнь имеет ваш герой? Ваш персонаж выступает за защиту окружающей среды? Он гуманист? Расист? Фаталист? Он верит в колдовство и существование ведьм или убежден в том, что будущее за научным прогрессом? Считает ли ваш герой, что все наши ограничения придуманы нами самими, как Нео в «Матрице»? Доверяет ли он предписаниям врачей, рекомендациям юристов, статьям в «Уолл-стрит джорнал» или «Нью-Йорк таймс»? Доверяет ли он вообще официальным новостям?

Взгляды на жизнь индивидуальны и независимы. Вы можете быть верующим, атеистом или деистом – все три позиции выражают точку зрения. В этом нет ничего предосудительного или хорошего, ни осуждения, ни оправдания, ни оценки. Точка зрения не может быть единственно правильной, она индивидуальна и неповторима, словно цветок розы в букете. Никогда не было и не будет двух одинаковых лепестков или двух одинаковых людей.

Индейцы верят в то, что Земля – это живой организм, поэтому считают, что все на нашей планете, будь то человек, дерево, камень, животное, водный поток или цветок, – это частички Матери-Земли. Жизнь священна. Это – точка зрения.

Например, ваш герой может считать, что отсутствие постоянного партнера у дельфинов и китов аморально, потому что они – самые умные животные на планете, возможно, даже умнее человека. Ваш персонаж отстаивает эту точку зрения, участвуя в демонстрациях в майке с надписью «Спасите дельфинов и китов».

Найдите приемы, с помощью которых ваш герой сможет заявить о своей точке зрения. Четко зная точку зрения героя, легче завязать конфликт. Если персонаж верит в удачу, то он верит и в то, что ему удастся выиграть в лотерею, а если он считает все это «лохотроном», то ни в чем подобном участвовать не станет.

В фильме «Побег из Шоушенка» между Энди и Редом разыгрывается короткая сцена, раскрывающая их разные взгляды на жизнь. Ред стал абсолютным циником, проведя в тюрьме почти двадцать лет, для него «надежда» – это просто слово из семи букв. Он морально настолько подавлен тюремной жизнью, что со злостью говорит Энди: «Надежда – опасная штука. Она может свести человека с ума. Для нее тут нет места. Лучше свыкнуться с идеей». В то же время Ред, основываясь на личном опыте, пришел ко мнению, что «надежда —...лучшая из вещей». Конец фильма все же позволяет лелеять надежду. После очередной комиссии по досрочному освобождению Ред выходит на свободу и едет на автобусе в Мексику, чтобы встретиться с Энди: «Я надеюсь, что смогу пересечь границу. Я надеюсь пожать руку своему другу. Я надеюсь, что Тихий океан наяву такой же голубой, как в моих мечтах. Я *надеюсь...*»

У Энди другое восприятие – он верит в то, что «в мире есть вещи, не высеченные из камня, что внутри каждого из нас есть маленькая частичка, которая всегда открыта миру. Надежда». Эта вера поддерживает Энди в тюрьме, она заставляет его провести неделю в одиночной камере, в «дыре», только для того, чтобы он смог послушать арию из оперы Моцарта.

Третьим слагаемым для построения удачного персонажа являются его *убеждения*. *Убеждения* – это устойчивые взгляды на мир, идеалы и принципы, они проявляются в том, как себя ведет и что чувствует герой в конкретной ситуации. Убеждения, в отличие от точки зрения, – это *умозаключения*, поэтому их можно и нужно выносить на обсуждение: правильные или неправильные, плохие или хорошие, позитивные или негативные, злые или добрые, циничные или наивные, исчерпывающие или недостаточно полные, либеральные или консервативные, оптимистичные или пессимистичные. Всегда «правильное» поведение – это продукт определенных убеждений (то же самое, что всегда быть «мачо»). Любая политическая симпатия также является убеждением – вспомните, сколько споров породила война в Ираке. То же самое можно сказать о ситуации, когда вы пришли в магазин, а кассир излил на вас свой негативный поток, просто потому что ему не нравится его работа.

Это тоже убеждение. Вы когда-нибудь заходили в приличный ресторан, не соблюдая установленный дресс-код? Я пытаюсь сказать о такой системе координат, в которой кто-то уверен, что он прав, а вы – нет; суждения, мнения, оценки – все это производные отношения от чьего-либо *умозаключения*. Понимая убеждения вашего героя, вы начинаете читать его, как открытую книгу, он становится понятен вам как личность. Доволен ли он своей жизнью и работой? У каждого из нас есть знакомые, по убеждениям которых можно судить о них самих; некоторые считают, что им все должны, кто-то винит других во всех своих бедах.

Фильм «Правда о кошках и собаках» (автор сценария Одри Уэллс) – это прекрасная романтическая комедия, сюжет которой целиком состоит из убеждений героев. Эбби (Джанни Гарофало) – женщина, живущая в соответствии со своими убеждениями; по ее мнению, все, чего хотят мужчины от женщин, – это красивое лицо и хорошая фигура. Она руководствуется этим принципом на протяжении всего фильма. Нора (Ума Турман) воспринимает свою посредственную внешность как должное. Она рассуждает о себе как о «типичной блондинке» с золотым сердцем. Вскоре обоим предстоит открыть, что их убеждения не отражают их настоящего «Я». На протяжении всего фильма они пытаются понять, кто они на самом деле.

На практике отличить *точку зрения* от *убеждений* бывает трудно. Многие мои студенты пытаются в этом разобраться, но я говорю им, что это не так уж важно. Набросав основные штрихи портрета вашего героя, возьмите жирный фломастер и разделите поле листа на четыре блока. Части и единое целое, помните? Кому какое дело, что относится к убеждениям, а что – к точке зрения? Никому, так как части и единое целое, в общем, одно и то же. Поэтому, если у вас нет определенной ясности, к какой категории отнести конкретную черту вашего героя, не волнуйтесь на этот счет. Разделите их просто для себя.

Четвертым необходимым компонентом для создания героя является *эволюция*, или *трансформация образа*. Изменяется ли ваш герой по ходу сюжета? Если да, то что именно в нем меняется, можно ли это определить? Как можно

охарактеризовать состояние героя от начала сценария до его конца? В фильме «Правда о кошках и собаках» с обеими героинями происходят изменения, благодаря которым они понимают, кем являются на самом деле. Эбби понимает, что ее *любили такой, как она есть*, это завершает трансформацию ее характера.

В фильме «Побег из Шоушенка» Энди проводит в тюрьме 19 лет, и только тогда он узнает, кто на самом деле убил его жену и ее любовника. Когда начальник тюрьмы отказывается помочь ему начать новое судебное разбирательство, а свидетеля по имени Томми убивают, он осознает, что больше никогда не выйдет на свободу. Когда Энди попал в тюрьму, то испытывал чувство вины, несмотря на то что никого не убивал; по словам Реда, он был виновен не в том, что спустил курок, а в том, что был плохим мужем. Теперь, когда он «отсидел свое», он понимает, что настал момент выйти на свободу. Он искупил вину. Он подготавливал свое освобождение в течение долгих лет.

Не нужно изменять что-либо в персонаже по ходу сценария, если в этом нет необходимости. Хотя преобразования, изменения – это неотъемлемая часть каждой личности, особенно в наше время и в рамках нашей культуры. Я думаю, что каждый из нас немножко похож на Мелвина (Джек Николсон) из фильма «Лучше не бывает» (авторы сценария Марк Эндрюс и Джеймс Брукс). Мелвин бывает сложным и привередливым, его драматургическое предназначение раскрывается лишь в конце фильма, когда он говорит: «Когда я с тобой, я хочу стать лучше». Я думаю, что каждый из нас этого хочет. Изменение, преобразование – это закон жизни, и если вам удастся сделать так, чтобы эмоции героя позволили ему пережить нечто подобное, то это позволит сделать его характер разнообразнее и добавит новые черты в его портрет. Если вы не определились с теми изменениями, которые должны коснуться вашего героя, то не поленитесь написать на одной-двух страницах его эмоциональное состояние.

Когда будете писать сценарий, не забудьте, что ваш герой должен быть активен; он должен *совершать действия*, а не реагировать на происходящее. Ничего страшного, если он делает

это иногда, но когда это происходит постоянно, когда герой становится пассивным и слабым, он рискует раствориться в тексте. Второстепенные персонажи начнут казаться интереснее, в них будет больше жизни и яркости.

Фильм – это поведение; действие – это герой; человек характеризуется делами, а не словами. Фильм «Тельма и Луиза» наглядно это демонстрирует. Мы узнаем о двух женщинах, нам показывают, кто они такие. Луиза не замужем, работает официанткой, у нее есть молодой человек по имени Джимми, он музыкант в уличной группе и очень редко ей звонит. Она расстроена, поэтому решает не появляться дома к его приходу. Она намерена поехать в горы к подруге, не предупредив его о своих намерениях: вернувшись, он просто ее не обнаружит. Она даст ему почувствовать, каково это. Так завязывается сюжет.

Тельма, напротив, оказалась легкомысленным человеком и плохой домохозяйкой. У нее вечный бардак на кухне, ее «завтрак» – это закуска из бара, который она убирает лишь для того, чтобы она не испортилась до следующего раза. Поведение этой героини и вид кухни позволяют судить о ее характере; мы *видим*, какая она, по ее действиям. Ее муж, Деррил (Кристофер МакДональд), – надменный, эгоистичный самодур, бывшая звезда колледжа, чьи лучшие годы уже позади. Он настолько не уважает Тельму, что последней приходится соврать для того, чтобы она смогла провести уик-энд со своей подругой. Тогда чувство вины заставляет ее оставить для мужа еду в микроволновке. Луиза говорит ей, что в отношениях все получают то, что заслуживают. Тельма выбрала для себя такую жизнь и такие постоянные отношения.

В первом акте раскрываются отношения героинь. К 10-й странице сценария, когда они приезжают на парковку у бара «Серебряная пуля», мы узнаем о них в основном через призму их отношений с их мужчинами. К тому моменту, когда Харлан пытается изнасиловать Тельму в конце первого эпизода, это уже вполне сформировавшиеся персонажи. Когда Луиза спускает курок, их жизнь и судьба круто меняются. Это первый поворот

сюжета. Это *происшествие* делает из них преступниц в бегах, меняет и предопределяет их развитие.

Убийство круто меняет жизнь персонажей. Их побег в Мексику становится путешествием-просвещением, путешествием-самопознанием, приближающим их к смерти. Их судьба была предрешена их собственными поступками, а их действия показали нам, кем они на самом деле являются. Они «сожгли мосты» и буквально «вырвались из объятий мира», как говорит Келли Хоури. Пути назад не стало. В одну реку не войти дважды.

Суть персонажа – это его действия. У моей подруги была возможность слетать в Нью-Йорк на интервью. Она не знала, что делать. Пройдя это интервью, она могла бы получить желанную, хорошо оплачиваемую работу; ее смущал переезд в Нью-Йорк. Решение не приходило к ней больше недели, а потом она наконец решила поехать, собрала вещи и отправилась в аэропорт. Но при парковке в аэропорту она «случайно» заперла ключи внутри машины, не выключив мотор. Это замечательный пример того, как проявляется характер; она лишняя раз убедилась в том, что уже давно знала: ей не хочется переезжать!

Подобный эпизод может многое рассказать о вашем герое.

Во сколько ваш персонаж приходит на встречу? Опаздывает, появляется раньше назначенного времени или вовремя? Реагирует ли он на любого представителя власти подобно герою Вуди Аллена в фильме «Энни Холл», когда тот на глазах у полицейского порвал на части водительское удостоверение своего шофера? Каждое действие, каждое слово, мельчайшая деталь характера персонажа позволяют нам узнавать его с новых и новых сторон.

Одно из открытий Генри Джеймса – теория визуализации. В ней говорится, что, когда главный герой стоит в центре в окружении второстепенных героев, каждый раз, когда он заговаривает с кем-либо из них, второстепенные персонажи могут раскрыть или визуализировать различные аспекты личности главного героя. Он прибегал к аналогии с нахождением в темной комнате и включением торшеров, расставленных по углам. Каждый из них подсвечивает определенную часть

комнаты. Точно также мы будем узнавать о разных чертах главного героя по разговорам второстепенных персонажей. Именно таким образом мы узнаем, что Боб Харрис, персонаж Билла Мюррея из фильма «Трудности перевода», – киноактер: он сидит один в баре, когда двое молодых людей начинают нахваливать фильмы с его участием и спрашивают его, исполнял ли он сам все каскадерские трюки. Из этого небольшого эпизода мы узнаем, что он актер, снимавшийся в боевиках, и что его карьера, кажется, клонится к закату.

В процессе написания сценария вы можете обнаружить, что вам не все удастся, но обязательно нащупаете, как это сделать по-другому. Однажды один из моих студентов писал драму с «трагической» концовкой, но неожиданно в начале третьего акта его персонажи начали «веселиться». Начала проступать «соль» истории, развязка получилась веселой. Каждый раз, когда он садился писать, его прорывало на юмор, он просто не мог остановиться. Он ужасно расстроился и, отчаявшись, забросил эту историю. Он буквально с чувством вины пришел ко мне и честно признался, что не знает, что делать дальше. Я посоветовал ему продолжить писать так, как у него идет: если история выходит смешной, то пусть так и будет. Я порекомендовал ему закончить третий акт, а потом посмотреть на то, что получится в итоге. Если бы его сценарий представлял собой безудержное веселье с самого начала вопреки его задумке, то все, что ему осталось бы сделать с ним, – это убрать его подальше с глаз долой, после чего заново все переписать и вывести третий акт в соответствии со своим планом.

Он меня послушал, и у него все получилось. Он выбросил «веселый» вариант третьего акта и заменил его «серьезным», сделал так, как хотел с самого начала. Комедийный вариант был тем, что ему *пришлось* сделать, что вышло из-под его пера. Это был способ закончить сценарий. Фил Олден Робинсон, режиссер и автор сценария фильма «Поле его мечты» (а также многих других фильмов), рассказывал мне, что с ним случилось то же самое, и главное, что он вынес из моих рекомендаций, – упражнение, помогающее выкристаллизовать верный вариант

сценария за несколько попыток, несмотря на то что это иногда может попросту его загубить.

Часто при завершении истории сценариста посещает мысль не заканчивать ее, а придержать на какое-то время. Что вы намереваетесь делать, когда поставите точку? Вы когда-нибудь хотели при чтении книги, чтобы она никогда не заканчивалась? Вы откладываете последние несколько глав или страниц, потому что хотите продолжать наслаждаться ею. Каждый из нас так делал. Сознайтесь, что такое бывало, и не думайте об этом. Если вы испытывали такое чувство, то просто пишите так, как это у вас получается, и посмотрите на результат. Писательство – это всегда приключение; никогда не знаешь, что ждет в конце.

Начав писать, вы обнаружите, что у вас может уйти до 60 страниц только на то, чтобы наладить контакт с собственными персонажами, чтобы заговорить с ними, заставить их рассказать, *что* они хотят *делать*. Как только вы наладите с ними контакт и дадите заговорить, они станут вашими соавторами. Позвольте им делать то, что хочется. Доверьтесь самому себе в выборе действия и развитии сюжета, пока это находится в стадии «слов на бумаге».

Не думайте, что ваши персонажи заговорят с вами с первой же страницы. Так не бывает. Даже если вы провели собственное творческое исследование и знаете своих героев, будьте готовы выдержать некоторое сопротивление с их стороны, пока они не вступят с вами в контакт.

Диалог на самом деле исходит от героя. Если вы знаете собственного персонажа, то ваш диалог может спокойно протекать по мере развития сюжета. Многие авторы переживают из-за диалогов: они получаются неловкими или неестественными; все персонажи похожи друг на друга, они постоянно что-то объясняют. Сочинение диалогов – это учебный процесс, вызывающий большое напряжение. Чем больше вы упражняетесь, тем проще становится с каждым разом.

Диалог нужен по двум причинам: с его помощью или история получает свое развитие, или раскрывается информация о главном герое. Если диалог не выполняет ни одну из этих функций, его следует убрать. Если диалоги занимают большую

часть первых 60 страниц первого варианта сценария, то это нормально, и не стоит об этом беспокоиться, последние 60 страниц напишутся гладко и осмысленно – дальше будет проще, тем более что всегда в конце можно вернуться к началу и улучшить первую часть сценария.

Конечным результатом вашей работы и проведенных исследований, подготовки и раздумий станут аутентичные, правдоподобные персонажи, реальные люди в реальных ситуациях.

Это то, чего мы и добивались.

5. Сюжет и персонаж

Вы же не бросите свою жизнь просто потому, что она немного побита?

«Фаворит» Гэри Росс



Когда я преподавал в экспериментальном колледже Шервуд Оукс, одно из моих любимых упражнений для сценаристов состояло в создании персонажа. В этой игре участвовала вся аудитория, и из придуманного персонажа возникала идея для истории. Все участники подавали идеи и вносили предложения, персонаж постепенно формировался, и мы приступали к написанию собственно сюжета. За пару часов этой игры, как правило, получался персонаж с проработанным характером, а иногда рождалась неплохая идея для фильма.

Мы хорошо проводили время за этим занятием, которое, как оказалось, удачно моделирует хаос творческого процесса. Да, создание персонажа – это процесс, и до тех пор, пока он не закончен, пока вы не получите этого опыта, вы будете постоянно плутать, как слепой, и жаловаться на то, что вещи находятся не там, где они должны быть...

На самом деле есть только два подхода к написанию сценария. Первый – взять идею и подогнать под нее персонажей. Пример: трое воруют лунный грунт из НАСА в Хьюстоне. Вы используете эту идею и встраиваете в нее ваших персонажей. Так вышедший в тираж жокей получает возможность участвовать в скачках «Санта-Анита Гандикап», как в фильме «Фаворит». Так боксер получает шанс участвовать на боях за звание чемпиона мира в тяжелом весе, как в «Рокки». Так Сонни «берет» банк, чтобы получить деньги для операции по смене пола, как в фильме «Собачий полдень». Так озлобленный Гражданской войной попавший в плен наемник меняет свой образ жизни («Последний самурай»). Так гонщик ставит рекорд скорости на воде, как в «Гонке». В этих случаях вы создаете персонажи под идею.

Другой подход к написанию сценария заключается в следующем: создать персонаж и позволить ему действовать. В этом случае сюжет строится в зависимости от персонажа. Прекрасным примером такого подхода является Вирджиния Вульф в фильме «Часы», которая ищет в творчестве выход из окружающей ее душной атмосферы. Такова и Алиса в фильме «Алиса здесь больше не живет». Роман Полански хотел рассказать о человеке, выжившем во время Холокоста, – так возникла идея фильма «Пианист». Он нашел воспоминания такого человека и вместе с Роном Харвудом создал сценарий, который к тому же оказался близок к его личному опыту. У Джейн Фонды была идея поведать историю о ветеране Вьетнама, который возвращается домой. Она рассказала о ней окружающим – и появился фильм «Возвращение домой». София Коппола хотела написать сценарий об одиночестве. Она поместила человека в некую ситуацию, затем развила характеры персонажей – так появилась на свет картина «Трудности перевода». Создайте персонаж – и вы получите сюжет.

Как мы создаем персонажа? С нуля. Я задаю ряд вопросов, аудитория на них отвечает. Я суммирую ответы и формирую с их помощью персонаж. От этого персонажа и начинает развиваться сюжет.

Иногда этот механизм работает прекрасно, и тогда мы получаем интересный персонаж и хорошую драматургическую основу для фильма. В других случаях механизм не работает вообще. Впрочем, с учетом того, что время занятий ограничено, наши результаты можно назвать не самыми плохими.

Ниже приведен отредактированный и сокращенный вариант записи занятия, которое дало хороший результат. Вопросы, которые я задавал, шли от общего к частному, от *контекста* к *содержанию*. При чтении этой стенограммы вы, возможно, захотите дать на некоторые из вопросов свои ответы – и тогда у вас получится собственный сюжет.

– Давайте создадим персонаж, – говорю я ученикам. – Я буду задавать вопросы, а вы отвечайте.

Они соглашаются, но почему-то со смехом...

– Итак, – говорю я, – с чего начнем?

– Бостон, – бросает парень из глубины аудитории.

– Бостон?

– Да, – говорит он. – Он из Бостона!

– Нет, – раздается несколько женских голосов. – *Она* из Бостона!

– Согласен, – говорю я.

А что думают остальные? Они тоже согласны.

– Хорошо.

Итак, наша тема – женщина из Бостона. Это отправная точка.

– Сколько ей лет? – спрашиваю я.

– Двадцать четыре.

Несколько человек соглашаются.

– Нет, – говорю я. – Ближе к тридцати или за тридцать.

– Почему? – спрашивает кто-то.

– Потому, – отвечаю я, – что вы пишете сценарий для кого-то, для звезды, для кого-то «окупаемого»... Я бы вот прямо сейчас подумал о Джулии Робертс, Кэмерон Диаз, Шарлиз Терон, Николь Кидман, Халле Берри, Рене Зеллвегер...

Мы продолжаем.

– Как ее зовут? – спрашиваю я.

Мне приходит в голову имя Сара, и дальше мы работаем с ним.

– А фамилия?

– Сара Таунсенд, – решаю я. – Имя как имя.

Итак, наша отправная точка – некая Сара Таунсенд из Бостона, которой около 30 лет. Это – наша тема.

Теперь создаем контекст.

– Давайте сделаем ей биографию! Для простоты я буду выбирать только один ответ на каждый заданный мной вопрос. Конечно, вы можете давать несколько ответов, но я буду выбирать один. При желании вы можете не согласиться с ним и дать свой ответ, создать свой персонаж, собственный сюжет.

– Что мы знаем о ее родителях? – спрашиваю я. – Кто ее отец?

Мы решаем, что он – врач.

– Ее мать?

– Жена врача!

– Как зовут отца?

– Лайонел Таунсенд.

– Его биография?

Тут мы набросали много идей, но в конце концов сошлись на том, что Лайонел Таунсенд относится к высшим слоям бостонского общества. Богатый, умный, консерватор, он учился в медицинской школе Бостонского университета, затем отправился в Сент-Луис, чтобы пройти стажировку в Университете Вашингтона.

Что можно сказать о матери Сары? Что она делала до того, как стала женой врача?

Она была учительницей. «А зовут ее Элизабет», – заметил кто-то. Хорошо, пусть так. Элизабет преподавала в Сент-Луисе, когда встретила Лайонела, и продолжала учить школьников начальной школы, пока он завершал свое медицинское образование. А когда он начал медицинскую практику в Бостоне, она забеременела и ушла с работы.

– Когда поженились родители Сары? – спрашиваю я.

Если Саре около тридцати, то, наверное, ее родители поженились в начале 1970-х годов, во время или после войны во

Вьетнаме. То есть они женаты уже более тридцати лет.

– Как вы это определили? – спрашивает кто-то.

– Путем вычитания, – отвечаю я.

– Какие отношения между матерью и отцом?

– Ровные, а возможно, даже рутинные. Зачем-то я добавляю, что по знакам зодиака мать Сары – Козерог, а отец – Весы.

– Когда родилась Сара?

– В начале или в середине 1970-х. В апреле. Овен.

– У нее есть братья или сестры?

– Нет, она единственный ребенок в семье.

Напомню: это процесс. На каждый вопрос можно дать много ответов. Если вы не согласны с нашими предложениями, измените биографию персонажа или создайте собственный вариант.

– Какое у нее было детство?

– Одинокое. Она мечтала о братьях и сестрах, но росла одна. Наверное, в подростковом возрасте у нее были хорошие отношения с матерью, но затем все пошло наперекосяк, как это бывает между родителями и детьми.

– Какие отношения были у Сары с отцом?

– Хорошие, но напряженные. Возможно, он хотел сына, а не дочь, и, чтобы угодить отцу, Сара стала сорванцом. Наверное, Сара всегда пыталась найти способ угодить отцу, чтобы заслужить его любовь и привязанность. Стать сорванцом – значит помочь себе решить эту проблему, но создать еще одну – конфликт с матерью. Позже это скажется и на ее отношениях с мужчинами.

В общем, семья Сары оказалась похожа на все другие семьи, но мы максимально подробно описали этот конфликт, чтобы использовать его в драматургических целях.

Теперь мы начинаем понимать динамику отношений в семье Таунсендов. До сих пор у нас не было слишком сильных разногласий, поэтому мы продолжаем совместно исследовать *контекст* жизни Сары Таунсенд.

Я отмечаю, что многие молодые женщины всю жизнь ищут среди мужчин типаж своего отца, человека, похожего на него, так же как многие мужчины ищут черты своих матерей у женщин, с

которыми они встречаются. Не то чтобы это происходит обязательно, но такое случается. Это интересно использовать в качестве основы для построения характера персонажа. Поэтому давайте запомним это обстоятельство, чтобы при возможности использовать его в сценарии.

Это замечание вызывает большую дискуссию. Я объясняю: когда вы создаете персонаж, нужно учесть все нюансы, а будете вы их использовать или нет – это другой вопрос. Это упражнение основано на методе проб и ошибок: мы будем использовать то, что работает на наши цели, и отбрасывать все остальное.

Мать, вероятно, воспитывала Сару так, как это принято, и, несомненно, предупреждала ее: «Никогда не доверяй мужчинам. Им нужно только одно: твое тело». Или: «Они не любят слишком умных женщин». И так далее, и тому подобное.

– Возможно, ваши матери говорили вам то же, что и мать Сары, возможно – нет, но, – говорю я аудитории, – важно использовать в создании персонажа собственный жизненный опыт.

Не исключено, что в раннем детстве Сара хотела стать врачом, как ее отец, но мать была против и говорила, что учиться на врача – дело долгое и нудное. А может быть, ее мать относилась к типу людей, которые «всегда правы», или для нее главное – хорошо выглядеть, как для персонажа Мэри Тайлер Мур в фильме «Обыкновенные люди» (сценарий Элвина Сарджента)...

Идем дальше. Какой была Сара в старших классах школы? Она была деятельной, социально активной, едва ли не бунтаркой. Она без труда получала высокие оценки. У нее было много друзей, она была лидером в борьбе против многих ограничений, принятых в школе. Ее музыкальные вкусы были эклектичными. Родители Сары терпеливо сносили чудачества дочери, но не слишком хорошо ее понимали.

Большинство молодых людей бунтует, и Сара – не исключение. Она оканчивает школу и поступает в привилегированный гуманитарный колледж «Вассар», что радует ее маму. Но там она решает сконцентрироваться на политических науках, потому что хочет помочь изменить

«систему». Это, конечно, расстраивает ее мать. Социально активная Сара знакомится с аспирантом-политологом. Мятежная натура становится частью ее характера – она на все имеет свою точку зрения, обо всем судит со своих позиций. Сара оканчивает колледж со степенью по политологии.

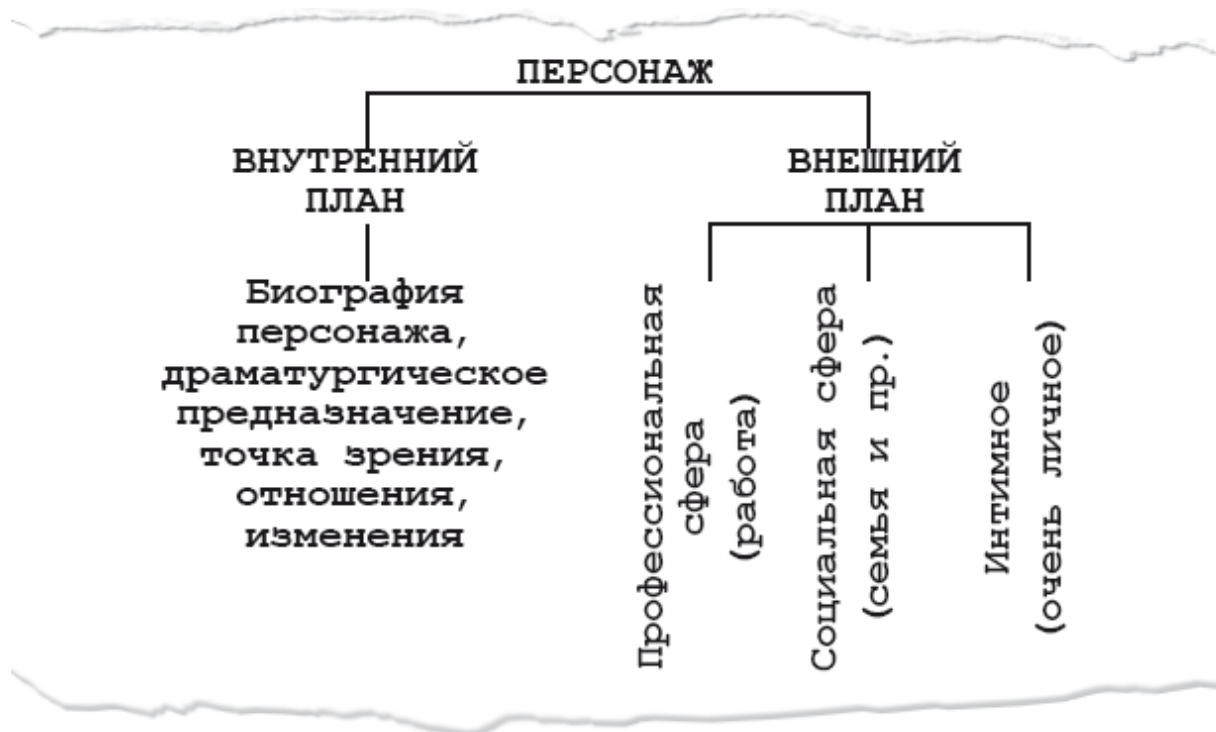
А что дальше? Она уезжает в Нью-Йорк, чтобы найти работу. Отец поддерживает ее в этом начинании, а мать – нет. Мать расстроена, по ее мнению, Сара не делает того, что «должна» – начать стабильную карьеру, возможно, выйти замуж и остепениться, как и подобает умной молодой женщине из Бостона.

– Запомните, – напоминаю я, – драма – это конфликт. Мы ищем пути для создания в нашем материале напряжения.

Я объясняю, что подумать об отношениях между матерью и дочерью может быть полезным для написания сценария, а может – нет. Мой совет: прежде чем принять какое-то решение, посмотрите, будет оно работать или нет. Позиция писателя – ответственный выбор.

Переезд Сары в Нью-Йорк – один из основных «перекрестков» на пути создания персонажа. До сих пор мы сосредоточивались на *контексте* существования Сары Таунсенд, теперь собираемся наполнить его *содержанием*.

Давайте определим *внешние* силы, действующие на Сару.



В этот момент кто-то предлагает создавать сюжет на фоне или в контексте войны. Некоторое время мы обсуждаем эту идею. Я спрашиваю: «Какой войны? Войны во Вьетнаме, в Персидском заливе, в Ираке? Или даже Корейской либо Второй мировой войны? Каждая из них, независимо от того, в какой исторический период она происходила, придаст нашей истории определенную внутреннюю напряженность». Некоторое время мы обсуждаем эти возможности.

Наконец все согласилось, что это хорошая идея, и я предлагаю использовать в качестве исторического фона войну во Вьетнаме. Это предполагает изменение некоторых фоновых событий и дат, сказывающихся на Саре. Мы решили внести эти изменения и посмотреть, что произойдет. Оказалось, что события, которые мы упоминаем, по-прежнему в какой-то степени актуальны, и нам не придется вносить в сюжет радикальные изменения. После внесения нужных нам поправок оказалось, что линия времени стала более прямой. Решено, что Сара оканчивает колледж и переезжает в Нью-Йорк в начале 1970-х годов. Таким образом, со временем мы определились.

Постепенно история начинает принимать определенные очертания. Итак, Сара приезжает в Нью-Йорк в начале 1970-х годов, весной. Что она делает в городе? Снимает квартиру. Ее отец каждый месяц посылает ей немного денег, скрывая это от матери; Сару это вполне устраивает.

Что дальше?

Допустим, она устраивается на работу. На какую? Давайте это обсудим. В общем, мы уже знаем, что за человек Сара: представитель верхнего слоя среднего класса, независимая, свободная духом, мятежная, впервые живет одна – и ей это нравится. Погружена в себя и свою жизнь... Но давайте углубляться подробности.

Нью-Йорк, 1972 год. Каковы внешние силы, действующие на Сару? Здесь нам могут пригодиться результаты некоторых исследований. В Белом доме – Никсон. Все еще бушует война во Вьетнаме; страна находится в состоянии нервного истощения. Никсон едет в Китай. Сенатор Макговерн набирает вес на президентских праймериз, и появляется надежда, что он может стать тем самым, кто так необходим стране. В торговом центре застрелили губернатора Алабамы и кандидата в президенты Джорджа Уоллеса. В прокат выходит фильм «Крестный отец». Находится в производстве картина «Китайский квартал»...

Какая работа могла бы внести драматизм в судьбу Сары? Участие в политической кампании. Кто-то предложил Саре поработать в штаб-квартире Макговерна в Нью-Йорке. Обсуждаем эту возможность. (Если бы мы хотели сделать историю современной, то можно было бы использовать в качестве фона войну в Ираке, а Сару легко заставить участвовать в кампании Джона Керри. Контекст тот же, меняется только содержание.) Мы обсуждаем этот вопрос. Я объясняю, что, с моей точки зрения, именно такая работа может удовлетворять ее мятежную натуру. Она – свидетельство первых самостоятельных шагов в сторону от дома. Она отвечает ее активной политической позиции и соответствует ее образованию, так как в колледже она изучала политические науки. Наконец, она дает ее родителям повод осуждать дочь, причем обоим родителям. Мы ведь ищем конфликт, правда?

Теперь методом проб и ошибок мы будем искать тему, драматургический замысел, то есть *нечто*, что будет направлять Сару, создавать драматургическое действие. *Тема* сценария, напоминая, это *действие* и *персонаж*. Персонаж у нас уже есть, теперь мы должны найти действие.

Это непредсказуемый процесс, в ходе которого вносятся предложения, делаются изменения, производятся перестановки, допускаются ошибки. Я могу в одном предложении сказать что-то, а в следующем сам себе противоречить... Пусть вас это не волнует. Мы нацелились на конкретный результат – сюжет. Теперь нам осталось его найти.

Нью-Йорк. 1972 год. Год выборов. Никсон против Макговерна. Сара Таунсенд участвует в избирательной кампании Макговерна в качестве штатного сотрудника.

За кого голосуют ее родители?

Что Сара узнает о политике из своего опыта работы в ходе предвыборной кампании?

Политика – дело не всегда идеально чистое. Допустим, Сара обнаружила какие-то незаконные действия. Как она поступит?

А может быть (мое предположение), случится событие, которое создаст серьезную политическую проблему. Возможно, ее друг, человек, которого она видит довольно регулярно, скрывается от призыва в армию и бежит в Канаду, а она становится участницей движения за возвращение «уклонистов» домой и их амнистию.

Напоминая: мы строим персонаж, создавая *контекст* и *содержание*, нащупывая сюжет. Он скоро появится. Разработайте персонаж – и сюжет появится...

Кто-то говорит, что отец Сары имеет другую точку зрения на «уклонистов», что, по его мнению, они – предатели своей страны и их надо расстреливать. А Сара утверждает обратное: эта война лжива, аморальна и незаконна, это тех, кто ее развязал, нужно куда-нибудь вывезти и расстрелять...

В аудитории вдруг начинают происходить удивительные вещи. Воздух наполняется напряженной, тяжелой энергией, а пятьдесят с лишним человек, собравшихся на занятия, выражают

свое *отношение* и высказывают противоположные *точки зрения* на события, происходившие за несколько лет до их рождения...

А потом кто-то кричит: «Уотергейт!» Ну конечно! Июнь 1972-го! Может быть, это и есть то драматургическое событие, которое повлияло на Сару?

Да. Сара была бы возмущена; это событие, которое создает или форсирует ее драматургический отклик. Это потенциальный крючок в нашем пока еще не созданном, не рассказанном и не определенном сценарии. Напомню, что, поскольку это *действительно* творческий процесс, то и смятение, и противоречия от него неотделимы.

Два с половиной года спустя Никсон ушел, война почти закончилась, и вопрос об амнистии приобрел первостепенное значение. Сара в силу своей политической ангажированности видела и сама пережила события, которые будут направлять ее к драматургической развязке. Какой? Мы пока не знаем. Но Сара, как все мы понимаем, – политически мотивированный человек.

– Будет работать такой подход? – спрашиваю я.

Аудитория считает, что будет.

– Достаточно ли у Сары мотивации для поступления на юридический факультет, чтобы стать адвокатом? – спрашиваю я.

Каждый отвечает на этот вопрос по-своему, и у нас вспыхивает дискуссия. Несколько человек считают, что эта идея не работает, и не могут ее поддержать. Это нормально – мы же пишем сценарий! Нам нужен персонаж, который будет более объемным, чем сама жизнь! Я уже вижу несколько актрис для главной роли: Рене Зельвегер, Скарлетт Йоханссон, Шарлиз Терон. Если говорить штампами, то «это окупится» – что бы сие ни значило...

Когда я еще в 1970-х работал в *Cinemobile Systems*, первый вопрос, который мой босс, Фуад Саид, задавал о сценарии, звучал так: «О чем он?» А его второй вопрос: «Кто будет сниматься?» В то время я всегда отвечал одно и то же: Пол Ньюман, Стив Маккуин, Клинт Иствуд, Джек Николсон, Дастин Хоффман, Роберт Редфорд и т. д. (Сегодня это были бы Том Круз, Том Хэнкс, Киану Ривз, Мэтт Дэймон и др.) Такой ответ его удовлетворял. Сценарии пишутся не для того, чтобы оклеивать

ими стены. Надеюсь, вы пишете сценарии для того, чтобы их продать? А для этого – особенно в условиях современного рынка – вам нужно имя, нужна звезда!

Вам может понравиться женщина-адвокат из Бостона в качестве главного героя фильма, а может не понравиться. Замечу только, что в данном упражнении эта идея работает!

По-моему, Сара учится на юриста по определенной причине – чтобы помочь изменить политическую систему! Женщина-адвокат – это хороший, точный выбор. Подходит ли она по характеру для того, чтобы стать юристом? Да. Так давайте пойдем дальше и посмотрим, что будет происходить.

Если Сара – практикующий юрист, то с ней вполне может случиться какое-то событие, которое даст искру для развития сюжета. Слушатели начинают давать предложения. Слушательница из Бостона отмечает, что Сара может оказаться вовлечена в проблемы, связанные с *совместными перевозками белых и темнокожих детей на школьных автобусах*. Это очень хорошая идея. Напомню, что мы ищем драматургическое предназначение, какую-то зацепку, которая вызовет творческий отклик. Сара могла бы работать в области военного права и помогать участникам сопротивления призыву, замечает один из слушателей. Другие говорят, что она может работать в сфере защиты прав бедных, или в области предпринимательского права, или в сфере морского права, или в области трудовых отношений. Деятельность адвоката предлагает широкий спектр драматургических возможностей.

Пока все это говорят, кто-то вспоминает, что недавно он услышал новость об атомной электростанции. Вот оно! Я понимаю: это то, что мы искали, это зацепка, это джекпот! Сара могла заниматься вопросами безопасности атомной электростанции.

– Это то, что мы искали, – говорю я, – захватывающая, актуальная история.

Вот она, хитроумная зацепка в нашей сюжетной линии! Итак, подтверждаю: Сара становится адвокатом.

Теперь все со мной согласны. Пришло время расширить внешние силы, действующие на Сару, и добавить в нашу

историю драматургическую линию повествования.

Предположим, Сара Таунсенд вовлечена в движение за изменение стандартов безопасности на атомных электростанциях. Может быть, в своих расследованиях она обнаружила, что какая-то конкретная атомная электростанция небезопасна. А политики таковы, что один из них вполне может поддержать сооружение такой установки, несмотря на то что это небезопасно.

Это обстоятельство становится в нашей истории зацепкой, драматургическим замыслом. (Если вы с этим не согласны, найдите собственную зацепку!) Теперь нам нужно прописать специфику, детали, *содержание*, и мы получим тему к фильму – то есть и *действие*, и *персонаж*.

Итак, сценарий будет строиться на теме безопасности атомной электростанции, это будет главная политическая проблема. А как насчет сюжета?

Недавно власти закрыли атомную электростанцию в Плезантоне, Калифорния, когда обнаружилось, что она расположена менее чем в двух сотнях футов от главной линии разлома, которая может стать эпицентром землетрясения. Можете ли вы себе представить, что бы произошло, если бы землетрясение разрушило атомную электростанцию? Подумайте об этом!

Теперь давайте создадим противоположную точку зрения. Что бы отец Сары мог сказать об атомных электростанциях? Он мог бы сказать что-то наподобие «Ядерная энергия должна работать на нас» или «В условиях сегодняшнего энергетического кризиса мы должны думать о будущем, должны разработать источник энергии для будущего, а будущее – за ядерной энергетикой. Необходимо следовать строгим стандартам безопасности и создать правила и руководящие принципы, одобренные Конгрессом и Комиссией по атомной энергии».

Теперь, как мы все знаем, эти принципы вполне могут быть основаны не на реальности, а на политической необходимости. И, может быть, Сара случайно об этом узнала – возможно, именно благосклонность политиков к заинтересованным фирмам привела к возникновению опасных условий на атомной

электростанции. Теперь должно произойти какое-то событие, которое приведет наш сюжет в движение.

Кто-то предлагает такой поворот: один человек из персонала атомной электростанции получает повышенную дозу радиоактивного облучения, дело попадает в юридическую контору, в которой работает Сара, и она становится непосредственным участником событий.

Это очень хорошее предложение! Все соглашаются с тем, что это именно та линия сценария, которую мы искали. Итак, сотрудник «схватил дозу», дело передано фирме Сары, и она с ним работает. Сюжетный поворот в конце первого акта возникает, когда Сара обнаруживает, что радиоактивное облучение работника и его смертельная болезнь вызваны неправильными процедурами проверки безопасности, и когда, несмотря на угрозы в ее адрес и чинимые ей препятствия, она решает, что с этим надо что-то делать.

Итак, первое действие – завязку – мы могли бы начать с того, что сотрудник получил большую дозу радиоактивного облучения. Просматривается следующая динамическая последовательность: человек теряет сознание на работе, его увозят с объекта, сирена скорой помощи ревет на улицах города. Работники протестуют, профсоюзные деятели на встрече решают призвать к акции, направленной на защиту работников станции от опасности радиоактивного облучения.

Волей обстоятельств, в силу сложившейся ситуации Сара ведет дело об инциденте на атомной электростанции. Профсоюзным чиновникам это не нравится: она неопытна, и она женщина (напомним, что дело происходит в конце 1970-х); они считают, что Сара не справится с давлением, оказываемым на нее. Сара же намерена работать самостоятельно и доказать всем, что они зря в нее не верят. Власти не дают Саре пройти на станцию, но ей удается прорваться туда и из первых рук узнать о небезопасных условиях труда. Кто-то бросает в окно ее квартиры камень. Это угроза, предупреждение. Юридическая фирма не может ей помочь. Она обращается к политикам, но те заявляют, что загрязнение произошло по вине самого сотрудника.

Представители средств массовой информации что-то пронюхивают. Выясняется, что на принятие стандартов безопасности и управление станцией влияют политические решения.

– А может, – предлагает один из слушателей, – на станции обнаружена пропажа некоторого количества плутония?

– Хорошая мысль, – отвечаю я, – но это уже совсем другая история.

Итак, в конце первого акта Сара обнаруживает связь инцидента с политикой – это первый сюжетный поворот в нашем сюжете.

Второй акт посвящен *конфликту*. Это то место в сюжетной линии, где перед Сарой вырастают препятствие за препятствием. Их столько, что она начинает подозревать, что кто-то из политиков покрывает руководство атомной электростанции. Она больше не может игнорировать это обстоятельство. Теперь нам нужно создать для нее кого-то, с кем бы она могла поговорить, кому могла бы довериться. Может быть, задействовать любовную линию?

Допустим, у нее завязались интимные отношения с недавно разведенным адвокатом, у которого после развода остались дети. Их отношения становятся напряженными; он думает, что она сумасшедшая, параноик, что у нее галлюцинации и т. п. Возможно, они не смогут преодолеть вместе давление, которое на Сару оказывается. Тут мы при необходимости можем написать эссе на пару страниц о взаимоотношениях Сары с мужчинами. (Сколько раз она была влюблена, с какими мужчинами вступала в близкие отношения и т. п.)

Кроме того, Сара вступит в конфликт с сотрудниками своей юридической фирмы и начнет испытывать давление с их стороны. Ей могут сказать, что она будет отстранена от дела, если продолжит свое расследование. Ее родители также не согласны с ней, так что и здесь возникает конфликт. Единственные люди, которые будут поддерживать ее и помогать ей, – это работники атомной электростанции. Они желают ей успеха, они хотят, чтобы ей удалось рассказать о том, в каких опасных условиях они работают. Мы можем ввести в игру

средства массовой информации – может быть, создать журналиста, который считает, что она должна продолжать расследование. Он хочет написать об этом. Между ними возможны и романтические отношения...

А как насчет второго сюжетного поворота? Напомню, что это должно быть какое-то происшествие, событие, какой-то крючок, который цепляет действие и поворачивает его в другую сторону.

Возможно, репортер приходит к ней с некими доказательствами того, что с этим делом связана группа чиновников. Теперь у нее есть факты. Как она с ними поступит?

Третий акт – развязка. Сара с помощью работников атомной электростанции и журналистов выявляет политический фаворитизм, коррупционный лоббизм при установлении правительством норм ядерной безопасности.

Станцию закрывают до установления новых стандартов безопасности.

Сару поздравляют с тем, что она мужественно боролась за правду и победила.

Существуют разные виды концовок. Есть концовки закрытые, определенные. Они могут быть счастливыми, как в фильмах «Эрин Брокович» (автор сценария Сюзанна Грант); «Властелин колец: Возвращение короля»; «Оседлавший кита» (режиссер Ники Каро); наконец, «Побег из Шоушенка». В неоднозначных (открытых) концовках зрителям самим предстоит решать, что произойдет с героями дальше. Так, например, обстоит дело с Клариссой (Мерил Стрип) в фильме «Часы»; с Бобом и Шарлоттой (Билл Мюррей и Скарлетт Йоханссон) в «Трудностях перевода» или в фильме «Убить Билла 2». Бывают несчастливые закрытые концовки. Примеры – «Красота по-американски», «Дикая банда», «Бутч Кэссиди и Санденс Кид», «Бонни и Клайд», «Тельма и Луиза», «Холодная гора», «Малышка на миллион» (сценарист Пол Хаггис).

Если вы сомневаетесь в том, как закончить историю, подумайте о положительном финале. Мы ведь говорим тут о Голливуде, и я думаю, что цель кинофильмов – развлекать. Это не означает, что все герои должны жить долго и счастливо, но зрители должны уходить из кинотеатра в приподнятом

настроении, удовлетворенные, преисполненные сознанием собственной человечности. Помните, как Джейсон Борн ищет в фильме «Превосходство Борна» фрагменты собственной жизни? Я считаю, что киноэкран – это зеркало, отражающее наши мысли, наши надежды, наши мечты, наши успехи, наши неудачи.

Когда-то я проводил в Германии семинар примерно для пятидесяти сценаристов. Так вот, из пятидесяти представленных ими сценариев сорок шесть заканчивались смертью, самоубийствами, увечьями и разрушениями. Я убеждал слушателей, что есть лучшие способы закончить сценарий, чем сообщить о том, что ваш персонаж пойман, застрелен, захвачен, умер, покончил с собой или еще каким-то способом убит. Лучший финал вашего рассказа – это концовка, которая выглядит реальной и правдоподобной, как в фильмах «Фаворит», «Магнолия» или «Энни Холл». Фильм «Титаник» имеет реальный и правдоподобный финал, несмотря на его романтизм. И, хотя сборы от фильма – не критерий успеха, они показывают, как много людей посмотрели фильм, получили от него удовольствие, испытали после него душевный подъем. Хорошо бы помнить, что Голливудом движут две вещи: страх и жадность. Каждый хочет, чтобы его имя было связано со словом «победитель». Вот почему кассовые сборы, которые делает фильм в уик-энд, так важны для киноиндустрии.

Завершить сценарий можно любым удобным вам способом, но будьте верны вашей истории и характерам персонажей; при возможности найдите в вашем сюжете позитивный, воодушевляющий аспект. Вспомним фильм «На обочине». На мой взгляд, это красивый фильм – он хорошо сделан, роли прекрасно сыграны, он хорош во всех деталях, и это оставляет нас с надеждой на то, что Майлз и Майя (Пол Джаматти и Вирджиния Мэдсен) снова смогут быть вместе. Вы можете не согласиться с этим и сказать, что в жизни так не бывает, но это только одна из многих точек зрения. К тому же мы не говорим здесь о жизни; мы говорим о кино, о развлечении.

Вернемся к нашему сюжету и к Саре Таунсенд. Хотя на данный момент по тому, как прописаны персонаж и его действия,

сюжет напоминает тонкую нить, у нас имеется достаточно информации для того, чтобы начать писать сценарий.

Вот он, наш сюжет. В 1970-х годах молодая женщина-адвокат обнаруживает опасные условия труда на атомной электростанции и, несмотря на давление политиков и угрозы в ее адрес, успешно разоблачает коррумпированных политиков. Атомную электростанцию закрывают до тех пор, пока не будут созданы надлежащие условия для защиты ее работников и людей, живущих рядом с потенциально опасным объектом.

Если учесть, что персонаж и сюжет мы создали всего за несколько часов, то это неплохой результат! Мы даже нашли для сценария рабочее название: «Меры предосторожности» (*Precaution*).

У нас есть интересный главный герой (Сара Таунсенд) и действие: политический скандал вокруг атомной электростанции. У нас есть четыре точки, необходимые для закрепления нашей истории. Это концовка (Сара раскрывает факты коррупции среди политиков); начало (работник атомной электростанции подвергается радиоактивному облучению); первый сюжетный поворот (выявление опасных условий труда, хороший источник потенциальных конфликтов во втором акте); сюжетный поворот в конце второго акта (Сара находит доказательства определенной связи между политикой и небезопасными условиями труда на станции).

Вы можете одобрить такой сценарий или нет – в данном случае это не имеет значения. Ведь цель наших упражнений – привести в движение процесс, призванный показать вам, как создать персонаж, который может генерировать драматургическое действие, выливающееся в интересную историю. Замечу, что таким образом структурированы многие фильмы, например «Эрин Брокович».

Как я уже отмечал в начале этой главы, есть два подхода к написанию сценария: один – от идеи к сюжету, когда персонажи «заливаются» в действие; второй – от персонажа к сюжету, когда персонажу предоставляется возможность действовать. Последний вариант мы только что и реализовали.

А все началось с «молодой женщины из Бостона».

Посмотрим, что из этого получится дальше...

6. Концовка и завязка

Забудь об этом, Джейк... Это китайский квартал.

«Китайский квартал» Роберт Таун



С чего лучше всего начать писать сценарий?

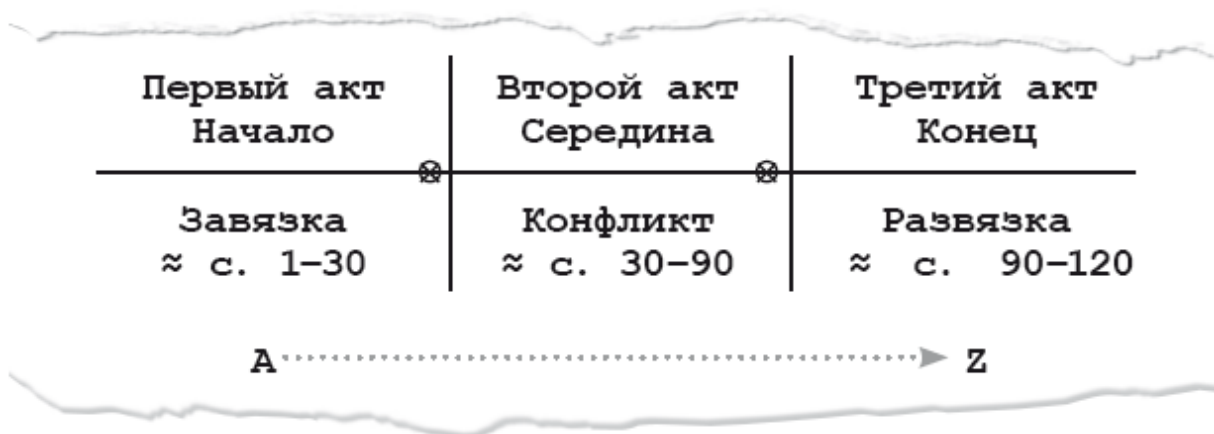
Какая сцена сильнее всего захватит внимание читателей или зрителей? Связанная с пребыванием вашего персонажа на работе? Жесткая и напряженная сцена с драматургическим действием? Сцена погони при доставке пиццы? Страстная любовная сцена? Приход на работу? Подготовка к проведению судебного заседания? Пробежка? Одинокий отдых в постели или страстный секс? Гонка на рассвете по бесконечному пустому хайвею? Игра в гольф? Прибытие в аэропорт?

Конечно, есть множество способов начать сценарий. До сих пор мы обсуждали различные абстрактные принципы его написания в плане действий персонажа. Теперь оставим эти общие понятия и перейдем к более конкретным и базовым частям, или компонентам, нашего сценария.

Сделаем небольшое отступление. Все сценарии имеют тему, а тема сценария определяется действием (тем, что происходит) и

персонажем (с кем это происходит). Есть два вида действия – физическое и эмоциональное; например, погоня на машинах и поцелуй. Мы обсудили персонаж с точки зрения драматургического предназначения и разделили концепцию персонажа на две составляющие – внутреннюю и внешнюю, то есть описали жизнь персонажа от рождения до окончания фильма. Мы говорили о создании персонажа и наделении его характеристиками, а также выдвинули идею контекста и содержания.

Что же теперь? Куда двигаться дальше? Рассмотрим схему, или парадигму.



Что мы здесь видим?

Направление, вот что! История движется вперед от точки А к точке Z, от завязки к развязке, и не имеет значения, излагается ли она фрагментами, сохранившимися в памяти, как в фильме «Превосходство Борна», или воспоминаниями, как в «Холодной горе», «Энни Холл» или «Английском пациенте», либо не отходит от прямой сюжетной линии, как в фильмах «Пианист», «Китайский квартал», «Человек-паук 2» (автор сценария Элвин Сарджент), «Матрица». Напомню, что структура сценария – это линейная последовательность эпизодов и событий, приводящих к драматургической развязке.

Это означает, что ваша история движется вперед от начала до конца. У вас есть примерно десять страниц (около десяти минут), чтобы объяснить читателю или зрителю: 1) кто ваш

главный герой; 2) каков драматургический замысел, то есть о чем ваша история; 3) какова драматургическая ситуация, то есть какие обстоятельства окружают вашу историю.

Итак, с чего лучше всего начать сценарий?

ВСПОМНИТЬ О РАЗВЯЗКЕ!

Это первое, что вы должны знать и помнить, – какая будет развязка у вашей истории? Не конкретный выстрел, сцена или последовательность действий, которыми заканчивается сценарий, а именно развязка. Развязка – это решение; то, как разрешается ваша история. Что такое решение? Жив ваш персонаж или умер? Поженились герои или развелись? Выиграл персонаж гонку или нет? Благополучно вернулся на Холодную гору или нет? Уничтожено кольцо в огне на Роковой горе или нет? Покончено с разбоем или нет? Вернулся герой домой или нет? Преступники найдены и привлечены к ответственности или нет?

Так что же такое развязка сценария?

Многие не верят, что, прежде чем начать писать, нужно знать концовку. На этот счет сторонники такой точки зрения постоянно приводят все новые аргументы, ведут все новые дискуссии и дебаты. «Мои персонажи сами определяют концовку», – говорят такие люди. Или: «Финал сам вырастет из истории». Или: «Я узнаю, чем дело кончится, когда доберусь до конца».

Извините, но такой подход не работает, по крайней мере в кинодраматургии. Наверное, его можно использовать при написании романа или пьесы, но не киносценария. Почему? Потому что для того, чтобы рассказать свою историю, у вас есть только около 110 страниц. Не так много, чтобы рассказывать ее так, как вы этого хотите. Поэтому первое, что вы должны знать, прежде чем начать писать, – это концовка.

Почему? Обдумайте это положение, и оно станет для вас очевидным. В самом деле, ваша история всегда движется вперед – от начала до конца она следует своим путем, в соответствии с линией развития сюжета. Направление этого пути определяется линией развития сюжета.

В сценарии все взаимосвязано, как в жизни. Конечно, когда вы садитесь писать сценарий, вы не должны знать конкретные детали концовки, но должны понимать, что происходит и как это влияет на персонажей.

Чтобы проиллюстрировать это положение, я приведу пример из собственной жизни. В моей жизни был момент, когда я не знал, чем хочу заниматься и кем быть. Я окончил среднюю школу, моя мать только что умерла, а отец скончался за несколько лет до этого. Я не хотел никуда идти работать, не хотел поступать в колледж. Я не знал, чего хочу в жизни, поэтому решил поехать по стране и посмотреть, чем заняться дальше. Мой старший брат в это время учился в медицинском колледже в Сент-Луисе, так что я мог побывать у него или съездить в гости к друзьям в Колорадо и Нью-Йорк. Итак, однажды утром я сложил свои вещи в сумки, сел в машину и направился по шоссе № 66 на восток.

Я никогда не планировал, куда поеду, и узнавал о том, в какое место попал, лишь когда до него добирался. Мне это нравилось. В пути случалось всякое, и хорошее, и плохое, но мне нравилось такое времяпрепровождение. Я был похож на облако, которое бездумно и бесцельно носится по небу, направляемое ветром.

Так продолжалось почти два года. А потом... Однажды, проезжая по аризонской пустыне, я понял, что уже был здесь раньше. Все было то же самое, но... по-другому. Это была та же самая гора в той же бесплодной пустыне, только два года спустя. И тут я понял, что на самом деле мой путь ведет в никуда. Я провел два года, пытаясь прочистить свои мозги, но так и не увидел никакой цели, не нашел, к чему стремиться, не определил направление движения. Я вдруг увидел, что у меня нет будущего.

Я понял, что время от меня ускользает, как если бы я совершал наркотический «трип»; что мне нужно что-то делать. Я прекратил свои странствия и вернулся к учебе. «По крайней мере, после четырех лет учебы я получу диплом, а это что-нибудь да значит!» – думал я. На самом деле, конечно, ничего из моей затеи не вышло. Но именно там, в Беркли, я встретился и начал работать с человеком, который навсегда изменил мою

жизнь. Это был мой наставник Жан Ренуар. «Будущее – это кино», – говорил он.

Когда вы собираетесь в поездку, у вас есть цель. Если я собираюсь в Сан-Франциско, то это и есть мой пункт назначения. Как я буду туда добираться – это вопрос выбора. Я могу полететь туда на самолете, поехать на машине, сесть на автобус или поезд, оседлать мотоцикл или велосипед, побежать трусцой, могу путешествовать автостопом или просто пойти пешком. Но я могу выбирать, как туда добираться. И жизнь – это выбор: личный выбор, творческий выбор... В ней надо научиться принимать решения и брать на себя ответственность за их выполнение.

Важно понимать основы динамики сценарных развязок. Слово «развязка» (*resolution*) означает «решение» (*solution*) или «объяснение» (*explanation*). И процесс этого объяснения стартует в начале написания сценария, на первых сюжетных шагах. Когда вы закладываете основы сюжета, возводите его, соединяете воедино отдельные его части, проходя сцену за сценой, акт за актом, вы все время должны учитывать развязку. Какой она будет? Это нужно понять еще на стадии первоначального замысла сценария, когда вы работаете над идеей и формируете из нее драматургическую сюжетную линию. Именно тогда вы должны сделать творческий выбор и принять решение о том, какой будет развязка.

В хорошем фильме всегда есть та или иная развязка. Освежите в памяти такие картины. Помните концовки фильмов «Академия Рашмор», «В поисках Немо», «Человек-паук 2», «Матрица», «Бонни и Клайд», «Красная река», «Бутч Кэссиди и Санденс Кид», «Сокровища Сьерра-Мадре», «Касабланка», «Энни Холл», «Возвращение домой», «Челюсти», «Красота по-американски», «Незамужняя женщина», «Искатели», «Терминатор 2: Судный день»? Можно вспомнить и другие фильмы, получившие всеобщее признание.

Иллюстрацией сказанного может служить фильм «Китайский квартал» по сценарию Роберта Тауна. Это действительно классика кино, в которой сочетаются великий сценарий, прекрасные съемки, великолепная игра актеров. Я посмотрел «Китайский квартал» более тридцати раз, и этот фильм до сих

пор доставляет мне удовольствие; каждый раз, когда я смотрю его, я переживаю радость открытия. У сценария фильма интригующая история: существовало три варианта сценария и три различные концовки.

Первый вариант «Китайского квартала» выглядел гораздо более романтично, чем другие. В этой версии Роберт Таун предполагал начать и завершить историю закадровыми монологами Джейка Гиттеса в духе рассказов Раймонда Чандлера. Когда Эвелин Малрэй входит в жизнь Джейка Гиттеса, он быстро увлекается этой женщиной из другого общественного класса. Она богата, элегантна и красива, и немудрено, что он теряет голову. Ближе к концу истории, когда героиня узнает, что ее отец, Ной Кросс (Джон Хьюстон), предпринимает попытку нанять Гиттеса, чтобы найти ее дочь/сестру, она понимает, что ее отец не остановится ни перед чем, чтобы заполучить эту девушку, и решает убить его. Эвелин понимает, что другого выхода у нее нет. Она звонит Ною Кроссу и предлагает ему встретиться на пустынном берегу неподалеку от Сан-Педро. Когда Кросс приходит на место встречи, начинается сильный дождь. Он поднимается по грунтовой дороге в поисках своей дочери, а она в это время в машине изо всех сил жмет на газ и пытается его сбить. Чудом избежав смерти, он мчится к ближайшему болоту. Эвелин выбегает из машины, достает пистолет и бросается в погоню. Звучат выстрелы. Он прячется за большим деревянным щитом с рекламой свежей наживки. Эвелин замечает его и несколько раз стреляет в рекламный знак. Кровь смешивается со струями дождя. Ной Кросс падает замертво.

Через несколько мгновений на месте происшествия оказываются Гиттес и лейтенант Эскобар. Мы видим нарезку из кадров, показывающих современный Лос-Анджелес и долину Сан-Фернандо. Голос Гиттеса за кадром сообщает нам, что Эвелин Малрэй провела четыре года в тюрьме за убийство своего отца, что ее дочь/сестру удалось благополучно вернуть в Мексику, и схема операций с землей, блестяще задуманная Ноем Кроссом, принесла в результате около 300 миллионов долларов прибыли. Развязка в первой редакции сценария состояла в том,

что справедливость и порядок брали верх: Ной Кросс получал то, что он заслужил, а взятки и коррупция, сопровождавшие скандал вокруг воды, сделали Лос-Анджелес тем, чем он является сегодня.

Таков был первый вариант сценария.

В этот момент продюсер Роберт Эванс (благодаря которому увидели свет фильмы «Крестный отец» и «История любви») привел в съемочную группу в качестве режиссера Романа Полански («Пианист»). У Полански были собственные идеи о том, каким должен быть фильм «Китайский квартал». Они обсудили эти изменения, а затем внесли их в сценарий. Результат: отношения между Полански и Тауном стали чрезвычайно напряженными и натянутыми. Разногласия касались многих моментов, но в основном – концовки. Полански хотел снять концовку, в которой Ной Кросс благополучно скрывается с места преступления. Таким образом, второй вариант значительно отличался от первого. Он стал менее романтическим, действие в нем – резким и напряженным, существенно изменилась и суть развязки. Надо сказать, что второй вариант сценария оказался очень близок к конечному результату.

Во втором варианте Ною Кроссу удастся скрыться, не получив воздаяния за убийство, взяточничество и инцест, а Эвелин Малрэй становится невинной жертвой, которая платит за преступления своего отца. Когда Таун начинал писать «Китайский квартал», он хотел подчеркнуть, что за убийства, грабежи, изнасилования, поджоги людей сажают в тюрьму, но тех, кто совершает преступления против общества, нередко не наказывают, а вознаграждают: в их честь называют улицы, а их имена красуются на мемориальных табличках, например в мэрии. Лос-Анджелес как раз и обязан своим выживанием скандалу вокруг воды, известному как «похищение долины Оуэнс», который и служит фоном фильма.

Концовка второго варианта состояла в том, что Гиттес планирует встретиться с Эвелин Малрэй в китайском квартале; он организует ее побег в Мексику с помощью Кёрли (Бёрт Янг) – того человека, которого мы видим в первой сцене фильма. Ее

дочь/ сестра будет ждать Эвелин в лодке. Гиттес обвиняет Кросса в том, что именно он стоит за всеми убийствами и за водным скандалом. После этого Кросс задерживает детектива и везет его в китайский квартал. Здесь Кросс пытается схватить Эвелин, но Гиттесу удается отбить ее у старика. Эвелин спешит к своей машине, но там ее останавливает лейтенант Эскобар. Гиттес бросается на полицейского; во время потасовки Эвелин вырывается и уезжает. Звучат выстрелы, и она погибает от пули, попавшей в голову. Такая концовка близка к той, что реализуется в окончательном варианте сценария.

В последней сцене Ной Кросс плачет над телом Эвелин, а ошеломленный Гиттес сообщает Эскобару, что во всем виноват Кросс.

В третьем, последнем, варианте сценария концовка была слегка изменена по настоянию Тауна, но в целом развязка выглядела так же, как во втором варианте. Гиттеса увозят в китайский квартал, где уже находится лейтенант Эскобар, который арестовывает частного детектива и надевает на него наручники. Когда Эвелин приходит со своей дочерью/сестрой, Кросс подходит к молодой девушке. Эвелин требует не приближаться, но он не останавливается, и тогда она достает пистолет и стреляет ему в руку. Затем она бросается к своей машине и уезжает. Звучит выстрел, и Эвелин падает замертво: пуля попала ей в глаз. (Замечу на полях, что в трагедии Софокла «Эдип» царь вырывает себе глаза, когда понимает, что совершил кровосмешение со своей матерью. Я считаю это интересной параллелью вне зависимости от того, намеренно она внесена в сюжет или нет.)

Потрясенный смертью Эвелин Кросс покровительственно обнимает свою дочь/внучку и насильно тащит ее прочь, в темноту.

«Забудь об этом, Джейк... Это китайский квартал».

Ною Кроссу на самом деле сходит с рук все: убийство, скандал с водой, инцест. «Чтобы убить кого-нибудь – кого угодно, – ты должен быть богат, и тогда тебе все сойдет с рук», – говорит в начальной сцене Гиттес, обращаясь к Кёрли...

Итак, прежде чем написать хоть одно слово на бумаге, вы должны ясно представлять себе развязку. Развязка – это контекст, который ставит все на свои места к концу истории. Билли Уайлдер однажды заметил, что если вы испытываете какие-то проблемы с концовкой, то ответ всегда нужно искать в самом начале, то есть для написания сильного начала вы должны знать финал. Это правило действует практически во всех случаях. Так, если вы хотите приготовить к обеду какое-то блюдо, то не просто идете на кухню, открываете холодильник и смотрите, какие в нем есть продукты, чтобы решить, какое блюдо приготовить. Прежде чем пойти на кухню, вы определитесь с блюдом, и вам останется только приготовить его.

Ваш сценарий – это настоящее путешествие, причем к известному пункту назначения. Пересмотрите «Часы» или начало «Красоты по-американски». Во втором фильме после короткой видовой сцены мы видим город и улицу и слышим за кадром голос Лестера Бёрнема: «Меня зовут Лестер Бёрнем... Мне сорок два года, и меньше чем через год я буду мертв... В каком-то смысле я уже мертв». А потом идет история о том, как он возвращается к жизни...

Мне кажется, что вообще одна из основных трудностей, которую испытывают сценаристы, – это концовка. Как завершить сценарий, чтобы концовка была эффектной, вызвала чувство удовлетворения у авторов, оказывала нужное эмоциональное воздействие на читателя и зрителя, казалась не надуманной или предсказуемой, а реальной, правдоподобной, не выглядела вымученной или искусственной? А еще концовка должна развязывать основные узлы сюжета. В общем, она должна работать...

Все это, конечно, легче сказать, чем сделать... Но вот что еще интересно: в большинстве случаев создание концовки само по себе – не очень большая проблема; проблема в том, чтобы заставить ее эффективно работать. Обычно финал получается слишком мягким или вялым, излишне многословным или расплывчатым, неоправданно пышным или недостаточно роскошным, слишком пессимистичным или не в меру оптимистичным, надуманным, предсказуемым или невероятным.

Иногда ему не хватает драматичности, для того чтобы завершить сюжетную линию, а бывает так, что развязка вдруг появляется из ниоткуда. Многие начинающие сценаристы считают, что лучший способ завершить сценарий – умертвить главного героя, а в экстремальных случаях – всех героев. Да, это драматично, насыщено и... просто. Но можно сделать и лучше...

Жан Ренуар однажды сказал мне, что хороший учитель – это тот, кто «показывает людям связи между явлениями». Я стараюсь не забыть эти слова и использовать их в своих статьях и лекциях. Физический закон, связывающий начало и конец, причину и следствие, – третий закон Ньютона – гласит: «Для каждого действия существует равное и противоположное ему противодействие».

Для меня окончание чего-то – это всегда начало другого. Свадьба, похороны, развод, изменения в карьере или конец одних отношений и начало других; переезд в новый город или другую страну; выигрыш в Лас-Вегасе или потеря всех своих сбережений там же – это все один и тот же процесс: конец одного и начало чего-то другого.

Если вы преодолели серьезную болезнь, например рак или инфаркт, если вы стояли на грани смерти и выжили, то это дает новое начало вашей жизни – жизни с осознанием того, что каждый ваш вдох – это священный дар, дарующий радость и вызывающий благодарность.

Когда я возглавлял сценарный отдел *Cinemobile Systems*, у меня, как правило, скапливалось для оценки до семидесяти сценариев – куча папок на моем на столе редко бывала меньше. Если каким-то чудом мне удавалось прочитать почти все сценарии, то из ниоткуда – от агентов, продюсеров, режиссеров, актеров, студий – вдруг появлялся новых поток творений. Я прочитал так много скучных и плохо написанных сценариев, что через некоторое время уже по первым десяти страницам мог сказать, подойдет нам тот или иной сценарий или нет. Я давал автору тридцать страниц, чтобы выстроить свою историю, и если он этого не делал, то я брал из кучи следующий опус... Я читал по три полноценных сценария в день! У меня было слишком много сценариев, чтобы тратить время на чтение материала, по

которому нельзя поставить фильм, и не было возможности читать до конца неудачный сценарий, поэтому я судил о качестве сценария по завязке. Если она была плохой, то я бросал сценарий в большой мусорный бак, который заменял мне папку «Возврат».

Помня об этом, задавайте себе вопрос: чем открывается ваш сценарий? Какой начинается? Какова начальная сцена или последовательность кадров? Что у вас написано после слов «Начало» («*fade in*» – сейчас, как правило, не используется. Начало сценария очевидно для любого читателя. – *Прим. ред.*).

У вас есть не более десяти страниц, чтобы увлечь читателя или аудиторию – вот почему так много фильмов начинается с захватывающих кадров. Вспомните начало лент «Челюсти» (авторы сценария Питер Бенчли, Карл Готтлиб), «Побег из Шоушенка», «Часы», «Индиана Джонс: В поисках утраченного ковчега» (автор сценария Лоуренс Кэздан). Вспомните доставку пиццы в фильме «Человек-паук 2» или мечты, с которых начинается «Академия Рашмор». После того как вы выстроите первую сцену или последовательность кадров, которую обычно называют *inciting incident* – событием, создающим конфликт и тем самым служащим началом действия («провоцирующее событие», «инициирующее событие»; часто предшествует завязке. – *Прим, ред.*), – вы легко напишете и оставшуюся часть вашей истории.

Не беспокойтесь о том, где будут перечислены участники проекта. Как правило, это решение принимают авторы фильмов, а не авторы сценариев. Расстановка благодарностей и титров завершает работу с фильмом, и какой она будет – решают редактор фильма и его режиссер. Будет ли это динамичный монтаж, или в фильме появятся простые белые карточки на черном фоне – это не ваш вопрос. При желании вы, конечно, можете написать в сценарии слова «начальные титры» или «финальные титры», но и только. В общем, пишите сценарий и не беспокойтесь о титрах!

Сегодня в Голливуде никто не обходится без помощи так называемых ридеров – людей, читающих сценарии. Не хочу вас разочаровывать, но вынужден констатировать: в Голливуде

«никто не читает сценарии» – ни продюсеры, ни режиссеры, ни звезды. А кто же читает? Читают специальные читатели, ридеры. В этом городе существует продуманная система отфильтровывания плохих сценариев. Тот, кто скажет вам, что собирается прочесть ваш сценарий за выходные, на самом деле намерен в течение ближайших нескольких недель дать почитать сценарий кому-нибудь: ридеру, секретарю, девушке на ресепшн, жене, подруге, помощнику... Только после того, как первый читатель скажет, что ему сценарий понравился, он будет передан некой творческой личности, которая действительно возьмет сценарий домой на выходные, чтобы его прочитать.

Дело чести для сценариста – заставить читателя перелистывать страницы. Самые важные, критически важные – первые десять страниц сценария. Именно они покажут, способен ли ваш сценарий трансформироваться в фильм, захватывает он или нет. Так что у вас есть только десять страниц, чтобы увлечь читателя. Как вы ими распорядитесь? Чем «зацепите» читателя?

В общем, мы снова возвращаемся к началу: какой сценой открывается ваш сценарий? Когда вы раздумываете о том, как начать сценарий, делайте свой творческий выбор так, чтобы читатель не мог от него оторваться. Какая сцена или последовательность действий будет прописана на первой странице? Каким будет первое слово? Что вы собираетесь показать? Какой образ или действие вы намереваетесь визуально представить, чтобы захватить внимание читателя и зрительской аудитории? Будет ли это притягивающая глаз последовательность действий, как в «Дикой банде» или «Властелине колец»? Или батальная сцена, как в «Холодной горе»? Или вы сделаете интересную «презентацию» персонажа, как Роберт Таун в фильме «Шампунь»: погруженная в полумрак спальни, стоны наслаждения и восторженные повизгивания – и тут же громко, настойчиво звонит телефон, разрушая амурное настроение... Это еще одна женщина главного героя (Уоррен Битти), который находится в постели с Фелисией (Ли Грант). Вводная сцена демонстрирует практически все, что мы должны знать о персонаже... В «Семейке Тененбаум» авторы сценария Уэс Андерсон и Оуэн Уилсон использовали голос за кадром для

рассказа том, на каком семейном «фоне» формируются характеры четырех главных героев. Озвучивая темы семьи, неудачи и прощения, голос настраивает нас на просмотр фильма.

Великим мастером завязок был Шекспир. Его пьесы начинаются либо с последовательности действий (неожиданно появляющийся призрак в «Гамлете» или предсказание ведьмами будущего в «Макбете»), либо со сцены, которая сообщает нечто о персонаже. Горбатый Ричард III заявляет: «Зима тревоги нашей позади» (У. Шекспир. Ричард III. Акт I, сцена 1/ Пер. М. Л. Лозинского. – *Прим. пер.*). Король Лир хочет знать, насколько дочери любят его. В прологе «Ромео и Джульетты» появляется хор, который призывает к тишине и вкратце излагает историю о «бедных влюбленных».

Шекспир хорошо знал свою аудиторию: «стоячий» партер с земляным полом для простонародья, где собирались невзыскательные, бедные зрители, которые во время спектакля свободно прикладывались к спиртному и могли бурно выражать исполнителям свое недовольство происходящим на сцене. Поэтому он должен был привлечь их внимание и сфокусировать его на действии.

Итак, начало может быть ярким и интересным, что сразу привлечет интерес аудитории. Иной подход к первой сцене предполагает медленный обзор персонажей и ситуации. Примеры – «Тельма и Луиза», «И твою маму тоже», «Красота по-американски», «На обочине», «Дрянные девчонки».

Какой тип начала вы выберете, зависит от вашей истории.

«Вся президентская рать» (автор сценария Уильям Голдмен) открывается напряженной и драматичной сценой взлома в отеле «Уотергейт». Во «Властелине колец: Братство кольца» рассказывается об истории кольца и положении дел в Средиземье. Фильм «Близкие контакты третьей степени» начинается с динамичной и интригующей последовательности действий – мы не понимаем, что происходит. «Академия Рашмор» – это история мечтателя, поэтому она начинается с фантазий главного героя, живущего в мире грез. В начале фильма «Джулия» (автор сценария Элвин Сарджент) мы видим

хмурую, раздраженную героиню, погруженную в свои воспоминания. «Незамужняя женщина» (режиссер Пол Мазурски) начинается с краткого рассказа о героине, а затем мир этой женщины начинает рушиться.

Начало сценария нужно хорошо продумать и воплотить в образах, чтобы читатель сразу понял, о чем будет рассказ. Много раз я читал сценарии, в которых этого сделано не было, они начинались со сцен и последовательностей событий, не имевших ничего общего с дальнейшей историей. Конструирование начала чем-то похоже на то, как автор с помощью диалогов и объяснений строит свой рассказ. Перед тем как описать первый кадр, вывести на бумаге первое слово, определитесь с четырьмя вещами: чем закончится история, чем она начнется, какими будут первый и второй сюжетные повороты, причем именно в такой последовательности! Эти четыре элемента, четыре случая, эпизода или события являются краеугольными камнями, фундаментом любого сценария.

Концовка и начало связаны таким же образом, как кубики льда и вода, в которой они плавают. Вода имеет молекулярную структуру, а кубики льда – кристаллическую. Но после того, как кубик льда растаял в воде, вы не сможете найти разницу между теми элементами, которые входили в воду, и теми, что вначале входили в кубики льда. Они стали частями одного целого, они существуют в отношениях между частями и целым. Именно начало вашего сценария будет определять, продолжит человек читать ваш сценарий или нет. Из первых страниц сценария читатель должен уяснить три вещи: кто главный герой, то есть о ком эта история; в чем состоит драматический (или комедийный) замысел, то есть о чем эта история; наконец, каковы обстоятельства, на фоне которых происходит действие. Именно после чтения этих первых десяти страниц читатель поймет, нравится ему материал или нет. (Если вы не верите мне, проверьте справедливость этого правила на следующем фильме, который будете смотреть. Подробнее об этом я расскажу в следующей главе.)

«Мошенник»/«Бильярдист»/«Кидала» (режиссер Роберт Россен), один из великих классических фильмов 1960-х годов,

начинается того, что Эдди (Поль Ньюман) приходит в бильярдный зал, чтобы сыграть в пул с Толстяком Миннесотой (Джеки Глисон), а завершается тем, что Эдди после победы в игре направляется в полудобровольное изгнание из мира бильярда. Иными словами, фильм начинается с игры в бильярд и ей же заканчивается.

В прекрасном фильме Сидни Поллака «Три дня Кондора», одной из неожиданных и больших удач 1970-х годов, Джозеф Тернер, которого играет Роберт Редфорд, вкладывает драматургический замысел всего фильма в первую строку: «Доктор Лаппе, в утренней почте для меня что-то есть?» Ответ на этот вопрос приведет к тому, что несколько человек будут жестоко убиты, а сам Тернер едва не расстанется с жизнью. Он раскрывает существование внутри ЦРУ еще одного «ЦРУ», но не понимает этого почти до самого конца фильма. Его открытие дает ключ к финалу, который и станет развязкой фильма.

Концовка фильма «Три дня Кондора» (авторы сценария Лоренцо Семпл-мл. и Дэвид Рэйфил, поставлен по повести Джеймса Грейди «Шесть дней Кондора») является прекрасным примером развязки. Умелая режиссура Сидни Поллака сделала фильм динамичным, хорошо скроенным триллером, который хорош во всех отношениях: отличная игра актеров, эффектные съемки, жесткий и лаконичный финал – в этом фильме нет кинематографического «жирка», необязательных для сюжета деталей.

К концу фильма Тернер отслеживает таинственного Лайонела Этвуда, одного из высокопоставленных руководителей ЦРУ, но еще не понимает, кто он такой и как связан с убийствами, если вообще связан. Однако в сцене развязки Тернер обнаруживает, что именно Этвуд заказал убийства и именно он несет ответственность за создание в ЦРУ секретной ячейки «ЦРУ» по захвату нефтяных месторождений в мировом масштабе. Когда это становится ясно, некто Жубер (Макс фон Сюдов), наемный убийца из мира спецслужб, устраняет Этвуда. Тернер возвращается на службу в свою «контору», то есть в ЦРУ. Ему легче дышится, он жив – «по крайней мере пока», как напоминает ему Жубер.

Таким образом, в истории не осталось открытых вопросов. Все действия персонажей нашли свое объяснение, на все поднятые вопросы получены ответы. История полностью завершена. Но создатели фильма добавляют к нему в конце, в титрах, еще одну сцену. Джо Тернер и Хиггинс стоят перед зданием редакции «Нью-Йорк таймс». Тернер говорит, что на случай, если с ним что-то случится, он передал всю информацию в эту газету. «А ты уверен, что они ее напечатают?» – спрашивает Хиггинс.

Хороший вопрос...

Размышляя о взаимосвязи между финалом и началом как частями единого сценария, мы можем взглянуть и на развязку истории как единое целое, состоящее из отдельных частей. Развязка – зерно концовки, и если это зерно правильно высажено и выращено, то оно может прорасти и дать плоды в виде полноценного, зрелого драматургического опыта, а это то, к чему мы стремимся. Концовка проявляется в развязке, а развязка зарождается в начале.

Если вы не представляете, каким будет конец вашей истории, то спросите себя, *каким бы вы хотели его видеть*. Не обращайте внимания на то, что финал может показаться вам слишком простым, банальным, очень счастливым или грустным. И, пожалуйста (пожалуйста!), не ввязывайтесь в игру под названием «А какой конец понравится *им?*» вне зависимости оттого, кто эти *они*. Какой финал предпочитаете *вы*? Не имеет значения, каким вам представляется финал – «коммерческим» или нет, потому что на самом деле никто не знает, что такое «коммерческий».

Если, по вашему мнению, чтобы сделать сюжетную линию ясной и определенной, нужно написать целое сочинение о том, происходит в третьем акте, – вперед! Но затем воспарите над действием и в свободной манере перечислите на паре страниц варианты, которыми может закончиться ваш фильм. Не привязывайте изложение к кадрам, съемке, какой-либо сцене или последовательности сцен. Просто перечислите различные способы выхода на концовку. Если вам по-прежнему будет непонятно, что делать, и неясно, как завершить сценарий, просто

допишите его до конца так, как вам хочется, не обращая внимания на бюджет, правдоподобие и все остальное, что связано с выходом фильма в прокат. Просто набрасывайте какие-то мысли, слова или идеи без оглядки на то, как это нужно сделать. Вот это и будет реальный первый шаг к завершению. Важно связать воедино все концы повествовательных линий, и тогда сценарий станет законченным и наполнится образами (пусть пока до конца не прописанными), тогда он зазвучит правдоподобно и объединит действие и персонажей.

Конечно, существуют и другие способы закончить сценарий. Может случиться так, что третий акт сам по себе будет представлять собой последовательность сцен, полностью и окончательно завершающую действие. Как раз к таким случаям относятся концовки фильмов «Аполлон-13»; «Свидетель» и «Багровый прилив». А если вы посмотрите «Криминальное чтиво», то увидите, что в его конце герои попадают в «переплет»: Тыковка и Сладкая Зайчишка (Тим Рот и Аманда Платмер) пытаются ограбить кафе – сцена, которая, по совпадению, завершает фильм. Тут уж концовка и начало точно связаны, не правда ли? Кстати, в каждом из этих сценариев концовка завершает третий акт.

В «Аполлоне-13» весь третий акт строится вокруг возвращения астронавтов на Землю. Мы следим за действием с момента отстыковки от корабля лунного модуля, временами переносясь в центр управления полетом и обратно, до тех тревожных трех минут (на самом деле их оказывается четыре), пока они не войдут в атмосферу, не зная, спасет их слой теплозащиты или нет. Наконец астронавты прорываются через облачный покров, благополучно приводняются в океане, и их спасают – это и есть развязка. А концовка состоит в том, что Джим Ловелл за кадром рассказывает, что случилось с тремя астронавтами после сурового испытания в космосе. Его слова звучат на фоне кадров их возвращения на авианосец.

В фильме «Свидетель» сюжетный поворот в конце второго акта знаменуется тем, что Джон Бук (Харрисон Форд) и Рэйчел завершают свои отношения. Они обнимаются под скворечником,

который Бук сломал в свой первый приезд, а затем отремонтировал.

Третий акт начинается с того, что трое псевдополицейских переваливают через гору, оставляют машину и начинают двигаться вниз, к ферме. Оказавшись там, они врываются в дом и захватывают Рэйчел и старика, хотя преследуют Бука и мальчика Сэмюэля, чтобы их убить. В результате весь третий акт представляет собой перестрелку, и концовка логично вытекает из этого действия: Джон Бук прощается с Рэйчел и Сэмюэлем. Одновременно с финальными титрами мы видим, как он ведет машину по длинной грунтовой дороге обратно в Филадельфию, а Дэниэл, жених Рэйчел (Александр Годунов), идет к ферме. «Свидетель» – это великий во всех отношениях фильм. В частности, в конце каждого эпизода в нем всегда кроется начало чего-то еще.

Немного отличается от этих лент «Багровый прилив» (автор сценария Майкл Шиффер). Здесь второй сюжетный поворот состоит в том, что американская подводная лодка получает по радио приказ о чрезвычайных действиях, однако сообщение прерывается. За время расшифровки приказа персонаж Дензела Вашингтона и герой Джина Хэкмена вступают в непростое противостояние. А между тем обратный отсчет для пуска ядерных ракет продолжается... Третий акт представляет собой последовательность сцен. Он заканчивается, когда на субмарине наконец получают сообщение об отмене ядерного удара. Это и есть развязка.

Но концовка фильма – это нечто иное. После завершения действия появляется короткий текст о том, что оба офицера действовали правильно – противоречие было заложено в самом морском уставе, который недостаточно четко описывал ситуацию. Результат: герой Джина Хэкмена увольняется со службы, а персонажа Дензела Вашингтона повышают до звания капитана, и он принимает командование кораблем.

Наличие двух различных точек зрения, развязка, эффектность, завершенность – вот что такое хорошая концовка.

Так что же делает концовку хорошей? В первую очередь она должна оставить ощущение удовлетворения от всей истории.

Выходя после окончания фильма из кинозала, мы хотим чувствовать себя полностью удовлетворенными. Чтобы концовка была эффективной, она должна обеспечивать удовлетворение и, конечно, быть правдоподобной.

Таким образом, вам необходимо найти наилучшую концовку. Она должна соответствовать разработанной сюжетной линии, и не следует прибегать к каким-либо хитростям, уловкам или надуманным деталям, чтобы заставить ее работать. Иногда люди начинают писать исходя из конкретной концовки и строят вокруг нее всю структуру и сюжетную линию произведения, но в ходе работы над сценарием им вдруг приходит идея лучшей концовки. Так идите за этой идеей, изменяйте текст! Скорее всего, эта концовка действительно лучше прежней. Вы должны доверять своему творческому началу, своей интуиции, но при этом признавать, что концовка может измениться по ходу написания сценария; это не значит, что вы должны начинать писать, не зная финала.

Подводя итог сказанному выше, могу назвать наиболее важное условие успешной концовки: конец должен следовать из начала. Кто-то или что-то инициирует действие, и то, как это действие разрешится, определяет сюжетную линию фильма.

«Даже самый длинный путь начинается с первого шага», – говорят китайцы. Во многих философских системах «начало» и «конец» взаимосвязаны; так, ян и инь представляются двумя полярными, противостоящими друг другу образованиями, связанными в единое целое. Если вы сумеете найти способ проиллюстрировать это обстоятельство в вашем сценарии, то это пойдет ему на пользу.

Здесь есть чему поучиться. Прочитайте столько сценариев, сколько сможете осилить. Есть несколько веб-сайтов, с которых можно загружать киносценарии. В конце концов, можно забить в «поисковике» слово «киносценарии» и просмотреть выпадающие ссылки. Вы также должны посмотреть и проанализировать столько фильмов, сколько сможете; нужно смотреть не менее двух фильмов в неделю в кинотеатрах, на *DVD* и прочих носителях информации – сейчас фильмы доступны всем. Смотрите любые фильмы: хорошие, плохие, зарубежные,

старые, новые... Каждый фильм, который вы увидите, станет для вас уроком; каждый просмотр запускает процесс углубленного знакомства с тем, что такое киносценарий. Каждый увиденный фильм следует рассматривать в качестве рабочего материала: обсудите его с друзьями и близкими; подумайте, можете ли вы описать его структуру; посмотрите, соответствует ли он описанной модели.

Итак, как лучше всего начать ваш киносценарий?

ЗНАТЬ ЕГО ФИНАЛ!

Как утверждает Кэт Стивенс (Юсуф Ислам) в своей песне «*Sitting*»:

*Жизнь – это лабиринт из дверей,
И все открываются с твоей стороны.
Упорно толкай их, друг, толкай изо всех сил!
Может, вернешься туда, откуда вышел...*

Концовка и начало – это две стороны одной медали. Определитесь с концовкой вашего киносценария и только потом принимайтесь за начало. Основные вопросы, на которые вы должны ответить, таковы. Привело ли начало в движение ваш сюжет? Удалось ли вам создать главного героя? Имеется ли драматургический замысел? Обрисована ли ситуация? Возникла ли проблема, которую ваш герой должен преодолевать? Вообще вписывается ли в выбранный вариант концовки и начала ваш герой?

7. Становление сюжета

Слушай, ты, тупой сукин сын! Есть неписанный закон: чтобы убить кого-то – да кого угодно! – ты должен быть богат, и тогда тебе все сойдет с рук. Думаешь, ты из такого теста, думаешь, тебе это удастся?

«Китайский квартал» Роберт Таун (в фильм не вошло)



Третий закон Ньютона гласит: «Для каждого действия существует равное и противоположно направленное противодействие». По существу, этот закон утверждает, что все в мире взаимосвязано. Мы связаны друг с другом, с Землей, со всеми живыми существами, со вселенной. «На все господня воля. Даже в жизни и смерти воробья» – так сформулировал этот закон Шекспир (У. Шекспир. Гамлет, принц датский. Акт V, сцена 2. /Пер. Б. Л. Пастернака. – Прим. пер.).

В киносценарии тоже все взаимосвязано. Вспомним, что в одном из определений понятия «структура» говорится о причинно-следственных отношениях между частями и целым. Если вы изменяете сцену или строчку в диалоге на с. 10, то это

повлияет на сцену или строчку диалога на с. 80. Измените несколько элементов в конце сценария, и у вас появится необходимость добавить или удалить несколько элементов в его начале. Киносценарий – это единое целое, которое существует в прямой связи со своими частями. Таким образом, необходимо представлять себе сюжет с самого его начала, с первой страницы, с первого слова. Как уже упоминалось, у вас есть только около десяти страниц или даже меньше, чтобы увлечь читателя, так что экспозицию сценария (ввод в действие, короткий рассказ о событиях, предшествующих возникновению конфликта) нужно строить сразу.

Читатель должен сразу же, с первых слов на странице понять, что происходит. Строить сюжет, постепенно объясняя те или иные вещи с помощью диалога, значит замедлять действие и препятствовать развитию сюжетной линии. Помните, что сценарий – это рассказ с картинками, так что очень важно с самого начала поддержать его образами. Читатель должен узнать, каков главный герой, в чем состоит драматургический замысел, о чем пойдет рассказ, он должен понимать драматургическую ситуацию, то есть обстоятельства, на фоне которых развиваются события.

Все эти элементы должны быть введены в действие на первых десяти страницах – вне зависимости от того, открывается ваш сценарий последовательностью действий, как в фильмах «Индиана Джонс: В поисках утраченного ковчега», «Матрица», «Властелин колец: Братство кольца», или последовательностью драматических сцен, как в лентах «Побег из Шоушенка», «Пианист» и «Таинственная река» (автор сценария Брайан Хелгеланд). Читатель должен знать, о чем ваша история и о ком она. Я говорю своим студентам, что они должны подходить к первым десяти страницам сценария как к единому целому, как к блоку драматического действия. Этот блок должен быть разработан и выполнен с максимальной эффективностью, с бережным отношением к драматургии, поскольку именно он определяет все, что далее последует.

Я думал об этом, приступая к данной главе. При написании первого варианта книги я использовал фильм «Китайский

квартал» для иллюстрации того, как лучше построить сценарий и связать историю с персонажем и ситуацией. Конечно, я просматривал с этой целью и другие фильмы, но неизменно возвращался к «Китайскому кварталу». Мне кажется, первые десять страниц этого фильма и сейчас могут служить отличным примером построения экспозиции сюжета.

Ныне сценарий «Китайского квартала» считается одним из классических американских киносценариев; задуманный в 1970-х годах, он был написан и реализован в период подлинного возрождения американской кинодраматургии. Не то чтобы фильм композиционно построен лучше, чем «Крестный отец», «Апокалипсис сегодня», «Вся президентская рать», «Близкие контакты третьей степени», «Пять легких пьес» (автор сценария Кэрол Истман, она же Эдриан Джойс), «Энни Холл», «Джулия», «Возвращение домой» или такие более поздние фильмы, как «Бешеный бык» (авторы сценария Пол Шредер и Мардик Мартин), «Офицер и джентльмен» (автор сценария Дуглас Дэй Стюарт), «Танцы с волками», «Тельма и Луиза», «Форрест Гамп» (автор сценария Эрик Рот), «Криминальное чтиво» (режиссер Квентин Тарантино), «Подозрительные лица» (автор сценария Крис Маккуорри) и многие другие ленты, – все эти фильмы дают яркие примеры отличных экспозиций сценариев. Но, пересмотрев эти и многие другие фильмы, я пришел к выводу, что «Китайский квартал» по-прежнему остается с точки зрения материала для изучения самым полезным.

Почему? Потому что «Китайский квартал» – пример хорошей работы во всем: сюжет, персонажи, историческая перспектива, зрительная динамика и, прежде всего, все те основные компоненты, которые характеризуют ремесло написания киносценария. Фильм представляет собой мистический триллер в стиле и традициях Раймонда Чандлера. Автор сценария Роберт Таун использовал скандал вокруг земель в долине Оуэнс, произошедший в начале 1900-х годов, как драматический фон к рассказу, но перенес действие с рубежа веков в Лос-Анджелес 1937 года. Этим Таун добился в кино такого же революционного сдвига, какой осуществили в XV–XVI веках фламандские живописцы, когда начали писать портреты своих бельгийских

покровителей на фоне итальянских пейзажей; этот прием изменил ход истории искусств.

Я много раз рассказывал о моем опыте работы с «Китайским кварталом», но не могу не вспомнить о том, как я первый раз смотрел этот фильм на техническом прогоне в студии *Paramount*. Я в то время работал в *Cinemobile Systems*, а на площадку *Paramount* меня загнал морозящий дождь. Был ранний вечер. Я шел по вечерней сырости туда, куда мне совсем не хотелось идти. Заканчивался невероятно насыщенный и напряженный день. Я прочитал свою обычную кипу сценариев, провел обычное число встреч, а также поговорил с одним из авторов за долгим поздним обедом, во время которого перебрал вина. В горле першило, я чувствовал, что заболеваю. Шел и думал о том, как здорово бы было сейчас полежать в горячей ванне, выпить чашечку чая и уползти в постель.

Начался фильм. По мере того как разворачивался сюжет, мой критический ум начал потихоньку включаться в работу, и я вступил с собой в короткий диалог, посвященный этой ленте. Начала формулироваться главная мысль: фильм – плоский, а персонажи – скучные и одномерные. Но прежде чем мне удалось до конца оформить эту мысль, я задремал. Не знаю, какую часть фильма я пропустил... Это был один из тех вечеров, когда мое тело находилось в просмотровом зале, а сам я в нем отсутствовал...

Наконец я услышал последнюю реплику в фильме: «Забудь об этом, Джейк... Это китайский квартал». Это было именно то, что мне хотелось сделать. Вернувшись домой, я тут же напрочь забыл об этой ленте.

Так состоялось мое знакомство с «Китайским кварталом».

Через некоторое время мне довелось брать интервью у Роберта Тауна, и в ходе нашей беседы я спросил, как он создавал своих персонажей. Особенно меня интересовало, как он придумал Джейка Гиттеса, которого сыграл Джек Николсон. Таун ответил, что первый вопрос, который он часто задает себе при создании персонажа, звучит так: «Чего этот герой боится?» Иными словами, в чем его потаенный страх? По словам Тауна, Гиттес, частный детектив, который специализируется на

расследованиях щекотливых дел, должен отстаивать свою репутацию, поэтому он всегда хочет «хорошо выглядеть». Он делает все, чтобы произвести благоприятное впечатление: одевается с иголочки, каждый день до блеска начищает туфли и... разработал собственный этический кодекс. Невысказанный, глубоко укоренившийся в душе Гиттеса страх состоит в боязни, что его перестанут воспринимать всерьез, что он будет выглядеть глупо...

Роберт Таун произвел на меня сильное впечатление не только тем, *что* он рассказал, но и тем, *как* он это сделал. Открытость, пронизательность, красноречие, привлекательность и очень грамотная речь – я всегда восхищаюсь этими качествами. Я был так впечатлен, что захотел еще раз посмотреть «Китайский квартал» в надежде, что смогу уловить нюансы характера персонажа и особенности сюжета, о которых говорил Таун и которые я пропустил во время первого просмотра фильма.

И вот однажды вечером, после работы, я пошел смотреть фильм снова. На этот раз, когда в конце Эвелин Малрэй, невинную жертву, убивают в китайском квартале, я почувствовал, что действительно *увидел* фильм. На этот раз уже знакомая мне финальная реплика («Забудь об этом, Джейк... Это китайский квартал») меня тронула, взволновала и воодушевила. Фильм не оставлял меня несколько дней, отдельные его сцены снова и снова всплывали в памяти.

Так мой опыт знакомства с «Китайским кварталом» в буквальном смысле слова превратился в путешествие, полное открытий... На фоне частных и политических скандалов и убийств мы следуем за Джейком Гиттесом, пока он шаг за шагом разгадывает свою головоломку. Мы узнаем о происходящем одновременно с Гиттесом; зрители и герой – единое целое, они вместе объединяют, казалось бы, совершенно не связанные друг с другом обрывки информации и по кусочкам собирают гигантский пазл.

С первых кадров – серии фотографий, на которых мужчина и женщина занимаются сексом в парке, – мы понимаем, что это будет история, рассказанная в картинках. За этими

фотографиями мы слышим рев и стоны Кёрли, мужа заснятой в парке женщины, которого играет Бёрт Янг. О чем это говорит? О том, чем Джейк Гиттес, главный герой, зарабатывает себе на жизнь. Он – частный детектив, специализирующийся на разводах, расследовании неверности супругов и вообще «копаний в чужом грязном белье», по выражению одного из персонажей. Это его профессия.

Иными словами, личность Джейка определяется тем, что он делает, его действиями. Таун вводит нас в сюжет с первой сцены. Когда подставная миссис Малрэй (Дайана Ладд) нанимает Джейка, чтобы выяснить, с кем имеет дело ее муж, он начинает наблюдение за Холлисом Малрэем. По ходу действия зрители узнают то же, что и Гиттес.

Гиттес следует за Малрэем к пересохшему руслу реки у Лос-Анджелеса, а затем к океану. Его долгие наблюдения вознаграждены: он становится свидетелем сброса воды в океан. Несколько часов спустя, когда Гиттес возвращается к своей машине, он видит на ее лобовом стекле листовки со словами «Наш город умирает от жажды!» и «Спасите наш город».

Тема воды органически, красной нитью проходит через всю историю. Когда я начал отслеживать, когда же к действию была «подключена» вода, я почувствовал себя, словно Гиттес в тот момент, когда Ной Кросс (Джон Хьюстон) говорит ему: «Вы можете думать, что вы знаете, с чем имеете дело, но, поверьте мне, это не так».

Когда Гиттес в конце первого акта находит «девушку» и закрывает дело, он вдруг видит сделанные им фотографии на первой странице газеты. (Если вы внимательно присмотритесь ко второму плану этой сцены, то увидите автомобиль, перегревшийся от нехватки воды.) Кричащие заголовки сообщают: «Скандал!» Джейк возвращается к себе в кабинет и обнаруживает, что там его ждет женщина, которую играет Фэй Данауэй. Она утверждает, что они до этого не встречались, и заявляет, что никогда бы не наняла его, чтобы выяснить, с кем имеет дело ее муж. «Видите ли, я миссис Эвелин Малрэй», – говорит она. Да, это настоящая миссис Малрэй...

Это ключевой момент фильма. Это «ключ», который открывает историю. Если персонаж Фэй Данауэй является реальной миссис Малрэй, то кто тогда героиня Дайаны Лэдд, которая наняла Гиттеса, утверждая, что она – миссис Малрэй? Кто нанял фальшивую миссис Малрэй и зачем? Вот вопросы, которые толкают Гиттеса на действие. Вот реальное начало истории.

Итак, связь между этими, казалось бы, независимыми и информационно не связанными сценами запускает действие. Каждая сцена, каждый фрагмент информации, даже если он кажется совсем незначительным, открывают нам что-то новое и в конце концов приводят к появлению реальной Эвелин Малрэй. В целом это драматургическое действие служит для того, чтобы понять три вещи: кто главный герой, о чем эта история и какова драматургическая ситуация, то есть обстоятельства, в которых происходит действие: «Лос-Анджелес умирает от жажды». Как мы уже говорили, первые десять страниц определяют киносценарий в целом. Ниже я привожу первые десять страниц сценария «Китайского квартала» в том виде, в каком они первоначально фигурировали в рукописи. Внимательно прочитайте их. Обратите внимание на то, как Таун вводит главного героя, как он определяет драматургический замысел и создает драматургическую ситуацию (все вопросы о форме сценария будут обсуждаться в главе 10; сценарий здесь оформлен в соответствии с требованиями к нему. Интервалы между строчками значимы. – *Прим, пер.*)

Киносценарий, с. 1
КИТАЙСКИЙ КВАРТАЛ
Роберт Таун

НАЧАЛО

ВО ВЕСЬ ЭКРАН

Фотография. Фото зернистое, но по нему можно безошибочно определить: изображены мужчина и женщина, которые занимаются любовью. Фотография дрожит. ЗВУК – человек стонет от горя. Фотография

падает, ПОКАЗЫВАЯ еще одну, более рискованную сцену. Потом еще и еще. Снова звучат стоны.

ГОЛОС КЁРЛИ (крик)

– О, нет!

ПАВИЛЬОН. ОФИС ГИТТЕСА

КЁРЛИ бросает фотографии на стол Гиттеса. Он нависает над ним; его рабочая одежда пропитана потом, ему трудно дышать. На идеально чистый стол Гиттеса падает капля пота.

Гиттес это замечает. Над его головой крутится вентилятор. Гиттес смотрит на него. Несмотря на жару, он в белом полотняном костюме выглядит свежо и элегантно. Не отрывая глаз от Кёрли, Гиттес закуривает сигарету с помощью лежащей на столе зажигалки с "ноготком".

Кёрли снова мучительно всхлипывает, поворачивается и бьет кулаком об стену, попутно опрокидывая ногой мусорную корзину. Он опять начинает рыдать, скользит вдоль стены, на которой его кулак оставил заметный след. От удара перекашиваются несколько висящих на стене фотографий кинозвезд с их автографами.

Кёрли сползает по жалюзи и опускается на колени. Он рыдает от боли, которая столь сильна, что заставляет его впиваться зубами в жалюзи.

Гиттес по-прежнему сидит в кресле.

ГИТТЕС

– Ладно, Кёрли. Хватит уже. Не надо пожирать мои жалюзи. Я только в среду их поставил.

Кёрли реагирует медленно. Встает на ноги, плачет. Гиттес заглядывает в шкаф, достает бокал и быстро

выбирает бутылку дешевого бурбона из нескольких бутылок более дорогого виски.

Он щедро наполняет бокал и толкает его через стол к Кёрли.

ГИТТЕС

– Загрузи-ка в люк.

Кёрли молча смотрит на бокал, потом поднимает его и выпивает. Он падает в кресло напротив Гиттеса и начинает тихо скулить.

КЁРЛИ (выпив, он немного расслабился)

– Какая же она дрянь!

ГИТТЕС

– Что я могу сказать, дружище? Вы правы. Когда вы правы – вы правы. А вы правы.

КЁРЛИ

– Не надо об этом думать.

Гиттес оставляет бутылку рядом с Кёрли.

ГИТТЕС

– Вы совершенно правы, другого она не заслуживает.

КЁРЛИ (наливая себе)

– Знаете, вы хороший человек, мистер Гиттес. Я знаю, что это ваша работа, но вы – хороший человек.

ГИТТЕС (откидывается назад, он чуть перевел дух)

– Спасибо, Кёрли. Зови меня Джейк.

КЁРЛИ

– Спасибо. Знаешь что, Джейк?

ГИТТЕС

– Что, Кёрли?

КЁРЛИ

– Слушай, я ее убью!

ПАВИЛЬОН. ОФИС ДАФФИ И УОЛША, куда менее роскошный, чем у Гиттеса. Ухоженная темноволосая женщина, сидящая между двумя столами, нервно тербит вуаль своей шляпки-таблетки.

ЖЕНЩИНА

– Я надеялась, что мистер Гиттес увидится со мной лично...

УОЛШ (с интонацией, напоминающей ту, с которой обращаются к родственнику умершего)

– Если вы позволите довести до конца нашу предварительную беседу, то он сможет это сделать.

Из офиса Гиттеса доносится еще один ЗВУК – как будто собирают осколки стекол. Женщина еще больше раздражается.

ПАВИЛЬОН. ОФИС – ГИТТЕС И КЁРЛИ

Гиттес и Кёрли стоят у стола. Гиттес с презрением смотрит на тяжело дышащего гиганта, который нависает над ним. Он вынимает носовой платок и вытирает капли пота со стола.

КЁРЛИ (плачет)

– Они же не убьют меня за это?

ГИТТЕС

– Почему бы нет?

КЁРЛИ

– Но не за жену же. Есть неписанный закон...

Гиттес ударяет по куче фотографий, лежащих на столе, и кричит.

ГИТТЕС (продолжает)

– Слушай, ты, сукин сын, вот какой есть неписанный закон. Чтобы убить кого-нибудь – да кого угодно! – ты должен быть богат, и тогда тебе все сойдет с рук. А ты что, из такого теста? Ты из этих?

Кёрли чуть поеживается.

КЁРЛИ

– Да нет...

ГИТТЕС

– Нет, ты побоишься за свою задницу. Ты ведь даже мне заплатить не можешь!

Эти слова, кажется, расстраивают Кёрли еще больше.

КЁРЛИ

– Я заплачу остальное после следующего выхода в море. Мы взяли только шестьдесят тонн полосатика у Сан-Бенедикта и попали в шторм. А за полосатика платят меньше, чем за тунца или альбакора...

ГИТТЕС (выпускает его из офиса)

– Забудь, Кёрли, я только хотел открыть тебе глаза...

ПАВИЛЬОН – ПРИЕМНАЯ

Гиттес проходит мимо СОФИ, которая демонстративно отводит взгляд. Он открывает дверь, на матовом стекле которой можно прочесть: «ДЖ. ДЖ. ГИТТЕС и партнеры – КОНФИДЕНЦИАЛЬНЫЕ РАССЛЕДОВАНИЯ».

ГИТТЕС

– Я не хочу отнимать у тебя последние деньги...

Он приобнимает Кёрли и вспыхивает ослепительной улыбкой.

ГИТТЕС (продолжает)

– Ты за кого меня принимаешь? А?

КЁРЛИ

– Спасибо, мистер Гиттес.

ГИТТЕС

– Называй меня просто Джейк! Поезжай домой. И осторожнее за рулем!

Гиттес закрывает дверь, и улыбка исчезает с его лица.

Киносценарий, с. 5

Он качает головой и начинает что-то бурчать себе под нос.

СОФИ

– Миссис Малрэй ждет вас с мистером Уолшем и мистером Даффи.

Гиттес кивает и входит в дверь.

ПАВИЛЬОН. ОФИС ДАФФИ И УОЛША

При появлении Гиттеса Уолш встает.

УОЛШ

– Миссис Малрэй, разрешите представить вам мистера Гиттеса.

Гиттес подходит к женщине и опять вспыхивает теплой доброй улыбкой.

ГИТТЕС

– Здравствуйте, миссис Малрэй!

МИССИС МАЛРЭЙ

– Мистер Гиттес...

ГИТТЕС

– Итак, миссис Малрэй, в чем же ваша проблема?

У женщины перехватывает дыхание. Откровенность дается ей нелегко.

МИССИС МАЛРЭЙ

– Мой муж... Кажется, он встречается с другой.

Гиттес выглядит слегка удивленным. Он обращается за подтверждением к двум своим партнерам.

ГИТТЕС (серьезно)

– Нет, в самом деле?

МИССИС МАЛРЭЙ

– Боюсь, что так.

ГИТТЕС

– Сожалею.

Гиттес подтягивает стул и садится рядом с миссис Малрэй – между Даффи и Уолшем. Даффи громко жует жевательную резинку.

Киносценарий, с. 6

Гиттес посылает ему раздраженный взгляд. Даффи перестает жевать.

МИССИС МАЛРЭЙ

– Мистер Гиттес... Пожалуйста, не могли бы мы обсудить это наедине?

ГИТТЕС

– Боюсь, что нет, миссис Малрэй. Это мои сотрудники, и они в каком-то отношении будут помогать мне с этим делом. Я не могу заниматься всем самостоятельно.

МИССИС МАЛРЭЙ

– Конечно, нет.

ГИТТЕС

– Так... Почему вы считаете, что ваш муж с кем-то... встречается?

Миссис Малрэй колеблется. Очевидно, этот вопрос заставляет ее нервничать.

МИССИС МАЛРЭЙ

– Жены такое чувствуют...

Гиттес вздыхает.

ГИТТЕС

– Миссис Малрэй, вы любите своего мужа?

МИССИС МАЛРЭЙ (изумленно)

– Да, конечно.

ГИТТЕС (убедительно)

– Тогда идите домой и забудьте обо всем.

МИССИС МАЛРЭЙ

– Но я...

ГИТТЕС (пристально смотрит на нее)

– Я уверен, что он тоже любит вас. Знаете выражение «Не будите спящую собаку»? Вам будет лучше об этом не знать...

Киносценарий, с. 7

МИССИС МАЛРЭЙ (с определенной тревогой)

– Но я должна знать!

Она действительно встревожена. Гиттес оборачивается к своим партнерам.

ГИТТЕС

– Ну хорошо. Как зовут вашего мужа?

МИССИС МАЛРЭЙ

– Холлис. Холлис Малрэй.

ГИТТЕС (с явным удивлением)

– Из Департамента водных ресурсов и энергетики?

Миссис Малрэй кивает – почти застенчиво. Теперь Гиттес как бы случайно, но более тщательно разглядывает, как одета миссис Малрэй, ее платье, сумочку, туфли и т. д.

МИССИС МАЛРЭЙ

– Он главный инженер.

ДАФФИ (слегка нетерпеливо)

– Главный инженер?

Взгляд Гиттеса говорит Даффи, что здесь не вопрос. Миссис Малрэй кивает.

ГИТТЕС (конфиденциально)

– Миссис Малрэй, расследование такого типа может сильно ударить по вашему кошельку. И нам понадобится время...

МИССИС МАЛРЭЙ

– Деньги не имеют для меня значения, мистер Гиттес.

Гиттес вздыхает.

ГИТТЕС

– Ну хорошо. Посмотрим, что мы сможем сделать.

НАТУРА – ЗДАНИЕ МЭРИИ с самого утра залито солнцем.

Киносценарий, с. 8

Пьяный сморкается в фонтан, расположенный у основания лестницы.

Безукоризненно одетый Гиттес обходит пьяного и поднимается по лестнице.

ПАВИЛЬОН. ПАЛАТА СОВЕТНИКОВ

Выступает бывший мэр СЭМ БАГБИ. За его спиной – огромная карта с надписью жирным шрифтом: «ПРОЕКТ АЛЬТО ВАЛЬЕХО: ПЛОТИНА И ВОДОХРАНИЛИЩЕ». Пока выступает Багби, некоторые из советников читают газеты – колонки юмора и светскую хронику.

БАГБИ

– Господа, сегодня вы можете выйти за эту дверь, повернуть направо, сесть на трамвай, и уже через 25 минут вы упретесь в Тихий океан. Вы можете плавать в нем, рыбачить, но не можете из него пить, и вы не можете поливать его водой свои лужайки и орошать ей свои плантации апельсинов. Напоминаю, что мы живем не только в двух шагах от океана, но еще и на границе с пустыней. Лос-Анджелес – город, построенный в пустыне. Под этим зданием, под нашими улицами находится пустыня. Без воды песок поднимется и погребет нас заживо, как будто тут никого и не было.

(Пауза перед очевидным выводом)

КРУПНЫЙ ПЛАН – ГИТТЕС скучает, сидя среди фермеров в грязной одежде. Отвернувшись от одного из них, он зевает.

БАГБИ (за кадром, продолжает)

– Но проект «Альто Вальехо» может спасти нас. И я полагаю, что восемь с половиной миллионов долларов – хорошая цена за то, чтобы сдерживать пустыню под улицами и не позволить ей поглотить город.

Киносценарий, с. 9

АУДИТОРИЯ. ПАЛАТА СОВЕТНИКОВ

Пестрая смесь из фермеров, предпринимателей и городских служащих, которые с большим интересом слушают выступающего. Несколько фермеров аплодирует. Кто-то на них шикает.

СОВЕТНИКИ шепотом совещаются.

СОВЕТНИК (благодарит Багби)

– Мэр Багби, давайте послушаем департаменты. Думаю, в первую очередь должен выступить глава Департамента водных ресурсов и энергетики. Пожалуйста, мистер Малрэй.

РЕАКЦИЯ – ГИТТЕС с интересом разглядывает человека в форме автогонщика.

МАЛРЭЙ подходит к огромной карте с прикрепленными к ней дополнительными листами. Это подтянутый человек лет шестидесяти, который носит очки и удивительно легко двигается. Он поворачивается к невысокому молодому человеку и кивает ему. Человек переворачивает один из листов карты.

МАЛРЭЙ

– На случай, если вы это забыли, господа, напоминаю: более пятисот человек погибли при прорыве дамбы Ван-дер-Лип. А образцы, взятые при бурении, показывают, что под скальным основанием находятся сланцевые глины, которые похожи на проницаемые породы на месте катастрофы Ван-дер-Лип. Они не смогут противостоять высокому давлению (обращается к новому листу карты). Теперь вы предлагаете построить еще одну сдерживающую дамбу с наклоном два с половиной к одному, высотой сто двенадцать футов и водохранилищем площадью двенадцать тысяч акров. Так вот, она не выстоит! Я не

буду ее строить. Все очень просто – я не делаю одну ошибку дважды. Благодарю вас, господи.

Киносценарий, с. 10

Малрэй оставляет перевернутые листы карты и садится на место. Внезапно с задних рядов раздаются крики, а фермер с красным, обветренным лицом загоняет в зал нескольких тощих блеющих овец. Естественно, они вызывают переполох.

ПРЕЗИДЕНТ СОВЕТА (кричит фермеру)
– Черт возьми, вы понимаете, что вы наделали?

(Блеющие овцы движутся по проходу к членам совета)

– Уберите отсюда этих чертовых овец!

ФЕРМЕР (отвечает)
– А куда я их дену?! Не можете сразу ответить? Это!

Приставы наконец начинают реагировать на проклятия, изрыгаемые членами Совета, и пытаются захватить овец и фермеров, особенно одного из них, который как будто собирается броситься на Малрэя.

ФЕРМЕР (поверх голов, Малрэю)
– Вы! Вы украли воду из долины, разрушили пастбища, уморили голодом мой скот. Кто вам платит за это?! Вот что я хочу знать, мистер Малрэй!
<...>

На этом сцена заканчивается, и мы переносимся к руслу реки Лос-Анджелес, где Гиттес наблюдает за Малрэем в бинокль.

Давайте рассмотрим эти первые десять страниц, которые создают завязку истории. Главный герой, Джейк Гиттес, представлен нам в своем кабинете, где показывает Кёрли фотографии, подтверждающие неверность его жены.

Что мы узнаем о Гиттесе? На первой странице, например, указано, что он «несмотря на жару, в белом полотняном костюме выглядит свежо и элегантно». Он чистоплюй, который вытирает носовым платком капли пота, упавшие на его стол. Когда через несколько страниц он поднимается вверх по лестнице мэрии, то он опять безукоризненно одет. Эти *визуальные* описания передают черты его облика, но не черты личности. Обратите внимание, что *внешность* Гиттеса вообще не описана: мы не знаем, как он выглядит: высокий, худой, толстый, низкорослый или какой-нибудь еще. Кажется, Гиттес – неплохой парень: «Я не хочу отнимать у тебя последние деньги, – говорит он. – Ты за кого меня принимаешь?» Но, с другой стороны, он наливает Кёрли дешевого бурбона, выбранного «из нескольких бутылок более дорогого виски». Иными словами, он человек заурядный, но при этом не лишен определенного очарования и изысканности. Он из тех, кто носит рубашки с монограммами, шелковые носовые платки и начищенные до блеска туфли, а в парикмахерскую ходит минимум раз в неделю.

На с. 4 Таун в образах и ремарках раскрывает драматургическую ситуацию: на матовом стекле кабинета можно прочитать: «ДЖ. ДЖ. ГИТТЕС и партнеры – КОНФИДЕНЦИАЛЬНЫЕ РАССЛЕДОВАНИЯ». Иными словами, Гиттес – частный детектив, который специализируется на разводах или «копании в чужом грязном белье». Позже мы узнаем, что он сам – бывший полицейский, который оставил службу; когда Эскобар рассказывает ему, что дослужился до лейтенанта, Гиттес испытывает некоторую зависть.

Драматургический замысел выявляется на с. 5, когда фальшивая миссис Малрэй сообщает Джейку Гиттесу: «Мой муж... Кажется, он встречается с другой». За этим высказыванием следует все остальное: экс-полицейский Гиттес обращает пристальное внимание на то, как одета «миссис

Малрэй»: на платье, сумочку, туфли и т. д. Это его работа, и он делает ее очень хорошо.

Когда Гиттес выслеживает и фотографирует Малрэя, который якобы закрутил небольшой роман, детектив считает, что это дело закрыто. Но на следующий день он с удивлением обнаруживает сделанные им фотографии на первой странице газеты под заголовками, свидетельствующими о том, что главу Департамента водо- и энергоснабжения «застукали» в любовном гнездышке. Гиттес не знает, как его фотографии попали в газету. Но еще больше он удивлен тем, что, когда возвращается к себе в кабинет, там его ожидает реальная миссис Малрэй. Это ключевое событие и сюжетный поворот в конце первого акта.

– Вы знаете меня? – спрашивает она.

– Нет, – отвечает Гиттес. – Думаю, я бы вас запомнил.

– И так как вы согласились со мной, что мы никогда прежде не встречались, вы должны также согласиться, что я никогда не нанимала вас шпионить за моим мужем, – говорит она.

Когда женщина уходит, ее адвокат вручает Гиттесу исковое заявление, которое может привести к отзыву лицензии, скомпрометировать его и подорвать репутацию.

Гиттес не понимает, что происходит. Если эта женщина – реальная миссис Малрэй, то кто была та, которая наняла его, и зачем она это сделала? Еще более важно понять, кто нанял ту женщину, которая наняла его? Гиттес понимает только, что «похоже, кто-то заработал много неприятностей», раз он давит на детектива. «Я хочу разобраться, кто это делает и почему, – говорит Гиттес. – И не собираюсь, так сказать, попадаться со спущенными штанами». В этом состоит драматургическое предназначение Гиттеса, которое ведет его через весь сценарий до тех пор, пока он не находит разгадку.

Итак, драматургический замысел («Мой муж... Кажется, он встречается с другой») задает направление сюжета, а направление, напомню, это линия развития.

В интервью, которое я взял у Роберта Тауна, он сказал, что подошел к «Китайскому кварталу» с той точки зрения, что «за некоторые преступления наказывают потому, что это можно сделать. Если вы кого-нибудь убили, ограбили или изнасиловали,

то вас поймают и посадят в тюрьму. А люди, совершившие преступление против общества, не только избегают наказания, но и получают вознаграждения, их именами называют улицы, в мэрии вешают мемориальные таблички с этими именами. И это – главное в данной истории».

«Знаешь что, Джейк? – говорит Кёрли Гиттесу на второй странице сценария. – Слушай, я ее убью», – продолжает он, имея в виду свою жену.

А Гиттес отвечает ему пророческими строками, которые иллюстрируют точку зрения сценариста: «Чтобы убить кого-то – да кого угодно! – ты должен быть богат, и тогда тебе все сойдет с рук. Думаешь, ты из такого теста, думаешь, тебе это удастся?»

Кёрли, конечно, не может сойти с рук убийство, но вот Ной Кросс, отец Эвелин Малрэй, бывший главой Департамента водо- и энергоснабжения до прихода Холлиса Малрэя, может избежать наказания. В конце фильма мы видим, как Ной Кросс после убийства Эвелин Малрэй уводит в ночь свою дочь/ внучку. Это подтверждает точку зрения Тауна: «Чтобы убить кого-то – да кого угодно! – ты должен быть богат, и тогда тебе все сойдет с рук».

Этот анализ подводит нас к главному преступлению, о котором рассказано в фильме «Китайский квартал»: созданию схемы воровства воды, известной как «похищение долины Оуэнс». Этот политический скандал составляет фон, на котором разворачивается действие фильма.

В 1900-е годы Лос-Анджелес, «город, построенный на пустыне», как напоминает нам бывший мэр Багби, рос и расширялся так быстро, что буквально убегал от воды. Чтобы выжить, город должен был найти другой источник воды. Лос-Анджелес находится совсем рядом с Тихим океаном. «Вы можете плавать в нем, рыбачить, но вы не можете из него пить, и вы не можете поливать его водой свои лужайки и орошать ей свои плантации апельсинов», – аргументирует свою точку зрения Багби.

Ближайшая к Лос-Анджелесу вода имеется в реке Оуэнс, которая течет по долине Оуэнс, зеленой и плодородной области, расположенной примерно в 250 милях к северо-востоку от Лос-Анджелеса. Группа бизнесменов, общественных деятелей и

политиков (некоторые называли бы их «проницательными людьми») заметила потребность города в воде и задумала реализовать некую преступную схему. Они приобретают права на пользование водными ресурсами до самой реки Оуэнс (при необходимости – силой), а затем скупают бесполезные земли в долине Сан-Фернандо, что примерно в 20 милях от Лос-Анджелеса. После этого они выпускают облигации займа для финансирования строительства акведука длиной 250 миль от долины Оуэнс через палящую пустыню и холмистые предгорья долины Сан-Фернандо. Провернув это дело, они продают теперь уже «плодородную» землю в долине Сан-Фернандо городу Лос-Анджелесу за огромную сумму – 300 миллионов долларов.

Таков был план. О нем знали федеральное правительство, газеты, местные политики. В нужное время власти должны были «повлиять» на население Лос-Анджелеса, чтобы получить возможность выпуска облигаций.

В 1906 году Лос-Анджелес оказался в эпицентре засухи. Дела шли все хуже и хуже. Людям запрещали мыть повозки, поливать газоны, контролировался даже слив в унитазах. Город высох; цветы умерли, лужайки порыжели; газеты пугали жителей заголовками «Лос-Анджелес умирает от жажды!» и «Спасите наш город!». А в это время, чтобы усилить зависимость изнывающего от жажды города от воды и заставить горожан разрешить выпуск облигаций, Департамент водных ресурсов и энергетики сбрасывал тысячи галлонов воды в океан.

Когда пришло время голосовать, выпуск облигаций был одобрен без всяких затруднений. Несколько лет ушло на то, чтобы построить акведук от долины Оуэнс до города. Когда строительство было закончено, Уильям Малхолланд, тогдашний глава Департамента водных ресурсов и энергетики, повернул воду к городу: «Вот она, – возвестил он. – Берите ее».

Лос-Анджелес процветал и расширялся быстро, как лесной пожар; долина Оуэнс окончательно засохла и умерла. Неудивительно, что этот скандал получил название «похищение долины Оуэнс»...

Роберт Таун взял за основу сценария этот скандал 1906 года и использовал его в качестве фона в фильме «Китайский

квартал». Он изменил время действия и перенес его с начала века в 1937 год, когда Лос-Анджелес принял вид классического города Южной Калифорнии со всеми его характерными элементами.

Скандалный водный проект, затеянный и осуществленный Ноем Кроссом (и носящий его имя), преступление, которое привело к гибели Холлиса Малрэй, пьяницы Леруа, Иды Сэшнс и, наконец, Эвелин Малрэй, – все эти события и происшествия, которые расследует Джейк Гиттес, тонко и с большим мастерством вплетены в разных местах в ткань сценария.

Ною Кроссу удастся скрыться с места преступления.

Все это было predetermined еще на с. 8, когда на заседании Палаты советников Гиттес и мы услышали утверждение Багби, что «сумма в восемь с половиной миллионов долларов – хорошая цена за то, чтобы сдерживать пустыню под улицами и не позволить ей поглотить город».

Холлис Малрэй, прототипом которого послужил Уильям Малхолланд, отвечает, что строить плотину небезопасно, доказательством чего служит катастрофа с предыдущей плотиной Ван-дер-Лип. «Я не буду ее строить, – говорит он. – Все очень просто – я не делаю одну ошибку дважды». Отказываясь строить плотину, Холлис Малрэй становится мишенью для убийцы; теперь он – препятствие, которое нужно устранить.

На с. 10 снова поднимается главный драматургический вопрос сценария: «Вы украли воду из долины, разрушили пастбища, уморили голодом мой скот, – кричит ворвавшийся на заседание Палаты фермер. – Кто вам платит за это?! Вот что я хочу знать, мистер Малрэй!»

Гиттес тоже хочет это знать.

Это и есть вопрос, который продвигает историю к развязке, и все это заложено в нее с самого начала, на первых десяти страницах, а действие развивается в соответствии с сюжетной линией до финала.

«Или вы доводите воду до Лос-Анджелес, или вы переносите Лос-Анджелес к воде», – говорит Гиттесу Ной Кросс.

Это основа всей истории, это то, что делает ее такой грандиозной.

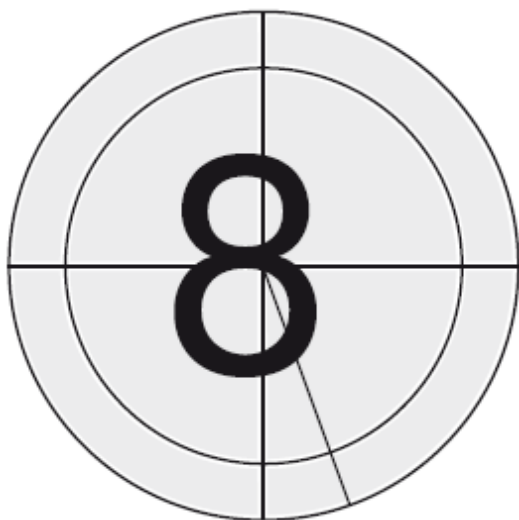
Все очень просто.

Посмотрите фильм «Китайский квартал». Посмотрите, как прописан фон, на котором разворачивается действие, как в него вплетается политический скандал. Подумайте, сможете ли вы сконструировать первые десять страниц вашего сценария так, чтобы сформулировать драматургический замысел и обрисовать драматургическую ситуацию – да еще самым «кинематографическим» образом.

8. Два события

Событие – конкретный случай, который происходит в связи с чем-то.

The New World Dictionary



Несколько лет назад у меня появилась возможность поработать с писателем Джо Эстерхазом в сложной правовой ситуации. Я был привлечен в качестве свидетеля-эксперта для изучения полного цикла работы этого выдающегося сценариста. Мне нужно было анализировать написанный им материал, а затем в краткой форме излагать «структурную сущность» его сценариев. Другими словами, выявлять то, что делало его материал уникальным, а самого автора – подлинным Джо Эстерхазом.

Это была сложная и увлекательная задача. Я не знал, что делать и с чего начать, поэтому решил «начать с начала»: читать его сценарии и отмечать в них места, определяющие стиль Эстерхаза.

По мере чтения и анализа его работ я выявил несколько факторов, которые, как мне показалось, делали его сценарии столь мощными – будь то экшн-триллеры, такие как «Основной

инстинкт», «Зазубренное лезвие», «Шлюха» и «Щепка», или такие современные драматические произведения, как «Музыкальная шкатулка», «Танец-вспышка» и даже не самый удачный фильм «Шоугёлз».

Во всех его работах я видел, что он имеет дело с реальными людьми, находящимися в реальных ситуациях. Его герои были интересными и жесткими, бравирующими своей храбростью, призванной замаскировать глубокое чувство неуверенности, а иногда и отсутствие самоуважения. А героиня Дженнифер Билз в фильме «Танец-вспышка» обладала творческим началом, дерзостью и уверенностью в себе, что подкупало читателя и зрителя. И еще, конечно, в фильме была музыка, мастерски положенная на историю о девушке, которая преодолела все проблемы – физические, ментальные и эмоциональные, – чтобы реализовать свои мечты. Сварщица на сталелитейном заводе днем и танцовщица на шесте ночью, привлекательная героиня понравилась огромной аудитории зрителей. Фильм имел бешеный успех.

Начав знакомиться со сценариями Джо Эстерхаза более детально, я заметил, что он сразу же выводит читателя и зрителя на сюжетную линию. В большинстве случаев он начинает свой рассказ последовательностью действий, которые погружают главного героя в сюжет.

В «Основном инстинкте» тон задают уже первые слова сценария: «Темно; неясная картина». Продолжение также следует в визуальных образах: «Мужчина и женщина занимаются любовью на латунной кровати. На стенах и потолке – зеркала. На прикроватной тумбочке – дорожки кокаина. Кассетный магнитофон играет композицию «Роллинг стоунз» *«Sympathy for the Devil»*. Далее идет описание эротической сцены: яростного секса в напряженном темпе с необыкновенным накалом страсти; по мере того как описание обретает ритм, слова становятся все короче и короче. «Он входит в нее... ее руки обвивают его... и сходятся на спине... глаза закрыты... она идет навстречу... скрип... он напрягается... откидывает голову назад... у него белая шея... она изгибается... ее бедра движутся... грудь вздымается...» А затем в разгар сексуального безумства «она

откидывается назад... назад... ее голова идет назад... она вытягивает руки... ее правая рука идет вниз... вдруг в ней заблестела сталь... у него белая шея... он противится, корчится, сопротивляется, бьется в конвульсиях», а нож для колки льда сверкает вверху и внизу, ходит «вверх... и вниз... вверх... и...».

Когда я впервые читал эту начальную сцену, она полностью приковала мое внимание, я был захвачен ей, жаждал продолжить чтение и заглатывал крючок. Меня увлекла и полностью захватила картина действия, описанного на первой странице.

Это прекрасный пример того, что я называю визуальным «захватом», когда уже первая сцена берет за горло и полностью овладевает вниманием. А что подходит для начала сценария лучше, чем страсть, яростный секс, ужасное убийство и визуальный хаос, положенный на музыку «Роллинг стоунз», которые смело задают стиль и тон всего действия? Что и говорить – это просто замечательное начало...

На следующее утро главный герой, Ник Каррэн (Майкл Дуглас), – жесткий, практичный, даже циничный полицейский, который для его относительно молодого возраста слишком много лет провел на службе, вместе со своим напарником обследует место преступления и узнает, что потенциальная подозреваемая Кэтрин (Шэрон Стоун) – умная и красивая женщина и успешный писатель. Пока он ее расспрашивает, она смело выплескивает на него свою сексуальность, и Ник немедленно оказывается в плену ее прелестей. Нам легко понять, почему он поражен, заинтересован ею и зачем она его искушает – чтобы подцепить на крючок. Действительно, спустя совсем короткое время она настолько вскружила ему голову, что он уже не может прислушиваться к голосу разума и предупреждениям своих коллег и с головой погружается в бурный роман. Это будет стоить ему работы, а может быть, и жизни.

Я начал понимать, что первая сцена секса/убийства – это событие, которое приводит историю в движение и сразу направляет главного героя по сюжетной линии. Фильм начинается со сцены убийства, чтобы привлечь наше внимание и показать нам причину, по которой Ник вызван расследовать это

преступление. Когда он покидает место преступления, мы следуем за ним и его напарником, чтобы узнать больше об этом человеке и выборе, который он делает. Так что первая сцена и история, которая разворачивается дальше, тесно связаны между собой.

Начальное событие – секс и убийство – и история полицейского, поддавшегося искушению, проливают свет на персонажа и действие. Помните, что говорил Генри Джеймс: «Что есть персонаж, как не определение события? И что есть событие, как не выявление персонажа?» Вы не сможете раскрыть персонаж с драматической (или комедийной) точки зрения, если не заставите его реагировать на конкретное событие. В конце концов, природа драмы состоит в том, чтобы показать существование всеобщей связи между людьми, независимо от расы, цвета кожи, пола или культурных различий.

В фильме убийство прямо ведет к тому, что Ник теряет голову от Кэтрин. И сексуальное влечение только усиливается, когда полиция допрашивает Кэтрин как главного подозреваемого. Иными словами, существует связь между этими двумя событиями. Начальное событие (в данном случае секс и убийство) называется провоцирующим, поскольку приводит историю в движение. Первое визуальное представление ключевого события показывает нам, о чем будет эта история, и вводит главного героя в сюжетную линию. Помните определение события? Это «конкретный случай, который происходит в связи с чем-то еще».

Я открыл для себя существование данной связи, и это стало для меня почти откровением. Использовать начальную последовательность событий для того, чтобы ввести главного героя в сюжетную линию, – это ведь чисто кинематографическая находка. С этого момента и до конца сценария сюжет зафиксирован, персонажи и замысел определены, известны сюжетная линия и направление, в котором будет развиваться действие, – и все это из-за взаимосвязи, которая существует между двумя событиями. Осознание этого факта дало мне еще один инструмент для совершенствования в ремесле написания киносценариев.

Я вернулся к сценариям Эстерхаза и снова начал их изучать, сосредоточив внимание на том, как он написал и структурировал начальные сцены или последовательности сцен. И скоро я понял, что в большинстве случаев именно первая сцена, провоцирующее событие, служит у него кинематографическим приемом, с помощью которого он строит сценарий, – с первой страницы, с первого слова.

Я начал понимать, что авторы некоторых разновидностей фильмов (боевиков, экшн-триллеров, мистических, приключенческих, научно-фантастических фильмов и даже драм) строят свои истории так, что начальное, провоцирующее, событие выполняет в них две функции. Во-первых, оно сразу захватывает, «цепляет» аудиторию – пересмотрите начальные сцены или последовательности сцен в фильмах «Матрица», «Челюсти», «Холодная гора», «Мосты округа Мэдисон», «Красота по-американски», «Криминальное чтиво», «Властелин колец: Братство кольца», «Академия Рашмор», «Семейка Тененбаум» и др., и вы увидите, что каждая такая сцена или последовательность сцен приводит в движение всю историю.

Так, в «Матрице» отряд полицейских противостоит Тринити, и, когда мы видим, как она убегает, перепрыгивая через здания и бросая вызов всем известным законам физики, в частности закону всемирного тяготения, мы понимаем, что оказались в мире киберпространств, и фильм сразу захватывает наше внимание. Провоцирующее событие не только приковывает зрителей к креслам, но и намекает на то, что нас ожидают невероятные приключения. В фильме «Челюсти» вечеринка на ночном пляже и купание голышом оборачиваются ужасным нападением огромной белой акулы.

В фильме «Холодная гора» солдаты северян делают подкоп и закладывают взрывчатку под лагерь конфедератов. Произошедший взрыв показывает общее безумие войны, также как и в классическом фильме «Мост через реку Квай» (авторы сценария Майкл Уилсон и Карл Форман). В «Мостах округа Мэдисон» (автор сценария Ричард Лагравениз) после смерти Франчески (Мерил Стрип) двое ее взрослых детей разбирают вещи матери и находят спрятанный дневник. Начав его читать,

они обнаруживают, что у их матери много лет назад был роман с человеком по имени Роберт (Клинт Иствуд). История этого романа и образует канву фильма. Находка дневника, которая приводит историю в движение, и есть провоцирующее событие. В «Красоте по-американски» нам показывают, как уставший от жизни Лестер Бёрнем начинает очередной день с раскаяния, сожаления и несбыточных мечтаний. В «Криминальном чтиве» Сладкая Зайчишка и Тыковка обсуждают, как «взять» кафешку; когда они вынимают стволы, действие замораживается и авторы фильма переносят нас к тому моменту, когда Джулс и Винсент едут за чемоданом для Марселласа Уоллеса. «Властелин колец» начинается с истории кольца, а затем мы видим, как Бильбо Бэггинс находит его в пещере. Это и есть провоцирующее событие, которое приводит в движение всю трилогию.

Я мог бы привести еще несколько примеров провоцирующих событий, но, как мне представляется, сейчас важнее понять, что такое событие выполняет в сценарии две важные и необходимые функции: 1) оно приводит историю в движение, и 2) оно привлекает внимание читателя и зрителя. Прослеживание связи между провоцирующим событием и сюжетной линией важно для понимания того, что такое хорошая кинодраматургия.

Когда вы в следующий раз пойдете в кино или будете смотреть какой-нибудь фильм на *DVD* либо по телевизору, попробуйте определить, где в нем провоцирующее событие и как оно приводит в движение сюжет. Один из моих любимых примеров на этот счет – «Багровый прилив». В открывающей фильм последовательности действий репортер *CNN* оказывается на палубе французского авианосца. Нам показывают кадры «кинохроники» – повстанцы в России силой занимают Кремль в попытке захватить власть. Затем мы переносимся к кадру, на котором лидер мятежников решительно утверждает, что повстанческие силы не потерпят никакого вмешательства США. Они заняли российскую атомную базу и без колебаний нанесли ракетно-ядерный удар по Соединенным Штатам. После этого нам показывают экран телевизора – оказывается, этот выпуск новостей смотрят Рон Хантер (Дензел Вашингтон) и Питер Инс

(Вигго Мортенсен) во время вечеринки по случаю дня рождения трехлетней дочери Рона.

Почему это событие является провоцирующим? Потому что оно приводит историю в движение (а также служит хорошей иллюстрацией к цитате из Генри Джеймса). «Багровый прилив» построен на том, что два человека видят мир по-разному. В ответ на угрозы повстанцев в России выходит в море американская подводная лодка «Алабама», оснащенная ядерными боеголовками. Ее выход – мера предосторожности: она должна либо нанести первый ракетный удар, либо ответить на удар российских ракет. Капитан (Джин Хэкмен) считает, что «война является продолжением политики» и что его обязанность – выполнять приказы, даже если это будет означать ядерный апокалипсис. Старший офицер Рон, с другой стороны, полагает, что из-за наличия ядерного оружия война теряет смысл. Цель войны, говорит он, – победа, но если обе стороны применят ядерное оружие, то в противостоянии не будет победителей, только проигравшие. Война, считает он, больше не имеет права на существование.

И вот «Алабама» получает приказ нанести ядерный удар по повстанцам в России – нанести первой. Пока экипаж готовится к пуску ракет, приходит другое чрезвычайное сообщение, которое, однако, прерывается, прежде чем морякам удастся получить весь текст. Что было во втором приказе? Подтверждение первого – нанести упреждающий удар? Или это был приказ отложить пуск до подтверждения или отмены первого приказа?

Различные позиции главных героев – можно сказать, две системы ценностей – и создают конфликт, который движет сценарий вперед. Учитывая характеры персонажей, можно сказать, что обе эти точки зрения имеют право на существование. Здесь нет правильного или неправильного ответа, нет понятий «хорошо» или «плохо». Гегель, великий немецкий философ XVIII века, утверждал, что суть трагедии коренится не в том, что один герой прав, а другой – нет, не в конфликте добра и зла, а в противостоянии, в котором оба персонажа правы. Таким образом, трагедия – это противостояние

«добра с добром», и именно оно должно довести сюжет до логического завершения.

В «Багровом приливе» в этом смысле также правы оба. Капитан настаивает на том, что ситуация требует следовать первому полученному приказу. Старший офицер не согласен с ним и утверждает, что второй приказ, даже полученный не полностью, отменяет первый, и нужно дождаться подтверждения, прежде чем наносить первыми ракетный удар. В этом конфликте нет правого и заблуждающегося; действие каждого персонажа определяется его позицией, тем, как они видят мир.

Как я часто повторяю, любая драма есть конфликт. Без конфликта не будет никакого действия; без действия нет героя, без героя нет сюжета, а без сюжета не будет сценария.

Повстанцы в России пригрозили нанести ядерный ракетный удар по США, и этот конфликт становится основой всего фильма. Это провоцирующее событие, с которого начинается фильм, оно приводит сюжет в движение. Это его функция.

В зависимости от вида истории, которую вы пишете, провоцирующее событие может приводить в движение либо персонаж, либо действие. Это не обязательно должно быть напряженное действие или последовательность драматических действий. Иногда вполне достаточно сцены, вовлекающей в ситуацию. Пример: в «Китайском квартале» провоцирующим событием является эпизод, в котором подставная миссис Малрэй нанимает на работу Гиттеса, а ключевой сценой становится та, в которой Гиттесу противостоит реальная миссис Малрэй. Провоцирующее событие всегда приводит к ключевому событию, которое становится центром сюжетной линии и движет рассказ вперед. Ключевое событие показывает нам, о чем будет рассказ.

В сценарии фильма «Властелин колец: Братство кольца» история кольца рассказана на нескольких первых страницах, пока оно само куется в огне Роковой горы: «Это началось, когда были выкованы двадцать колец. Три были даны эльфам, семь – повелителям гномов, девять... девять колец были подарены расе людей... Но они все были обмануты». Было создано еще одно, главное, кольцо, чтобы подчинить себе другие». В серии кинематографических картин мы прослеживаем его путь, путь

власти и зла: «И то, чего не следовало бы забывать, затерялось...» Мы видим, как Голлум подбирает кольцо, как теряет его, и оно будет лежать, всеми забытое, до тех пор, пока Бильбо Бэггинс не найдет его на дне мутного потока и не возьмет его к себе домой в Шир.

Так начинается сага. Это пролог, это провоцирующее событие, которое привлекает наше внимание и через голос за кадром и различные изображения дает нам информацию, которую мы должны знать, чтобы понять всю историю, все три фильма «Властелин колец».

После того как мы подготовлены провоцирующим событием, начинается собственно история. Волшебник Гэндальф прибывает в Шир, и мы знакомимся с ним, а также с Фродо, Сэмом и другими героями на праздновании дня рождения Бильбо.

Бильбо говорит Гэндальфу, что ему пора уходить. Когда волшебник слышит прощальные слова Бильбо и видит, как тот становится невидимым, он требует показать ему кольцо. Мы сразу же понимаем, как влияет кольцо на Бильбо: в разговоре с Гэндальфом он сразу становится грубым, противным и недоброжелательным. Вслед за этим Бильбо отправляется в путь, а кольцо наследует его племянник Фродо. Это ключевое событие в сюжетной линии; наследование Фродо нужно для того, чтобы вернуть кольцо в пламя Роковой горы и уничтожить его – вот о чем будет эта история. И только тогда, когда Гэндальф узнает о происхождении, истории и тайне кольца, он понимает, что именно в этот момент всадники Саурана, темные силы зла, рыщут в поисках кольца. Теперь для кольца слишком опасно оставаться в Шире. Волею фатума, судьбы или кармы кольцо переходит к Фродо, и с этих пор ему предстоит нести физическое, эмоциональное и психологическое бремя, связанное с обладанием кольцом.

Это ключевое событие сценария. С него начинается путь Фродо к Роковой горе. С этого путешествия начинается и формирование Братства кольца.

Провоцирующее событие и ключевое событие связаны между собой. Бильбо находит кольцо, а Фродо по необходимости

или по предначертанию судьбы наследует его и тем берет на себя ответственность за кольцо. Эти два события являются важнейшими составляющими того целого, которое необходимо создать при конструировании сценария.

Часто главное событие в сценарии совпадает с одним из сюжетных поворотов. Это очень хорошо демонстрирует фильм «Красота по-американски». Когда мы впервые встречаемся с Лестером Бёрнемом, он говорит нам за кадром: «Мне 42 года, и меньше чем через год я буду мертв... В каком-то смысле я уже мертв». Мы видим его семью, которая готовится к своему обычному дню. Пока они едут на работу и в школу, Лестер говорит за кадром: «Моя жена и дочь считают, что я настоящий неудачник, и они правы... Я что-то потерял. Я не знаю, что именно, но точно потерял... Я совершенно спокоен.... Но, знаете, никогда не поздно все вернуть».

«Красота по-американски» – это история воскресения, возрождения – история о том, как человек ищет причину неудач или цель жизни. Заявление Лестера – это то, что приводит историю в движение, это провоцирующее событие. Своим голосом за кадром он говорит нам: я – человек по имени Лестер Бёрнем, который хочет вернуть себе ощущения радости жизни, благополучия, удовлетворения. Это его драматургическое предназначение. После начальных сцен мы следуем за Лестером, его женой Кэролайн и их дочерью Джейн, которые проживают «один день своей жизни». Лестер идет на работу, которую он ненавидит, агент по недвижимости Кэролайн намеревается продать дом, а Джейн направляется в школу. Затем (это одна из моих любимых сцен) они приходят домой, и мы видим их за ужином. Со стороны дом выглядит теплым и гостеприимным, как на картинах Нормана Роквелла, изображающих идеальную американскую семью. Но это только фасад – изнанка совсем другая: они полностью разобщены.

Чуть позже происходит вот что. Джейн и ее подруга Анджела готовятся выступить в программе группы поддержки в перерывах баскетбольного матча.

Кэролайн настаивает на том, что надо пойти на этот матч, чтобы поддержать дочь. Лестер идти не хочет: «Я пропущу

марафон из всех фильмов о Джеймсе Бонде на ТНТ». Тем не менее они приезжают на матч, рассаживаются и смотрят, как группа поддержки выполняет свою программу. Внимание Лестера привлекает Андже́ла. Чем дольше он смотрит на нее, тем ближе и ближе оказывается к ней камера, и в конце концов нас допускают в мир мыслей и ощущений Лестера. В ходе этой блестящей чисто кинематографической демонстрации мы видим Андже́лу его глазами. Внешний звук отключается, музыка становится какой-то бессмысленной. Когда камера придвигается к Андже́ле совсем близко, ее танец превращается в гипнотическое эротическое действо – зовущее, будящее фантазии...

Эта сцена – прекрасное кинематографическое воплощение ключевого события фильма, которое полностью переворачивает жизнь Лестера. Но в данном случае это не только ключевое событие, но и первый сюжетный поворот. Фантазии Лестера – это случай, эпизод или событие, которое захватывает действие и разворачивает его в другую сторону, в данном случае – ко второму акту. Лестер вдруг возвращается к жизни. Такая последовательность действий наглядно показывает, о чем будет рассказывать этот фильм: о том, что Андже́ла становится фокусом фантазий Лестера, его увлечением, смыслом и целью его жизни, той, ради которой стоит жить. Это хорошо показано в сцене после окончания матча, когда Лестер дурачится, лебезя перед Андже́лой. «Ну разве можно быть таким жалким?» – говорит Джейн своей подруге после ухода родителей.

Конечно, он жалок... Пробуждение Лестера – это ключевое событие в сценарии. Чтобы показать это, авторы переносят нас к Лестеру, который не может заснуть, охваченный сексуальными фантазиями. Перед его мысленным взором – Андже́ла, которая манит его к себе на ковер, усыпанный лепестками роз. «Мне кажется, – говорит Лестер, – что я проспал последние двадцать лет. И только теперь начал просыпаться». Он – на пороге путешествия в «жизнь». Как он пройдет этот путь? С какими переменами и препятствиями столкнется? Обо всем этом и рассказывает фильм.

В финале герой счастлив и доволен жизнью. Он сидит на кухне, рассматривая фотографии своей семьи, сделанные много лет назад, когда они были «поразительно счастливы». Он смотрит на эти фотографии, и на его лице появляется улыбка, улыбка спокойствия и полного удовлетворения. А потом в кадре появляется пистолет, и кто-то нажимает спусковой крючок...

Ключевое событие буквально переворачивает жизнь Лестера, и он начинает свое эмоциональное путешествие, свое превращение из человека отчаявшегося в человека счастливого... В этом сценарии ключевое событие совпадает с первым сюжетным поворотом. Так бывает не всегда, они не обязаны совпадать. Провоцирующее событие и ключевое событие взаимосвязаны, но не всегда тождественны. Все зависит от истории, которую вы хотите рассказать. В кинодраматургии нет универсальной волшебной формулы.

В «Таинственной реке» провоцирующее событие произошло в прошлом, когда Дэйв (Тим Роббинс) был похищен двумя извращенцами. Именно этот случай приводит историю в движение и ведет к ключевому событию: раскрытию убийства девятнадцатилетней дочери Джимми (Шон Пенн). Он соединяет сюжетную линию, построенную вокруг вопроса «Кто совершил убийство?», с произошедшим с Дэйвом провоцирующим событием, с которого начинается фильм. В «Побеге из Шоушенка» провоцирующее событие «завернуто» в три разных события: 1) Энди перед судом; 2) пьяный Энди в своей машине заряжает пистолет; 3) Энди видит жену в любовных объятиях ее бойфренда.

Многие спрашивают, в чем различие между драматургическим замыслом – тем, о чем будет рассказ (мы говорили об этом в главе 2), и ключевым событием, о котором мы говорим сейчас. Это одно и то же или нет? Ответ: оба понятия связаны с началом сюжетной линии, но драматический замысел – это, можно сказать, концептуальное описание того, о чем будет история, в то время как ключевое событие – конкретная сцена или последовательность сцен, которые в драматических образах показывают, о чем будет история.

Иногда ключевое событие относят к прошлому, и тогда оно влияет на жизнь персонажа в более раннее время, как в фильме «Таинственная река». Иногда излагают историю человека, который пытается собрать воедино фрагменты своей жизни. Так, в «Превосходстве Борна» ключевое событие – это убийство, совершенное Джейсоном Борном несколько лет назад, когда он работал на проект «Тредстоун». Он отправляется на поиски, чтобы разобраться со своим прошлым. Все происходящее вращается вокруг этого ключевого события, к которому в конечном счете сводится вся история.

Фильм «Маньчжурский кандидат» (авторы сценария Дэниел Пайн и Дин Георгарис; оригинальный сценарий Джорджа Аксельрода, основанный на романе Ричарда Кондона) в этом смысле очень похож на предыдущий. Ключевое событие здесь «похоронено» в мозгу Бена Марко (Дензел Вашингтон), который должен открыть свои тайны, прежде чем сможет выполнить свое драматургическое предназначение. Аналогично обстоит дело в фильме «Обыкновенные люди»: здесь сценарий построен вокруг ключевого события – тонет старший сын преуспевающего адвоката. Несчастный случай происходит до начала самой истории, но оформлен как головоломка, части которой соединяются воедино только перед вторым сюжетным поворотом.

Когда вы начинаете писать сценарий, важно понимать различие между провоцирующим и ключевым событиями. Почему они так важны для построения и развития сюжета? Вернемся к высказыванию Генри Джеймса: «Что есть персонаж, как не определение события? И что есть событие, как не выявление персонажа?» Отсюда ясно, что ключевое событие воздействует как на внутренние, так и на внешние аспекты жизни вашего персонажа и вашей истории, как это можно видеть в «Таинственной реке» или «Волшебной стране» (автор сценария Дэвид Мэджи).

Первый акт сценария является единицей драматургического действия, которая в печатном виде занимает примерно 20–30 страниц. Он стартует в начале сценария и идет к сюжетному повороту в конце первого акта. Сам первый акт скрепляется

драматургическим контекстом, который также называется *завязкой*. Если вы помните, контекст – это то, что *содержит наполнение*. Эта часть драматургического действия формирует историю, определяет ситуацию и отношения между персонажами, дает читателю необходимую информацию, для того чтобы он понимал, что происходит, как развивается история.

Как уже говорилось, на первых десяти страницах сценария вам нужно сделать три конкретных действия. Во-первых, ввести главного героя, чтобы читатель знал, о ком пойдет речь. Так, в «Основном инстинкте» персонаж Майкла Дугласа появляется после убийства – он осматривает место преступления и задает себе вопрос: «Кто совершил убийство и почему?» В «Красоте по-американски» мы сразу понимаем, что рассказ пойдет о Лестере Бёрнуме; именно он – главный герой. В фильме «Властелин колец: Братство кольца» мы встречаемся с Фродо сразу после того, как Гэндальф въезжает в Шир.

Второе, что мы должны сделать на первых десяти страницах действия, – создать драматический замысел. О чем будет история? Мы можем рассказать это через диалог, как в «Китайском квартале», или показать визуально через событие-завязку, как в «Багровом приливе».

Третья наша обязанность – определить ситуацию, обстоятельства действия, как это сделано в фильмах «Таинственная река», «Волшебная страна» и «На обочине».

Провоцирующее и ключевое события создают основу сюжетной линии. Провоцирующее событие приводит историю в движение, ключевое событие является основанием истории и служит для реализации драматургического замысла. Если ключевое событие является центром истории, то все действия, реакции, мысли, воспоминания и реминисценции должны быть так или иначе привязаны к нему. При этом вы можете рассказывать свою историю последовательно, как в «Основном инстинкте», или в реминисценциях, как в «Красоте по-американски», «Превосходстве Борна» и «Маньчжурском кандидате», или даже нелинейным образом, как в «Криминальном чтиве».

Для исследования соотнесения этих двух событий особенно интересен фильм Тарантино «Криминальное чтиво». Когда я впервые пытался понять, что происходит в этом фильме, мне казалось, что я подбираю круглую пробку к квадратной дырке. Может, я пытаюсь форсировать события? Или в фильме уже произошло что-то, что теперь я должен видеть иначе, чем раньше? Я не находил ответов на эти вопросы и поэтому решил просто досмотреть фильм до конца, чтобы сделать выводы.

Итак, вот моя история осмысления «Криминального чтива». Начнем с того, что знают все: «Криминальное чтиво» оказало огромное влияние на мировой кинематограф. Когда фильм впервые вышел на экраны, равнодушных не было: зрители либо восхищались им, либо не принимали. Лично я после первого просмотра его возненавидел. Но все продолжали говорить мне, какой это замечательный фильм, насколько он интригующий и непохожий на остальные, что это, безусловно, знаковая картина и т. п. Я не соглашался с такими оценками, но должен был признать, что «Криминальное чтиво» зажгло в головах зрителей искру нового восприятия. На моих воркшопах и семинарах по всему миру все только и говорили о его влиянии на кинематограф.

Считается, что в середине 1990-х годов мы оказались на гребне революционной волны в кинематографе. Насколько я могу судить, революция действительно происходила, но скорее в технологии изготовления фильмов, чем в их форме и содержании, то есть в том, что и как нам показывали. «Криминальное чтиво» определенно стало частью этого процесса.

Начав пересматривать фильм, я задал себе вопрос: «Что сделало “Криминальное чтиво” таким значительным?» Я понимал, что ответ – в сценарии. Но в чем именно? В его структуре? Может быть, дело в том, что одного из персонажей убивают в середине фильма, а затем фильм снова и снова возвращаются к событиям, которые привели к его смерти? Или дело в том, что фильм состоит из трех частей? Или в том, что у него открытые начало и конец?

Когда вы начинаете читать сценарий этого фильма, то первое, что видите, – это титульный лист, из которого следует, что «Криминальное чтиво» (*Pulp Fiction*) – на самом деле «три рассказа об одной истории». Перевернув страницу, вы обнаружите два словарных определения слова *pulp*: «Мягкая, влажная, бесформенная масса или вещество» и «Журнал или книга с примитивным и пошлым содержанием, обычно печатающиеся на грубой, дешевой бумаге». Эти определения, безусловно, дают исключительно точное описание данного фильма. Но на третьей странице, к своему удивлению, вы найдете... Оглавление. Так же устроены сценарии фильмов «Убить Билла» и «Убить Билла 2». На самом деле, конечно, это не столько оглавления, сколько заголовки глав.

Тогда я подумал, что это выглядит странно; кто же делает оглавление в сценарии? На самом деле здесь очень ясно показано, что фильм разбивается на пять отдельных частей: Часть I – Пролог; Часть II – «Винсент Вега и жена Марселласа Уоллеса»; Часть III – «Золотые часы»; Часть IV – «Ситуация с Бонни» и Часть V – Эпилог.

Изучая сценарий, я увидел, что все три истории действительно отталкиваются от ключевого события – Джулс и Винсент должны забрать чемодан Марселласа Уоллеса у четырех его компаньонов. Скоро я не только понял, что это ключевое событие для всех трех историй, но и заметил, что каждая из них имеет линейную структуру; она раскручивается в начале действия, движется к середине, а затем переходит к концу. Каждый раздел похож на короткий рассказ, представленный с точки зрения разных персонажей.

Размышления о фильме как о «трех рассказах об одной истории» позволили мне увидеть его как единое целое. Я понял, что «Криминальное чтиво» – это три истории, объединенные общими прологом и эпилогом (сценаристы называют это «переплетом»). Такая компоновка используется также в фильмах «Мосты округа Мэдисон», «Бульвар Сансет» (авторы сценария Билли Уайлдер и Чарльз Брэкетт), «Спасти рядового Райана» и «Красота по-американски».

В прологе Тыковка и Сладкая Зайчишка в кофейне обсуждают различные способы быстрого ограбления. Так приводятся в движение первая и последняя истории. После окончания завтрака они достают «пушки» и объявляют: «Это ограбление!» Тут действие фильма останавливается, и мы перескакиваем в середину диалога между Джулсом (Сэмюэль Л. Джексон) и Винсентом (Джон Траволта), которые едут в машине и ведут содержательную дискуссию о сравнительных достоинствах бигмака в Америке и за рубежом.

Этот диалог проясняет характеры персонажей. Когда они останавливаются и достают оружие, мы видим противоречие между их словами и действиями. Сцена в буквальном смысле делает фильм и рассказывает нам все необходимое. Эти двое – киллеры, работающие на Марселласа Уоллеса; их дело, их драматургическое предназначение – забрать его чемодан. Вот это и есть настоящее начало истории. В первой части Джулс и Винсент приезжают, выдвигают свои требования, забирают чемодан, после чего убивают трех из четырех парней, с которыми они сталкиваются, и только по божьей милости не погибают сами. Из четырех противников выживает, по крайней мере на данный момент, только один человек, Марвин.

Во второй части Винсент ведет на ужин Мию Уоллес (Ума Турман), после чего она случайно принимает слишком большую дозу наркотика, но все заканчивается благополучно, и герои говорят друг другу «Спокойной ночи». Часть III повествует о боксере Бутче и его золотых часах, а также о том, что происходит, когда он выиграл бой, а не проиграл его, как было договорено. В середине этой части Бутч (Брюс Уиллис) убивает Винсента, который разыскивал боксера в его квартире. Часть IV посвящена захоронению останков Марвина, который был случайно убит в машине, и является продолжением первой части. За ней следует эпилог, в котором Джулс говорит о своем преображении и важности знамения свыше. После этого Тыковка и Сладкая Зайчишка возобновляют ограбление, начало которого было показано в прологе. «Криминальное чтиво» – это очень беллетризованное кино, так же как «Убить Билла» и «Убить Билла 2».

С очевидностью, независимо оттого, какую форму принимает фильм, линейную или нелинейную, в нем всегда будут провоцирующее и ключевое события. Так, «Убить Билла» и «Убить Билла 2» полностью построены на ключевом событии сюжета – убийстве во время свадьбы Невесты (Ума Турман). Как и «Криминальное чтиво», сюжет приводится в движение темой мести и разворачивается в виде романа, состоящего из отдельных глав. Это один из тех интересных экспериментов, которые происходят сейчас с формой фильмов.

Нелинейная структура фильма создается так: определяются отдельные части сюжета, затем, независимо от того, происходит действие в настоящее время или в прошлом, каждая часть прослеживается от начала до конца. После этого сценарист волен выстраивать и располагать части в любом порядке, как он того пожелает. Хорошие примеры такого подхода – «Мужество в бою» (автор сценария Патрик Шин Дункан), «День сурка» (авторы сценария Дэнни Рубин и Гарольд Рамис), «Подозрительные лица», «Английский пациент» и «Осторожно, двери закрываются» (режиссер Питер Ховитт). Сценарии всех этих фильмов начинаются с провоцирующего события, а строятся вокруг ключевого события. Посмотрите любой из этих фильмов и попытайтесь понять, сможете ли вы выделить эти эпизоды и провести различие между провоцирующим событием и ключевым событием.

На моих семинарах сценаристов я предлагаю студентам сосредоточиться и очертить эти два события до того, как они напишут первое слово сценария. После того как они определяют, что это за события, ученики легко встраивают сцены, персонажей и события в структурированную линию драматургического действия, независимо от того, используют они линейный или нелинейный сюжет. Важно помнить, что структура не является чем-то неизменным, скорее, наоборот: она напоминает дерево на ветру, которое гнется, но не ломается. Понимание этой концепции позволяет вам играть с сюжетной линией и рассказывать вашу историю в образах, когда слова описывают действия, а не объясняют их.

Это относительно новый метод в ремесле сценариста. Еще не так давно считалось, что персонажи сами должны объяснять, кто они, каковы их жизненный опыт, мотивация и цели. Это достигалось с помощью диалогов между персонажами. На самом деле объяснение сюжетной линии через диалог было одной из главных проблем, с которой сталкивались в своей работе честлюбивые сценаристы. Но появилось новое поколение молодых людей, которые выросли на телевидении, беспроводных технологиях и игровых приставках *PlayStation*, и довольно очевидно, что они все чаще воспринимают мир в картинках. Как следствие теперь мы расширили ремесло сценариста за счет историй, в которых все больше визуальной информации, а действие разворачивается просто и понятно – явный признак эволюционного развития.

Впрочем, несмотря на то что форма сценария может меняться, сценаристы продолжают пользоваться простыми и проверенными инструментами, а то, *что* вы пишете, по-прежнему столь же важно, как и то, *как* вы пишете.

О чем и речь.

9. Сюжетные повороты

Написание сценария похоже на работу столяра. Допустим, вы взяли несколько досок, гвозди, клей и изготовили книжный шкаф. Но оказалось, что при попытке поставить изделие оно все время падает. Значит, вы изготовили некую вещь, пусть даже действительно замечательную... но это не шкаф.

*«Приключения в сценарном ремесле»
Уильям Гэлдман*



Самое трудное в работе сценариста – знать то, о чем пишешь. Когда сидишь перед пачкой из 120 чистых листов бумаги, единственный способ пробраться через запутанный клубок бесконечных творческих решений, заключений и альтернатив – это понимать, что делаешь и куда собираешься двигаться. Вы должны иметь дорожную карту, путеводитель, направление – линию развития, ведущую от начала до конца. Иными словами, вам нужна сюжетная линия.

Если ее нет, у вас будут проблемы; в лабиринте собственного творения легко заблудиться. Великий ирландский писатель Джеймс Джойс однажды заметил, что писательское дело подобно восхождению на гору. Когда вы находитесь на полпути к вершине, вы можете видеть только то, что находится прямо перед вами или прямо над вами. Вы способны планировать движение только на шаг вперед. Вы не можете просчитать движение на два или три хода или заранее увидеть место, куда вы собираетесь прийти. Только достигнув вершины горы, можно посмотреть вниз, насладиться обзорным видом и получить представление о местности, по которой шли.

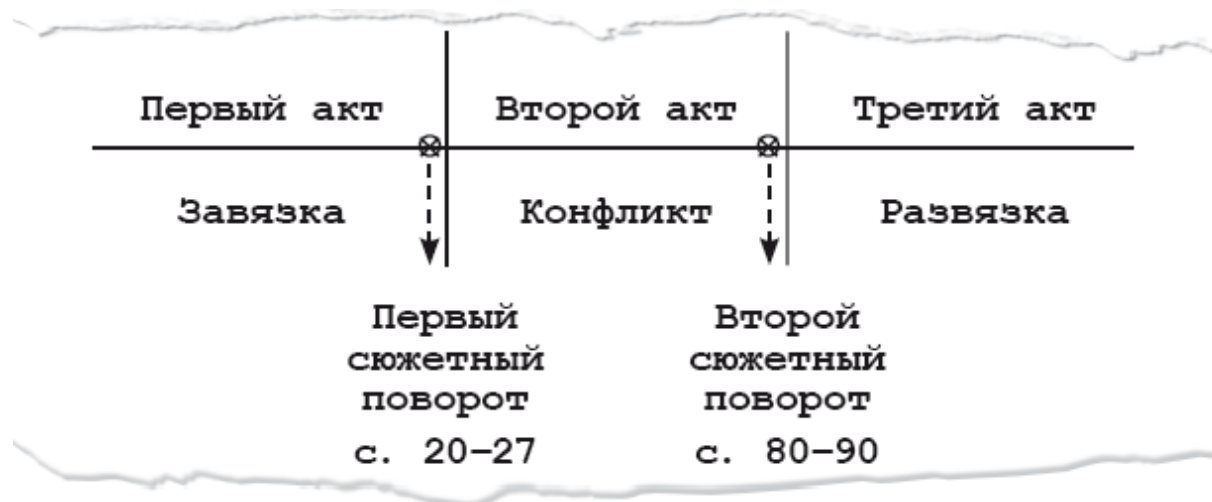
Это хорошее сравнение. Работая над сценарием, вы можете видеть только ту страницу, которую пишете сейчас, и страницы, которые вы уже написали. Большую часть времени вы не можете видеть точку назначения и не знаете, как туда добраться. Впрочем, иногда обзор бывает еще меньше. Даже следующая сцена, которую вы собираетесь написать, выглядит неопределенной, и вы не знаете, сработает она или нет. Вы в буквальном смысле слова лишены обзора.

Вот почему так важна парадигма – она дает вам направление, линию развития. Это ваша дорожная карта. Проезжая по Аризоне, Нью-Мексико, обширным просторам Техаса, Высоким равнинам Оклахомы, вы не представляете, где находитесь, а тем более – где были. Вы видите исключительно плоский, безжизненный пейзаж, оживляемый только серебристыми вспышками солнечного света, отражающегося от ветровых стекол проезжающих машин.

Когда вы находитесь внутри схемы, парадигмы, вы не можете видеть саму парадигму. Вот почему в сюжете так важны сюжетные повороты. По определению, «сюжетный поворот – это любой случай, эпизод или событие, которое разворачивает действие в другом направлении». По сценарию может быть разбросано много сюжетных поворотов и реперных точек, но, когда вы сидите перед стопкой неисписанной бумаги, для того чтобы структурировать свое повествование, вы должны представлять только четыре из них: конец, начало, первый и второй сюжетные повороты.

Функция сюжетного поворота проста: *он развивает сюжет; продвигает рассказ вперед*. Первый и второй сюжетные повороты – это элементы, которые *закрепляют парадигму* на месте. Это якоря, держащие сюжетную линию.

Взгляните еще раз на схему:



Если вы рассмотрите сценарий как последовательность сюжетных поворотов, то увидите, что сюжетная линия начинается в начале и заканчивается финалом независимо от того, является ли она линейной, как в фильмах «Соучастник», «Тельма и Луиза», «Малышка на миллион», или нелинейной, как в «Холодной горе», «Криминальном чтиве» и «Часах». Какую бы форму, линейную или нелинейную, ни имела сюжетная линия, она удерживается «якорями» – первым и вторым сюжетными поворотами.

Структура представляет собой основу, базу, проект сценария фильма; по выражению Уильяма Голдмана, «сценарий – это структура». Если вы не представляете структуру сценария, вы не совсем готовы к его написанию. Вот почему я всегда подчеркиваю: прежде чем написать на бумаге первое слово, важно уяснить себе, какими будут конец истории, ее начало, первый и второй сюжетные повороты. Если вы не знаете, какими они будут, у вас возникнут проблемы. Это не означает, что в вашем сценарии должно быть только два сюжетных поворота. Нет, это не так. Здесь мы говорим только о подготовке, которую

нужно сделать перед тем, как начать писать. Когда вы поймете, что представляют собой эти два сюжетных поворота, они станут служить «якорями» для сюжетной линии, удерживая ее на месте, что позволит вам свободно творить. Завершенный сценарий может содержать до десяти-пятнадцати сюжетных поворотов, большинство из которых будет приходиться на второй акт. Сколько таких поворотов будет у вас – зависит от вашей истории. Главное – помнить, что предназначение сюжетных поворотов – придавать истории импульс, двигать ее вперед, к развязке. Этой цели они и должны служить.

В мощном триллере Майкла Манна «Соучастник» (добротный сценарий Стюарта Битти) действие развивается как на физическом, так и на эмоциональном уровне. У Винсента, героя Тома Круза, много работы: он должен совершить пять заказных убийств за ночь. Винсент заставляет Макса (Джейми Фокс) стать его водителем, угрожает расправиться с ним, но одновременно хорошо платит за то, что тот перевозит его с места на место. Мы начинаем понимать, что происходит, по мере того как это понимает Макс. Лента от начала до конца отличается исключительной четкостью, изобретательностью, пониманием характеров персонажей и изменений, которые с ними происходят. Фильм получился ясным, насыщенным и плотным, в нем нет ни грамма кинематографического «жирка», то есть ненужных дополнений, «полнящих» сценарий.

Сценарий неумолимо движется вперед от одного сюжетного поворота к другому. Процесс развития характеров героев и процесс развития сюжетной линии взаимосвязаны, так что каждое событие раскрывает новые черты характера персонажей. Особенно драматично изменяется образ таксиста, героя Фокса, который из пассивного «слабака» превращается в человека действия; из мечтателя – в человека, добившегося успеха. Ирония судьбы состоит в том, что он обязан этими изменениями злодею; когда герой Круза разрушает старую жизнь героя Фокса, тот вынужден строить новую...

Сценарий начинается с того, что Винсент прибывает в Международный аэропорт Лос-Анджелеса, где обменивается портфелями с незнакомцем. Затем действие переносится на

Макса, который готовит такси к работе в ночную смену. Он подвозит Энни (Джада Пинкетт Смит) – это провоцирующее событие. В ходе поездки в центр города они болтают, чувствуя все большее притяжение друг к другу. Он довозит ее до здания федеральных служб и узнает, что она работает прокурором, что «всю ночь» ей предстоит трудиться над большим делом, и получает от Энни визитную карточку. Следующий пассажир, Винсент, нанимает его на всю ночь. Ему нужно попасть в пять мест, чтобы собрать подписи на документах для сделки по недвижимости, которую он надеется закрыть. Итак, до этого момента мы видим обычную ночь в Лос-Анджелесе. Пока Винсент и Макс болтают о том, о сем, они чуть лучше узнают друг друга. Первая остановка. Макс ждет Винсента в переулке позади здания. Внезапно раздается громкий треск, и на крышу такси падает тело человека. Потрясенный и ошеломленный Макс догадывается, что человека убил Винсент, а киллер отвечает, что виноваты «пуля и падение».

Вот он, сюжетный поворот и ключевое событие сценария. Именно этот случай приводит в движение все действие, поскольку теперь Макс вынужден против своей воли возить Винсента и в другие «пункты назначения». Таксист практически взят в плен, и теперь-то начинается настоящая история.

В этой истории осуществляются два рода физических действий: пока герои бродят по городу, Макс пытается сбежать от Винсента, а Винсент делает свою «работу» и выполняет обязательства. По мере того как они объезжают нужные «точки», мы видим, как Макс реагирует на происходящее: эмоциональные переживания шаг за шагом трансформируют его характер. В начале фильма он пассивен и слаб, даже не смеет возразить своему боссу из транспортной компании. Потом Макс становится чуть смелее и пытается убежать от Винсента, но возвращается и беспомощно наблюдает, как Винсент убивает двух парней, пытавшихся украсть его портфель. Затем они «случайно» заезжают в ночной клуб – якобы для того, чтобы послушать хороший джаз. На самом деле клуб – прикрытие для Винсента, который совершает там очередное убийство. Это удачный ход – заставить нас ожидать одно событие, но затем неожиданно

повернуть действие в другую сторону. После этого Макс навещает в больнице свою мать и в очередной раз пытается бежать. На этот раз он убегает с портфелем Винсента и по дороге его выбрасывает. Таким образом, Макс начинает проявлять характер – он уже может постоять за себя.

После эпизода с портфелем Винсент придумывает для Макса своего рода наказание или испытание. Он должен выдать себя за Винсента и встретиться с криминальным боссом по имени Феликс, чтобы получить от того новую информацию о двух последних целях этой ночи. Макс в этой напряженной и драматической сцене набирает столь большую силу, что угрожает Феликсу и тем не менее уходит со встречи живым. Это еще одно событие фильма, показывающее, как физическое действие вызывает эмоциональный отклик.

Полицейские, которые подозревают, что все эти убийства совершил Макс, следуют за ним в ночной клуб, и там на переполненном танцполе завязывается перестрелка. Макс пытается уйти, находит полицейского, который знает о его невиновности, и тот выводит его в безопасное место. Винсент видит таксиста с «копом», убивает полицейского и «спасает» Макса.

Винсенту остается выполнить еще один «заказ». В этот момент мы не знаем еще, как Макс собирается уйти от Винсента живым и как он собирается предотвратить последнее убийство. Пока они убегают после перестрелки в ночном клубе, Винсент говорит, что мечта Макса основать свою таксомоторную компанию – это только мечта, путешествие в мир фантазии под лозунгом «когда-нибудь», этого никогда не произойдет. Макс осознает, что он в течение двенадцати лет действительно жил несбыточной мечтой. Теперь его мечта разрушена, и, понимая, что Винсент после выполнения заказных убийств, скорее всего, его ликвидирует, он решает сам прекратить свои мучения – и немедленно. А иначе какой во всем смысл? Понимание этого дает ему силы утопить в пол педаль газа. Машина с дикой скоростью несется по улицам Лос-Анджелеса, Макс теряет контроль над управлением, автомобиль бьется о бетонный

разделитель, подпрыгивает, со страшной силой падает на землю и переворачивается. Это второй сюжетный поворот.

Винсент выскакивает из разбитой и искореженной машины и убегает. Макс тоже удается выбраться из перевернутого такси. Ему на глаза попадается фотография Энни, женщины, которую он подвозил вечером, и Макс понимает, что именно она – последняя цель в списке Винсента. Так вот почему Винсент хотел в первую очередь добраться до здания федеральных служб: в эту ночь она должна была стать его первой жертвой! Макс бежит предупредить Энни, и здесь мы переходим к сцене погони, которая завершает фильм.

Итак, историю держат два «якоря», два сюжетных поворота. Один из них является истинным началом истории: первое убийство и понимание Максом того, что его совершил Винсент. Второй сюжетный поворот – Макс разбивает машину и гонится за Винсентом, готовый в случае необходимости убить его, чтобы спасти Энни. Каждый сюжетный поворот построен на напряжении эмоциональных и физических сил, воздействующих на персонаж; происходящие события влияют на внутреннюю, эмоциональную жизнь героя и переводят сюжет на следующий уровень действия.

Повторимся: сюжетный поворот есть функция главного героя; это то, что движет историю вперед. Это катализатор действия, который подчеркивает изменения в характере персонажа. Винсент – циничный, аморальный человек, не имеющий понятия о добре и зле; он просто делает свою «работу» и делает ее хорошо. Он смотрит на мир и на все в нем как на вселенский хаос, результат действия случайных причин. В нашей жизни нет смысла, нет ценности, потому что мы не более чем бесконечно малые пылинки в огромной вселенной. А если нет смысла в существовании человека, то и его жизнь ничего не значит, потому ее можно почти без всяких последствий у него отобрать. Без Бога, без морали, определяющей представления о правильном и неправильном, все дозволено.

«Соучастник» – очень хороший пример того, как сюжетные повороты «цепляют» сюжет и движут его вперед, как они влияют на эмоциональное и физическое состояние героев. Выбор, который сделают в эти моменты ваши персонажи, вполне может

определить весь ход (и исход) истории. Так, взаимодействие между Максом и Винсентом и выбор, который они делают, накрепко связывают их между собой в уникальной ситуации, в которой динамика сюжета выражена в виде сильно воздействующих на зрителя образов.

Безусловно, связи и взаимодействие между персонажами имеют большое значение и для продвижения сюжетной линии. Давайте еще раз обратимся к «Китайскому кварталу». Этот остросюжетный фильм построен из отрезков, соединяющих поворотные точки сюжета, причем каждый поворот чуть-чуть подталкивает сюжет вперед. Так происходит от самого начала, когда Гиттес получает задание от подставной миссис Малрэй, до конца, когда гибнет Эвелин Малрэй.

Сценарий начинается с вопроса: с кем встречается муж миссис Малрэй? Гиттес следует за мистером Малрэем, объезжающим водохранилища вокруг города, и обнаруживает его в компании молодой женщины. Он фотографирует их и возвращается в офис: по его мнению, дело детектива сделано. Но на следующий день он узнает, что кто-то опубликовал эту историю в газете вместе со сделанными им снимками.

Кто это сделал и зачем?

Когда Гиттес возвращается к себе в кабинет, он обнаруживает там женщину, которая ждет встречи с ним. «Вы когда-нибудь видели меня раньше?» – спрашивает она. Затем женщина сообщает ему, что она – настоящая миссис Малрэй. Она не нанимала его и теперь собирается подать на него в суд, чтобы отобрать лицензию на занятие детективной деятельностью. Но если она – реальная миссис Малрэй, то кто нанял его, чтобы выяснить, с кем «встречается» мистер Малрэй, и зачем? Увидев заголовок «Любовный скандал» на первой полосе газеты, Гиттес понимает, что его обложили. Кто-то хочет его падения. Остается выяснить, кто его подставил и почему.

Конец первого акта.

Какой момент в этом сюжетном блоке коренным образом меняет действие? Безусловно, появление реальной миссис Малрэй. Это ключевое событие. Когда в фильме появляется реальная миссис Малрэй, его действие переходит от работы,

проделанной Джейком, к перспективе судебного иска и потери детективом лицензии. Теперь ему нужно сначала выяснить, кто его подставил, а потом – зачем.

Второй акт начинается с того, что Гиттес едет к дому Малрэев. Миссис Малрэй говорит ему, что муж может находиться у водохранилища Оак-Пасс. Гиттес идет к водохранилищу и там встречает своего бывшего коллегу лейтенанта Эскобара, который сообщает ему, что Малрэй мертв, он утонул – видимо, в результате несчастного случая.

Смерть Малрэя создает для Гиттеса еще одну проблему, ставит препятствие. Напомню, что драматургический контекст во втором акте есть противостояние.

Драматургическое предназначение Гиттеса – выяснить, кто его подставил и почему, поэтому сценарист Роберт Таун воздвигает перед ним препятствие за препятствием, чтобы сохранить динамизм действия. Напомню: если вы знаете, в чем состоит драматургическое предназначение персонажа, вам проще создавать ему препятствия, и тогда сценарий становится историей преодоления персонажем этих препятствий на пути достижения его драматургического предназначения. Малрэй мертв, точнее, как Гиттес обнаружит позже, убит. Кто это сделал и зачем? Это сюжетный поворот в структуре второго акта, который нужен для того, чтобы история продолжала двигаться вперед. Кстати, только во втором акте «Китайского квартала» насчитывается десять таких поворотов сюжета.

Итак, смерть Малрэя – это происшествие, которое снова продвигает историю вперед. Гиттес захвачен этой историей, нравится ему это или нет. Позже ему звонит таинственная Ида Сэшнс, она же подставная миссис Малрэй. Она просит его посмотреть в газете колонку некрологов: «Вы найдете одного из этих людей». Гиттес хочет узнать, что все это значит, но она вешает трубку. Вскоре после этого Иду Сэшнс находят убитой, а Эскобар начинает считать, что в этом, несомненно, замешан Гиттес.

В этом деле уже несколько раз всплывала тема воды, и Гиттес начинает ее прослеживать. Он проверяет данные о

владельцах земли в долине и обнаруживает, что большая часть участков была продана за последние несколько месяцев.

В ходе обследования водоемов Гиттеса избивают фермеры, которые думают, что он отравляет воду. Придя в себя, он видит Эвелин Малрэй – ее позвали фермеры. Пока они едут обратно в Лос-Анджелес, Гиттес обнаруживает, что в колонке некрологов, о которой упоминала Ида Сэшнс, значится владелец большого участка земли в долине. Это кажется Гиттесу странным. Оказывается, этот человек умер в доме престарелых, который называется Мар-Виста. Гиттес и Эвелин Малрэй приезжают в этот дом престарелых. Здесь Гиттес узнает, что большинство новых владельцев земельных участков в долине, что проживают в этом доме, не подозревают о своих покупках. Это не просто фальсификация, а гигантская афера. Подозрения Гиттеса подтверждаются, когда на него нападают бандиты. К счастью, в этот момент подъезжает Эвелин. Она жмет на газ, Гиттес прыгает на подножку, и им удается скрыться.

Все эти инциденты, эпизоды и события являются сюжетными поворотами, которые двигают историю вперед.

Они едут в дом Эвелин, где она обрабатывает рану Гиттеса, которому порезали нос, чтобы не совал его куда не надо. Он обращает внимание на ее глаза: что-то черное в их зелени, словно трещинка... Гиттес наклоняется и целует ее. Они занимаются сексом.

Потом они лежат в постели и болтают, в это время звонит телефон. Отвечая на звонок, она вдруг становится взволнованной и, повесив трубку, говорит Гиттесу, что он должен уйти – и немедленно. Здесь произойдет «что-то важное».

На этот момент мы все еще не знаем в этой истории, кто та девушка, которая была с Малрэем перед тем, как его убили, и кто и почему подставил Гиттеса. Гиттес понимает, что ответы на эти вопросы связаны между собой. Кто бы ни убил Малрэя, есть шанс найти этого человека. За что убил – мы еще не знаем.

Надо что-то придумать. Гиттес хочет узнать, кто следит за Эвелин, и отвозит ее в район Эко-Парк в Лос-Анджелесе. Возвратившись в дом Эвелин, Гиттес обнаруживает на дне бассейна с рыбками бифокальные очки. Он возвращается в дом

в Эко-Парке и допрашивает Эвелин. Та путается в показаниях: то она говорит ему, что эта девушка – ее сестра, то говорит, что она ее дочь. Гиттес дает ей пощечину. «Я хочу знать правду», – говорит он. Он снова дает ей пощечину, и она наконец признается, что эта девушка – ее дочь и одновременно сестра. В пятнадцать лет Эвелин стала жертвой инцеста и теперь воспитывает дочь и не поддерживает отношений со своим отцом, Ноем Кроссом. Итак, теперь мы знаем, кто эта девушка. Второй момент: кто носил бифокальные очки – жертва или убийца? Узнав правду, Гиттес хочет помочь Эвелин скрыться. Но, прежде чем он уходит, в конце сцены она как бы между делом говорит Гиттесу, что ее муж не носил бифокальные очки. Остается только один вывод: это очки убийцы. Теперь Гиттес знает правду: Ной Кросс имел мотив для убийства. Это тот ответ, который он искал, и развязка, разрешение всей истории.

Гиттес звонит Ною Кроссу, говорит, что девочка у него, и предлагает встретиться в доме Эвелин. И здесь Гиттес узнает, что человек, ответственный за смерть Малрэя и других людей, человек, ответственный за скандал с водой, – это Ной Кросс. Почему? «Потому что это будущее, мистер Гиттес, – говорит ему Кросс. – Или вы приводите воду в Лос-Анджелес, или вы переносите Лос-Анджелес к воде».

Это драматический поворот фильма, и он прекрасно работает. Утверждение, что деньги, власть и сила приводят в движение коррупцию, подтверждается; как говорит Гиттес, «чтобы убить кого-то – да кого угодно! – ты должен быть богат, и тогда тебе все сойдет с рук». Если у тебя достаточно денег и власти, то тебе все сойдет с рук – даже убийство.

Арестованного Гиттеса привозят в китайский квартал, где Кросс хочет забрать у него свою дочь/ внучку. Когда в конце фильма Эвелин гибнет, Кросс вместе со своей дочерью /внучкой скрывается с места преступления. Как ни странно, случай, благодаря которому Гиттес сбежал от полиции в китайский квартал, повторяется. Как он сказал раньше, «я пытался уберечь ее от беды, а закончилось все тем, что я убил ее, узнав, что она попала в беду».

Круг замкнулся. Гиттес ничего не может с этим поделать. Он задержан. А в сознании зрителя запечатлеваются последние слова сценария: «Забудь, Джейк... Это китайский квартал».

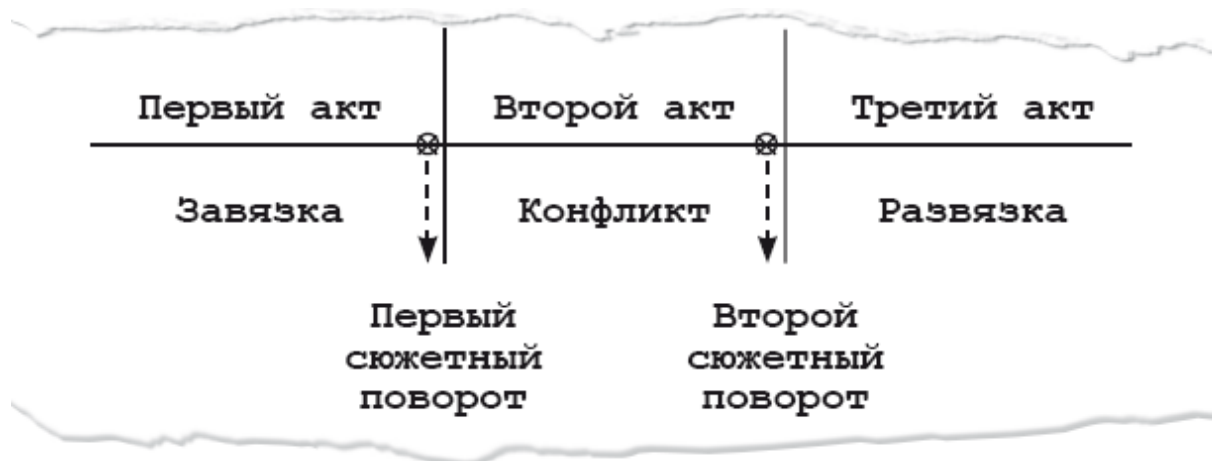
Сюжетные повороты сценарист расположил в конце первого и второго акта, чтобы подстегнуть действие и направить его в другую сторону. Они стягивают историю в узел, усиливают ее, поднимают на новый уровень и движут вперед, к драматической развязке.

Простое упражнение. Когда вы в следующий раз пойдете в кино или будете смотреть фильм на *DVD* либо по кабельному телевидению (без перерывов на рекламу), постарайтесь найти сюжетные повороты в конце первого и второго актов. Можете не сомневаться: в каждом фильме есть такие точки, и вы сумеете найти их. При желании взгляните на часы примерно через 20–30 минут после начала фильма (в зависимости от его продолжительности, конечно) и попробуйте определить, где находится точка действия. Спросите себя, что происходит в этом месте с действием, которое раскручивается вокруг этой точки. Там обязательно случится какое-нибудь происшествие, произойдет какое-то значимое событие. Обратите внимание на это событие и время, когда оно происходит.

Сделайте то же самое во время второго акта. Примерно через 80–90 минут после начала фильма проверьте, что происходит с сюжетной линией. Какое событие приведет нас в третий акт, к развязке? Что происходит в это время в фильме? Это отличное упражнение. Чем чаще вы его будете выполнять, тем более легким оно будет вам казаться. Довольно скоро такой подход прочно укоренится в вашем сознании, и вы поймете саму природу отношений между драматургической структурой и сюжетом. Тогда вы увидите, как определение драматургической структуры – «серия эпизодов и событий, ведущих к драматургической развязке», – само поведет вас по сюжетной линии. Сюжетные повороты – это такие случаи, эпизоды и события, которые держат сюжетную линию и обеспечивают основу для повествования о действиях.

Давайте взглянем на сюжетные повороты в двух других фильмах: «Матрица» и «Тельма и Луиза».

Рассмотрим схему.



Мы будем искать сюжетные повороты в конце первого и второго актов.

В «Матрице» уже вводная сцена показывает нам необычную для боевика последовательность кадров с мелькающими кулаками, перестрелками и взрывами там и сям. Здесь эта последовательность совершенно уникальна. Одинокая девушка Тринити противостоит нескольким вооруженным полицейским в бронежилетах. На наших глазах Тринити демонстрирует чудеса физической подготовки: убегая от полиции, она взлетает, останавливается в воздухе, бежит по стенам и потолку, прыгает с крыши на крышу, от здания к зданию или перелетает с одного места на другое, полностью игнорируя земное притяжение. Она обгоняет огромный мусоровоз, чтобы ответить на звонок телефона в телефонной будке, — и отвечает на него за миг до того, как грузовик врезается в будку...

Вау! Ну, если это не граббер, не визуальный «захват», то я тогда не знаю, что такое граббер. Мы пока не знаем, кто такая Тринити, является ли она «хорошим парнем» или «плохим парнем», мы не знаем, о чем будет фильм и почему эта девушка так быстро бежит. Но это провоцирующее событие, безусловно, привлекает наше внимание.

Итак, в данный момент мы не знаем, о чем и о ком будет идти речь. Для этого нам нужна экспозиция, то есть информация, необходимая для развития истории. И именно ее мы получаем в

следующих кадрах. Нео, главный герой, смотрит на слова «Следуй за белым кроликом», высветившиеся на экране его компьютера. Раздается стук в дверь, появляется девушка с татуировкой на плече, изображающей белого кролика. Нео следует за ней в клуб. Там он встречает Тринити и спрашивает ее о Матрице. Но она ничего не объясняет, а только предупреждает Нео, что он в опасности: «Они следят за тобой». «Истина – там, Нео, – говорит Тринити. – Она ищет тебя, и она найдет тебя, если ты этого захочешь».

Что это за Матрица? Позже Морфеус (Лоуренс Фишбёрн) объясняет героям, что мы обитаем в параллельной вселенной, а Матрица – это состояние виртуальной реальности, иллюзия, но мы все были запрограммированы на то, чтобы воспринимать ее как реальность. Истинный, «настоящий» мир был уничтожен и воссоздан расой разумных машин и компьютеров в виде виртуальной реальности.

Так начинаются странствия героя. Морфеус, лидер повстанцев, посвятил себя войне против Матрицы ради того, чтобы открыть Истину и освободить человечество от рабства машин. Морфеус верит в пророчество, согласно которому единственная надежда на победу – это найти Избранного, человека, наделенного божественной силой, который возглавит людей в освободительной войне. Морфеус считает, что Нео и есть Избранный. Морфеус рассказывает Нео, что разум и тело – это отдельные сущности, но они взаимосвязаны, и потому, если ты сможешь управлять своим умом, то сможешь управлять реальностью и таким образом контролировать свою судьбу.

На самом деле Морфеус излагает древнее восточное философское учение, перенесенное в современную ситуацию, футуристическую по замыслу и исполнению. Нео, подобно Гамлету или воину Арджуне из классического индийского сказания Бхагавад-Гита, предстоит выбрать свою судьбу. Эта тема выбора, выбора реальности, в которой предстоит пребывать, пронизывает весь фильм. Когда Нео на следующий день приходит на работу, он должен выбрать: либо быть служащим Томасом Андерсоном, как днем, либо, как ночью, проявить свою истинную, ночную сущность – стать бунтарем Нео.

Придя в свой офис, Нео видит пакет. Звонит сотовый телефон. На линии – Морфеус. Он говорит Нео: «Они уже пришли за тобой... Есть только два пути уйти из здания – либо по строительным лесам, либо в наручниках». Как Гамлет или Арджуна, Нео воплощает собой героя поневоле: прежде чем подняться на другой, более высокий уровень сознания, он должен принять себя и свою судьбу.

Нео попадает в тюрьму, где в него вживляют «жучок». Тринити и ее друзья подбирают Нео под мостом. После того как «жучок» обезврежен, Нео встречается с Морфеусом. Сочетание древнего и футуристического воплощается в различных именах, используемых в фильме. Так, корабль «Навуходоносор» назван в честь знаменитого вавилонского царя, которому приписывают разрушение Храма Соломона и восстановление Храма Мардука, так что он одновременно является разрушителем и строителем. Это имя подходит кораблю, потому что он стал пристанищем маленькой группы бунтарей, решивших уничтожить Матрицу. В греческой мифологии Морфей – бог сновидений, который сплетает их в ткань глубокого сна. Нео, конечно, означает «новый», а Тринити – Троица – устойчивый мотив самых разных религиозно-мифологических систем. Создание мифологического «эха» – простой способ придать глубину и объем сюжетной линии.

С этого момента история начинает быстро развиваться благодаря действиям героев и разъяснениям. Оказывается, Нео может стать Избранным, только приняв звание Избранного. Другими словами, то, что мы считаем правдой, это и есть правда. Это обстоятельство определяет первый сюжетный поворот.

Именно в этой поворотной точке сюжета Нео впервые встречается с Морфеусом лицом к лицу. В ходе встречи происходит ключевое событие, Морфеус предлагает Нео выбор: принять либо синюю капсулу – и вернуться привычную реальность, либо красную – и познать истину. Нео без колебаний выбирает красную капсулу. Действительность искажается, и он попадает в какие-то закоулки между виртуальной реальностью и потусторонним миром. В последовательности странных картин, напоминающих творения художника Ганса Рудольфа Гигера, Нео

возрождается как человек, свободный от пут своего ограниченного ума. словно новорожденный, он должен переучивать тело и ум, чтобы найти в себе спящие неограниченные способности. Процесс начинается с обучения боевым искусствам и схваток с Морфеусом.

Это первый сюжетный поворот, который и является истинным началом истории; это событие, которое «цепляет» действие и переводит его во второй акт. Контекст второго акта – конфликт, потому что на пути реализации своего драматургического предназначения Нео встречает препятствие за препятствием. Их необходимо преодолеть, чтобы познать Матрицу и реализовать себя. Так выполняет свою функцию первый сюжетный поворот.

Срединной точкой истории является встреча Нео с замечательным персонажем – оракулом, предсказательницей Пифией. Когда я впервые смотрел фильм, я ожидал увидеть какого-нибудь старого-старого седовласого мудреца – возможно, с длинной редкой бородой. И был восхищен и удивлен, обнаружив, что оракул – это Пифия, женщина средних лет, которая умеет печь вкусное печенье. Когда она буднично спрашивает Нео, считает ли он себя Избранным, тот отрицательно качает головой: «Я – обычный парень». Здесь снова показано, что Нео фактически находится в плену своей системы взглядов и своего ограниченного ума. «Жаль», – говорит Пифия. «Почему?» – спрашивает Нео. «Потому что Морфеус верит в тебя, Нео. И ни ты, ни даже я не сможем его в этом разубедить, – говорит Пифия. – Он верит в тебя так слепо, что ради тебя пожертвует своей жизнью... Тебе придется выбирать – либо его жизнь, либо твоя. Кто-то умрет, он или ты. А кто – тебе решать».

Пифия – «зеркало» Нео. Она отражает то, во что он верит, сообщает ему то, что она видит в нем. Борьба приводит его к пониманию, что он сможет носить мантию Избранного, только если сам сделает свой выбор. Только отказавшись от своего ограниченного «Я», мы можем достичь просветления и освобождения. Сомневающийся герой должен принять вызов и стать таким, какой он есть на самом деле. Во многом это похоже

на выбор Гамлета и Арджуны: чтобы уважать себя и принять свою судьбу, они тоже должны сделать выбор. Нравится это ему самому или нет, но Нео и есть тот Избранный, предназначение которого – «исправить времена».

Когда агент Смит захватывает Морфеуса, Нео решает спасти его. «Пифия предупреждала меня, что это должно случиться, – произносит Нео. – Она сказала, что я должен буду сделать выбор...» В фильме здесь наступает пауза, а в первом варианте сценария Нео говорит еще и вот что: «Может быть, я не тот, за кого меня принимает Морфеус, но если я не попытаюсь ему помочь, то я даже не тот, за кого сам себя принимаю... Я пойду за ним». Рассуждая о себе таким образом, он делает первый шаг к тому, чтобы стать Избранным. Это второй сюжетный поворот на пути к развязке.

В первом сюжетном повороте Морфеус спрашивает у Нео, верит ли тот в судьбу. «Нет, – отвечает Нео. – Потому что мне не нравится идея, что я не распоряжаюсь своей жизнью». Но теперь – независимо от того, верит он в это или нет, знает он это или нет, – Нео находится в руках фатума, в руках судьбы.

После спасения Морфеуса Нео не успевает выйти из Матрицы и умирает на руках агента Смита. Тринити, стоя над застывшим телом Нео, вспоминает то, что сказала ей Пифия: она полюбит человека, который был Избранным. Пусть Нео мертв, но всем сердцем она с ним, любовь сильнее физического состояния тела. Она целует его, а затем требует, чтобы он встал. Нео открывает глаза. Он воскрес. Чудо? Конечно. Но, как утверждает Джозеф Кэмпбелл в своей книге «Сила мифа», настоящий герой должен умереть, чтобы возродиться. Нео умер, поэтому он может возродиться. Как? Это не имеет значения. Мы можем верить в чудеса, можем не верить, но в этой сцене мы доверяем происходящему. Нео преодолел ограничения своего ума; он выбран носить мантию Избранного.

«Матрица» – один из первых блокбастеров, созданных под влиянием азиатского кино, и предвестник будущего направления развития кинематографа: технологии, интегрированные в классическую мифологическую сюжетную линию, которая оказывается шире, чем жизнь. Очень жаль, что фильмы

«Матрица: Перегрузка» и «Матрица: Революция» по своему качеству и творческому воплощению не «дотягивают» до первой ленты.

«Тельма и Луиза», как и «Соучастник», – это история, посвященная изменению и трансформации характеров. Фильм начинается с того, что Луиза заканчивает ночную смену в ресторанчике, где она работает. Раннее утро. Она звонит Тельме, которая на кухне готовит завтрак. Мы сразу понимаем, что собой представляет Тельма. Ее завтрак состоит из кусочка замороженного шоколадного батончика. По первому впечатлению кажется, что Тельма, что называется, немного не от мира сего. Луиза спрашивает, готова ли она к их поездке в горы на выходные. Тельма отвечает, что она еще не спрашивала разрешения у своего мужа, Деррила, но, когда он появляется в комнате, она поспешно вешает трубку. У нас складывается однозначное впечатление о ее муже: это надутый самовлюбленный осел. Тельма побаивается начать разговор о поездке в горы и решает вообще его ни о чем не спрашивать, а просто уехать с Луизой на выходные – и все.

После того как муж уходит на работу, Тельма начинает упаковывать вещи. В качестве прекрасной иллюстрации к тезису «фильм – это поведение» мы видим, как два человека совершенно по-разному делают одно и то же дело. Иными словами, мы видим, кто эти люди, через призму того, что они делают. Вот как собирается Тельма: она стоит перед своим шкафом и не знает, что взять с собой, хотя уезжает всего на пару дней. В итоге она берет все: купальники, шерстяные носки, фланелевые пижамы, джинсы, свитер, футболки, пару платьев... Словом, она выгребает большую часть содержимого шкафа и рассовывает его по чемоданам. Она также берет фонарь и несколько пар обуви. После некоторого раздумья она также берет пистолет за рукоятку, словно крысу за хвост, и бросает его в сумку. Что мы можем сказать о Тельме по тому, как она собирается в поездку?

А вот как собирается Луиза. У нее все прекрасно организовано. Она ставит чемодан на кровать, как написано в сценарии, аккуратно кладет туда «три пары белья, пару

панталон, две пары брюк, два свитера, один пушистый халат, одну ночную рубашку. Такое ощущение, что она едет в кемпинг. В ее комнате царит такой же строгий порядок, как в чемодане. Вспомнив о чем-то, она бросает еще пару носочков в чемодан и закрывает его». Перед выходом Луиза звонит своему бойфренду Джимми и, когда слышит автоответчик, в сердцах переворачивает его фотографию на століке лицом вниз. После этого девушка идет к раковине, ополаскивает единственный стоящий на полке бокал, протирает его салфеткой и ставит на место в шкафчик. Луиза садится за руль своего прекрасного форда *T-Bird* и выезжает из дома. Все сделано безупречно. Что мы узнаем о Луизе по тому, как она пакуется? Да, фильм – это поведение персонажа...

По дороге Луиза забирает Тельму – и вот он, долгожданный уик-энд! По пути Тельма просит Луизу остановиться, чтобы перекусить. Они заходят в баре под характерным названием «Серебряная пуля». Все это происходит на первых десяти страницах сценария. Мы уже знаем, о ком будет эта история, а также об отношениях этих молодых женщин с мужчинами. Мы узнаем, что они отправляются в горы на уик-энд, потому что Луиза хочет досадить своему бойфренду Джимми. Джимми – музыкант, он был на гастролях три недели и ни разу ей не позвонил. Луиза оскорблена: ее не будет дома, когда он вернется! Посмотрим, как ему это понравится!

В интервью, которое я взял у сценариста Келли Хоури для моей книги «Четыре сценария», она сказала мне: «Джимми – это парень, который боится брать на себя обязательства, а она хочет выйти замуж, хочет, чтобы у нее все было “как у людей”». Но он ей отказывает, она ошиблась в этом человеке. В общем, его недостатки мешают ей реализовать то, о чем она мечтает. Я хотела показать эмоции человека, который чувствует себя виноватым за все, что происходит. Она затеяла с ним игру; когда он вернется из своей поездки, ее не будет в городе; она скрывает от него правду», – говорит Келли.

Именно недостаток честности в их отношениях приводит к тому, что в итоге происходит. Это не дхарма, не «правильное

действие», основанное на моральных и этических принципах, присущих нашей вселенной. Другими словами, это не круто...

Тельма и Луиза заходят в бар, заказывают напитки, ведут разговоры об отношениях. Появляется незнакомец по имени Харлан, он удобно устраивается за их столиком и начинает «клеить» Тельму. Луиза прогоняет его прочь, но позже он возвращается и оказывается с Тельмой на танцполе. Он накачивает ее алкоголем до такой степени, что у нее кружится голова. Тельме кажется, что ее вот-вот стошнит, и Харлан выводит ее на автостоянку.

И там то, что начинается как «дружеский» поцелуй, превращается в безобразную сцену. Он пытается изнасиловать Тельму – и ему это почти удается. Он поворачивает ее спиной к себе, задирает платье, разводит ей ноги, расстегивает штаны... Но тут мы слышим хруст гравия, а затем в кадре появляется пистолет, приставленный к его голове. Это Луиза. Она требует прекратить «эту гребаную шутку». Он поворачивается к ней, пытается что-то сказать, но этого оказывается достаточно, чтобы Луиза «выпустила пулю ему в лицо». Насильник убит на месте...

Это – первый сюжетный поворот, истинное начало истории – происшествие, эпизод или событие, которое «цепляет» действие и направляет его в другую сторону.

То, что начиналось как приятный уик-энд с поездкой в горы, продолжилось попыткой изнасилования и убийством. С этого места Тельма и Луиза ударяются в бег. Они мчатся по хайвею, как и многие другие персонажи во многих других фильмах, вступают в борьбу с собой, чтобы выяснить, кто они есть на самом деле, и в итоге берут на себя ответственность за свою жизнь и свои поступки. Да, «Тельма и Луиза» – это роуд-муви, но это одновременно фильм о пути просветления и открытия себя...

Сейчас их драматургическое предназначение изменилось, пути назад нет, поскольку они мчатся в сторону Мексики на шаг впереди закона. В Долине памятников в штате Юта Луиза останавливает машину. В торжественном молчании она выходит из машины и среди величественного пейзажа делает несколько глотков из бутылки. Теперь она осознает, что это, может быть, ее последняя ночь на Земле – по крайней мере, последняя в этой

жизни. Это осознание, этот опыт, который приходит к ней в полной тишине, есть второй сюжетный поворот фильма. В следующей сцене она разделяет это понимание с Тельмой. Тельма благодарит ее за то, что она сделала, потому что Харлан причинил ей боль. Две женщины соединяются во взаимной дружбе и прощении.

Это прекрасный момент. В тишине, под покровом из звезд, в месте, которое существует вне времени, они принимают себя и свою судьбу такой, какой она есть. Они впервые понимают, что нет пути назад. Тишина в этой сцене – это затишье перед бурей, и она действует сильнее любых слов.

Эта небольшая сцена – сюжетный поворот, расположенный в конце второго акта. Она поворачивает сюжет к третьему акту, к развязке. В этот момент мы не знаем, что произойдет. Поймают женщин или они благополучно скроются в Мексике? Или, что более важно, выживут они или умрут? Отныне и до конца сюжетной линии они будут открывать свои чувства друг к другу и нести полную ответственность за свои действия. С этого момента для Тельмы и Луизы нет пути назад. Выбора у них не осталось: смерть или... смерть.

Следует отметить, что сюжетный поворот – это не обязательно напряженное действие, главная сцена или последовательность сцен. Он может быть и «тихим», как второй сюжетный поворот в «Тельме и Луизе», и захватывающей последовательностью действий, как первый сюжетный поворот в «Соучастнике», и диалогом, как в «Матрице», и решением, которое влияет на сюжетную линию, как в «Китайском квартале». Он будет таким, как вы решите; это может быть длинная сцена или короткий импульс, минута тишины или действия; все зависит от сценария, который вы пишете, от вашего выбора. Но это всегда случай, эпизод или событие, которые диктуются потребностями рассказываемой вами истории.

Умение создавать сюжетные повороты – необходимое условие написания киносценария. Сюжетные повороты в конце каждого акта – это якоря драматургического действия; они «держат» сюжет, скрепляют все 120 листов бумаги, на которых излагается сценарий. Они являются указателями, мишенями,

целевыми точками для каждого акта; это кованые звенья, соединенные в цепь драматургического действия.

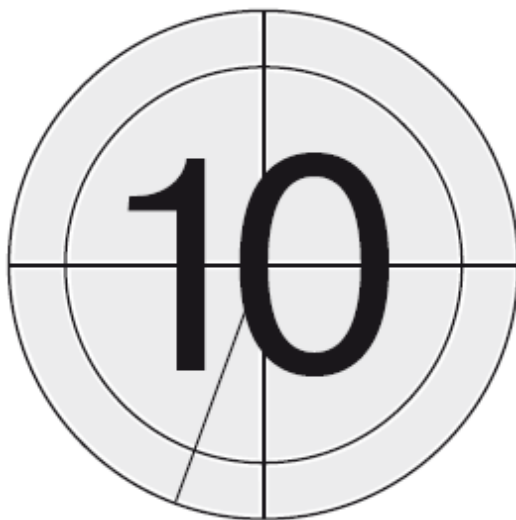
10. Сцена

РИК: Мы оба понимаем, что твое место рядом с Виктором... Если этот самолет улетит без тебя, ты об этом пожалеешь. Может, не сегодня, не завтра, но скоро. И на всю оставшуюся жизнь.

ИЛЬЗА: Но как же мы?

РИК: У нас всегда будет Париж! У нас его не было, мы его потеряли, пока ты не приехала в Касабланку. Вчера вечером мы вернули его... У меня плохо получается быть благородным. Но нетрудно увидеть, что проблемы трех маленьких людей... не стоят выеденного яйца в этом безумном мире... Когда-нибудь ты это поймешь. Ну, за тебя, малыш!»

*«Касабланка» Джулиус Эпштейн,
Филип Эпштейн, Гэвард Кох*



«Касабланка» – потрясающий фильм, дарующий зрителям один из тех редких и волшебных моментов, которые находятся глубоко внутри нашего коллективного кинематографического

сознания. Что делает его великим? Что его так ярко выделяет из ткани нашего кинематографического опыта? Конечно, выделяет его многое, но, по моему личному мнению, это прежде всего Рик – герой, который своими словами и действиями приносит свою жизнь в жертву ради высшего блага. В книге по мифологии, которая называется «Герой с тысячью лицами», Джозеф Кэмпбелл пишет, что герой «должен умереть, чтобы возродиться». В начале фильма Рик живет прошлым, скрывая в душе боль от любви к потерянной им Ильзе. Когда она снова входит в его жизнь, Рик восклицает: «Из всех забегаловок всех городов во всем мире она зашла в мою», и мы понимаем, что для него пришло время разобраться со своим прошлым, противостоять ему или принять его.

Что делает роль Богарта в этом фильме запоминающейся? Я думаю, что это сочетание его персонажа и самой роли, которая превращает Рика в героя мифологического масштаба. Сценаристы Джулиус Эпштейн, Филип Эпштейн и Говард Кох изваяли жесткого и бесстрашного героя, который к тому же обладает сильным моральным стержнем и вошедшим в поговорку «золотым сердцем». Он один из «хороших парней», и поступок, который он совершает в конце фильма, позволяя Виктору Ласло (Пол Хенрейд) и Ильзе (Ингрид Бергман) бежать в Лиссабон, чтобы продолжить борьбу против немцев, служит гораздо более высокой цели, чем его любовь к Ильзе. «У меня плохо получается быть благородным, – говорит он Ильзе. – Но нетрудно увидеть, что проблемы трех маленьких людей... не стоят выеденного яйца в этом безумном мире...»

Своими действиями Рик изменяет себя самого; он жертвует своей любовью к Ильзе, чтобы принести пользу союзникам в разгроме нацистов.

«Герой – это тот, кто отдал свою жизнь ради чего-то большего, чем он сам», – утверждает Джозеф Кэмпбелл. Если вы рассмотрите шаблон классического литературного и мифологического героя, то убедитесь, что поступок Рика поднимает его до статуса полноценного современного героя. «Жизнь состоит в действии, – говорит Аристотель, – и цель трагедии – действие, а не качество». То же происходит с

Гамлетом, Арджуной в Бхагавад-Гите, с Нео в «Матрице»: герои, которые преодолели свои сомнения и страхи, отбрасывают их в сторону и действуют. Именно это действие и поднимает их до уровня героических фигур.

Независимо оттого, что происходит в сердце Рика, сюжетную линию движут вперед не личные качества его персонажа, а его действия. Древние индийские писания называют такое действие *дхарма*, праведный поступок. Именно он делает человека – в данном случае Богарта – героической фигурой. Эта фигура олицетворяет благородство человеческого духа, это маяк человечности, лучи которого пересекают все временные, культурные и языковые барьеры.

Хорошие фильмы состоят из хороших сцен. Когда вы думаете о хорошем кино, вам вспоминаются сцены из него, а не весь фильм, правда? Например, в фильме «Психо» какие сцены вы можете вспомнить? Сцену в душе, конечно. Это классика...

Сцена – это самый важный элемент в киносценарии. Это зона, где что-то происходит (точнее, происходит что-то особенное). Это единица, ячейка драматического (или комедийного) действия, это место, в котором вы рассказываете свою историю. От того, как вы представите сцену на странице, в конечном счете зависит впечатление от сценария. Помните: прежде чем сценарий станет фильмом, его кто-то будет читать.

У сцены двойное предназначение: она движет историю вперед и дает информацию о персонаже. Если отрывок не удовлетворяет хотя бы одному из этих условий, то это что угодно, но не сцена из сценария.

Сцена может быть длинной или короткой – такой, какой вы хотите ее видеть. Это может быть толчок, приводящий в движение историю (прогрессия), или переход, мостик, связывающий элементы места и времени. Это может быть сложный, на три страницы, диалог или один простой кадр – например, автомобиль, проносящийся по шоссе. Это может быть сложное ретроспективное построение или сцена здесь и сейчас, как, например, в фильме «Побег из Шоушенка», когда Энди Дюфрейн бежит из тюрьмы. Сцена может быть любой – такой, какой вы захотите ее сделать. В этом ее прелесть.

Как долго или как коротко будет длиться ваша сцена – зависит от истории. На этот счет существует только одно непреложное правило: продолжайте сюжетную линию. Сцены сами получатся такими, какими они должны быть; просто поверьте в свою историю, и она сама подскажет все, что вам нужно знать.

За многие годы моей преподавательской работы я заметил, что некоторые люди из всего хотят сделать правило. Если они увидели фильм или прочитали сценарий, в первом акте которого насчитывается восемнадцать сцен, то и первый акт их сценария должен иметь восемнадцать сцен. Вы не можете себе представить, сколько раз я просыпался среди ночи от звонков авторов, которые истерически кричали в трубку: «У меня слишком длинный текст!», или «35 страниц – только первый акт!», или «Первый сюжетный поворот – на странице 19!» После этого я слышал сдавленные вздохи и жалобные возгласы: «Что же мне делать? Что делать?!»

Я выслушиваю авторов и всегда отвечаю им одно и то же: «Ну и что?!» Пусть первый акт слишком затянулся, пусть первый сюжетный поворот оказался на странице 19 – что с того?! Нельзя написать сценарий, отмеривая страницы, как лекарства в аптеке. Важна *форма* сценария, важны начало, середина и конец, а не число страниц каждого акта. Парадигма, схема – это только руководство к действию, а не абсолютная истина! «Фармацевтический» подход к написанию сценария не работает! Доверьтесь вашей истории, и она сама подскажет вам, что вы должны сделать, какие сцены написать, а какие – нет.

Мы подойдем к анализу сцены с двух разных точек зрения. Во-первых, исследуем общие черты сцены, то есть ее форму, а во-вторых, рассмотрим ее специфику – как создать сцену из элементов или компонентов, которые для нее предназначены.

Итак, форма. В каждой сцене с необходимостью должны присутствовать два элемента: место и время. Эти два компонента определяют контекст событий. Каждая сцена происходит в определенном месте и в определенное время.

Где разыгрывается ваша сцена? В офисе? В машине? На пляже? В горах? На переполненной людьми городской улице?

Внутри или снаружи, в интерьере или на природе? Интерьер обозначается словом «ПАВИЛЬОН» (сокращенно – «ПАВ.»), природная среда – словом «НАТУРА» (сокращенно – «НАТ.»).

Второй элемент – время. В какое время дня или ночи происходит ваша сцена? Утром? Во второй половине дня? Поздно ночью? Обычно все, что вам нужно сделать, – это указать, происходит дело днем или ночью. Но можно и конкретизировать: на восходе солнца, ранним утром, поздним утром, в полдень, на закате, в сумерках. Эти детали полезно указывать, так как свет в разное время суток бывает разным. Подобная детализация облегчит оператору-постановщику установку света – а это может оказаться непростым делом. Но обычно достаточно указать: ДЕНЬ или НОЧЬ.

Так формируется заголовок сцены, например: ПАВИЛЬОН. КОМНАТА – НОЧЬ или НАТУРА. УЛИЦА-ДЕНЬ.

Место и время – это и есть контекст события, поэтому, прежде чем начать писать и строить сцену, эти два компонента обязательно нужно определить. Если вы изменили место или время действия, то это будет уже новая сцена. Почему? Потому что каждый раз при изменении одного из этих элементов вы должны изменить освещение сцены и почти всегда – положение камеры, а значит, свет, траекторию движения тележки с оператором, электрооборудование и многое другое.

Пример. На первых десяти страницах сценария «Китайского квартала» мы видим Кёрли в офисе Джейка. Кёрли расстроен, потому что Гиттес показал ему, что его жена занимается сексом с незнакомцем. Гиттес дает ему выпить дешевого виски, а затем провожает из своего кабинета в приемную.

Когда они перемещаются из офиса Гиттеса в приемную, начинается новая сцена. Почему? Потому что они изменили местоположение и перешли из одного места (офиса) в другое место (на ресепшн). Это новая сцена, которая требует переустановки света и камеры.

После этого Гиттеса зовут в кабинет его сотрудников, где мы встречаем подставную миссис Малрэй. Сцена в офисе помощников – это также новая сцена, хотя действие остается тем же. Дело в том, что снова изменилось место действия: одна

сцена происходила в офисе Гиттеса, другая – на ресепшн, а третья – в офисе его сотрудников. Линия действия – одна (Гиттеса наняла на работу ненастоящая миссис Малрэй), но реализована она последовательностью из трех сцен в офисе.

Если действие происходит в доме и вы переходите из комнаты на кухню, а потом в гостиную, то у вас получатся три отдельные сцены. Допустим, вы снимаете сцену в спальне, когда мужчина и женщина страстно целуются, а затем движутся к кровати. Если после этого вы описываете, как за окном светлеет и ночь переходит в день, а наша пара просыпается, то перед нами новая сцена. Почему? Потому что изменилось время действия, а это означает, что нужно переустанавливать свет. Это новая локация.

Если ваш персонаж находится за рулем автомобиля, который мчится ночью по горной дороге, и вы хотите показать его в разных местах, то вы должны соответственно называть сцены: НАТУРА. ГОРНАЯ ДОРОГА – НОЧЬ и НАТУРА. ГОРНАЯ ДОРОГА – ГЛУБОКАЯ НОЧЬ.

Физическая необходимость изменения положения КАМЕРЫ (слово «КАМЕРА» всегда пишется в сценарии заглавными буквами) или физической локации требует разборки одного съемочного оборудования и сооружения другого. В результате каждая новая сцена требует внести изменения в положение камеры и, следовательно, изменить физические компоненты сцены. Вот почему съемочные группы фильмов стали так разрастаться, а сама киносъемка превратилась в дорогое удовольствие. Цена труда на съемочной площадке возрастает, стоимость минуты съемки увеличивается, и в итоге мы платим в кассе за билеты все больше и больше. На момент написания этой книги минута основной съемки стоила минимум 10 000 долларов (в независимом кино расценки, конечно, другие).

Изменение сцены имеет большое значение для вашего сценария. Сцена – это ячейка, или ядро действия, в котором и происходит все то, что вы пытаетесь рассказать с помощью движущихся изображений.

Сцена может быть построена по-разному в зависимости от типа истории, которую вы рассказываете. Для многих типов сцен

можно построить действие по порядку: начало, середина и конец; персонаж приходит в нужное место (в ресторан, в школу, домой), и сцена разворачивается в линейном времени, как и сценарий. Такова первая сцена в «Китайском квартале» с участием Гиттеса и подставной миссис Малрэй. Во многих фильмах нам показывают фрагмент действия в начале, большую часть его в середине, а завершающую часть – в конце. Или можно начать сцену, потом обратиться к воспоминаниям, как в фильмах «Превосходство Борна» и «Обыкновенные люди», а затем вернуть действие в настоящее и закончить его в режиме реального времени. Хороший пример – сцена в фильме «Тельма и Луиза», где Тельма грабит магазин. Сцена начинается с того, что Тельма выбегает из мини-маркета и кричит Луизе: «Уходим, уходим!» Луиза спрашивает, что происходит, и мы возвращаемся к записи, на которой Тельма грабит магазин. После этого делается еще один шаг назад, и мы оказываемся в полицейском управлении, где полиция также просматривает видео; после этого мы видим Луизу и Тельму снова в настоящем времени, они по-прежнему находятся в бегах.

Опять же, тут нет никаких правил: это ваша история, так что правила здесь устанавливаете вы. В определенных ситуациях бывает лучше сначала выложить линию действия сцены в порядке «начало, середина и конец», а затем использовать для представления сцены только отдельные части, биты, отрывки.

Каждая сцена должна демонстрировать читателю или зрителю один элемент информации, необходимой для развития сюжета. Помните, цель каждой сцены – либо двинуть историю вперед, либо раскрыть новую информацию о персонаже. Крайне редко встречаются удачные сцены, в которых раскрывается более одной порции информации. Я много раз читал сцены, в которых автор раскрывает два, а иногда даже три бита информации, и – поверьте мне – это слишком много. Такой подход топтит в болоте лишнего линию повествования и может ввести в заблуждение зрителей.

Вообще в кино существует два вида сцен. В сценах первого типа что-то происходит визуально, это сцены действий. Таковы, например, начало «Матрицы» или батальные сцены в «Холодной

горе». Сцены второго типа представляют собой диалоги между двумя или более персонажами – как в «Касабланке», или в знаменитой сцене пощечины в «Китайском квартале», или в чудесных по своей изобретательности сценах в «Семейке Тененбаум» и «Магнолии». Но большинство сцен представляет собой сочетание этих двух типов. В сцене-диалоге, как правило, происходят какие-то действия, а в сцене-действии, как правило, идет какой-то диалог.

Поскольку одна страница сценария примерно соответствует минуте экранного времени, сцены с диалогами, как правило, должны занимать не более двух-трех страниц. Вы можете мне не поверить, но две-три минуты экранного времени – это очень много. Однажды один из моих студентов написал в сценарии романтической комедии сцену диалога на семнадцать страниц! Излишне говорить, что она была слишком велика. Я вырезал из этой сцены несколько кусков, и она уместилась на трех с половиной страницах. У этого общего правила, конечно, всегда есть исключения. Иногда сцены-диалоги «подсвечиваются» сильным фоном действий – такова, например, сцена в «Соучастнике», где Макс ведет машину все быстрее и быстрее, пока такси не разбивается о разделительный барьер.

В сцене должно происходить что-то конкретное – ваши персонажи могут двигаться из точки А в точку Б в эмоциональном плане, могут принимать решения, либо ваша история должна связывать пункты А и Б с точки зрения повествования, сюжета. Собственно говоря, ваша история всегда должна двигаться вперед, даже если она частично раскрывается в воспоминаниях, как в «Английском пациенте», «Превосходстве Борна», «Касабланке», «Помни», «Часах» и многих других фильмах.

В фильме «Часы» три рассказа переплетены с флешбеками (обратными кадрами), которые и двигают историю вперед. Все три рассказа начинаются с того, что их главные герои просыпаются утром и ложатся спать вечером. В общем, это один день из жизни трех персонажей. Весь сценарий построен так, что воспоминания присутствуют в нем как неотъемлемая часть истории. Флешбек – это художественный прием, используемый для расширения понимания аудиторией рассказа, героя и

ситуации. Цель флешбека – такая же, как у сцены: он либо выступает катализатором развития истории, либо раскрывает информацию о героях.

Как строят сцену? Сначала создают ее контекст, затем определяют ее содержание, то есть то, что происходит. Какова цель этой сцены? Почему она находится именно здесь? Как она разовьет историю? Что происходит в «теле» сцены? Где был персонаж, прежде чем он появился в этой сцене? Какие эмоции испытывает персонаж во время сцены? Влияют ли они на назначение сцены?

Иногда актер лучше понимает сцену, если предварительно выясняет, что он там делает, какова его цель, кто он и откуда, куда пойдет после того, как сцена закончится; какова его цель в сцене; почему он в ней оказался – чтобы развить сюжет или раскрыть новую информацию о персонажах?

Ваша ответственность как сценариста также состоит в том, чтобы знать, какова цель этой сцены, почему ваши персонажи участвуют в данной сцене и как их действия или диалог связаны с историей в целом. Вы должны знать не только то, что происходит с вашими персонажами в сценах, но и то, что происходит с ними между сценами. Что случилось в период между пребыванием в офисе в понедельник днем и следующей сценой, в четверг вечером за ужином? Если даже вы этого не знаете, то кто знает?

Создав контекст, вы определяете драматургическую цель и можете построить свою сцену линию за линией, действие за действием. Создавая контекст, вы определяете содержание.

Как это делается? Путем поиска компонентов или элементов внутри сцены. Задайте себе вопрос: какой аспект профессиональной, частной или личной жизни вашего персонажа будет выявлен?

Давайте вернемся к идее сценария о трех людях, которые крадут лунный грунт из хьюстонского комплекса НАСА. Мы должны написать сцену, показывающую персонажей в момент решительного шага. До этого они только обсуждали свой преступный план, теперь решили реализовать его. Это контекст. Теперь появляется содержание.

Где происходит сцена? Дома? В баре? В машине? На прогулке в парке? Может быть, это тихое место вроде арендованного фургона, стоящего на обочине шоссе? Или, может быть, стоит применить более «образный» подход? Ведь это, в конце концов, кино!

Актеры часто играют сцены «против шерсти», то есть ищут для своего персонажа неожиданный рисунок. Например, актер может играть рассерженного человека, мягко улыбаясь, скрывая свой гнев или ярость за фасадом любезности. Это мастерски делал Брандо...

Когда вы приступаете к написанию сцены, ищите пути, которые драматизируют ее, позволяют играть ее «против шерсти», или ищите место, которое могло бы сделать ее визуально интересной. В «Серебряной стреле» Колин Хиггинс написал любовную сцену между Джилл Клейберг и Джин Уайлдер, в которой они разговаривают о цветах! Это красиво. Орсон Уэллс в «Леди из Шанхая» играет любовную сцену с Ритой Хейворт в аквариуме, перед акулами и барракудами.

Вот и в нашей истории о лунном грунте давайте сцену планирования преступления переместим из тихого места вроде фургона, предположим, в переполненный бильярдный зал, да еще ночью. Мы можем внести в нашу сцену элемент напряженной неизвестности, саспенса. Как? Допустим, пока наши герои обсуждают свои планы, входит полицейский, возвращающийся с дежурства, и начинает бродить по залу, добавляя в нашу сцену драматизм (такого рода штуки все время проделывал Хичкок). Мы могли бы начать сцену эффектным ударом по шару в «восьмерке», а потом показать, как наши герои, опираясь на бильярдный стол, говорят о деле.

Предположим, мы хотим написать сцену, демонстрирующую распад эмоциональных связей в семье. Как это можно сделать? Во-первых, сформулировать цель сцены. В данном случае мы хотим показать отношения в семье, продемонстрировать, как ее члены относятся друг к другу. Во-вторых, решить, где и в какое время суток происходит сцена. Она может происходить где угодно: в автомобиле, на прогулке, в кинотеатре, в семейной столовой.

В «Красоте по-американски» есть большая сцена, показывающая разрушение связей в семье Лестера. Лестер, его жена Кэролайн и их дочь Джейн ужинают вместе после дня, в течение которого мы за ними наблюдали. Сценарист Алан Болл проводит эту сцену в столовой, которая выглядит изысканно: приглушенный свет, красиво накрытый стол, горящие свечи, свежие яркие розы на столе, звуковым фоном идет романтическая версия «*You Are Too Beautiful*». В общем, все прекрасно – по крайней мере внешне. Прямо как на картине Нормана Роквелла. Таков контекст.

А какова цель сцены? Показать динамику отношений в семье. Внешне все выглядит прекрасно, а на самом деле? Во-первых, Джейн жалуется на музыку: «Мама, мы так и будем слушать эту музыку для лифтов?» На что Кэролайн отвечает: «Нет. Как только вы научитесь готовить такие же питательные и вкусные блюда, как те, что я собираюсь съесть сейчас, вы можете слушать что вам угодно». Лестер спрашивает Джейн, как прошел день в школе, на что она отвечает: «Нормально». «Нормально – и все?» – удивляется Лестер. Джейн смотрит на своих родителей и с сарказмом говорит: «Нет, это был фантастический день!» Лестер жалуется на свою работу, потом упрекает Джейн в том, что она его даже не слушает. Та отвечает: «Так ты мне месяцами слова не говоришь!» – и встает из-за стола. Кэролайн критически смотрит на Лестера, пока тот бормочет: «Ну что, Мать года? Ты к ней относишься как к прислуге... ты к нам обоим так относишься!» Он тоже резко встает из-за стола и идет на кухню в попытке помириться с Джейн, оставляя Кэролайн в одиночестве в прекрасной комнате под завораживающие музыкальные пассажи Джона Колтрейна и Джонни Хартмана: «*You Are Too Beautiful*»...

Это невероятная сцена! Она ярко рисует нам семейные отношения персонажей как снаружи, так и «с изнанки». Это мир совершенно неблагополучной семьи. Персонажи «подсвечиваются» переполняющим их недовольством собой и друг другом. Автор говорит так мало – и так много. Прекрасная иллюстрация того, как в сцене создается контекст и через него показывается распад связей в семье.

Собираясь написать сцену, нужно прежде всего определить ее цель, найти компоненты и элементы, содержащиеся в ней, а затем определить ее содержание. Предположим, вы хотите написать сцену в ресторане. Какие детали можно было бы эффективно использовать в такой ситуации? Может быть, официант простужен? Или простуда у него только начинается? Может быть, у него слишком тяжелая работа, он обслуживает очень много столиков? Или он прямо перед началом смены поругался с кем-то очень для него важным? Или пара за соседним столиком начала разговор спокойным тоном, но потом он перешел в спор на повышенных тонах, что помешало главным героям сцены? Да, необходимо происшествие, которое могло бы повлиять на ваших героев. Ищите любые детали, которые можно использовать для создания некоего конфликта, ищите либо в персонажах, либо в обстановке ресторана.

Содержание сцены теперь становится частью контекста, что позволяет вам управлять своей историей (а не наоборот). Как сценарист вы должны проявлять ответственность в выборе творческих решений, в строительстве и презентации вашей сцены. Ведь, в конце концов, выбор персонажа в рассказе определяет направление развития сюжетной линии.

В контексте сцены вы можете влиять на чувства и настроение читателя с помощью описания. Так, в «Соучастнике» сценарист Стюарт Битти описывает Лос-Анджелес в коротких, рубленых строках: «Желтые тени. Ленты из серебра. Мерцание хрома. Фары прорезают тьму белыми вспышками. Тормозные огни тлеют красным. Отражения текут по ветровому стеклу, словно флуоресцентная жидкость». Выбранный стиль описания города создает ощущение реальности, словно позволяет увидеть, почувствовать ночной пульс города. А режиссер Майкл Манн блестяще претворил это описание в жизнь.

В «Соучастнике» сюжетным поворотом в конце второго акта является динамичная сцена, в которой во время дикой гонки на такси после хаотической перестрелки в корейском ночном клубе Винсент разрушает мечту Макса. Это отличный пример того, как диалог может выявить характер персонажа, а также усилить напряжение в сцене.

Сцена начинается с того, что Винсент «спасает» Макса от Фаннинга (Марк Руффало), детектива из полиции Лос-Анджелеса. Винсент затаскивает Макса обратно в машину, и они мчатся к центру города.

НАТ. ВИД С ВОЗДУХА: ЛОС-АНДЖЕЛЕС.
ГОРОДСКОЙ ПЕЙЗАЖ – НОЧЬ

СЪЕМКА ТОЧНО СВЕРХУ. Кислый белый свет уличных фонарей отражается в бассейнах на Олимпийском бульваре. Желтое такси – единственная машина, которая идет на восток, весь остальной поток движется на запад. Аварийки. Мигалки.

ИНТ. ТАКСИ МАКСА – МАКС

Он в шоке. Он вернулся в чистилище. Он навсегда прикован к переднему сиденью своего такси. Одинокое желтое такси идет на восток.

ВИНСЕНТ

– Что за хрень? Единственное, чего там не было, так это польской кавалерии.

Жизнь Макса, которой управляет Винсент, превратилась в кошмар, непрерывный и вечный. Теперь Винсент понимает, что значит его молчание.

ВИНСЕНТ (продолжает)

– Ты жив потому, что я спас тебя. Мы живы. Спасибо скажешь? Нет. Словно воды в рот набрал. Не хочешь говорить – скажи «отвали».

МАКС (невнятно) —...Отвали.

Внимание Винсента переключается на окно, за которым потоком мчатся аварийные машины... Он смотрит вверх – там вертолеты: полиция и пресса.

НАТ. УЛИЦА – НЕИЗВЕСТНОЕ ЖЕЛТОЕ ТАКСИ
идет на восток. Все другие машины безнадежно отстали.

ВИНСЕНТ (за кадром)
– Хорошо.

(пауза)

– Как там кровь, прочие соки? Смерть идет за тобой? Дыши глубже! Помни: все равно мы все умрем...

МАКС (за кадром)
– А Фэннинга зачем было убивать?

ВИНСЕНТ (за кадром)
– Какого, на хрен, Фэннинга?

ИНТ. ТАКСИ
МАКС
– Того копа.

(пауза)

– Зачем ты его убил? Мог бы ранить. У него, наверное, семья есть. Детишки будут расти без него. Он мне поверил, он хороший парень был.

ВИНСЕНТ
– Так я должен был его спасти потому, что он тебе поверил?

МАКС
– Нет.

ВИНСЕНТ
– Да.

МАКС

– Ну а *что*, если да? Почему бы и нет?

ВИНСЕНТ

– Я зарабатываю себе этим на жизнь.

МАКС

– Тоже мне жизнь.

ВИНСЕНТ

– Давай в центр.

МАКС

– Зачем в центр?

ВИНСЕНТ

– Считать умеешь? Мне нужно кокнуть пятерых, а их пока четверо.

МАКС (мрачно)

– Еще один?..

ВИНСЕНТ

– А то!

МАКС

– Почему ты не убил меня и не сел в другое такси?

ВИНСЕНТ

– Ты хороший парень. Мы будем делать это вместе. Знаешь... (пауза) Наши судьбы переплелись. Совпадение космического масштаба. Все это...

МАКС

– Ты полон дерьма.

ВИНСЕНТ

– Я полон дерьма?

(пауза)

(продолжает)

– А ты тогда еще дерьмовее, если думаешь, что я убираю только мусор, плохих людей.

МАКС

– Ты сам так сказал.

ВИНСЕНТ

– А ты поверил?

МАКС

– Тогда что они сделали?

ВИНСЕНТ

– Откуда я знаю?

(пауза)

– Я думаю, что они все свидетели обвинения. Скорее всего, это крупного федерального дело, и кто-то очень не хочет сесть в тюрьму.

МАКС

– Так вот в чем причина?

ВИНСЕНТ

– Это ответ на вопрос «зачем?». Причины нет.

(пауза)

– Нет хорошей или плохой причины, чтобы жить или умереть.

МАКС

– А ты?..

ВИНСЕНТ (смотрит вверх)

– А мне наплевать.

ВИНСЕНТ (продолжает)

– Смирись с этим. Миллионы галактик, каждая состоит из сотен миллионов звезд, и в одной есть маленькое-малень-кое зернышко. Это мы. Затерянные в космосе. Коп, ты, я...

(пауза)

– Да никому нет дела...

МАКС

– Сколько они тебе платят? Много?

ВИНСЕНТ

– Ага.

МАКС

– Ну а потом что будешь делать?

ВИНСЕНТ

– После чего?

МАКС

– Ну, когда денег соберешь. Потом что будешь делать?

ВИНСЕНТ

– Свет включи.

МАКС

– А план у тебя есть? Как выходить будешь из этого дела?

У Винсента нет такого плана. Нет цели, к которой может двигаться его жизнь. Он – субъект бессмысленного движения.

МАКС (продолжает)

– Или ты снова и снова будешь делать одно и то же, без цели? Потому что работа опасная? Вот когда ты утром встаешь, когда глаза открываешь, у тебя кто-то рядом есть, в доме?

ВИНСЕНТ

– Нет, я делаю счастливое лицо и начинаю свой день.

МАКС

– Я думаю, ты низок, мой друг. Очень низок. А обычные человеческие чувства... в тебе их нет. Что с тобой? Так почему ты еще не убил меня?

ВИНСЕНТ

– Из всех таксистов Лос-Анджелеса мне попался Макс. Ну прямо Зигмунд Фрейд беседует с сексопатологом доктором Рут...

МАКС

– Ответь на вопрос.

ВИНСЕНТ

– Посмотри в зеркало (на погоню). Бумажные салфетки, чистое такси, компания по аренде лимузинов. Сколько ты уже скопил?

МАКС

– Не твое дело.

ВИНСЕНТ

– «Когда-нибудь? Когда-нибудь мечта моя придет»?

(пауза)

– А однажды ночью ты проснешься и поймешь, что все это прошло мимо тебя. И вдруг уразумеешь, что ты уже старик. Не получилось и не получится, потому что ты никогда не сможешь этого сделать. Мечта станет вчерашним днем, затеряется... А потом ты совсем забудешь о ней, усядешься в мягкое кресло и остаток жизни будешь целыми днями смотреть телевизор.

(пауза)

(продолжает)

– И не говори мне об убийстве. Ты вон тоже убиваешь себя в этом такси. По кусочку. Каждый день.

Макс впитывает каждое его слово.

ВИНСЕНТ

– А деньги... Одни авансы... Их не хватает даже на «Линкольн Таун Кар»... И какого черта ты все еще водишь такси? Или эта девушка... Ты даже позвонить ей не можешь (речь идет о героине Джады Корен Пинкетт-Смит, с которой Макс знакомится в начале фильма. – *Прим. авт.*).

Стрелка спидометра переползает за отметку 40 миль в час.

МАКС

– Да потому, что я никак не мог собраться с духом.

ВИНСЕНТ

– Сбавь скорость.

МАКС (не обращает внимания)

– А надо было. Вон братья у меня...

(пауза)

– Я пытался выбраться из всего этого, но ничего не получилось. Я лузер... «Сначала хорошо подготовимся, а потом»... Чтобы ничего не потерять. А так я ведь мог сделать это хоть когда.

Стрелка упирается в отметку «60».

ВИНСЕНТ

– Красный свет.

МАКС

– Но знаешь что? Это все равно ничего не значит. Что вообще что-нибудь значит? Мы же все ничего не значим в этой долбаной дыре. Дерьмо из «Сумеречной зоны», как тут сказал один злобный чувак с заднего сиденья. Но, знаешь кое за что я хочу тебя поблагодарить братан. До этого я смотрел на мир...

Такси проскакивает перекресток на красный свет. Водитель грузовика, развозящего тираж «Лос-Анджелес таймс», бьет по тормозам. Макс резко сворачивает, едва избежав столкновения.

ВИНСЕНТ

– Куда прешь на красный?!

Макс смотрит в зеркало заднего вида.

МАКС

– ...по-другому. Но все равно это все ни черта не значит. Так пошло оно все на!.. Забей на все! Нам ведь нечего терять, так?

Винсент приставляет к голове Макса пистолет. Макс выдавливает из себя звук, похожий на смешок.

ВИНСЕНТ

– Сбавь скорость, ты!!!

МАКС

– Ас чего это? Да брось ты! Хочешь нажать на курок и угробить обоих? Так давай, стреляй! Пали прямо мне в задницу!

ВИНСЕНТ

– Тише, мать твою!

МАКС

– Винсент?..

Глаза водителя и пассажира встречаются в зеркале заднего вида. Винсент потрясен взглядом Макса. Такого он еще не видел. Это открытый, твердый взгляд человека, которому нечего терять.

МАКС (продолжает)

– А не пошел бы ты на...

Макс бьет по тормозам и резко выворачивает руль вправо.

НАТ. УЛИЦА

Правое колесо ударяет в низкий отбойник. Такси переворачивается через крышу, пролетает по улице, РАЗБИВАЯ другие машины, кружась, падает, извергая

фонтан стеклянных брызг, и медленно останавливается. По тротуару течет антифриз.

А потом наступает полная, ничем не нарушаемая тишина...

И только тогда мы приходим в себя. Да, вот это сцена! Целый поток слов – взрывных, быстрых, динамичных и эмоционально насыщенных. Диалог – свежий, острый, он молнией проносит нас по страницам. И более всего он ценен прозрением Макса. Вот это действительно граббер, захватывающая сцена.

Напомним, что эта сцена начинается после перестрелки в корейском ночном клубе, поэтому эпизод наследует напряжение предыдущей сцены с ее беспорядочной стрельбой. По мере того как разгоняется машина, в ней нарастает напряжение – его последовательно усиливают Макс и Винсент. У Макса мало шансов выйти живым из этого кошмара.

Анализируя эту сцену, следует сказать, что, во-первых, она не только чрезвычайно захватывающая и напряженная, но и отлично выполняет свою задачу: придает импульс сюжету, а также раскрывает информацию о главном герое. Достигается это как физическим действием, так и эмоциональным накалом. За время сцены гонки Макса и Винсента к центру города персонажи слой за слоем сбрасывают с себя все наносное и обнажают сокровенное, их взгляды на жизнь все больше и больше расходятся. По Винсенту, мы все совершенно незначимы, мы – крошечные песчинки в необозримой галактике. Жизнь в принципе не имеет смысла, структуры, цели. Сюжетный поворот, расположенный в конце второго акта, приводит нас к третьему акту, к развязке. После того как Макс разбивает машину, нам остается получить ответы на самые простые вопросы: сможет ли таксист уйти живым с места катастрофы, сможет ли он остановить Винсента и не дать ему сделать пятый выстрел, который, как он теперь знает, предназначается Энни?

Эта сцена хорошо раскрывает характеры персонажей; Винсент, можно сказать, прокалывает и взрывает воздушный шар мечты Макса. До сих пор, говорит Винсент Макс, ты жил во сне, в состоянии «когда-нибудь». Когда-нибудь он осуществит свою

мечту и начнет с того, что создаст что-то вроде компании *Island Limousine*. Когда-нибудь он повстречает женщину своей мечты. Когда-нибудь у него все это будет, и тогда он состоится как личность. В общем, он живет в мире «когда-нибудь». Винсент показывает ему, что есть «только сейчас», сегодня, настоящий момент, только эта точка во времени. А ожидание «когда-нибудь» подобно стремлению к совершенству и на самом деле просто предлог. «Когда-нибудь» – это концепция, которая, говоря словами моего наставника Жана Ренуара, «существует только в уме, а не в реальности».

Какие силы работают на этих двух персонажей, когда они вступают в личный поединок? В ночном клубе киллер, несмотря на все препятствия, совершил четвертое убийство, и теперь Макс везет его к пятому. Макс – практически заключенный, его выбор крайне узок: либо он находит какой-то способ безопасно скрыться, либо Винсент убивает его после завершения «работы», либо он умудряется убить Винсента.

Заметим, что эта сцена – не просто еще один диалог; одновременно Макс и Винсент мчатся на большой скорости в такси, спасаясь после перестрелки в корейском ночном клубе. Так что в сцене существует привнесенная извне напряженность: полиция, другие машины, вертолеты, светофоры, которые мешают действию и становятся источником конфликта, добавляя напряжения к обмену грубостями между Максом и Винсентом.

В этой сцене выявляется еще одно обстоятельство. В ее начале Макс изображен каким-то слабаком, человеком, который боится возразить своему боссу-диспетчеру, человеком, который живет в открыточном мире, в мире «когда-нибудь». Но по ходу фильма герой меняется и в конце концов прямо выступает против своего заклятого врага. Это превращение происходит не спонтанно, а постепенно, шаг за шагом, с самого начала сценария. Поначалу не кто иной, как Винсент защищает Макса от диспетчера, когда тот дает ему плохое расписание работы, и это Винсент показывает Макс, как нужно защищаться от своего начальника. Потом Макс собирается с силами и выбрасывает портфель Винсента на шоссе, где тот разбивается. После этого Макс вынужден противостоять наркобарону Феликсу и уходит от

него живым. Некоторые могут сказать, что в этой сцене присутствует такое нагромождение чересчур невероятных элементов, что ее невозможно воспринимать всерьез, но, по моему, они эффективно работают. И в конце концов Макс, провоцируемый Винсентом, находит в себе достаточно мужества, чтобы перевернуть такси с намерением убить себя и Винсента, чтобы не дать ему сделать в этот вечер последний выстрел.

Короче говоря, эта сцена ярости и смятения, сыгранная в мчащемся такси, позволяет нам наблюдать трансформацию Макса и в итоге приводит к финалу фильма. Макс завершает свою арку героя.

Что и говорить, это замечательная сцена.

А работают ли такие же принципы в комедии? В комедии создается ситуация, а потом в ней позволяют людям действовать и реагировать на эту ситуацию и друг на друга. В комедии вы не можете заставить ваших персонажей играть «ради смеха»; герои должны верить тому, что они делают, в противном случае комедия становится надуманной, а следовательно, неостроумной.

Помните сцену в ресторане под открытым небом в «Энни Холл»? Энни (Дайан Китон) говорит Элви (Вуди Аллен), что теперь она хочет быть просто его «другом» и не будет продолжать с ним романтические отношения. Оба чувствуют себя неловко, и это добавляет сцене напряженности повышением уровня комических обертонов. Когда герой уезжает из ресторана, его авто сталкивается с другими машинами, а сам он рвет свои водительские права на глазах полицейских. Вуди Аллен использует ситуацию для достижения максимального драматического эффекта.

В итальянском фильме «Развод по-итальянски», классической комедии с Марчелло Мастоияни, лишь тонкая грань отделяет комедию от трагедии. Впрочем, в конце концов, комедия и трагедия – это две стороны одной медали. Герой Мастоияни женился на женщине с огромными сексуальными притязаниями, на которые он не может ответить – особенно после того, как встречает сексапильную кузину, которая без ума от него. Он хочет развестись, но, увы, Церковь развода не

признает. Что делать итальянцу? Церковь может признать его брак законным в единственном случае: если его жена умрет. Но она здорова, как лошадь! Поэтому он решает убить ее. Но, согласно итальянскому законодательству, ее можно безнаказанно убить только в том случае, если она неверна. Герой должен стать рогоносцем! И он отправляется на поиски любовника для своей жены.

Вот это ситуация!

После многих, многих забавных моментов жена все-таки изменяет мужу, и его итальянская честь требует возмездия. Он узнает, что жена с любовником уединилась на острове в Эгейском море, и идет по их следу с пистолетом в руке.

Персонажи, попавшие в паутину обстоятельств, играют свои роли с преувеличенной серьезностью, и в результате фильм превращается в комедию высочайшего уровня. Ибо, как сказал тот же Вуди Аллен, «худшее, что вы можете сделать в комедии, это сыграть смешно».

Комедия, как и драма, есть действие «реальных людей в реальных обстоятельствах».

Если вы собираетесь написать сцену, то нужно прежде всего сформулировать ее цель и «укоренить» ее в месте и времени. Затем надо создать контекст, определить содержание и найти те элементы, те компоненты сцены, которые позволят построить ее и заставить работать.

Каждая сцена, последовательность сцен, акт или сценарий в целом имеют определенные начало, середину и конец. А если вы сумели разбить компоненты сцены на начало, середину и конец, то, наверное, сможете выделить среди них фрагменты действия, которые визуально окажутся самыми эффективными. Скажем, в «Соучастнике» мы увидели всю сцену: начало, когда Макс и Винсент направляются в центр города, середину, когда они ведут между собой разговор, и конец, когда Макс жмет на газ и разбивает машину.

Но всю сцену нужно показывать не всегда. Вы можете выбрать для показа несколько частей с самого начала, из середины, или, может быть, только из конца. Редко какая сцена предстает в кино в полном объеме. Уильям Голдман, который

написал сценарии таких фильмов, как «Бутч Кэссиди и Санденс Кид» и «Вся президентская рать», как-то заметил, что он тянет с введением действия до последнего возможного момента, то есть оно появляется прямо перед тем, как зритель обнаруживает, в чем цель той или иной сцены.

Вы как автор должны создавать сцены таким образом, чтобы они развивали историю. В частности, вы можете выбрать, какую именно часть сцены показать.

* * *

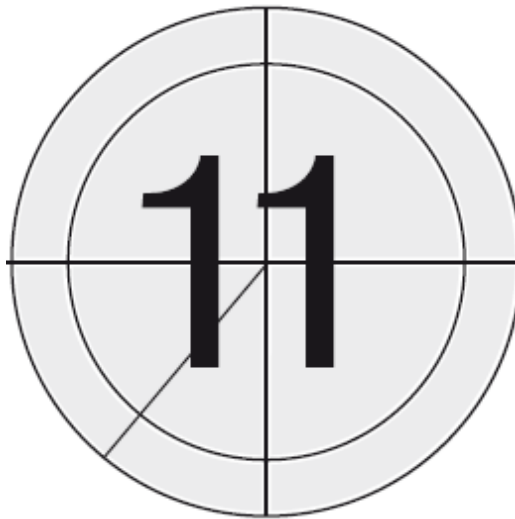
Итак, для того чтобы написать сцену, нужно создать контекст, а затем определить содержание. После этого следует сформулировать цель, а затем выбрать место и время для сцены. Наконец, необходимо найти в сцене компоненты, вступающие во внутренний или внешний конфликт. Это нужно для драматизации действия. Помните: драма – это конфликт. Ищите его!

Итак, ваша история должна всегда развиваться, шаг за шагом, сцена за сценой, приближаясь к развязке. Теперь вы знаете, что делать, и готовы к следующему шагу – написанию последовательности сцен.

11. Последовательность

Форма следует за структурой; структура не следует за формой.

Юй Мин Пэй, архитектор



Наука синергетика занимается изучением систем, точнее – их поведением в целом, независимо от их работающих частей. Известный ученый и гуманитарий Бакминстер Фуллер, создатель геодезического купола, подчеркивал, что синергетика изучает систему как взаимодействие между целым и его частями.

Сценарий состоит из ряда элементов, и потому его можно сравнить с системой, то есть несколькими взаимосвязанными частями единого целого. Солнечная система состоит из планет, вращающихся вокруг Солнца. Кровеносная система связывает все органы тела. Стереосистема – все равно, аналоговая или цифровая – состоит из предусилителя, усилителя, тюнера, CD/DVD-плеера, кассетного магнитофона, колонок, проигрывателя пластинок, картриджа, иглы и/или других технологических штучек. Соединенные вместе определенным образом, они образуют систему как единое целое. Обычно мы не оцениваем отдельные компоненты стереосистемы, а

рассматриваем ее с точки зрения таких параметров, как звук, качество и производительность.

Сценарий – это также система, которая состоит из отдельных частей, объединяемых действием, персонажем и его драматургическим предназначением. Мы измеряем эту систему, точнее, оцениваем, насколько хорошо или плохо она работает.

Сценарий как система состоит из отдельных элементов: концовок, завязок, сцен, сюжетных поворотов, отдельных кадров, специальных эффектов, мест съемок (локаций), музыки и сцен, расположенных в определенной последовательности. Элементы сюжета объединяются драматургической направленностью действия и персонажами, располагаются определенным образом, а затем визуализируются и образуют единое целое, которое называется сценарием.

На мой взгляд, последовательность действий – это, пожалуй, важнейший элемент сценария. Это ряд сцен, связанных одной идеей с определенными началом, серединой и концом. Это устройство драматургического действия на основе одной идеи. Это скелет, позвоночник вашего сценария, который по самой своей природе удерживает все его элементы вместе.

Помните последовательность скачек с участием рысака Военный Адмирал в фильме «Фаворит»? Это длительный сериал, заканчивающийся решающим состязанием между Военным Адмиралом и Сухарем. В частности, он включает в себя последовательность действий внутри общей последовательности. Он начинается с согласия владельца Военного Адмирала Сэмюэля Ридла выставить своего чистокровного чемпиона против Сухаря. Команда Сухаря пересекает всю страну, прибывает на место скачек – ипподром Пимлико, штат Мэриленд – и наблюдает за ходом Военного Адмирала. Группа настолько впечатлена его размерами и скоростью бега, что подумывает просить для Сухаря гандикапа (форы). Это начало последовательности.

Средний элемент последовательности такой: ночью вдали от навязчивых репортеров члены команды тренируют Сухаря; они одолжили у пожарных колокол и учат коня при ударе колокола сразу рваться вперед. Незадолго до начала скачек жокей Рыжий

(Тоби Магуайр), помогая старому другу, ломает ногу, и команде приходится искать другого жокея. Пока Сухарь продолжает тренировки, Рыжий в больнице рассказывает новому жокею, Джорджу Вулу, о фортелях, которые Сухарь может выкинуть во время скачек.

Конец данного раздела может служить примером последовательности в последовательности. Это само состязание, которое разбито на начало, середину и конец.

Мы могли бы назвать этот отрезок просто «Скачки». Начало последовательности «Скачки» показывает день состязаний: приезжают болельщики, и по мере того, как наполняется ипподром, нарастает ажиотаж. В это время мы переносимся в раздевалку команды, где Том Смит (Крис Купер), жокей Джордж Вулф (в реальной жизни этого жокея звали Гэри Стивенс) и Чарльз Говард (Джефф Бриджес) готовятся к этому невероятному состязанию и обсуждают последние детали.

Середина фрагмента – фактически само состязание. Лошадей выводят на линию старта. Удар колокола. Забег начинается, и мы видим, что внимание всей страны приковано к двум скакунам: «О состязании рассказывает радио *NBC*... Предприятия по всей Америке сократили рабочий день, чтобы их сотрудники смогли услышать репортаж...» – вещает голос за кадром. Режиссер и сценарист Гэри Росс даже показывает нам документальные кадры времен Великой депрессии в США, на которых люди, собравшись у репродукторов, слушают радио. Вот как важно было это состязание для людей в то время! Говорили, что даже президент США Франклин Рузвельт оставил свои дела ради того, чтобы послушать этот радиорепортаж...

Сама гонка снята ослепительно кинематографично, зрителей держат в страшном напряжении. Нам снова и снова показывают, как скакуны идут голова к голове... Наконец Сухарь «включает повышенную передачу» и оставляет Военного Адмирала на пять корпусов позади. Радость выплескивается на улицы, люди обнимаются, кричат и плачут. Рыжий, лежа на больничной койке, слушает, как Сухарь в окружении хозяев и репортеров совершает круг почета. Последовательность заканчивается.

Это совершенно невероятная последовательность, тем не менее она имеет определенные начало, середину и конец. Сама последовательность состязания также имеет начало, середину и конец. Значимость хорошо построенной последовательности состоит в том, что она продвигает историю вперед и раскрывает информацию о персонажах.

Последовательность – это ряд сцен, связанных одной идеей, которую, как правило, можно выразить одним-двумя словами: свадьба, похороны, погоня, гонка, выборы, воссоединение, прилет или вылет, коронация, ограбление банка. Контекст последовательности – это конкретная идея, которая также может быть выражена в нескольких словах. Так, состязание между Сухарем и Военным Адмиралом – это блок, или единица, драматургического действия; это контекст, идея, которая вмещает содержание, подобно тому как кофейная чашка может вмещать кофе, чай, воду, молоко, сок или что-то еще. После того как мы установим контекст последовательности, мы наполняем его содержанием, конкретными деталями, «ингредиентами», необходимыми для создания последовательности.

Последовательность – это ключевая часть сценария, потому что она связывает, удерживает вместе существенные части повествования – также как нить не дает рассыпаться бусинам в колье. Вы можете нанизать на эту нить ряд сцен, чтобы создать фрагменты драматургического действия.

Помните последовательность сцен свадьбы, которой открывается «Крестный отец»? Или финальную последовательность в «Соучастнике», когда Винсент охотится за Энни, а Макс пытается ее спасти? Последовательность сцен боя в «Холодной горе», объединяющая два периода времени – настоящее и прошедшее? Последовательность, связанная с недвижимостью, в «Красоте по-американски», когда Кэролайн определенно намерена «продать этот дом сегодня»? Начальную последовательность в «Семейке Тененбаум», где мы знакомимся с семьей? Или завершающую последовательность сцен в фильме «Властелин колец: Возвращение короля»?

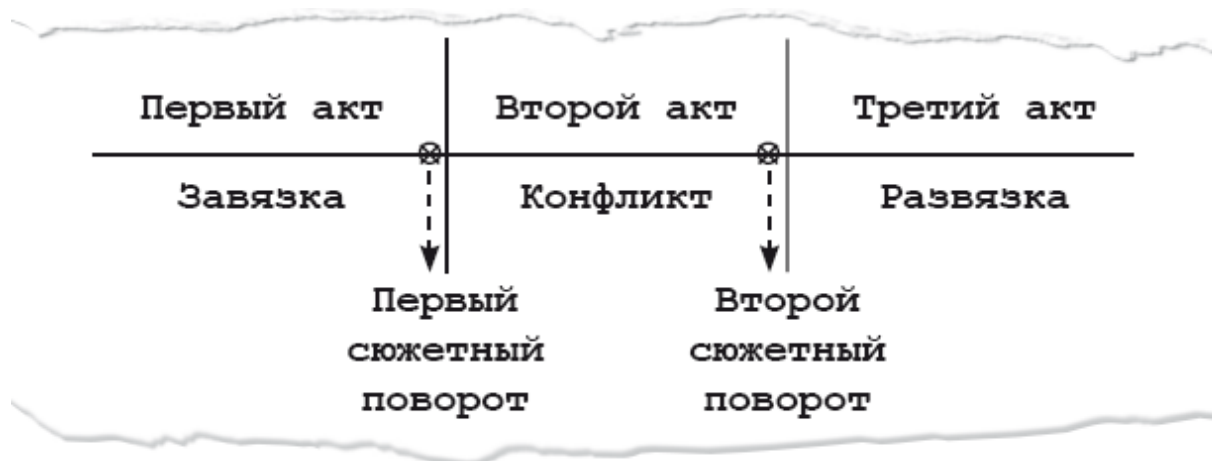
Вспомните «Матрицу», когда Нео и Тринити спасают Морфеуса. Они прибывают в холл здания, где содержится

арестованный Морфеус, взрывом пробивают себе путь внутрь и поднимаются на этаж, где агент Смит удерживает Морфеуса. Нео и Тринити с боем спасают Морфеуса и с боем пробивают себе путь назад. Начало, середина и конец последовательности, все события соединяются в единое действие с помощью единственного слова – «спасение».

Эта концепция очень важна для написания сценария. Это организационная структура, форма, основа, один из основных строительных блоков сценария.

Современный сценарий в практике таких нынешних мастеров, как Алан Болл, Ричард Ла Гравенезе, Уэс Андерсон, Роберт Таун, Стивен Кловз, Фрэнк Дарабонт, Рон Басс, Джеймс Кэмерон, Гэри Росс, Стюарт Битти и другие, определяется как ряд связанных последовательностей, привязанных к драматургической сюжетной линии. Сериями последовательностей являются эпическая сага Стэнли Кубрика «Барри Линдон», «Терминатор 2: Судный день» Джеймса Кэмерона, «Близкие контакты третьей степени» Стивена Спилберга.

Почему последовательности так важны?
Рассмотрим схему.



Как уже говорилось, приступая к написанию сценария, вы должны знать, какими будут начало, сюжетный поворот в конце первого акта, сюжетный поворот в конце второго акта и конец сценария. Только после того, как вы решите, какими будут эти

четыре элемента, и проведете необходимую подготовку в отношении действий и персонажа, вы будете готовы к написанию сценария.

Иногда, но не всегда эти четыре точки истории являются последовательностями. Вы можете открыть свой фильм последовательностью сцен (пример – сцены свадьбы в «Крестном отце»). Вы можете использовать последовательность в качестве сюжетного поворота в конце первого акта, как это сделано в «Матрице», где Нео встречается с Морфеусом и выбирает красную таблетку. Вы можете написать последовательность так, как это сделал Пол Томас Андерсон в «Магнолии», когда все девять персонажей, находясь в состоянии глубокого эмоционального стресса, напевают песню Эйми Манн «*Wise Up*». Это прекрасная иллюстрация того, насколько изобретательно можно подойти к созданию последовательности. Вы можете использовать драматическую последовательность, чтобы завершить фильм, как это сделал Гэри Росс в «Фаворите», или закончить сценарий исполнением пьесы, как сделали Уэс Андерсон и Оуэн Уилсон в «Академии Рашмор»...

Последовательность можно написать так, как вы этого захотите; это безгранично творческий контекст, внутри которого каждый волен свободно писать свою картину на холсте действия. Нельзя сказать, что в сценарии должно быть столько-то последовательностей; чтобы написать сценарий, вам не нужно создавать ровно 12, 18 или 20 последовательностей. Нужное их число подскажет вам ваша история. Так, Фрэнк Пирсон задумал и написал «Собачий полдень», используя как раз 12 последовательностей. Впрочем, начал он с четырех: начало, два сюжетных поворота в конце первого и второго актов и финал. Но потом сценарист добавил к линии повествования еще восемь последовательностей, и только тогда сценарий приобрел заверченный вид.

Подумайте об этом!

Вы можете создать большее или меньшее число последовательностей – сколько понадобится.

Не думайте о количестве! Все, что вам нужно знать, это идею, скрытую за последовательностью сцен, контекст. Только

тогда вы сможете создать ряд сцен и наполнить их содержанием.

Большинство фильмов в жанре экшн держится на серии последовательностей, которые заставляют сюжет развиваться. «Фильмы действия» – это один из основных продуктов нашего кинопроизводства, и если вы посмотрите на графики выпуска фильмов большинства компаний на предстоящий год, то увидите, что не менее половины ее продукции составляют боевики.

Написать хороший сценарий боевика на основе последовательности действий – это само по себе большое искусство. Я много раз читал сценарии, страницы которых были наполнены безостановочным действием, но на самом деле, когда в фильме много действия и мало запоминающихся характеров (или их совсем нет), картина становится скучной и вторичной. Читатель или зритель просто немеет и впадает в протрацию под натиском слов и картинок... Иногда попадаетесь хороший сценарий боевика с отдельными сильными последовательностями действий, но со слабым замыслом, который уже был реализован в фильмах-предшественниках. Для его оживления требуется «новый взгляд», более интересная концепция.

Почему это происходит? Потому что в сценарии есть проблемы с сюжетом, персонажами или самим действием. Некоторые авторы имеют естественную склонность к описанию действий, другим лучше удаются персонажи. Важно отметить, что, прежде чем начать писать сценарий фильма в жанре экшн или даже просто последовательности действий, необходимо понять, что такое боевик, в чем его сущность. Один мой студент написал сценарий о летчике военно-морского флота, который полетел в другую страну, чтобы спасти похищенного ученого, оказавшегося в заложниках. Сама по себе такая посылка хороша, она предоставляет достаточно много возможностей для создания последовательности действий, которые будут «держат» историю и в быстром темпе продвигать ее вперед. Примерно это студент и делал: весь его киносценарий состоял из последовательностей действий, которые следовали одна за другой. Сценарий несся вперед, как молния, но... совершенно не работал. Почему? Потому что автор не создал интересного

главного героя. Именно из-за того, что он не понимал своего главного героя, большая часть диалогов состояла из описательных элементов, предназначенных для поддержания движения истории вперед. Но такой подход оказался неэффективным. Мы ничего не знали о человеке, посланном спасти ученого. Кто он, откуда? У нас не было ни малейшего представления о его мыслях и чувствах или силах, влияющих на его жизнь.

Такой подход к написанию сценариев нельзя назвать редким. Когда вы пишете сценарий боевика, подобного «Превосходству Борна» или «Соучастнику», нужно делать акцент как на действия, так и на персонажей; они должны находиться во взаимодействии друг с другом. В противном случае вы не оберетесь проблем. Обычно действие подавляет историю и преуменьшает значимость персонажей. В результате сценарий, даже если он написан хорошо, становится плоским и неинтересным. В работе должен быть соблюден правильный баланс бурлящего потока и медленного течения, в ней обязательно должны быть места, в которых зритель может сделать паузу и, как говорится, прислушаться к общему дыханию зала.

Написание последовательности действий требует определенного мастерства. Хорошие сценарии фильмов в жанре экшн пишутся ярко, напористо, с нарастанием напряжения, и в большинстве случаев с юмором. Так, с иронией и весьма трогательно написан диалог между Максом и Винсентом в фильме «Соучастник». Вспомните, как бормочет себе под нос персонаж Брюса Уиллиса в «Крепком орешке» (сценаристы Джеб Стюарт и Стивен де Соуза) или как летит автобус, совершающий прыжок через огромный провал на шоссе в фильме «Скорость» (автор сценария Грэм Йост). Мы знаем множество отличных экшнов – «Парк Юрского периода» (автор сценария Дэвид Кепп), «Беглец» (авторы сценария Дэвид Туи и Джеб Стюарт) или «Охота за “Красным Октябрем”» (сценаристы Ларри Фергюсон и Дональд Стюарт); они хороши и уникальностью действия, и персонажами, которые принимают в нем участие. Но мы, как правило, забываем все те классные автомобильные погони и

взрывы, которыми переполнены боевики, заполонившие наши кинотеатры. Все они похожи друг на друга...

Ключ к написанию любого боевика содержится в умении в письменной форме изложить последовательность действий. Так, в боевике «Терминатор 2: Судный день» (авторы сценария Джеймс Кэмерон и Уильям Вишер), одном из самых популярных фильмов 1990-х годов, все содержание структурировано и закреплено шестью основными последовательностями действий. После появления Терминатора Т-1000, Джона и Сары идет первая крупная последовательность действий, в которой Терминатор спасает молодого Джона Коннора. Вторая последовательность – Терминатор и Джон освобождают мать последнего из тюрьмы. Третья – «отдых» на заброшенной автозаправке и поездка к Энрике, в результате которой они запасаются оружием. Четвертая последовательность – попытка Сары убить Майлза Дайсона, создателя микрочипа, который в будущем сделает возможным наступление Века машин. Пятая последовательность – осада здания *Cyberdyne Systems*, шестая – прорыв героев, погоня и действия Т-1000 в цехе сталелитейного завода. Весь третий акт представляет собой одну длинную непрерывную последовательность действий.

Эти шесть ключевых последовательностей являются функцией структуры повествования и объединяют отдельные фрагменты в цельную историю. Но и в рамках этой жесткой структуры Джеймс Кэмерон и Уильям Вишер ухитрились создать динамичное и интригующее повествование с весьма интересными персонажами. Именно они наряду со спецэффектами и делают этот боевик по-настоящему запоминающимся. И давайте не будем забывать о спокойных сценах на заброшенной автозаправке. Эта передышка позволила нам узнать больше о персонажах и дала силы снова включиться в гонку.

Что делает хороший экшн великим? Наэлектризованная последовательность действий. Помните сцены погони из фильмов «Буллит» и «Французский связной»? Или начало перегонки стада в «Красной реке» Говарда Хоукса? Или «прогулку» в конце фильма «Дикая банда»? Или последнюю

последовательность в «Матрице»? Или прыжок Бутча и Санденса с обрыва в реку в фильме «Бутч Кэссиди и Санденс Кид» после того, как их настигла погоня? Список можно продолжать и продолжать...

Ключом к написанию большой последовательности действий является способ ее создания. Последовательность, как вы помните, это ряд сцен, связанных одной идеей (погони, свадьбы, вечеринки, схватки, любви, бури...), с определенными началом, серединой и концом.

Что хорошо при создании последовательности – вы можете играть с различными элементами, чтобы сделать ее броской, захватывающей, динамичной. Одна из особенностей, за которые я больше всего ценю режиссера Сэма Пекинпу, – он разрабатывает свои последовательности с помощью того, что я называю «противостояние образов». События, которых мы совершенно не ожидаем, начинают играть в полную силу и влиять на центральное ядро действия. Один из моих любимых примеров – начальная последовательность в фильме «Дикая банда». Она может быть описана просто: это ограбление, ограбление банка. Таков контекст.

Фильм начинается с того, что бандиты во главе с Пайком Бишопом (Уильям Холден), одетые в солдатскую форму, верхом на лошадях вступают в маленький городок. Они следуют мимо группы детей, поджигающих скорпиона, – небольшая визуальная иллюстрация к тому, что должно произойти.

Когда бандиты заходят в город, они также проходят мимо стоящего под тентом проповедника, который обличает порок алкоголизма, кратко пересказывая Книгу Левит: «Вина и крепких напитков не пей ты и сыны твои с тобою, чтобы не умереть...» И далее из Притч 23: 29–35: «Как змей, оно укусит, и ужалит, как аспид». Кстати, «порок питья» упоминается почти в каждом фильме Пекинпы, но, конечно, он никогда не вбросит подобную сцену в фильм просто так. Вот и здесь она входит в качестве составной части в действие, которое развернется с началом Парада трезвости.

В сцене сразу выявляется характер Пайка.

Пайк – хитроумный бандит, вояка по жизни. Он склонен к насилию, ничего не боится, за исключением изменений в себе и окружающих. Сомнений нет: Пайк Бишоп – не наш герой, его ценности – не наши ценности. Он злоумышленник, преступник, грабитель банков, убийца. Его мир – это не мир палисадников, тележек с едой, почтовых отделений и, тем более, школ. Он живет вне общества, он противостоит обществу, потому что считает, что именно так, как он, надо жить...

Но этот персонаж одновременно демонстрирует нам симпатичные грани своего характера. Когда его банда готовится ворваться в банк, он случайно задевает маленькую старушку и рассыпает ее пакеты. Все замирают, но Пайк с видом джентльмена собирает свертки, подает старушке руку и даже помогает ей перейти через улицу.

Сцена ограбления банка не просто настраивает нас на последовательность действий. Пекинпа ставит своих персонажей в ситуации, которые иллюстрируют его излюбленную тему: «Неизменные люди на меняющейся земле». Отношения между двумя главными героями, Пайком и Датчем (Эрнест Боргнайн), устанавливаются мгновенно. Уже в первой сцене мы видим, что они едут вместе, поддерживают друг друга и противостоят друг другу, то есть у них есть история отношений. Они понимают, что время безнаказанных грабежей банков и поездов заканчивается. В будущем их ждет тупик, где остается единственный выбор: либо смерть или тюрьма, либо жалкое существование в маленькой мексиканской деревушке.

В открывающей фильм последовательности действий есть три элемента: налет, Парад трезвости и действия «мусорщиков» – группы «охотников за головами», которые устроили засаду на «дикую банду». Обосновавшись на крыше дома через дорогу от банка, «охотники за головами» во главе с Диком Торнтоном (Роберт Райан) часами ожидают появления бандитов. Они почти сварились на солнцепеке, устали и разленились, но за поимку или уничтожение «дикой банды» обещано огромное вознаграждение...

Все эти элементы создаются и укрепляются как раз к тому моменту, когда начинается налет на банк. И все они взорвутся в

единой калейдоскопической последовательности действий – это только вопрос времени.

Умение интегрировать разнородные элементы в последовательность действий – это то, что делает Пекинпу на голову выше большинства других режиссеров, снимающих боевики. В банке бандит Анхель замечает солнечный зайчик, отраженный от ствола винтовки одного из участников засады, расположившихся через улицу. Пайк и Датч сразу понимают, что это засада, и используют Парад трезвости в качестве прикрытия, пряча бандитов среди участников шествия, среди стариков и детей. И тогда начинается ад. Улица превращается в кровавое месиво из бандитов, бегущих за своими лошадьми, охотников за головами, ведущих открытый огонь, и мужчин, женщин и детей, которые сталкиваются друг с другом под перекрестным обстрелом.

В этой экстраординарной последовательности используются все визуальные компоненты, призванные захватить внимание и приклеить нас к креслам. Когда вам кажется, что ваш сценарий не работает должным образом, что ему нужно стимулирование, что он стал вялым и скучным, подумайте о добавлении к нему какой-то последовательности действий, которая придаст сценарию импульс и напряженность. Иногда, для того чтобы «накачать» сюжетную линию, приходится идти на радикальные творческие меры. Если вы решили поступить именно так, то внимательно изучите материал и посмотрите, будет ли предложенное действие гармонировать с оригинальной концепцией. Помните, что такой материал надо не только разработать и включить в сюжетную линию, но и затем выжать из него все, что можно. Простые решения – автокатастрофа, поцелуй, перестрелка, покушение на убийство – чаще всего оттягивают внимание на себя и потому не работают.

Дэвид Кепп (назовем только некоторые из его творений – «Человек-паук», «Миссия невыполнима», «Парк Юрского периода», «Затерянный мир») полагает, что ключ к написанию хорошей последовательности действий состоит в том, чтобы найти новые синонимы к слову «бежать». «При описании последовательности действий используют много глаголов, –

говорит он. – Судите сами: “он бежит, чтобы спрятаться за скалы”; “он мчится к скале”; “он карабкается на скалу”; “он из последних сил ползет к скале”... Я без ума от таких решений. Спешит, мчится рысью, срывается с места, ныряет, выпрыгивает, несется вскачь, жмет на газ, кидается. Почему-то в сценариях боевиков особенно часто встречается слово “кидается”...

В сценах действия, – говорит Кепп, – читатель нередко только пробегает строчки глазами, потому что сцена, которую чрезвычайно интересно смотреть в фильме, не всегда так захватывает при чтении. Я думаю, что главная задача сценариста – сделать так, чтобы материал пролетал мимо читателя в том же темпе, в каком он будет пролетать в кино. Итак, вы должны постоянно искать способы сделать описание последовательностей настолько “читабельным”, чтобы читатель смог представить их в своем воображении».

Так как лучше всего создавать последовательность действий?

Ответ: сконструируйте ее; выступите хореографом действия от начала через середину до конца. Тщательно выбирайте слова, когда пишете. Действие не изображают большим количеством длинных и красиво «закрученных» предложений. Описание последовательности действий должно быть напористым, «визуальным». Читатель должен мысленно увидеть действие, как на экране. Но если вы будете описывать происходящее слишком кратко и не будете конкретизировать действия так, как нужно, то линия действия станет тонкой и лишится той напряженности, которая должна быть в хорошей последовательности действий. Мы имеем дело с движущимися изображениями, которые, как вы надеетесь, прикуют зрителей к креслам, вызовут у них волнение, страх и большие ожидания, эмоционально объединяющие людей в темном зале кинотеатра. Вспомним некоторые из великих последовательностей. Это начало «Холодной горы», это перестрелки в третьем акте «Свидетеля», это последовательность действий в фильме «Терминатор 2: Судный день», это концовка «Властелина колец: Две крепости», это финальные схватки во «Властелине колец: Возвращении короля», это последний акт «Соучастника», это ограбление

поезда и финальная перестрелка в «Дикой банде». Все эти последовательности действий были разработаны и мастерски поставлены с огромным вниманием к деталям.

Вот еще один пример отличной последовательности действий; легкой, чистой, плотной, очень эффективной, чрезвычайно зримой и не погрязшей в деталях. Ниже приведен небольшой отрывок из сценария «Парка Юрского периода». Сцена происходит на острове вблизи побережья Коста-Рики, пострадавшем от сильного тропического шторма. Один из сотрудников пытается забрать эмбрионы динозавров из хранилища, оборудованного системой безопасности. Два дистанционно управляемых электромобиля, один с двумя детьми и адвокатом Дженнаро, а другой – с героями Сэма Нилла и Джеффа Голдблюма, останавливаются у массивной, находящейся под напряжением оградой, благодаря которой динозавры остаются на ограниченной территории. На всем острове пропадает электричество. Дети напуганы. Все пребывают в нервном ожидании.

Тим, один из внуков, снимает очки и смотрит на два прозрачных пластиковых стаканчика с водой, которые утоплены в гнездах приборной панели. Пока он смотрит, вода в стаканчиках начинает вибрировать, образуя концентрические круги.

Дрожь прекращается, потом начинается снова.

Ритмично. Словно шаги.

БУМ. БУМ. БУМ.

У Дженнаро округляются глаза. Теперь он тоже чувствует дрожь. Адвокат смотрит в зеркало заднего вида.

Бзйджик с пропуском, который висит на зеркале, слегка подпрыгивает и покачивается из стороны в сторону.

Пока Дженнаро смотрит в зеркало заднего вида, его отражение тоже начинает вибрировать.

БУМ. БУМ. БУМ.

ДЖЕННАРО (неуверенно)

– М-может быть, это включают электричество?

Тим прыгает на заднее сиденье, достает очки ночного видения, поворачивается и смотрит в боковое окно. Он может видеть место, где привязана козочка. Или была привязана? Цепь все еще там, но козы нет.

БАНГ!

Они все подпрыгивают, и Леке ВСКРИКИВАЕТ, увидев, как что-то падает на люк из оргстекла на крыше машины. Удар сильный. Все смотрят вверх. Это оторванная нога козы.

ДЖЕННАРО

– О боже, боже!

Тим поворачивается, чтобы снова посмотреть в боковое окно, его рот широко открывается, но звук оттуда не выходит. Через очки видит он коготь животного, один огромный коготь, который рвет кабели, идущие к находящейся под напряжением ограде. Он срывает очки ночного видения и прижимается лицом к окну. Поднимает взгляд вверх, вверх, а затем поворачивает голову и смотрит на стекло люка. Видны козья нога и тираннозавр. Он стоит. Огромный, футов двадцать пять в высоту, футов сорок в длину от носа до хвоста, с огромной коробчатой головой, которая сама футов пять... Из рта тираннозавра висят остатки

козочки. Он наклоняет голову назад и в один прием заглатывает животное.

Примерно так все это и было снято, и это, конечно, впечатляет. Таково начало последовательности действий, которая будет вести нас до конца фильма. Мы словно видим описываемое, видим, как разворачиваются события, шаг за шагом, бит за битом. Обратите внимание на то, каким зримым все описанное кажется, какими короткими предложениями изложено, как нарастает напряжение, доходя до своего рода стаккато, и как мало пробелов на странице. Вот так и должна читаться хорошая последовательность действий.

Читатель и персонажи испытывают одни и те же чувства в одно и то же время. Мы связаны друг с другом, мы единое целое, потому можем испытать то, что переживают персонажи.

Здесь ярко выражены начало, середина и конец действия. Каждый удар вносит свою лепту в создание линии действия, соединяющей эпизод с эпизодом. Начинают вибрировать чашки, стоящие на приборной панели. Мы понимаем: что-то происходит, но пока не знаем, что именно. Посмотрите, как написание последовательности построено на ужасе персонажей. «БУМ. БУМ. БУМ». Звук усиливается и повышает важность момента, возбуждая антенны наших фантазий. Стилль письма «визуален», а кроме того, в нем используются короткие, «рубленные» слова и фразы и краткие, красиво оформленные предложения. Спилберг мастерски переложил эту последовательность на пленку. (Прекрасным примером является также начальная последовательность действий в фильме «Бликие контакты третьей степени».)

В «Парке Юрского периода» сначала ничего не было известно, что повышало уровень тревоги и страха и заставляло нас ожидать худшего. Козочка – еще один образ, который усиливает напряженность и обеспокоенность. Как правило, хорошая последовательность действий сначала разворачивается медленно, образ за образом, слово за словом; тревога нагнетается по мере ускорения действия. Хорошо построенная последовательность позволяет напряжению нарастать независимо от того, какова ее основа – погоня, как в «Скорости»,

психологический фон в фильме «Семь», убийство Харлана в «Тельме и Луизе» или напряженное ожидание сообщения о чрезвычайных мерах в «Багровом приливе».

Заметьте, что после исчезновения козочки цепочка свободно болтается, и вдруг – БАНГ! – мы буквально подпрыгиваем на месте, когда видим оторванную козью ногу. Персонажами овладевает страх, а у нас потеют ладони и пересыхает во рту от тревожного ожидания и ужаса. И тут появляется тираннозавр.

Вот это и есть очень хороший сценарий. Иногда авторы пытаются скрыть свое неумение описывать персонажей вставками из последовательностей действий, избегая, таким образом, необходимой детализации персонажей, а иногда последовательность действий описывается столь подробно, что любая попытка прочитать текст вязнет в наносах избыточного многословия.

В некоторых случаях можно попытаться вплести линию повествования в последовательность действий, которая освещает персонаж. Прекрасным примером такого подхода является последовательность под названием «я продам дом» в «Красоте по-американски», в которой Кэролайн уверяет себя, что сегодня она продаст тот дом, который показывает потенциальным покупателям.

Последовательность хороша тем, что одна строка «продам дом» показана через серию попыток, каждая из которых продвигает и развивает сюжет. Обратите внимание на конфликт внутри сцены. Как мы уже много раз говорили, любая драма есть конфликт; без конфликта нет действия, без действия нет персонажа, без персонажа нет сюжета, а без сюжета нет сценария.

Последовательность начинается с того, что Кэролайн ставит табличку «Продается» на лужайке перед домом в районе, где живут представители среднего класса. Она разгружает свою машину, хмурится, закрывая багажник, хлопает дверцей. Зайдя в дом, она расстегивает сумку на молнии и начинает уборку, иступленно повторяя мантру: «Я продам этот дом сегодня! Я продам этот дом сегодня!» Она моет столешницы на кухне, ставит стремянку, чтобы очистить от пыли потолочный

вентилятор, моет стеклянные двери, через которые виден приусадебный участок с бассейном, пылесосит ковер – в общем, придает дому товарный вид.

Это начало последовательности. В середине последовательности она с милой улыбкой распахивает дверь, приветствуя первых за день посетителей. «Добро пожаловать, – говорит она. – Я – Кэролайн Бёрнем». Она показывает паре мрачных клиентов камин, проводит еще одну не улыбчивую пару на кухню, демонстрирует новой парочке спальню, показывает двум мужеподобным женщинам «за тридцать» открытый бассейн. «В рекламе было сказано, что это не бассейн, а настоящая лагуна. Он напоминает лагуну разве что обилием насекомых, – говорит одна из женщин. – Здесь даже нет растений!» «Могу порекомендовать отличного садовника», – отвечает Кэролайн, но женщина ее даже не слушает. «Когда я представляю себе лагуну, я вижу водопад, затерянный в тропиках. А здесь – бетонная дыра». На это Кэролайн с улыбкой отвечает: «В гараже есть светильники в полинезийском стиле...»

Обратите внимание, что одна линия действия – показ дома от гостиной до кухни, от спальни до участка – является непрерывной, но в ней фигурируют четыре разные пары. Это создает впечатление, что Кэролайн была занята показом дома целый день. Так одна линия действия (показ дома) встраивается в последовательность, в контекст, а этот контекст изменяется при переходе из комнаты в комнату, от пары к паре. По сути, это можно назвать монтажом, то есть серией кадров, нанизанных на одну нить. Такой прием позволяет связать воедино время, место и действие.

Последовательность заканчивается тем, что Кэролайн в конце дня закрывает вертикальные жалюзи. Затем «она стоит неподвижно, жалюзи отбрасывают тени на ее лицо. Она начинает плакать. Кажется, что краткие, как стаккато, РЫДАНИЯ вырываются из нее помимо ее воли. Вдруг она дает себе сильнейшую ПОЩЕЧИНУ. “Прекрати реветь!” – требует она от себя. Но слезы продолжают литься. “Нюня! Дура! Заткнись! Заткнись!” Она хлопает себя по щекам до тех пор, пока рыдания не прекращаются. Женщина делает ровные глубокие вдохи и

постепенно приходит в себя. В завершение она вытягивает шнурок и закрывает жалюзи. Бизнес есть бизнес. Женщина тихо выходит, оставляя нас одних в темной пустой комнате».

Что мы узнаем об этом персонаже из данной последовательности? Она терпит неудачу в своем намерении «сегодня продать этот дом». Мы видим, как она старается изо всех сил, делает свою работу так хорошо, как только может, но все-таки недостаточно хорошо. Она думает, что потерпела неудачу, а неудача, по ее мнению, – это признак слабости. Она переживает, но вытирает слезы и выходит из дома так, как будто ничего не случилось.

Но давайте разберемся, кого мы, читатели и зрители, увидели в результате: женщину с низким чувством собственного достоинства и недостатком любви к себе, которая винит только себя за то, что она оказалась не в состоянии выполнить работу.

Это блестящий результат сценариста, и достигается он последовательностью действий, то есть рядом сцен, связанных одной идеей, с определенными началом, серединой и концом.

Таким образом, объединяя действие и персонаж, вы обостряете восприятие вашего сценария и делаете его и фильм, поставленный по нему, более интересными.

Итак, последовательность – это основной блок, используемый при строительстве киноистории. Переходим к следующему шагу – построению сюжетной линии.

12. Построение сюжетной линии

ДЖОВАННИ:

– Мне кажется, теперь я больше не смогу писать. Я не знаю не о чем писать, а как писать. Это называется кризис... И в моем случае он сидит во мне, влияет на всю мою жизнь.

«Ночь» Микеланджело Антониони



Если мы понимаем сценарий как линейно расположенные взаимосвязанные случаи, эпизоды и события, приводящие к драматургической развязке, то как должно идти строительство сюжетной линии этого сценария? Как объединить все мысли и идеи, все слова и сцены, все эти маленькие фрагменты диалогов, которые рождаются в голове сценариста, чтобы построить единую сюжетную линию сценария?

Итак, приступим к построению сюжетной линии.

Давайте «начнем с начала». Вспомним, что в определение глагола «строить» всегда входят слова наподобие «создавать что-то» или «связывать что-то воедино», например строить здания или мосты. В определении существительного «структура»

обычно упоминается «отношение между частями и целым». Оба этих определения применимы и к задаче построения сюжетной линии.

До сих пор мы говорили о четырех основных элементах, необходимых для написания сценария: начале, финале, первом сюжетном повороте и втором сюжетном повороте. Прежде чем вы напишете слово «Начало», прежде чем нанесете на бумагу хоть одно слово сценария, вы должны четко представлять себе эти четыре элемента.

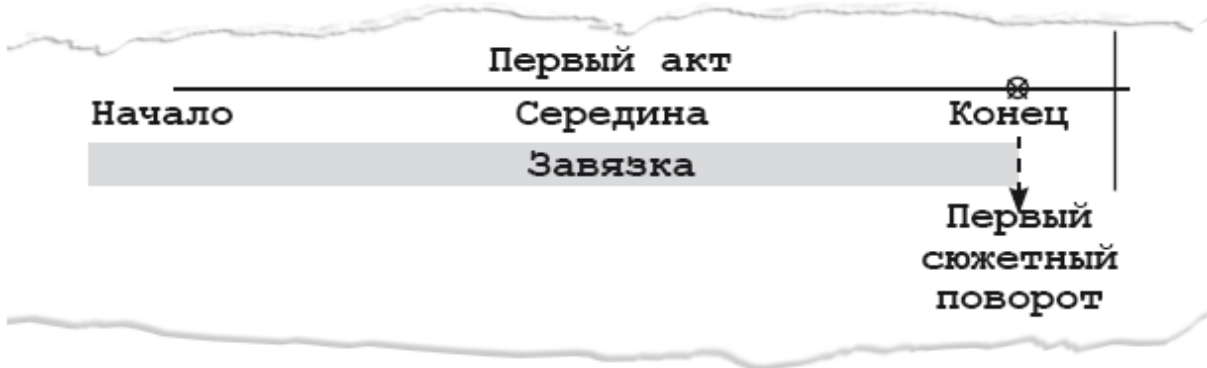
Что теперь?

Взгляните на схему.



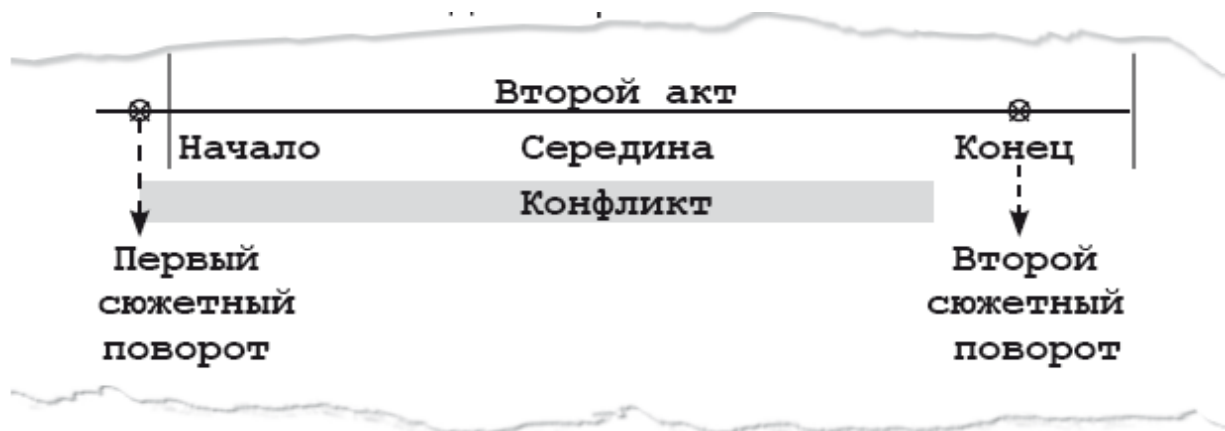
Что вы здесь видите? Первый акт, второй акт, третий акт – начало, середина, конец. Действие начинается со сцены или последовательности сцен, открывающих действие, и идет до сюжетного поворота в конце первого акта. Середина начинается в конце первого сюжетного поворота и длится до второй поворотной точки. Конец начинается от второго сюжетного поворота и тянется до конца сценария. Каждый акт является единицей, или блоком, драматургического действия, причем все они объединяются драматургическим контекстом: от завязки через конфликт к развязке.

Рассмотрим первый акт.



Первый акт является блоком драматического или комедийного действия, которое идет от начала сценария до сюжетного поворота, расположенного в конце первого акта. У первого акта есть начальная и конечная точки. Таким образом, первый акт – это законченное единое целое, хотя и является частью более общего целого – сценария. Как у завершенной единицы действия, начала, у первого акта есть начало начала, середина начала и конец начала. Этот отдельный блок действия занимает примерно 20–25 страниц, в зависимости от сценария. В конце этого фрагмента расположен первый сюжетный поворот – случай, эпизод или событие, которое «захватывает» действие и поворачивает его ко второму акту. Драматургический контекст, который скрепляет содержание блока воедино, – это завязка. В этой единице драматургического действия вы организуете ваш рассказ – вводите главного героя, формулируете драматургический замысел (о чем будет ваша история), обрисовываете ситуацию – либо образами, либо драматургическими средствами.

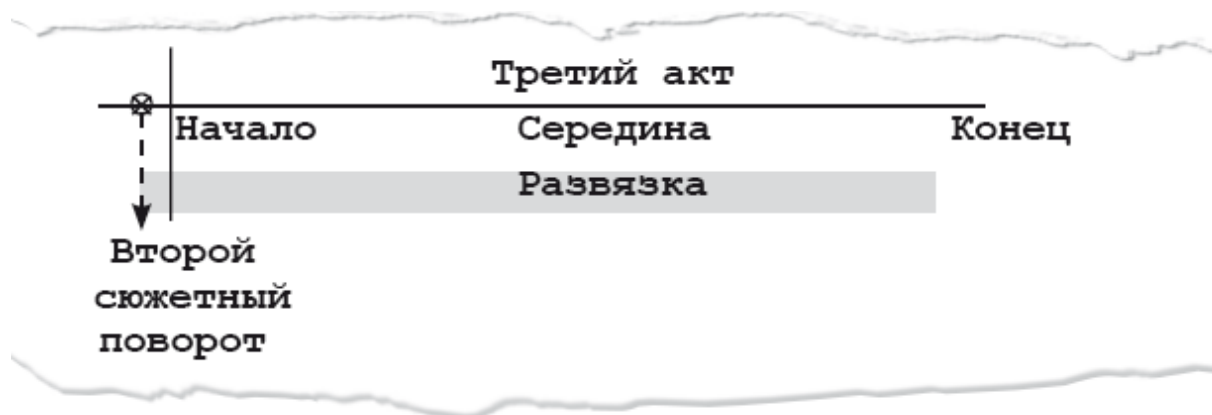
А вот как выглядит второй акт.



Второй акт также представляет собой цельную, законченную автономную единицу драматического или комедийного действия. Это середина сценария, которая содержит основную часть действий. Данный блок начинается в конце первого сюжетного поворота и тянется через второй сюжетный поворот до конца второго акта. В данном случае мы имеем начало середины, середину середины и конец середины.

Второй акт занимает около 60 страниц, а сюжетный поворот должна произойти в конце второго акта, примерно между 80-й и 90-й страницами сценария. В этой точке действие поворачивается к третьему акту. Здесь драматургическим контекстом является конфликт, противостояние, потому в данном блоке драматургического действия ваш персонаж должен наталкиваться на одно препятствие за другим, и все они должны мешать ему выполнить драматургическое предназначение. Заранее определив драматургическое предназначение персонажа, то есть установив, к чему он стремится, вы сможете создавать ему достойные препятствия на пути к достижению предназначения, и тогда ваш сценарий действительно станет историей преодоления персонажем всех преград для достижения драматургической цели.

Третий акт является концом, или развязкой, вашего сценария.



Как и первые два акта, третий акт является цельной и самодостаточной единицей драматического или комедийного действия. Таким образом, существуют начало конца, середина конца и конец конца. Этот блок занимает примерно 20–30 страниц, его драматургический контекст – развязка. Развязка, как вы помните, означает «решение», «разрешение». Этот термин относится не к конкретным сценам или кадрам, которыми заканчивается сценарий, а к тому, что «развязывает» сюжетную линию.

В каждом акте действие идет от начала акта до сюжетного поворота в его конце. Это означает, что каждый акт имеет направление, линию развития – от начала до сюжетного поворота. В этом смысле поворотные точки, расположенные в конце первого и второго актов, являются пунктами назначения, которых вы должны достичь при построении сценария.

Итак, вы строите свой сценарий из отдельных единиц действия – первого, второго и третьего актов.

Как же строить сюжет?

Ответ: с помощью каталожных карточек размерами 3 на 5 дюймов (76 × 127 мм).

Возьмите пачку таких карточек. Изложите на каждой карточке идею сцены или последовательности сцен и добавьте несколько (не больше пяти-шести) слов краткого описания, призванных помочь вам в писательском труде. На первые 30 страниц сценария вы должны потратить 14 карточек. Если карточек оказалось больше, то это, скорее всего, означает, что у вас слишком много материала для первого акта. Если карточек

меньше четырнадцати, то материала мало и в завязку нужно добавить еще несколько сцен.

Например, если бы мы конструировали первый акт в фильме «Тельма и Луиза», то на карточках он выглядел бы следующим образом.

Карточка № 1: Луиза находится на работе. Карточка № 2: Луиза звонит Тельме. Карточка № 3: Тельма разговаривает с Деррилом, но не говорит ему о своей поездке. Карточка № 4: Тельма и Луиза собирают вещи. Карточка № 5: Луиза забирает Тельму. Карточка № 6: Они едут в горы. Карточка № 7: Тельма хочет остановиться. Карточка № 8: Они едят и пьют в «Серебряной пуле». Карточка № 9: Харлан «клеит» Тельму. Карточка № 10: Они пьют и разговаривают. Карточка № 11: Харлан и Тельма танцуют, она чувствует себя плохо. Карточка № 12: Харлан выводит Тельму наружу. Карточка № 13: Харлан пытается изнасиловать Тельму. Карточка № 14: Луиза убивает Харлана.

Отметим, что это просто обзор действий, а не конспект сценария, но это одновременно и механизм, который прокладывает сюжетную линию; это эффективный способ, с помощью которого вы можете построить или связать свою историю.

Важно понять, что построение сценария отличается от написания сценария. Это два разных процесса. Вот почему я говорю, что одна карточка должна соответствовать одной сцене, хотя при написании сценария это правило может и не соблюдаться.

Поясню на примере. Рассмотрим последовательность действий в фильме «Соучастник», в сцене, в которой Макс навещает свою мать в больнице. Если вы строите сюжет с помощью карточек, то можете написать «Макс посещает мать в больнице». Несмотря на то что записано это будет на одной карточке, при написании сценария эта пометка может вылиться в последовательность, в ряд сцен, связанных одной идеей. Если вы вспомните фильм, то тезис «Макс навещает мать в больнице» действительно разворачивается как последовательность: Макс и Винсент приезжают в больницу; Макс приходит к своей матери;

Винсент льстит матери Макса; Макс убегает с портфелем Винсента; Винсент догоняет Макса; Винсент борется с ним; Макс дерзко выбрасывает портфель на шоссе. Это уже примерно семь сцен (и еще больше в фильме), и все они выросли из пометки «Макс навещает свою мать».

Предположим, что ваш персонаж чувствует боли в груди и история приводит его в больницу. В этом случае вы возьмете одну карточку и напишете на ней: «Ложится в больницу». Но когда вы начнете использовать эту карточку для написания реального сценария, то из нее, как в «Соучастнике», может вырасти целая последовательность: ваш персонаж прибывает в больницу; его осматривают врачи; они берут анализы; он проходит различные медицинские тесты, делает рентген, электрокардиограмму, электроэнцефалограмму; к нему приходит друг или родственник и т. п. Его могут поместить в общую палату или отдельную комнату, ему может не понравиться врач; врачи могут обсуждать его состояние с родственниками; в конце концов, вашего героя могут даже поместить в реанимацию. И все это содержится в нескольких словах, написанных на карточке: «Ложится в больницу».

Когда вы заносите по одной сцене на каждую карточку, то в этом есть определенное противоречие с практикой написания сценария. Ну и что с того? Как говорил мой наставник Жан Ренуар: «Что, разве я противоречу себе? Ну ладно, тогда я противоречу себе». Важно помнить, что, когда вы делаете карточки, вы делаете карточки. А когда вы пишете сценарий, то вы пишете сценарий. Как говорится, одно дело – яблоко, другое – апельсин.

Сюжетную линию можно легко и эффективно построить с помощью колоды игральных карт. Сколько карт брать? Да сколько хотите. Так, Эдвард Анхолт, который адаптировал сценарии к фильмам «Молодые львы» и «Бекет», использовал для построения своих сценариев 52 карты. Почему 52? Потому что сколько карт в колоде. Когда Тина Фей писала «Дрянных девчонок», ей понадобилось 56 карт. Эрнест Леман, который написал сценарии к фильмам «К северу через северо-запад», «Звуки музыки» и «Семейный заговор», использовал от 50 до 100

карточек. Фрэнк Пирсон написал «Собачий полдень» с 12 карточками – на самом деле он просто соткал ткань повествования из 12 основных последовательностей.

Я предлагаю использовать по 14 карточек примерно на каждые 30 страниц сценария. Общий расклад такой: 14 карточек для первого акта, 14 карточек для первой половины второго акта, 14 карточек для второй половины второго акта и 14 карточек для третьего акта. Почему именно 14? Потому что проверено: это работает. На протяжении многих лет обучая тысячи студентов и здесь, и за рубежом, я обнаружил, что я могу сказать, достаточно ли материала приготовил автор для первого акта, по тому, сколько заготовлено на него карточек. Странно, но это так. Если автор сделал 15–16 карточек, то я могу сразу сказать, что акт перегружен и в нем слишком много материала. Если же карточек 12 или 13, то я могу предположить, что материала мало и автор должен добавить несколько сцен, чтобы оживить характеры и сюжет, сделать их более глубокими и объемными. Бывает, что авторы сначала используют 11–12 карточек, а затем говорят мне, что при написании сценария они добавят еще несколько сцен. Иногда такой подход работает, но чаще всего – нет.

Это не закон. Это просто одна из тех странных закономерностей, которые я обнаружил в ходе преподавания и написания сценариев. Карточки действительно становятся своего рода психологическим руководством по созданию сцен и их последовательностей, необходимых для построения сюжета. Иногда я пользуюсь разноцветными карточками – голубыми для первого акта, зелеными – для второго, желтыми – для третьего.

Использование карточек – невероятно удобный метод работы. Они дают вам абсолютную свободу изменять, добавлять или удалять. Вы можете разложить и тасовать их как угодно, можете добавлять, изымать карточки. Это просто, эффективно и дает вам много возможностей в построении сценария...

Иногда сценаристы предпочитают записывать сцены на компьютере в виде набросков. Ну, вы знаете эти штучки: файлы 1, 2, 3, 4... В общем, можно и так, но лично меня такой подход очень ограничивает; мне бывает сложно переместить сцены или расставить их в другом порядке, если вдруг в голову пришла

такая идея. Существует и софт для написания киносценариев; он называется *Final Draft* и в версиях 6 и 7 позволяет создавать карточки, наносить на них текст, а затем ставить их куда захочет автор. Тем не менее мне по-прежнему больше нравятся реальные карточки; их можно держать в руках, тасовать и перетасовывать по своему желанию... Но вы пользуйтесь тем, чем вам удобно.

Я предлагаю вам, когда вы будете в первый раз строить свой сюжет, делать записи обо всех сценах, которые вы хотите включить в сценарий (подробнее об этом см. в моей книге *The Screenwriter's Workbook*, «Учебное пособие киносценариста»), просто напишите на карточках по несколько слов, которые позволят идентифицировать сцены, и разбросайте их в беспорядке, в стиле, так сказать, свободных ассоциаций. Вы уже догадываетесь, где будут находиться первая сцена и первый сюжетный поворот – соответственно на карточках № 1 и № 14. Теперь все, что вам нужно, это выложить из оставшихся 12 карточек линию действия в первом акте.

Давайте выполним упражнения по построению сюжетной линии, создавая драматический контекст каждого акта, а затем определим их содержание.

Ранее я уже упоминал третий закон Ньютона: «Для каждого действия есть равное и противоположно направленное противодействие». Данный принцип, лежащий в основе понимания физической природы вещей, очень прост, хотя и открыт только 400 лет назад. Этот же принцип работает и при построении сценария. Во-первых, вы должны уяснить себе драматургическое предназначение главного героя. Что ваш главный герой хочет выиграть, получить или чего достичь в ходе развития сценария? Этот вопрос можно поставить по отношению к каждой сцене. Только определив драматургическое предназначение персонажа, вы сможете создавать ему препятствия на пути достижения цели.

Повторяю: любая драма – это конфликт. Без конфликта нет действия. Без действия нет персонажа. Без персонажа нет сюжета. А без сюжета у вас не получится сценарий.

Суть персонажа есть действие, а действие есть персонаж. Фильм в самом деле есть поведение, то есть то, что человек делает, и не всегда важно, что он говорит или кем является.

Мы живем в мире действий и реакций на эти действия. Вы – за рулем автомобиля (действие). Кто-то вас «подрезает», проскакивает перед вами. Что вы сделаете (какая будет реакция)? Как обычно, разразитесь проклятиями? С негодованием просигналите? Попробуете «подрезать» того водителя или зайти ему «в хвост»? Или вздрогнете, что-то пробормочете себе под нос и нажмете на газ? Все это – реакции на действия водителя, который вас «подрезал». Действие и реакция на него, противодействие ему – это закон вселенной. Если персонаж в вашем сценарии предпринимает какое-либо действие, то должно возникнуть какое-то обстоятельство или кто-то должен прореагировать на его действие таким образом, чтобы на это последовала реакция вашего персонажа. Таким образом, возникнет новое действие, на которое последует новая реакция и т. п.

На каждое действие есть противодействие. Ваш персонаж действует, а кто-то на это реагирует. Действие – противодействие, акция – реакция, и ваша история находится в постоянном движении к сюжетным поворотам, расположенным в конце каждого акта.

Многие начинающие и неопытные сценаристы стараются сами придумать все, что происходит с их персонажами, и в результате герои постоянно реагируют на их манипуляции вместо того, чтобы выполнять свое драматургическое предназначение. В таких случаях главный герой практически исчезает со страниц сценария, и для сценаристов это становится серьезной проблемой. Суть персонажа – в действии, персонаж должен сам действовать, а не только реагировать на действия других. Повторяю: важно, что человек делает, а не то, что он говорит или кто он есть. Это нужно уяснить сразу, с первой страницы, с первого слова.

Хорошим примером такого подхода может служить фильм «Превосходство Борна», в котором Джейсон Борн (Мэтт Деймон) постоянно реагирует на чьи-то попытки его убить. Он не знает,

кто это делает и почему. Он реагирует на атаки и сам нападает, так что противодействие здесь опережает действие. Такая же ситуация – в фильме «Маньчжурский кандидат» (авторы сценария Дэниел Пайн и Дин Георгарис), где герой Дензела Вашингтона реагирует на провоцирующее событие, с которого начинается фильм, – на засаду. Позже, когда у него начинаются непонятные видения, он также на них реагирует – видения побуждают его отправиться на поиски причины того, что происходило с ним и с другими бойцами его отряда. В этом его драматургическое предназначение, и он начинает действовать для его реализации.

В «Трех днях Кондора» (авторы сценария Лоренцо Семпл и Дэвид Рейфил) Джо Тёрнер (Роберт Редфорд) собирает информацию для ЦРУ, работая в одной небольшой конторе на Манхэттене. Первый акт показывает его обычный рабочий день в офисе. В этот день наступает очередь Тёрнера получать обеды для своих коллег. Из-за дождя он срезает путь, выходит из офиса через заднюю дверь, минует улицу и переулок и попадает в ближайший ресторан. Вернувшись с обедами, он обнаруживает, что все его коллеги убиты. Это сюжетный поворот в конце первого акта. Тёрнер действует: он звонит в ЦРУ, где ему говорят, что он должен не появляться там, где его знают, и не возвращаться домой. Позже Тёрнер узнает, что был убит и тот сотрудник, который решил в этот день не выходить на работу, – его убили дома, в постели. Тёрнер не знает, куда идти и кому доверять. Он реагирует на ситуацию. Он действует: звонит Хиггинсу (Клифф Робертсон) и просит, чтобы друг Тёрнера Сэм (Уолтер Макгинн) встретил его и довел до штаб-квартиры. Встреча срывается, Сэм погибает. После этой неудачи Тёрнер действует: угрожая оружием, похищает Кэти (Фэй Данауэй) и скрывается в ее квартире. Он должен отдохнуть, собраться с мыслями, подумать, что можно предпринять.

Действие – это то, что делают герои; противодействие, реакция – это то, что случается с ними.

В «Побеге из Шоушенка» Энди признан виновным в убийстве жены и ее любовника и отправлен в тюрьму Шоушенк на два пожизненных срока. Ему приходится адаптироваться к тюремным

порядкам. В первую его ночь в камере другой вновь прибывший осужденный, рассказывая о своей ситуации, начинает биться в рыданиях, доказывая свою невиновность. За это тюремные охранники выдергивают его из камеры и безжалостно забивают до смерти. Он действовал и в результате расстался с жизнью.

Через некоторое время в душе Энди становится объектом сексуальных домогательств группы заключенных, известных как «сестры». Энди отвергает их домогательства и с этого момента становится для них мишенью. Его несколько раз безжалостно избивают и насилуют, но он старается сопротивляться им до конца и ничего никому не говорит. Он просто реагирует на ситуацию.

Энди молчит до самого первого сюжетного поворота. И только тогда он приходит к Рэду и произносит: «Я слышал, что вы человек, который может все устроить». Он впервые высказывается, то есть действует. После этого разговора между ними возникает взаимодействие и взаимопомощь.

Действие и противодействие – это две стороны одной медали.

Хороший сценарий строится с первой страницы, с первого слова. Важно помнить, что первый акт является единицей действия, в которой должны быть созданы и тщательно связаны друг с другом все основные элементы истории. Происшествия и события, случившиеся в этом блоке действия, должны привести непосредственно к расположенному в конце первого акта сюжетному повороту, который послужит истинным началом вашей истории.

При неправильном построении сценария появляется соблазн ускорить действие добавлением к сюжетной линии новых персонажей и новых событий. Недавно я читал сценарий, в котором на первых десяти страницах появилось 15 персонажей! Я так и не понял, о ком и о чем эта история. Она разворачивалась на поверхности действия, не проникая в глубину, не затрагивая слои текстур. И это делало сценарий надуманным и притом банальным и предсказуемым.

Почему так происходит? Как я понял из моих встреч со сценаристами и семинаров, многие авторы приступают к

написанию сценария без достаточной подготовки. Они так рвутся начать работу, что не желают тратить время на то, чтобы изучить персонажей и встроить их в действия. Таким образом, они начинают писать, обладая лишь ядром информации, и надеются с этим багажом пройти весь первый акт. А в результате большая часть времени у них уходит на выяснение того, о чем на самом деле повествует их история и что будет дальше. Поэтому они создают в первом акте как можно больше сюжетных поворотов, надеясь на то, что история как-то через них проявится.

Такой подход неэффективен! Семена нужно не только посеять, но и обработать, полить, подкормить. А сценарист, который рассказывает свою историю на первых десяти страницах, потом теряется и не знает, что делать дальше.

Подготовительная и исследовательская работа – необходимая часть процесса написания сценария. Сценарист должен хорошо представлять и четко обрисовать главного героя, драматический замысел сценария (то есть о чем его история), драматургическую ситуацию (обстоятельства действия). Если вы недостаточно хорошо представляете, о чем пишете, если не потратили достаточно времени на необходимые изыскания, то велик риск того, что вы будете вставлять эпизоды и события в сюжетную линию просто для того, чтобы как-то заставить действие идти вперед. В таких случаях нить рассказа, как правило, рвется, а сценарий просто не работает.

Иногда проблема заключается в том, что нить рассказа слишком тонка. В таком случае к сюжету действительно нужно добавлять узловые точки, но не следует вводить новых персонажей и новые интересные эпизоды. Создавать новые события, строить на пути героя новые препятствия – это не выход. Такой подход только множит проблемы.

Часто наблюдается такой недостаток, как желание автора обеспечить сценарию взлет с помощью быстрого и провокационного начала. А иногда автор, зная, что у него есть только десять страниц, чтобы привлечь внимание читателя, старается втиснуть в этот десятистраничный блок драматургического действия всех персонажей вместе с препятствиями и с их отношениями к другим персонажам.

Слишком много и слишком рано! Больше – не всегда лучше. Если вы рассмотрите такие выдающиеся киносценарии, как «Побег из Шоушенка», «Властелин колец», «Фаворит», «Красота по-американски», «И твою маму тоже», «Тельма и Луиза», «Молчание ягнят», то обнаружите, что все основные составляющие сюжетной линии в них создаются, размещаются или обозначаются в первом десятистраничном блоке драматургического действия, но все эти драматургические элементы просты и прямолинейны. Не случайно же контекстом первого акта является завязка!

В «Побеге из Шоушенка» рассказывается о жизни Энди в тюрьме, а начальная последовательность представляет собой провоцирующие события: прежде чем Энди попадает в тюрьму, нам показывают сцены убийства жены Энди и ее любовника, а также его задержание и вынесение приговора. Мы должны знать, почему герой попал в тюрьму, за какое преступление его осудили. Три нити изложения – убийство, суд и приговор – блестяще перемежаются, поэтому мы видим события, приведшие к осуждению героя, но при этом не видим, как он совершает убийство.

Многие сценаристы подошли бы к этой истории как к диалогу: они могли бы начать с того, что Энди попадает в тюрьму, а затем в ходе его общения с Рэдом по фрагментам показали бы всю его историю. Как сообщает нам Рэд голосом за кадром, Энди не похож на типичного заключенного; когда он выходит на прогулку, «то прогуливается, как в парке, без тревоги и беспокойства». Так и в ходе своих первых встреч с Рэдом Энди мог бы объяснить ему обстоятельства убийства своей жены. С точки зрения создания сюжета такой подход мог бы сработать, но в кино лучше показывать, чем объяснять...

В «Аполлоне-13» (авторы сценария Уильям Бройлес-мл. и Эл Райнерт) на первых десяти страницах текста выстраиваются все темы, необходимые для показа ситуации. После демонстрации кадров кинохроники о пожаре, в котором погибли три астронавта «Аполлона-1», сценарий переходит к собранию, напоминающему дружескую вечеринку, участники которой смотрят фильм о том, как Нил Армстронг ходит по поверхности

Луны. Из нескольких слов, произнесенных на встрече, мы узнаем, что эти люди – астронавты, участвующие в текущей программе НАСА, и что мечта Джима Ловелла (Том Хэнкс) – ступить на Луну. За несколько страниц мы уже знаем о героях все, что нужно, в том числе и то, что жена Ловелла испытывает дикий страх перед его новым полетом в космос.

Провоцирующее событие случается на десятой странице, когда Ловелл возвращается домой и сообщает своей семье, что его космическая миссия состоится раньше, чем планировалось. (Первоначально в сценарии существовала и сцена, в которой Ловелл получает задание от руководства НАСА, но она замедляла ход действия и была исключена.)

На следующих десяти страницах после получения задания рассказывается о подготовке Ловелла к миссии, и мы можем видеть, что приходилось пройти астронавтам при подготовке к полету в реальной жизни. Первый сюжетный поворот – это старт.

«Аполлон-13» – прекрасный пример классического сценария, который формирует персонажа и историю через действие и диалог с первой страницы текста, с первого слова. Но этот же сценарий можно было легко начать с того, что Ловелл и его экипаж получают приказ отправиться в полет. Если бы сценарий был написан таким образом, то большую часть описательной информации пришлось бы давать на первых десяти страницах данного блока драматургического действия.

В фильме «Разум и чувства» по написанному в XIX веке роману Джейн Остин (адаптация Эммы Томпсон) можно было бы очень легко задавить читателей и зрителей информацией и сделать это слишком быстро. На нескольких первых страницах можно было бы рассказать предысторию, описать отношения в семействе Дэшвуд, показать смерть отца и то, как она повлияла на трех сестер, но этой информации было бы, наверное, излишне много для первого акта. Между тем, на первый взгляд, все это обязательно нужно изложить для того, чтобы правильно «настроить» сюжет.

Как справилась с этой задачей Эмма Томпсон? Голос за кадром рассказывает нам о семье, мы видим отца на смертном одре и узнаем, что состояние семьи переходит по наследству его

сыну. Сын обещает умирающему отцу, что будет заботиться о трех своих сестрах. Но после похорон оказывается, что ужены сына другие планы относительно наследства, полученного мужем.

Казалось бы, эта информация слишком объемна для первых десяти страниц сценария. Тем не менее она была подана с помощью закадрового текста и нескольких кадров, которые показывают, что вдова отца и три его дочери остались буквально без крыши над головой. Остаток первого акта посвящен рассказу о том, каким образом семья собирается справляться с этой ситуацией, и мы видим несколько сцен, в которых разыгрывается эта драма. Конечно, девушкам нужно выйти замуж, ибо в те дни женщины не могли прожить без попечения мужей. Когда рушится наметившийся брак между Элинор (Эмма Томпсон) и Эдвардом (Хью Грант), девушки оставляют дом своему старшему брату и уезжают в деревню. Это первый сюжетный поворот.

Если бы вся информация о предыстории событий давалась через диалоги, то в сюжете пришлось бы слишком многое объяснять. История страдала бы излишним многословием, персонажи были бы пассивными, сцены – затянутыми и описательными, и сюжет не развивался бы.

Давайте построим сюжетную линию из единиц драматургического действия. Начнем с первого акта.

Как заверченный блок драматургического действия он начинается с первой сцены или последовательности сцен и заканчивается в конце акта сюжетным поворотом. Попробуем создать сюжет о некоем Колине, который был ложно обвинен в хищении более миллиона долларов из своей компании *Wall Street* путем гениальной компьютерной аферы. В сценарии он ищет и находит истинного преступника и передает его в руки правосудия.

Возьмем каталожные карточки. Напишем на каждой из них по несколько слов или описательных фраз. Первая карточка предназначена для провоцирующего события, поэтому пишем на ней что-то наподобие «Спецэффекты, компьютерная последовательность». Это указание на то, где и как происходит афера. Далее на карточке № 2 пишем: «Колин собирается на

работу». Карточка № 3: «Колин приходит в офис». Карточка № 4: «Колин на работе». Карточка № 5: «Большая сделка на работе». Карточка № 6: «Колин встречается с клиентом». Карточка № 7: «Колин с женой/подругой в театре или на вечеринке». Карточка № 8: «Офис – обнаружено хищение миллиона долларов». Карточка № 9: «Экстренное заседание руководства компании». Карточка № 10: «Полиция расследует хищение». Карточка № 11: «Об афере узнали СМИ». Карточка № 12: «Колин волнуется: обнаружена связь между хищением и его счетом». Что происходит дальше? Карточка № 13: «Колин допрошен полицией». Что происходит после этого? Карточка № 14, первый сюжетный поворот: «Колин арестован за хищение».

И так шаг за шагом, сцена за сценой можно построить свой сюжет на отрезке от начала до сюжетного поворота в конце первого акта, где Колин арестован за хищение. Этот процесс напоминает сборку головоломки.

Таким образом, на 14 карточках будет намечено развитие драматургического действия в первом акте от начала до первого сюжетного поворота. Завершив заполнение карточек для первого акта, посмотрите, что у вас получилось. Сцена за сценой пройдите по карточкам, как по детским кубикам с буквами. Повторите эту процедуру несколько раз.

Вскоре перед вами начнет вырисовываться определенное действие в развитии; измените пару слов здесь и несколько слов там, чтобы его описание читалось лучше. Постепенно привыкайте к сюжетной линии. Пользуясь карточками, как опорными пунктами, перескажите себе сюжет первого акта, или завязки.

Не волнуйтесь, если карточек у вас получилось слишком много. Посмотрите, нельзя ли объединить несколько карточек в одну и таким образом связать все события сюжетной линии в единое целое. Не бойтесь играть с карточками. Попробуйте перетасовать их в другом порядке и посмотреть, не стало ли изложение от этого лучше. Вы не привязаны к определенному порядку; расставляйте и меняйте карточки в соответствии с вашими целями и потребностями. Эти карточки – ваши. Используйте их для построения сюжета, и вы будете всегда

знать, куда двигаться. Не беспокойтесь о полноте записей – сосредоточьтесь на конструировании вашей истории.

Завершив создание карточек для первого акта, расположите их в правильном порядке и закрепите на доске для напоминаний, на стене или на полу. Просмотрите по ним историю от начала до сюжетного поворота в конце первого акта. Прodelайте это несколько раз, и очень скоро вы заметите, что история проникает в канву творческого процесса.

Повторите ту же процедуру со вторым актом, помня, что его драматургическим контекстом является конфликт. Оцените, движется ли ваш персонаж по сюжету в соответствии с его драматургическим предназначением. Помните, что вы все время должны ставить персонажу препоны, чтобы генерировать драматургический конфликт.

Когда закончите заполнение карточек, повторите процесс, проделанный при работе с первым актом: пройдите по карточкам с начала второго акта до сюжетного поворота в конце второго акта. Записывая на карточках идеи, которые приходят вам в голову в свободном поиске, несколько раз повторите этот путь.

Для того чтобы пройти от начала второго акта до потенциальной середины сюжета, вам потребуется 14 карточек. Середина истории должна быть отмечена сюжетным поворотом, случаем, эпизодом или событием, которое случится примерно на 60-й странице. Это может быть сцена или последовательность сцен, главное событие, прозрение, часть диалога. Функция этого сюжетного поворота состоит в том, чтобы снова придать истории импульс (подробнее об этом написано в «Учебном пособии сценариста»). Затем сделайте еще 14 карточек, которые проведут вас от середины сценария к сюжетному повороту, расположенному в конце второго акта. После этого вы можете построить развязку сюжета, используя 14 карточек для третьего акта. Доверьтесь сюжету, пусть он направляет вас.

Снова разложите карточки и изучите их. Посмотрите, как разворачивается ваш сюжет, как он работает. Не бойтесь что-то менять. Один из редакторов фильмов, у которого я когда-то брал интервью, сформулировал очень важный творческий принцип; он

сказал, что в контексте создания сценария «то из примененного вами, что не подошло, всегда подскажет, что будет работать».

В кино это действительно классическое правило. Многие из лучших кинематографических моментов реализованы случайно. Неудачная попытка снять сцену в конечном счете подсказывает, как поступить.

Не бойтесь ошибаться!

Сколько времени нужно потратить на карточки?

Несколько дней, не более недели. Мне на заполнение всех карточек требуется один-два дня. Я посвящаю день, или около четырех часов, первому акту и еще день – второму и третьему.

После этого я раскладываю карточки на полу или закрепляю на доске для напоминаний. Теперь можно приступить к работе. Я провожу несколько дней, снова и снова рассматривая карточки, знакомясь с историей, развитием событий, персонажами, пока мне не становится комфортно. При этом я каждый день провожу с карточками от двух до четырех часов. Я снова и снова прохожусь по сюжету, акт за актом, сцена за сценой, тасую карты, пытаюсь где-то что-то подправить или передвинуть одну сцену из первого акта во второй, а другую – из второго в первый.

Карточки – очень гибкая система, позволяющая вам делать все что заблагорассудится, – и, главное, она работает!

«Карточная система» обеспечивает максимальную мобильность при структурировании сценария. Снова и снова перебирайте карточки, пока не почувствуете, что готовы к плотной работе над сценарием. Как узнать, когда пора начинать писать? Вы это сами поймете; когда вы будете готовы начать писать, вы начнете писать. Вы почувствуете себя в сценарии как рыба в воде, к вам начнут приходить визуальные образы некоторых сцен.

Вопрос: карточки – это единственный способ построить сценарий?

Ответ: нет, существует несколько способов это сделать. Некоторые авторы просто перечисляют ряд сцен на компьютере и нумеруют их, например: 1) Билл в офисе; 2) Билл с Джоном в баре; 3) Билл видит Джейн; 4) Билл направляется на вечеринку; 5) Билл встречает там Джейн; 6) Билл и Джейн нравятся друг

другу и уходят вместе... Как уже говорилось ранее, я не рекомендую этот метод, потому что он дает меньше свободы для организации сюжета и перестановок сцен.

Еще один способ – составить краткий синопсис, то есть обзор того, что происходит в вашей истории, с включением небольших диалогов. Такой синопсис может насчитывать от четырех до двадцати страниц. Нередко, особенно на телевидении, используется также набросок («рыба») сценария, в котором вы рассказываете свою историю в сценах, достаточно подробно представляя их в письменном виде. Неотъемлемой частью наброска являются диалоги. Сама «рыба» может занимать от 28 до 60 страниц в зависимости от того, для какого шоу вы пишете сценарий – будет ли это ситком, сериал из часовых серий или так называемый фильм недели (на момент написания данной книги кинематографисты, похоже, от такой формы временно отказались). Этот разноречивый может сказаться на рабочем цикле, но в любом случае «рыба» и синопсис не должны превышать по объему 30 страниц. Знаете почему? Потому что иначе продюсер устанет шевелить губами... Это старая голливудская шутка, но в ней есть большая доля правды...

Независимо от используемого метода теперь вы готовы перейти от изложения сюжета «в карточках» к написанию вашей истории в виде сценария.

Теперь, когда вы знаете свою историю от начала до конца, вам предстоит повторить ее, и тоже от начала и до конца. Если вы хорошо представляете свою историю, то все, что вам нужно сделать, – это посмотреть на карточки, закрыть глаза и увидеть, как разворачивается сценарий.

А после этого останется только его записать!

* * *

Итак, определите финал, начало и повороты сюжета в конце первого и второго актов. Возьмите каталожные карточки (при желании – разных цветов) и начните работу с первой сцены вашего сценария. Чувствуйте себя свободно. Записывая на

карточки все, что придет вам на ум, продвигайтесь к сюжетному повороту, расположенному в конце акта.

Смело экспериментируйте с карточками. Они предназначены для вас! Найдите собственный способ заставить их работать на ваш сценарий.

За работу!

13. Форма киносценария

Иногда законы природы оказываются настолько простыми, что для того, чтобы понять их, нам приходится подниматься над сложностями научных представлений.

Ричард Фейнман, лауреат Нобелевской премии по физике



Несколько лет назад я проводил очередной семинедельный семинар по написанию киносценариев. Одним из участников был известный телевизионный журналист, работавший на *NBC Evening News*. Выпускник Нью-Йоркского университета, он получил ученую степень по журналистике в Стэнфордском университете, долго поднимался по карьерной лестнице и стал квалифицированным и опытным журналистом. По его словам, он пришел ко мне потому, что хотел конвертировать свои навыки журналиста в профессию киносценариста. Он рассказал, что у него было много публикаций, некоторые из них даже прогремели на национальной новостной сцене, и он был уверен, что сможет писать удачные и прибыльные сценарии. Казалось бы, он все предусмотрел: он будет писать сценарии, использовать свои

контакты в отрасли, чтобы предлагать их «нужным людям» (кто бы они ни были), продавать их за большие деньги и... Думаю, остальное все мы все знаем... Это была типичная голливудская мечта.

Все хотят быть сценаристами...

После первых нескольких недель занятий мне стало совершенно ясно, что он чрезвычайно талантлив, много работает и дисциплинирован. И да, у него была хорошая идея, из которой можно было сделать хороший сценарий, если правильно к ней подойти.

Подчеркну: «Если правильно к ней подойти».

Да, он мечтал написать сценарий, но написать на своих условиях, своим способом, а не так, как это сегодня делают профессионалы киноиндустрии.

Как профессиональный репортер он был полон решимости написать сценарий в той форме, которую знал лучше всего и в работе над которой он чувствовал себя наиболее комфортно. Он хотел написать сценарий в формате новостей, что означало размещение описания сцен и комментариев к ним на левой стороне страницы, а описаний и подсказок оператору – на правой. Диалоги он тоже размещал на левой стороне страницы – так, как это делают драматурги. С очевидностью, эта форма не подходила для сценария; возможно, она была пригодна для средств массовой информации, но не для киноиндустрии.

Когда этот студент принес мне первые написанные страницы, я понял, что у него будут серьезные проблемы. Он не мог передать содержание ни визуально, ни эмоционально – на пути вставал формат. Я предложил ему вернуться к началу и изложить его историю в виде сценария принятой формы. Он отказался, аргументировав это тем, что хотел бы рассказать свою историю в привычной для себя форме. Я ничего на это не ответил, полагая, что он сам сделает выводы. Таким образом, он продолжал писать в формате новостей, а я продолжал говорить ему, что у него будут проблемы с переводом написанного в сценарий надлежащей формы. Он мне не поверил и настаивал на том, что никаких трудностей в переформатировании его сценария не возникнет. Я посмотрел на него, он посмотрел на

меня, и в этот момент я понял, что его мечта разобьется о жесткие реалии Голливуда.

После того как этот студент закончил первый акт, я попросил его переделать сценарий и представить его в надлежащей форме. «Все равно вам когда-нибудь придется это делать, – сказал я ему. – Так, может, лучше сделать это сейчас?»

Несколько дней он не появлялся, а потом позвонил мне и сообщил, что получил новое задание и должен уехать из города. Во время нашего разговора я спросил его, как там дела со сценарием, и сказал, что если возникли какие-то проблемы, то я в любом случае готов поддержать его и помочь. Он замялся и, колебавшись, обошел эту тему. Так я понял, что он узнал правду. Киносценарии имеют специфическую форму, и если вы игнорируете ее, думая, что в какой-то момент сможете придать своему сценарию «правильный» вид, то такой подход не пойдет на пользу ни сюжету, ни вам, ни, тем более, сценарию. Скала твердая, вода мокрая, а форма киносценария есть форма киносценария...

Мой студент не давал о себе знать неделю, но на очередном занятии показал мне свой текст. Я увидел, что он не уверен, стоит ли давать мне читать эти страницы, а после того как просмотрел их, понял, почему он сомневался. Там не было линии повествования, не было действия; это были эпизоды с весьма скучными и нудными образами. Это не будет работать вообще, и он это понял. Журналист знал, *что* он хотел написать, но не знал, *как* это сделать. На его пути к оригинальному построению сценария в виде препятствия встала форма сценария. Для него это был удар. Он не вернулся на семинар, и я до сих пор не знаю, завершил он свой сценарий или нет.

Какова же мораль этой истории? Мораль такова: если вы хотите что-то сделать, то делайте это правильно. Журналист хотел писать киносценарии, но отказался изучать стандартную сценарную форму. А это уникальная и строго рекомендуемая форма. Это так просто понять, но вместе с тем понять очень трудно. Почему?

Рассмотрим некоторые из наиболее распространенных ложных представлений о сценариях. Первое и самое популярное

из них состоит в том, что, когда автор пишет сценарий, он (читай: «вы») должен вписать в него и инструкцию по съемке, чтобы режиссер и другие участники кинопроцесса смогли понять, как он предполагал это снимать.

Это не так! Задача автора состоит в том, чтобы написать сценарий и заставить читателя перелистывать страницы, а не в том, чтобы определить, как следует снимать сцены или их последовательности. Вы не должны навязывать режиссеру, оператору и редактору свои соображения и советовать, как им делать свою работу. Ваша задача – вписать в сценарий достаточно образной информации, чтобы они могли оживить написанные на странице слова, вызвать в полном смысле «шум и ярость» (*The Sound and the Fury* – роман американского писателя Уильяма Фолкнера, опубликованный в 1929 году; заголовок романа был заимствован автором из шекспировского «Макбета». – *Прим, пер.*), показать сильное, образное и драматургическое действие и сделать это ярко, доступно и эмоционально.

Не давайте ридеру повод не читать ваш киносценарий!

В чем суть формы киносценария? В том, что она делает сценарий профессиональным, а при отступлении от этой формы он таким быть не может. Как читатель или ридер, я всегда ищу повод не читать сценарий. Поэтому, когда я вижу сценарий, представленный в неправильной форме, сразу определяю: это писал честолюбивый и самонадеянный новичок. Первый урок из этого прост: поскольку вы не сможете продать сценарий в Голливуде без помощи ридеров, не давайте им повод не принимать ваше творение всерьез.

Похоже, каждый имеет собственное представление о том, какой должна быть форма сценария, а какой она быть не должна. Некоторые считают необходимым прописать в сценарии ракурсы для камеры. Но если вы спросите их, почему это необходимо, то они начнут бормотать что-то типа «чтобы режиссер знал, что снимать»! Иными словами, они выполняют сложное и бессмысленное упражнение под названием «описание ракурсов». В результате сценарий изобилует пометками о ракурсах, дальних и ближних планах, различными инструкциями

об использовании зумов, панорам, тележек с камерами и т. п., которые только засоряют страницы и демонстрируют ридеру, что перед ним – начинающий сценарист, который не понимает, что делает.

Да, в 1920-х и 1930-х годах работа режиссера состояла только в том, чтобы направлять игру актеров, и тогда автор должен был расписывать ракурсы для оператора. Но это уже давно не так, и сценарист такой работой не занимается.

Прекрасным примером в этом смысле может служить судьба Фрэнсиса Скотта Фицджеральда. Один из самых одаренных романистов XX века приехал в Голливуд, чтобы писать сценарии. Но эта его затея с треском провалилась, поскольку он попытался изучать все эти ракурсы и прочую сложную технологию съемки фильмов, а главное – позволил ей встать на пути своего писательского таланта. Результат: ни один написанный им сценарий не пошел в дело без существенной переработки. Единственным его достижением на этой ниве стал незавершенный сценарий под названием «Неверность», написанный для Джоан Кроуфорд в 1930 году. Это прекрасный сценарий, выписанный в виде визуальной фуги, но третий акт его не окончен, так что рукопись пылится где-то под сводами студии.

У большинства людей, которые хотят писать сценарии, есть что-то от Фицджеральда. Сценарист не несет ответственности за ракурсы и тому подобные детали самого процесса съемки. Это не работа писателя. Задача писателя в том, чтобы рассказать режиссеру, *что* нужно снимать, а не *как* это снимать. Если вы станете указывать режиссеру, как он должен снимать каждую сцену, то он, скорее всего, выбросит ваш сценарий. И будет прав.

Задача писателя – написать сценарий. Работа режиссера – снять сценарий, взять слова с бумаги и превратить их в образы на пленке. Функция оператора – осветить сцену и установить камеру так, чтобы получилась захватывающая киноистория.

Это разделение труда работает на съемках почти всех фильмов. Однажды я побывал на съемках фильма «Фаворит». В это время Гэри Росс, невероятно одаренный режиссер, репетировал сцену с Тоби Магуайром и Джеффом Бриджесом, а оператор-постановщик Джон Шварцман устанавливал камеру.

Гэри Росс сидел в углу с Тоби Магуайром и Джеффом Бриджесом, обсуждая контекст сцены. Джон Шварцман рассказывал своей команде, где ставить софиты. Росс, Магуайр и Бриджес набрасывали черновик сцены: кто двинется по этой линии, кто подаст эту реплику, кто выйдет из двери сарая и т. п. После того как сцена была скомпонована, Шварцман последовал за ними с «окуляром», чтобы выставить первый ракурс камеры. Когда Росс закончил работу с Бриджесом и Магуайром, Шварцман показал ему, где он хочет поставить камеру. Росс согласился. Они установили камеру, актеры прошли по сцене, несколько раз ее повторили, внесли незначительные коррективы и были готовы к съемке.

Кино – это сотрудничество людей, которые вместе работают над созданием фильма. Не заботьтесь о ракурсах! Забудьте об описании сложных движений камеры *Panavision*, снабженной объективом с фокусным расстоянием 50 мм и установленной на операторском кране *Chapman!*

Ваша задача – написать сценарий: сцену за сценой, план за планом.

Что такое кадр?

Кадр – это отдельное изображение, ячейка действия; кадр – это то, что в основном видит камера.

Сцены состоят из кадров: одного кадра или серии кадров; сколько их будет в сцене и какими они будут – несущественно. Кадры бывают самых разных видов. Если вы введете в сценарий описательную сцену, например «Солнце встает над горами», то оператор может использовать один, три, пять или десять различных планов, чтобы визуальнo воплотить написанное вами в фильме.

Сцена представляется в виде общих планов и конкретных планов. Общий план охватывает всю площадь комнаты, большую часть улицы, фойе. Конкретный план показывает определенную часть комнаты, например двери или, скажем, конкретный магазин на определенной улице. Так, сцены в «Красоте по-американски» в основном представлены общими планами, а в «Холодной горе» используются как общие, так и конкретные планы. Если вы хотите, чтобы сцена диалога была подана общим планом, то вам

нужно написать в сценарии: ПАВИЛЬОН. РЕСТОРАН – ВЕЧЕР. Не мешайте вашим персонажам указаниями на положение камеры или разновидность плана.

Степень общности и конкретности сцены зависит только от вас. Она может состоять из одного плана (автомобиль едет по улице) или серии планов (пара что-то обсуждает на перекрестке под взглядами нескольких прохожих).

Кадр – это то, что видит камера.

Но давайте вернемся к форме сценария.

(1) НАТУРА. ПУСТЫНЯ АРИЗОНЫ – ДЕНЬ

(2) Обжигающее солнце палит землю. Плоская бесплодная равнина. В отдалении поднимается облако пыли – это джип прокладывает себе путь через пустынный ландшафт.

(3) ДВИЖЕНИЕ

Джип мчится через полынь и кактусы.

(4) ПАВИЛЬОН. ДЖИП – КРУПНЫМ ПЛАНOM ДЖО ЧАКО

(5) Джо лихо ведет машину. Рядом с ним сидит ЭНДИ, привлекательная девушка лет двадцати пяти.

(6) ЭНДИ

(7) (кричит)

(8) – Ну долго еще?

ДЖО

– Пара часов. Ты как?

(9) Она устало улыбается.

ЭНДИ

– Нормально.

(10) Мотор неожиданно ГЛОХНЕТ. Они с беспокойством смотрят друг на друга.

(11) ПЕРЕХОД:

Просто, правда?

Если вы посмотрите на этот пример, то увидите, что первая строка информирует, где мы находимся: в пустыне Аризоны в течение светового дня. Это может быть утро или день. Более конкретно время не определяется. Первая строка называется заголовком сцены и пишется заглавными буквами.

После этого мы пропускаем одну строку, а затем приводим через один интервал, от края до края, описание действия или сцены. Описание должно излагать только то, что мы увидим. Много раз я встречался со случаями, когда начинающий сценарист пытается передать в описании различные мысли и чувства героев, чтобы читатель узнал, что персонаж думает и чувствует. Но если читатель не сможет понять эти чувства посредством жестов или мимики, не сможет распознать их через диалог, то в этой строке лучше о них не писать. Если сценарий написан правильно, то вам не нужно рассказывать читателю, что происходит в голове вашего персонажа.

Имена персонажей, набранные заглавными буквами, например ДЖО или ЭНДИ, даются по центру строки. Если вы хотите описать какие-то физические действия или эмоции, используйте круглые скобки. Персонаж может кричать, лежать, быть в ярости, в нерешительности, быть счастливым, грустным, уставшим – все эти пояснения о состоянии персонажа можно разместить в скобках. При написании сценария я использую много ремарок в скобках, чтобы объяснить, как, по моему мнению, должен реагировать персонаж. Но, когда сценарий завершен, я прохожусь по нему и снимаю все ремарки. Актеры будут играть так, как они захотят, а не так, как я это представляю.

Диалог размещают по центру страницы, через один интервал, и содержит он только реплики персонажей. При написании сценария подтекст сцены, то есть то, что не сказано,

может оказаться более важным, чем то, что сказано. Напомним, что диалог служит в сцене двум основным функциям: либо он развивает историю, либо дает информацию о персонаже.

Вот это и есть правильное, современное и профессиональное оформление сценария. Здесь действует не так много правил, и все они представляют собой только рекомендации.

Строка 1 — заголовок сцены — дает общее или конкретное описание места действия. Мы находимся снаружи, на НАТУРЕ, где-то в ПУСТЫНЕ АРИЗОНЫ, время действия — ДЕНЬ.

Строка 2 отстоит от предыдущей на две строки, пишется через один межстрочный интервал. Здесь, отформатированное по ширине, идет описание людей, мест и действий. При этом описание персонажей или мест должно занимать не более нескольких строк, а описание действия — уложиться не более чем в четыре предложения. Это не строгое и обязательное к выполнению правило, это только моя рекомендация. Ведь чем больше на странице свободного места, тем лучше она смотрится.

Строка 3 отстоит от предыдущей на два межстрочных интервала. Термин «Переход» на самом деле говорит об изменении фокусировки камеры. Это не инструкция для оператора! Это рекомендация. (Термин «переход», или «*cut to*», обычно используют для привлечения внимания зрителей к переходу в другое место или другое время. — *Прим, ред.*)

Строка 4 отстоит от предыдущей на два межстрочных интервала. У нас произошли изменения: мы были вне джипа, а теперь находимся внутри него. Мы сфокусированы на персонаже, Джо Чако. Он — объект съемки.

Строка 5 — имена новых персонажей, всегда пишутся заглавными буквами.

Строка 6 — имя персонажа, произносящего реплику, всегда пишется заглавными буквами и располагается по центру.

Строка 7 — указания для актера, записываются в круглых скобках под именем говорящего персонажа и всегда через один межстрочный интервал. Не злоупотребляйте скобками, используйте их только в случае необходимости.

Строка 8 — диалог, помещается по центру страницы, так что речь персонажей образует центральный блок, окруженный описаниями, которые выравниваются по ширине. Несколько строк диалога всегда печатаются через один интервал.

Строка 9 — комментарии к сцене, включают также указания на то, что персонажи делают в этой сцене (любые их реакции, молчание и т. п.).

Строка 10 — упоминания о звуковых или музыкальных эффектах, всегда даются заглавными буквами. Это старая кинематографическая традиция. Как правило, последние шаги на пути производства фильма делают музыкальные редакторы и звукорежиссеры. Они работают с так называемыми запертыми фильмами, в которых нельзя изменить или заменить картинку. Как правило, производство фильма выбивается из графика, так что у музыкальных редакторов и звукорежиссеров нет времени проходить каждый кадр и каждую сцену, чтобы понять, какие звуки в них нужны. Отсюда и идет традиция описывать звуковые эффекты заглавными буквами: это нужно для того, чтобы звукорежиссер мог быстро пробежать сценарий глазами и увидеть, где и какая музыка, какие звуки нужны. Вы можете помочь им, выделив ссылки на музыку или звуковые эффекты заглавными буквами. Только не переусердствуйте и не запрашивайте в качестве эффектов конкретные песни конкретных исполнителей. Лучше что-то мягко предлагать, допустим: «Мы СЛЫШИМ кого-то вроде Норы Джонс». Еще раз: вы должны предложить решение, которое, по вашему мнению, подойдет для данного фрагмента. За несколькими исключениями, определенная песня или музыка, которую вы хотите слышать, может оказаться непосильной для бюджета, так что вам остается просто предложить то, что, по вашему мнению, может в данном случае подойти.

В фильмах используются два выразительных средства — изображение, которое мы видим, и звук, что мы слышим. При этом сначала создается визуальная часть, а потом на нее накладывается звук, и эти компоненты сводятся воедино с помощью длительного и сложного процесса, который называется синхронизацией. Сейчас, когда доступны цифровые технологии и

достижения компьютерной графики, стали более широко использоваться мультимедийные эффекты: сцены из будущего (флешфорварды), ретроспективные эпизоды (флешбеки), воспоминания, отдельные фрагменты прошедших событий и т. п.⁵ — но принципы соединения звука и изображения остаются прежними при съемке как на пленку, так и на «цифру». Чтобы увидеть разницу в стиле снимаемых фильмов, вы можете посмотреть фильм «Обыкновенные люди» и сравнить его с «Превосходством Борна» или с «Помни» (*Memento*), тем более что во всех трех фильмах герои пытаются восстановить память после амнезии.

Строка 11 — окончание сцены. Если вы хотите указать на окончание сцены, то можете написать ПЕРЕХОД, НАПЛЫВ (наплыв означает плавный переход изображения одной сцены фильма в изображение следующей сцены) или ЗАТЕМНЕНИЕ (изображение постепенно темнеет). Следует отметить, что решение о применении таких оптических эффектов, как наплыв, затемнение, как правило, принимает режиссер или оператор. В общем, это не прерогатива сценариста, но если вы считаете, что такие пояснения помогут *читать* сценарий, то ставьте их.

Вот и все, что нужно знать о базовой форме сценария. Все просто, но в этой простоте есть своя трудность, потому что каждый сценарий уникален и может быть реализован мириадами разных способов. Главное — не учите режиссера, что и как он должен делать.

Для большинства начинающих сценаристов такая форма представляется необычной, поэтому ее изучение потребует времени. Не бойтесь делать ошибки. Постепенно вы привыкнете к такой форме, но чем больше вы будете ее использовать, тем легче вам будет работать. Часто мои ученики просто копируют десяток страниц сценария, чтобы почувствовать эту форму. Не имеет значения, какой это будет сценарий; просто выберите наугад десять страниц и наберите их заново на компьютере. При желании для поиска ошибок и неточностей в оформлении можно использовать софт для написания сценариев. Лучшим программным обеспечением для сценаристов является *Final Draft* — его используют такие профессионалы, как Том Хэнкс,

Алан Болл, Стивен Бочко, Джули Тэймор, Джеймс Лоренс Брукс, Энтони Мингелла и другие.

Как уже говорилось ранее, писать о ракурсах съемки – не дело автора сценария. На самом деле, в современных сценариях слово «камера» используется достаточно редко. «Но, – спрашивают меня, – если не использовать слова “камера” и “кадр” (то, что видит камера), то как описать съемку?»

Ответ прост: **НАЙДИТЕ ПРЕДМЕТ СЪЕМКИ!** Его и описывайте.

Что видит глаз – эта «камера», размещенная чуть ниже лба? Что происходит в рамках каждого ее кадра?

Если Билл выходит из квартиры и идет к машине, то что является объектом съемки? Билл? Квартира? Машина? Билл, конечно. Он – объект съемки.

Если Билл садится в машину и едет по улице, то что является объектом съемки? Билл, машина или улица? Машина, если только вы не хотите описать сцену, которая происходит внутри нее: **ПАВИЛЬОН. МАШИНА – ДЕНЬ**. В последнем случае машина может двигаться или не двигаться, но все равно ваше внимание будет сфокусировано на Билле.

После определения объекта съемки вы готовы в образах описать действия, которые происходят в кадре или в сцене.

Я составил список терминов, призванных заменить в сценарии слово «камера». Если вы хоть чуть-чуть сомневаетесь в том, стоит ли употреблять слово «камера», не используйте его, найдите другой термин, способный его заменить. Используя при описании кадра общие термины, приведенные в словарики, вы сможете написать свой сценарий просто, эффективно и «визуально».

КИНОСЦЕНАРНЫЕ ТЕРМИНЫ

(для замены слова «КАМЕРА»)

ПРАВИЛО: НАЙДИТЕ ПРЕДМЕТ СЪЕМКИ!

1. ВЗГЛЯД НА

Человек, место или вещь – **ВЗГЛЯД НА** Билла (объект съемки), выходящего из своего дома.

2. ВНИМАНИЕ НА

Также человек, место или вещь – ВНИМАНИЕ НА Билла (объект съемки), выходящего из своей квартиры.

3. ДРУГОЙ РАКУРС

Вариант КАДРА – ДРУГОЙ РАКУРС Билла, выходящего из своей квартиры.

4. ШИРОКИЙ РАКУРС

Изменение фокуса в сцене – переход от ВЗГЛЯДА НА Билла к съемке с широким охватом. Теперь кадр может включать не только Билла, но и его окружение.

5. НОВЫЙ РАКУРС

Еще одна разновидность съемки; часто используется для «разрыва страницы» и перехода к более «кинематографическому» кадру. НОВЫЙ РАКУРС: Билл и Джейн танцуют на вечеринке.

6. СУБЪЕКТИВНЫЙ ПЛАН

Съемка С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ человека, то есть как кто-то/что-то выглядит, на его взгляд. ВЗГЛЯД НА Билла, танцующего с Джейн, и Билл С ЕЕ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ: он улыбается, ему хорошо. Существует также съемки С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ КАМЕРЫ.

7. ОБРАТНАЯ ПЕРСПЕКТИВА

Изменение ракурса, как правило, противоположное снятому с чьей-либо ТОЧКИ ЗРЕНИЯ. Например, сначала мы видим Джейн С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ Билла, а затем дается ОБРАТНАЯ ПЕРСПЕКТИВА, то есть что видит Джейн, глядя на Билла.

8. ЧЕРЕЗ ПЛЕЧО

Часто используется для съемок С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ кого-либо и для создания ОБРАТНОЙ ПЕРСПЕКТИВЫ. Обычно на переднем плане кадра виден затылок персонажа, а то, на что он смотрит, составляет фон кадра. Рамка – это граница того, что видит КАМЕРА. Иногда ее называют также линией рамки.

9. В ДВИЖЕНИИ

Камера фокусируется на движущемся объекте. В ДВИЖЕНИИ снимается джип, мчащийся по пустыне, Билл и Джейн, которые идут к двери, Тед, который тянется к телефону, чтобы ответить на звонок. В этих случаях вы указываете – В ДВИЖЕНИИ. Забудьте о съемках с грузовика, панорамах, углах наклона, тележках с камерами, зумах и операторских кранах.

10. КРУПНО

То есть близко. Этот прием используется редко и предназначен для акцентирования. КРУПНО можно показать Билла, который таращится на соседку Джейн по комнате. Когда бандит подносит нож к носу Джейка Гиттеса в «Китайском квартале», Роберт Таун пишет: КРУПНО – и это один из немногих случаев, когда он использует в сценарии этот термин.

11. ВСТАВКА

Это съемка крупным планом чего-либо: фотографии, газетной статьи, заголовка, циферблата наручных часов, номера телефона.

Знание этих терминов поможет вам написать сценарий, уверенно делая ответственный выбор: теперь вы знаете, как и что делать, и не будете описывать детали передвижений камеры.

Рассмотрим пример сценария современной формы. Вот первые его страницы, последовательность сцен, открывающие сценарий фильма под названием «Гонка» (*The Run*), написанный в жанре экшн. Это история о человеке, решившем на реактивном катере побить рекорд скорости на воде. Начало фильма представляет собой последовательность сцен.

Изучите сценарий; найдите в каждом кадре объект съемки, убедитесь, что каждый кадр представляет собой кусочек мозаичной последовательности. («Первая попытка» – название последовательности; имеется в виду первая попытка побить рекорд скорости на воде.)

Киносценарий, с. 1

«ГОНКА»

НАЧАЛО:

«Первая попытка»

**НАТУРА. ОЗЕРО БАНКС В ШТАТЕ ВАШИНГТОН –
ПЕРЕД САМЫМ РАССВЕТОМ**

СЕРИЯ РАКУРСОВ

Перед рассветом. Раннее утро. На небосводе еще видны полная луна и несколько звезд.

ОЗЕРО БАНКС – длинный водяной рукав, прижатый к бетонным стенам плотины Гранд-Кули. В водной ряби отражается луна. Тишина. Покой. Умиротворение.

Потом мы СЛЫШИМ пронзительный рев грузовика. И сразу —

ПЕРЕХОД:

ФАРЫ – В ДВИЖЕНИИ

В РАМКУ КАДРА въезжает тягач. ОТСТУПИВ НАЗАД, можно увидеть, что он буксирует большой трейлер, на котором находится неопределенной формы груз, покрытый брезентом. Это может быть что угодно: фрагмент современной скульптуры, ракета, капсула космического корабля. На самом деле это предмет, объединяющий все эти три понятия.

КАРАВАН

из семи автомобилей медленно движется вдоль извилистого шоссе, обрамленного деревьями. Группу возглавляют тягач и универсал. За другим универсалом движутся грузовик и трейлер. Замыкают группу два больших кемпера и фургон с инструментами. На них эмблемы: «Saga Men's Cologne» (мужской одеколон «Сага»).

ПАВИЛЬОН. ГОЛОВНОЙ УНИВЕРСАЛ

В машине трое. Радио тихо играет мелодии в стиле кантри-энд-вестерн.

Ведет машину СТРАТ БОУМАН, типичный сухопарый техасец. Говорят, это механик-кудесник и лучший специалист по листовому металлу к западу от Миссисипи.

РАЙАН УИЛЛС сидит у окна, хмуро глядя в предрассветную темень. Многие утверждают, что этот волевой и упрямый человек – талантливый конструктор катеров, в своем роде гений и безрассудный гонщик. Все три утверждения имеют под собой основание.

Киносценарий, с. 2

На заднем сиденье расположился РОДЖЕР ДАЛТОН – тихий человек в очках похож на специалиста по реактивным двигателям катеров, каковым он и является.

МАШИНЫ

продолжают двигаться по шоссе, обрамленному деревьями, в сторону плотины Гранд-Кули и водного рукава, известного как озеро Банкс (раньше оно носило имя Франклина Делано Рузвельта).

НАТУРА. ОЗЕРО БАНКС – РАССВЕТ

Небо светлеет. Караван уходит вдаль. Машины похожи на колонну светлячков, вышедших на рассвете на парад.

У ЭЛЛИНГА

автомобили заезжают на стоянку и паркуются. Ведущий грузовик останавливается, из него выскакивает несколько человек – это ЧЛЕНЫ КОМАНДЫ. За ними выходят другие люди, начинается работа.

У воды построен длинный металлический ангар. Возле ЭЛЛИНГА, как его тут называют, возникает

рабочая площадка, которая заполняется столами, осветительными приборами и инструментами. Неподалеку останавливаются два кемпера.

НЕСКОЛЬКО ЧЛЕНОВ КОМАНДЫ выскакивают из машин, начинают разгружать оборудование и устанавливать его на площадке.

УНИВЕРСАЛ

Страт припарковывает универсал. Из машины выходит Райан, за ним следом Роджер. Райан заходит в эллинг.

ВАГОНЧИК ТЕЛЕВИЗИОНЩИКОВ

Сотрудники телекомпании Sports World, а также местных спортивных телеканалов из Сиэтла приступают к настройке оборудования.

ФУНКЦИОНЕРЫ И АРБИТРЫ,

все в футболках с красочными эмблемами Международной автомобильной федерации FIA, настраивают таймеры, электронные табло, цифровые консоли и буйки для измерения скорости. Видеоизображения с контрольных мониторов собираются на монтажном столе. Эта последовательность событий разворачивается медленно, как бы спросонья, но постепенно встраивается в напряженный и захватывающий ритм подготовки к пуску катера.

Киносценарий, с. 3

ПАВИЛЬОН. ТРЕЙЛЕР, ЖИЛОЙ ОТСЕК – НА РАССВЕТЕ

Райан надевает гоночный костюм из асбеста, Страт помогает ему зашнуровать его. Он надевает верхний костюм, на котором отчетливо видна надпись «Saga

Men's Cologne». Страт что-то подтягивает на костюме, при этом мужчины встречаются взглядами.

На этом фоне мы СЛЫШИМ голос:

ТЕЛЕВЕДУЩИЙ (ГОЛОС ЗА КАДРОМ)

– Это Райан Уиллс. Большинство из вас уже знают его историю: это один из самых известных новаторов – конструкторов высокоскоростных гоночных машин для передвижения по воде. Райан Уиллс, сын богатого промышленника Тимоти Уиллса, был выбран компанией Saga Men's Cologne для постройки гоночного катера, способного побить рекорд скорости на воде, который сейчас равен 286 миль в час и принадлежит Ли Тейлору. Райан сделал это и даже больше: он спроектировал и построил первый в мире реактивный катер – да, именно реактивный катер, совершенно революционный по концепции и конструкции.

ЭЛЛИНГ

Из эллинга появляется реактивный катер Prototype I, установленный на двух специально построенных опорах. Этот поблескивающий на солнце катер выглядит как самолет с дельтовидным крылом – образец прекрасного дизайна, напоминающий обводами современную скульптуру. Члены команды выводят катер на старт. Между тем телеведущий продолжает:

ТЕЛЕВЕДУЩИЙ

(ГОЛОС ЗА КАДРОМ, продолжение)

– До какой скорости удастся разогнать катер – пока неизвестно. Некоторые утверждают, что он вообще не тронется с места! Но Уиллс говорит, что этот катер сможет легко преодолеть барьер 400 миль в час. Спонсор, «Saga Men's Cologne», не смог найти пилота для этого диковинного реактивного катера: это слишком экстремально, слишком опасно. Вот тогда на сцене и

появился Райан, бывший гонщик на гидропланах, и сказал: «Я сделаю это!»

ПАВИЛЬОН. ОТСЕК В ВАГОНЧИКЕ
ТЕЛЕВИЗИОНЩИКОВ

Мы видим вереницу телевизионных мониторов. Происходит СМЕЩЕНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ на тот экран, где ТЕЛЕВЕДУЩИЙ на пресс-конференции берет интервью у Райана Уиллса.

РАЙАН (на экране телевизора)

– Я сам строил этот катер, деталь за деталью, так что знаю его как свои пять пальцев. Если бы я думал, что есть хоть малейший шанс неудачи, если бы я опасался покалечиться или погибнуть, если бы я не был уверен, что это совершенно безопасно, то не пошел бы на это! Кто-то должен сделать это – так, может быть, это буду я? Мне кажется, это и есть жизнь – рисковать... Разве нет?

ТЕЛЕВЕДУЩИЙ (на экране)

– Вы не волнуетесь, вам не страшно?

РАЙАН (на экране)

– Конечно, волнуюсь, но я уверен, что смогу выполнить эту работу. Если бы я не был уверен, то не стоял бы здесь. Это мой выбор. Я готов установить новый рекорд скорости на воде и прожить достаточно долго, чтобы дать вам возможность взять у меня интервью после того, как я это сделаю!

Он смеется.

ОЛИВИЯ,

жена Райана, в сторонке нервно кусает губу. Она боится и не скрывает этого.

НАТУРА. ВАГОНЧИК ТЕЛЕВИЗИОНЩИКОВ –
РАННЕЕ УТРО

ТЕЛЕВЕДУЩИЙ, который брал интервью у Райана,
стоит около вагончика на фоне озера.

ТЕЛЕВЕДУЩИЙ

– Несколько лет назад Райан Уиллс был весьма
успешным гонщиком в состязаниях на гидропланах. Он
оставил эту работу после того, как из-за аварии попал в
больницу. Некоторые из вас помнят, что —

ФЛЕШБЕК – ОЗЕРО БАНКС, ШТАТ ВАШИНГТОН –
ДЕНЬ

Гидроплан Райана несколько раз переворачивается
и падает на воду днищем вверх. Выброшенный из
машины Райан неподвижно лежит на воде.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ –
СТАРТОВАЯ ПЛОЩАДКА

Длинный вытянутый причал уходит в воду. К нему
пришвартован буксир.

Киносценарий, с. 5

PROTOTYPE I неподвижно стоит на воде: идет
заправка. От двух баллонов с кислородом тянутся
длинные полиэтиленовые трубы, концы которых
исчезают в чреве двигателя. Роджер контролирует
заправку.

РАЙАН выходит из трейлера и идет к реактивному
кату. Страт с ним.

ТЕЛЕВЕДУЩИЙ (голос за кадром)

– Итак, мы находимся на озере Банкс в восточной части штата Вашингтон, в непосредственной близости от плотины Гранд-Кули. Здесь Райан Уиллс попытается стать первым человеком в истории, установившим на реактивном катере рекорд скорости на воде.

НА СТАРТЕ

Райан проходит по причалу и ступает на катер.

НА КОНТРОЛЕ ВРЕМЕНИ

Все цифровые устройства, предназначенные для слежения за гонкой, показывают нули.

ПАВИЛЬОН. ТЕЛЕВИЗИОННЫЙ ПУЛЬТ В ВАГОНЧИКЕ

РЕЖИССЕР сидит перед мониторами ТВ-консоли и готовится к телетрансляции. Перед ним восемь наклонных экранов, каждый со своим изображением: экипаж, финишная линия, озеро, буйки, толпа ит. д. На одном экране виден Райан, готовящийся к заезду.

ТЕЛЕВЕДУЩИЙ (за кадром)

– С Райаном работают двое его коллег – Страт Боуман, инженер-механик —

СТРАТ

стоит на буксировочном судне с рацией в руках. Он внимательно наблюдает за Райаном.

ТЕЛЕВЕДУЩИЙ (за кадром)

– и Роджер Далтон, специалист по реактивным двигателям, один из ведущих сотрудников Лаборатории реактивного движения, ранее работавший в команде Galileo, миссии по исследованию Юпитера.

РОДЖЕР

проверяет показания приборов контроля топлива и других. Все готово.

Киносценарий, с. 6

РАЙАН

в кабине. Он пристегнут. Страт находится рядом, на палубе буксира.

ПАВИЛЬОН. КАБИНА РЕАКТИВНОГО КАТЕРА

Райан проверяет три показателя на панели управления, находящейся прямо перед ним. Он щелкает тумблером с надписью «Расход топлива»; стрелка дергается и замирает. Пилот поворачивает другой тумблер, на котором написано «Поток воды», активизируется другая стрелка. Загорается красная лампочка, и мы видим слово «Готов». Райан кладет руку на руль, один из пальцев оказывается рядом с кнопкой «Выброс».

РАЙАН

проверяет датчики, делает несколько глубоких вдохов и выдохов. Он готов.

ТЕЛЕВЕДУЩИЙ (за кадром)

— Кажется, Райан готов —

СЕРИЯ РАКУРСОВ

— обратный отсчет. Команда, таймеры, замершие зрители; электронные устройства, стоящие на нуле; телекамеры, наведенные на Prototype I. Катер выглядит как птица, готовая взлететь.

СТРАТ

смотрит на Райана. Он ждет, когда тот даст сигнал – поднимет вверх большой палец.

РАЙАН

Все, что мы видим, – это глаза и шлем. Высочайшая концентрация, высочайшая готовность.

ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЙ КОМПЛЕКС

в ожидании. Все взгляды прикованы к секундомерам и катеру на озере.

НА ОЗЕРЕ

тихо. Трасса размечена тремя буями.

У ФИНИШНОЙ ЧЕРТЫ – С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ДЖЕКА

Роджер и два члена команды стоят и смотрят на трассу. Видна маленькая точка – это и есть катер.

Съемочная группа ждет, воздух насыщен напряженным ожиданием.

Киносценарий, с. 7

С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ РАЙАНА

Он смотрит вниз, на переднем плане хорошо видна кнопка «Готов».

СТРАТ

проверяет и перепроверяет последние детали. Райан готов. Он проверяет таймеры – они готовы. Это значит, что можно давать команду «Старт». Он поднимает большой палец, сигнализируя Райану, что все о'кей, и ждет ответного сигнала.

РАЙАН

поднимает большой палец.

СТРАТ

говорит в рацию.

СТРАТ

– Отсчет готовности...

(начинает отсчет)

5, 4, 3, 2, 1, 0 -

НА БУЙКЕ

последовательно вспыхивают три сигнала: красный, желтый, зеленый.

РАЙАН

нажимает на кнопку «Старт», и тут

РЕАКТИВНЫЙ КАТЕР

мгновенно приходит в движение. Длинный огненный факел вспыхивает над поверхностью воды – и судно срывается с места.

КАТЕР

буквально летит через озеро, словно ракета. Он парит в нескольких дюймах над водой, которая проносится мимо его подводных крыльев со скоростью 300 миль в час.

РЯД БЫСТРЫХ ПЕРЕХОДОВ

Оливия, секундомеры, Роджер на линии финиша, мониторы в фургоне телевизионщиков.

С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ РАЙАНА

Пейзаж на периферии поля зрения искажается и становится плоским. Мир погружается в молчание, лишь быстро мелькают визуальные образы.

КАТЕР

рвется вперед, а

Киносценарий, с. 8

ЦИФРЫ

на приборах стремительно сменяют одна другую, словно рвутся к бесконечности.

ПОД РАЗНЫМИ РАКУРСАМИ

Катер несется к финишу. Команда, таймеры, зрители, которые, затаив дыхание, смотрят на это чудо.

РАЙАН

держит руки на рулевом колесе. Вдруг мы видим, что они слегка дергаются – катер начинает вибрировать.

ТЕЛЕВЕДУЩИЙ (за кадром)

– Все нормально.

СЕКUNДОМЕРЫ

Цифры бегут вперед с головокружительной скоростью.

С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ РАЙАНА

Катер ТРЯСЕТ, но ему кажется, что трясется то, что он видит из кабины. Что-то пошло не так.

С БЕРЕГА

видно, что огненный «хвост» становится нерегулярным и прерывистым.

СТРАТ И ОЛИВИЯ

видят, что катер страшно трясет.

СЕРИЯ БЫСТРЫХ ПЕРЕХОДОВ

между лицами зрителей и катером. Prototype I сбивается с курса. Райан вцепляется в штурвал.

ТЕЛЕВЕДУЩИЙ (за кадром)
– Нет, подождите... Что-то не... Что-то не так...
Катер трясет —

PROTOTYPE I
заваливается на борт.

РАЙАН
нажимает кнопку «Выброс».

ТЕЛЕВЕДУЩИЙ (за кадром)
(в истерике)
– Райан не смог его удержать! Это катастрофа! –
Райан разбился! – О боже! —

Киносценарий, с. 9
КАБИНА выбрасывается вверх, описывает высоко в
воздухе дугу, над кабиной появляется парашют.

КАПСУЛА
устремляется к воде.

СТРАТ, ЭКИПАЖ, УСТРОИТЕЛИ ГОНКИ, ОЛИВИЯ
смотрят на происходящее с ужасом, не веря своим
глазам.

КАТЕР
опрокидывается и врезается в воду. Потерявшая
управление машина снова и снова переворачивается и
на наших глазах разваливается на куски.

ТЕЛЕВЕДУЩИЙ (за кадром)
– Райан катапультировался – минуту – но парашют
не раскрылся! – Господи, что же здесь сегодня творится!

С РАЗНЫХ РАКУРСОВ

видно, что парашют капсулы действительно не открывается. Райан, заключенный в пластиковую кабину, ударяется о воду на скорости 300 миль в час.

Капсула подскакивает на воде, как камень, брошенный в пруд. Мы можем только догадываться, что происходит с Райаном. Кабина пролетает более мили и наконец останавливается.

Тишина. Мир как будто застывает во времени.
А потом:

СИРЕНЫ скорой помощи разрывают тишину. Разверзается ад. Все мчатся к безжизненному телу Райана Уиллса, которое беспомощно плавает на поверхности воды. Затем —

ПЕРЕХОД

Обратите внимание на то, как в каждом кадре описывается действие и какие термины используются для того, чтобы придать тексту «кинематографический» вид, не прибегая к излишним инструкциям по съемке.

Чтобы привыкнуть к сценарному формату, читайте как можно больше сценариев. Существует множество веб-сайтов, посвященных сценариям. Вы можете бесплатно скачать сценарии с таких сайтов, как *simplyscripts.com*, *Script-0-Rama.com* или *dai-lyscript.com*. В конце концов, можно набрать слово «киносценарии» (*screenplays*) в поисковиках *Google* или *Yahoo* и посмотреть, что они вам выдадут. Можно скачать множество сценариев. Для ознакомления с процедурой написания можно выбрать любой сценарий, открыть его наугад и перепечатать десять страниц. Это упражнение позволит вам привыкнуть к сценарному формату. Обращайте внимание на темы кадров. Чем больше сценариев вы прочитаете, тем более привычной будет для вас их форма.

Отведите себе некоторое время на то, чтобы привыкнуть к такой форме. Вероятно, поначалу она будет казаться неудобной,

но потом вы освоитесь, и чем больше сценариев вы прочитаете, тем легче вам будет. Когда вы не думаете о форме сценария, вы пишете в заданном формате автоматически. Ну а самый простой способ написать сценарий в правильном виде – это скачать сценарный софт, например программу *Final Draft*, которую можно найти на сайте www.finaldraft.com.

После знакомства с формой сценария вы готовы к следующему шагу – написанию сценария.

14. Написание киносценария

БАГБИ:

– Господа, сегодня вы может выйти за эту дверь, повернуть направо, сесть на трамвай, и уже через 25 минут вы упретесь в Тихий океан. Вы можете плавать в нем, рыбачить, но не можете из него пить, и вы не можете поливать его водой свои лужайки и орошать ей свои плантации апельсинов. Напоминаю, что мы живем не только в двух шагах от океана, но еще и на границе с пустыней. Лос-Анджелес – город, построенный в пустыне. Под этим зданием, под нашими улицами находится пустыня. Без воды песок поднимется и погребет нас заживо, как будто тут никого и не было.

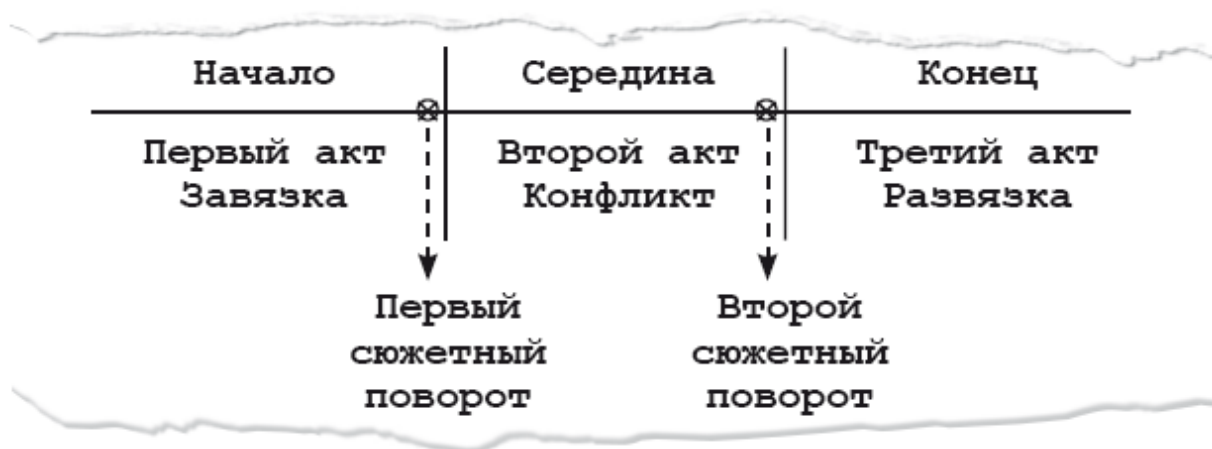
«Китайский квартал» Роберт Таун



«Или вы приводите воду в Лос-Анджелес, или вы переносите Лос-Анджелес к воде». Это фраза – основная тема «Китайского квартала». То, что удалось вплести эту тему в сценарий,

драматизировать ее через действия и персонажей, – великое сценарное искусство. Беседа с Робертом Тауном об удивительной истории написания сценария «Китайского квартала» раскрывает также и историю сомнений, путаницы и неопределенности. Написание сценария – это удивительный, таинственный процесс, наполненный радостями, разочарованиями, а иногда даже печалью. Сегодня вы полностью контролируете события сюжета, а завтра не понимаете, что в нем творится, и теряетесь в лабиринте сумятицы и неясности. Вечером все работает, наутро – никуда не годится. Отчего, почему? Кто знает... Это творческий процесс, это вызов аналитическому мышлению – если не сказать, что это магия, чудо.

Самая трудная вещь в написании сценария – знать, *что* писать. Бросим взгляд назад и вспомним то, о чем говорилось ранее. Вот *парадигма*.



Мы говорили о создании *темы*. В нашем примере трое парней крадут лунный грунт с объекта НАСА в Хьюстоне. Мы рассмотрели *действие* и *персонаж*. Мы говорили о выборе *главного* героя или одного либо нескольких *основных* героев, об организации их действий для кражи лунного грунта. Мы определили, что такое *концовка*, *начало*, *сюжетные повороты* в конце первого и второго актов. Мы обсуждали процедуру построения сюжетной линии с помощью каталожных карточек,

сосредоточив внимание на *направлении*, на линии развития, которой хотели бы следовать.

ТЕПЕРЬ МЫ ЗНАЕМ, ЧТО ПИСАТЬ!

Мы завершили подготовку формы, которая применима к написанию любого материала, в частности киносценария. Мы разработали форму, структуру и персонажей. Теперь вы можете выбирать элементы вашей истории, которые попадают в *парадигму* сценария, и ступить на путь написания сценария – от начала до конца. Другими словами, теперь вы знаете, что писать, и вам осталось только *написать сценарий*.

Что бы ни было сказано или написано об опыте создания письменных работ, о том, что это творческий процесс, на самом деле все сводится к одному – для вас важен ваш собственный, личный опыт писательства и ничего больше.

В создание фильма вносят вклад множество людей, но сценарист – единственный из них, кто начинает работу с нуля, с чистого листа.

Писательский труд – это тяжелая каждодневная работа, это ежедневное сидение перед компьютером или блокнотом и выведение слов на экране или бумаге. Вам придется тратить на это много времени. И не удивляться тому, что будут дни более удачные и менее удачные.

Так что, перед тем как начать писать, вы должны *найти время* для сочинительства.

Сколько часов в день вы должны тратить на такую работу?

Это зависит от вас. Я работаю около четырех часов в день шесть дней в неделю. Стюарт Битти пишет восемь часов в день, с девяти утра до шести вечера с часовым перерывом. Роберт Таун – четыре-пять часов в день шесть дней в неделю. Некоторые сценаристы работают всего один час в день. Одни пишут ранним утром, другие – во второй половине дня, третьи – по ночам. Некоторые пишут по двенадцать часов в день. Другие вынашивают свою историю несколько месяцев, снова и снова пересказывают ее окружающим, пока наконец сами ее не усвоят,

а затем «ударно» записывают сценарий за две недели. Еще неделя уходит на «шлифовку» и «отделку» текста.

Большинство людей может посвятить сценарию только два-три часа в день. Это идеально, но не всегда эффективно. На семинарах для сценаристов я часто говорю своим студентам, что если они заняты на основной службе полный рабочий день и не могут тратить ежедневно час-два на написание сценария (до ухода на работу или после возвращения домой), то им лучше держать свои идеи в уме. Они должны постоянно размышлять о сюжетной линии, о персонажах, о том, «что будет дальше». Иногда я советую им брать с собой карточки, чтобы просматривать материал, стоя в очереди или по дороге на работу и домой в метро, автобусе или электричке. Берите с собой в машину, на обед, на кофе-брейк диктофон, чтобы записывать свои мысли и идеи. Перед сном прослушивайте свои записи, например придуманные строчки диалогов, и освежайте их в памяти. Тогда в выходные дни, в субботу и/или в воскресенье, вы сможете посвятить сценарию два-три часа качественной работы.

Когда лучше всего писать? Просмотрите свой ежедневный график, проанализируйте, как расписано ваше время. Если вы заняты на службе полный рабочий день или на вас лежит забота о хозяйстве, то ваши временные резервы, естественно, ограничены. Как найти наилучшее время для творчества? Изучите себя. Вам лучше всего работается по утрам? Или вы бодры и работоспособны во второй половине дня? Может быть, для вас хорошее время – поздний вечер? Определите это экспериментально.

Хорошо, если вы можете встать пораньше, чтобы пописать несколько часов, прежде чем идти на работу. А может быть, вам лучше вернуться домой с работы, расслабиться, а затем несколько часов заниматься сценарием? Не исключено, что вы можете продуктивно работать в ночное время, скажем с 22 до 23 часов, или вы рано ложитесь спать и легко встаете затемно, чтобы писать с четырех-пяти утра? Один из моих студентов, работающий на крупной студии, каждое утро встает в пять часов, пишет в течение часа-двух, после чего завтракает с семьей и

уходит на работу. Это трудно, но вполне посильно. Если вы домохозяйка и на вас держится весь дом, можете попытаться писать тогда, когда все разошлись – днем или после обеда. В общем, решайте сами, когда вам работать, главное – найти для этого два-три часа, когда никто не мешает побыть в полном уединении.

Полное уединение – это именно *полное* уединение. Без телефона, без кофе с друзьями, без пустой болтовни, без важных дел, без требований, предъявляемых вам мужьями, женами, любимыми или детьми. Вам нужны два-три часа полного уединения...

Написание сценария – это ежедневная работа: кадр за кадром, сцена за сценой, страница за страницей, день за днем. Ставьте для себя цели. Разумная и достижимая цель – писать по три страницы в день. При этом, если в сценарии примерно 120 страниц, а вы пишете по три страницы в день пять дней в неделю, то на первый черновик у вас уйдет около сорока рабочих дней. Иными словами, если работать пять дней в неделю, то можно написать первый черновик за шесть недель. Впрочем, приступив к работе, вы обнаружите, что в некоторые дни легко пишется десять страниц, а в другие – только три. Важно убедиться, что в среднем получается три страницы в день или больше.

Если вы – семейный человек или у вас есть постоянный партнер, требующий внимания, то, скорее всего, вам будет трудно найти свободное пространство и личное время, и придется постараться, чтобы получить поддержку и поощрение от «второй половинки».

Совсем трудное время может настать для семейных женщин. Мужья и дети не всегда демонстрируют в этом деле понимание. И не важно, сколько раз вы будете объяснять им, что вы заняты, что вы пишете, – это не поможет. Требования, которые выдвигаются близкими, трудно игнорировать. Замужние слушательницы курсов рассказывали мне, что мужья угрожали им уйти от них, если они не перестанут писать, что их дети превратились в монстров, что изменение распорядка дня никому в семье не нравится и т. д. Вам будет трудно справиться с

чувством вины, преодолеть гнев или разочарование, возникающие при попытке урвать для себя немного времени, пространства и свободы, чтобы заняться написанием сценария, и если не контролировать эти чувства, то можно легко стать жертвой своих эмоций.

Когда вы пишете, вы находитесь рядом с близкими – но только телесно; ментально вы можете оказаться от них за тридевять земель. *Вашу семью* не будет волновать и заботить, что персонажи вашего сценария попали в весьма сложную ситуацию и вы сейчас не можете бросить их на произвол судьбы, чтобы заняться закусками, обедом, лекарствами, записью к врачу, стиркой, покупками и вообще всем тем, чем вы обычно занимались.

Не обольщайтесь! Ваши близкие будут обязательно говорить вам, что они понимают и поддерживают вас, но в действительности они не будут этого делать. И не потому, что не хотят, а потому, что они не понимают, что значит быть сценаристом.

Не чувствуйте себя виноватым в том, что вы лишили родных и любимых внимания и нашли время для написания сценария. Если вы ожидали, что они не поймут вашего интереса к писательству, то какой смысл беспокоиться, когда это произошло? Если произошло, конечно... Когда вы пишете, то должны всегда быть готовы к трудностям и не тревожиться, если они начались.

Обращаюсь ко всем мужьям, женам, любимым, друзьям и детям: если ваша жена, ваш муж, любимый, друг или родитель пишет сценарий, то это значит, что ему нужны ваша любовь и поддержка. Дайте им возможность попробовать написать сценарий. Все то время, пока они пишут, а это от трех до шести месяцев, они часто будут капризными, вспыльчивыми, озабоченными, они будут легко расстраиваться и отдаляться от вас. Ваш привычный распорядок дня изменится, и вам это вряд ли понравится. Возникнут и иные неудобства.

Готовы ли вы предоставить им место и возможность писать то, что они хотят писать? Любите ли вы их настолько, что готовы поддерживать их усилия, даже если это помешает вашей жизни?

Если ваш ответ «нет», то скажите им это. Совместно разработайте правила поведения, от которых смогут выиграть обе стороны, а затем следуйте этим правилам в общении друг с другом. Писательство – это работа одного, она требует уединения. А человеку, находящемуся в отношениях с другими людьми, она приносит и опыт совместной жизни.

Создайте график вашей писательской работы: например, с 10.30 до 12.00, или с 20.00 до 22.00, или с 21.00 до полуночи. С таким расписанием вопросы дисциплины будет решать легче. Прикиньте, *сколько* дней в неделю вы собираетесь писать. Если вы заняты на службе полный рабочий день или учитесь, если вы состоите в браке или в постоянных отношениях, то после надлежащей подготовки можете рассчитывать на работу один или два дня в неделю. Постоянно сохраняйте интерес к работе, иначе творческая энергия может улетучиться. Вы должны полностью сосредоточиться на том, что пишете.

Установив распорядок работы над сценарием, вы можете приступить к нему. Действительно, в один прекрасный день вы сядете за стол, чтобы начать писать. И знаете, что произойдет прежде всего? Что возникнет? Сопротивление, вот что.

После того как вы напишете НАЧАЛО: НАТУРА. УЛИЦА – ДЕНЬ, вас вдруг охватит невероятно острое желание заточить карандаши или навести порядок на рабочем столе. Вы найдете причину или повод, чтобы не писать. Это и есть сопротивление.

Писательство – это процесс, основанный на опыте, процесс обучения и приобретения навыков и координации, как езда на велосипеде, плавание, танцы или игра в теннис.

Никто пока еще не научился плавать, не заходя в воду. Вы учитесь плавать, совершенствуя свою физическую форму, а это можно сделать, только плавая на самом деле. И чем больше вы плаваете, тем лучше у вас это получается.

То же самое с писательством. Будьте готовы к возникновению некоторого сопротивления в той или иной форме. Оно проявляется по-разному, и по большей части мы даже не осознаем, что это происходит.

Так, когда вы в первый раз сядете за стол, чтобы начать писать, к вам может вдруг прийти желание помыть холодильник

или пол на кухне. Вы также можете захотеть пойти в спортзал, сменить простыни, поводить машину, поесть, посмотреть телевизор, заняться йогой или сексом. А некоторые выходят и покупают на тысячу долларов ненужной одежды! Вы можете злиться, стать нетерпеливым, накричать на кого-то ни за что ни про что...

Все это признаки сопротивления.

Одна из моих любимых форм сопротивления: когда я сажусь писать, мне в голову вдруг приходит идея другого сценария – гораздо более интересного. Эта идея настолько оригинальна, настолько захватывающая, что нестерпимо хочется написать сценарий именно по ней, и я действительно начинаю об этом думать.

Так что и вам могут прийти в голову две или три «лучшие» идеи – это случается довольно часто. Однако, какими бы отличными ни были это так не вовремя возникшие идеи, знайте: они – тоже форма сопротивления! Действительно хорошую идею нужно сохранить. Для этого изложите ее на паре страниц, положите листочки в папку «Новые проекты» и отложите ее в сторону. Понятно, что если вы решите немедленно продолжать разработку новой идеи и откажетесь от первоначального замысла, то с удивлением обнаружите, что происходит то же самое: когда вы сядете писать, к вам придет еще одна новая идея, и так далее, и так далее. Это форма сопротивления: голова всячески уклоняется от необходимости надолго включаться в серьезную работу.

Мы все это проходили. Мы – мастера по созданию отговорок и причин, по которым можно было бы не писать. На самом деле это просто барьер, характерный для творческого процесса.

Как с этим справляться?

Просто. Если вы знаете, что случится, постарайтесь правильно оценивать происходящее, когда это случится. Когда вы моете холодильник, затачиваете карандаши или поглощаете пищу, отдавайте себе отчет, что на самом деле вы испытываете сопротивление! Это не страшно. Не принижайте себя, не чувствуйте себя виноватым, не считайте себя никчемным – и, уж конечно, никак себя не наказывайте. Просто признайте наличие

сопротивления, а затем преодолите его, переступите через него, перейдите «на ту сторону». Только не притворяйтесь, что ничего не происходит. Происходит! Лишь после преодоления сопротивления вы будете готовы начать писать.

Первые десять страниц – самые сложные. Вы будете писать коряво, высокопарно – в общем, не очень здорово. И это нормально. Правда, некоторые не могут справиться с этим обстоятельством и решают, что если написанное ими никуда не годится, то они не способны писать; они бросают работу в полном убеждении в своей профнепригодности. «Кого я обманываю?» – такой рефрен обычно звучит в этих случаях.

Но работа писателя – это среди прочего еще и обучение координации движений: чем больше вы занимаетесь этим делом, тем легче оно дается.

Наверное, поначалу написанные вами диалоги будут не очень хороши.

Помните, что диалог является функцией персонажа. Давайте рассмотрим цели диалога.

Диалог:

- ◆ развивает историю, двигает ее вперед;
- ◆ рассказывает о персонажах – в конце концов, у каждого из них есть своя история жизни;
- ◆ сообщает необходимые факты и дает необходимую информацию читателю;
- ◆ устанавливает отношения между персонажами, что делает их реальными, естественными и непредсказуемыми;
- ◆ придает персонажам глубину, целеустремленность, а их действиям осмысленность;
- ◆ выявляет конфликты в действии и в поведении персонажей;
- ◆ показывает эмоциональное состояние персонажей;
- ◆ дает комментарии к действию.

Ваши первые диалоги, скорее всего, получатся неестественными, полными штампов, рваными и напряженными. Но написание диалогов сходно с плаванием: сначала вы едва не идете ко дну, но чем больше вы плаваете, тем лучше это делаете.

Вы испишете от 40 до 50 страниц, прежде чем ваши персонажи начнут с вами разговаривать. А они начнут. Поэтому позвольте себе написать несколько мерзких страниц с высокопарными, прямыми, тупыми и банальными диалогами. Не беспокойтесь об этом. Просто продолжайте писать. Диалоги всегда можно подчистить при редактировании. Как известно, «писать – значит переписывать».

Кто из вас ждет «вдохновения», для того чтобы начать писать? Не ждите! Вдохновение измеряется моментами, это несколько минут среди часов работы. Сценарий же зависит от трудолюбия, которое измеряется неделями и месяцами кропотливой работы. Если написание сценария заняло у вас 100 дней, а из них вы были на творческом подъеме 10 дней, то считайте себя счастливым. Быть в состоянии творческого вдохновения все 100 дней или даже 25 дней просто невозможно. Если вам будут говорить, что такое бывает, – не верьте. Правда в том, что – это горшок с золотом, зарытый в конце радуги, это миф.

«Но...» – скажете вы.

Никаких «но»! Написание сценария – это работа день за днем, два-три часа в сутки, пять дней в неделю, а то и по выходным, по три с лишним страницы в день, десять страниц в неделю. Кадр за кадром, сцена за сценой, последовательность за последовательностью, страница за страницей, акт за актом. Конечно, некоторые дни могут оказаться лучше, чем другие, тем не менее...

Когда вы находитесь внутри схемы, вы не можете видеть всю схему.

Выход? Вашим помощником и вашей дорожной картой должна стать система карточек. Пусть точки сюжетного поворота станут контрольно-пропускными пунктами, своего рода автозаправками на краю бескрайней пустыни, а финал – целью вашего путешествия. Что хорошо в системе карточек – даже если вы, увлекшись хитросплетениями сюжета, забудете, какова была эта цель, карточки сохраняют ее в своей памяти.

В главе 12 я говорил, что каждая карточка соответствует одной сцене. В процессе написания сценария вы обнаружите, что

это высказывание не совсем справедливо. Вы можете вдруг придумать сцену, которая работает лучше, чем прежняя, или ввести совсем новую сцену, о которой раньше даже не думали. Используйте эту возможность отклониться от пути, намеченного с помощью карточек: в сценарии появится несколько новых сцен или последовательностей, о которых вы раньше даже не думали. И это здорово! Сделайте это. Через несколько страниц станет ясно, работают эти новые сцены или нет. Закончив страницу, вы не будете знать, что делать, куда идти. Это обычное дело. Посмотрите на следующую карточку, и вы найдете отличный переход к очередной сцене. Ну а если такой подход не сработает, то все, что вы потеряете, – это все лишь пара дней, но при этом сможете дать волю своему творческому воображению... В самом деле – вы ничего не потеряете.

Не важно, захотите ли вы отказаться от этих сцен или заменить их новыми, – просто сделайте это. Ваш творческий ум уже усвоил преимущества карточек, так что теперь вы можете выбросить несколько сцен и все равно двигаться по выбранному направлению развития вашей истории.

Когда вы работаете с карточками, вы работаете с карточками. Когда вы пишете сценарий, вы пишете сценарий. Забудьте о жесткой привязке к карточкам. Пусть они помогают вам, но не надо становиться их рабом. Если вас неожиданно посетила мысль, которая, как вам кажется, сделает историю лучше и динамичнее, – запишите ее.

Итак, что делает сценарий хорошим? Таких условий несколько, и, наверное, самым важным из них является умение понять, что основа любой хорошей драмы есть конфликт. Снова повторю, что все драмы – это конфликты. Без конфликта нет действия, без действия нет персонажа, без персонажа нет истории. А без истории нет и сценария.

Драматургический конфликт может быть внутренним или внешним. В таких фильмах, как «Часы», «Китайский квартал», «Маньчжурский кандидат», «Место под солнцем» (авторы сценария Гарри Браун и Майкл Уилсон), «Холодная гора» и «Красота по-американски», имеют место как внутренние, так и внешние конфликты. Внешний конфликт – это такой конфликт,

источник которого находится вне персонажей, это ситуация, в которой они сталкиваются с физическими и, конечно, эмоциональными препятствиями. Примеры – «Холодная гора», «Соучастник», «Аполлон-13», «Парк Юрского периода». В любом случае в сюжете должен быть конфликт, созданный при помощи персонажей и событий. Это одна из тех простых, базовых «истин» для любого автора – вне зависимости от того, пишет ли он роман, пьесу или сценарий.

Так что же такое конфликт? Если вы посмотрите значение этого слова в словаре, то увидите, что его определение включает в себя слово «оппозиция». Центром любой драматургической сцены оказываются персонажи, которые противостоят кому-то или чему-то. Конфликтом может быть что угодно: борьба, ссора, бой, погоня, страх перед смертью или боязнь неудачи. Внутренними или внешними конфликтами могут стать любые противостояния или препятствия, и не важно, являются ли они эмоциональными, физическими или психологическими.

Конфликт должен быть в самом центре истории, потому что он является основой, на которой строится сильное действие с сильным персонажем. Если в сценарий заложен слабый конфликт, то скоро вы обнаружите, что увязли в трясине бессмысленной писанины.

Продолжайте писать, день за днем, страница за страницей, и в процессе работы вы откроете такие знания о себе, о которых вы не подозревали. Например, если вы пишете о чем-то, что случилось лично с вами, то сможете повторно испытать некоторые пережитые ранее чувства и эмоции. В процессе написания сценария вы можете стать раздражительным, даже не вполне нормальным и каждый день переживать перепады настроений. Не волнуйтесь. Просто продолжайте писать.

При написании своего первого сценария вы должны пройти три стадии.

Первую стадию можно назвать «Слова на бумаге». Она заключается в том, что вы записываете на бумаге всё, что хотите, – действительно всё. Если вы, находясь на этой стадии, сомневаетесь, переносить сцену на бумагу или нет, – записывайте ее. Даже если сильно сомневаетесь – записывайте!

Это правило, которому нужно следовать. Почему? Потому что если вы начнете выступать собственным цензором, то можете закончить писать, скажем, на 80-й странице, а это для сценария слишком мало. (Впрочем, сценарии комедий, как правило, насчитывают именно 85–90 страниц.) В таком случае, чтобы довести сценарий до нужного объема, вам придется добавлять сцены к тому образованию, которое так или иначе уже имеет плотную структуру, а это очень сложно сделать. Легче вырезать сцены, чем добавлять их в уже структурированный сценарий.

Продолжайте двигаться вперед. Если вы написали сцену, а потом решили к ней вернуться, чтобы «почистить», «отшлифовать», улучшить, то скоро обнаружите, что сценарий усох до 60 страниц, а вы потеряли весь свой творческий запал и вообще готовы отложить проект в долгий ящик. Я знаю множество авторов, которые начинали писать черновики сценариев подобным образом, но так и не смогли их завершить. Любые значимые изменения в сценарии нужно делать во втором черновике!

При написании будут встречаться такие моменты, когда вы не будете знать, с чего начать сцену или что с ней делать дальше. То есть вы знаете, что происходит в сцене «на карточке», но не можете попасть в нее визуально. Попробуйте разделить действие сцены на начало, середину и конец. Какова цель сцены? Откуда пришел ваш персонаж? Какова его цель в этой сцене?

Спросите себя «Что будет дальше?», и вы получите ответ. Как правило, этот ответ будет содержаться в первой мысли, которая мелькнет в глубине вашего сознания. Хватайте эту мысль и бросайте ее на бумагу! Я называю это «творческим захватом», потому что эту ускользающую мысль нужно быстро поймать и зафиксировать.

Много раз вы будете возвращаться к первой своей задумке, «чтобы сделать ее лучше». Но... Если первой мыслью было поставить сцену в машине, которая идет по шоссе, а потом вы решили переделать сцену в прогулку на природе или в променад по пляжу, то вы потеряете на этих преобразованиях некоторую творческую энергию. Если проделывать это слишком часто, то

ваш сценарий станет продуманным, формально качественным, но... он не будет работать.

Есть только один закон, который регулирует процесс написания сценария. Не важно, «хорош» или «плох» сценарий, важно, работает ли он? Работает ли ваша сцена или последовательность сцен? Если это так, то сохраняйте их, кто бы что вам ни говорил.

Все, что работает, надо использовать. От всего, что не работает, надо отказаться...

Если вы не знаете, как «войти» в сцену или как «выйти» из нее, используйте метод свободных ассоциаций. Пусть ваш ум поблуждает сам по себе – это лучший способ войти в сцену. Доверяйте себе – и вы найдете ответ.

Раз вы сами создали какую-то проблему, то сможете найти и ее решение. Для этого вам нужно внимательно ее рассмотреть.

Да, проблемы, возникающие в сценарии, всегда можно решить. Вы же создали эту проблему, какой бы она ни была, – значит, вы можете ее решить. Если вы оказались в затруднении – вернитесь к вашим персонажам. Просмотрите биографию какого-нибудь из них и спросите его, что он предпримет в этой ситуации. Вы обязательно получите ответ! Это может занять минуту, час, день, несколько дней, неделю, но вы получите ответ – может быть, тогда, когда меньше всего этого ожидаете, и в самом необычном месте. Просто продолжайте задавать себе вопрос: «Что я должен сделать, чтобы решить эту проблему?» Постоянно возвращайтесь к этому вопросу – особенно перед сном. Если такая проблема возникает у меня, то я даю себе задание перед сном: «Пожалуйста, ответь мне на этот вопрос во сне». Такой подход может оказаться очень мощным инструментом для решения проблем. Дайте себе время для ответа и доверьтесь своему мыслительному процессу.

Искусство писателя состоит в умении задавать себе вопросы и получать на них ответы.

Иногда вы будете «входить» в сцену и не знать, что нужно сделать или что найти, чтобы она заработала. Вы знаете *контекст*, а не *содержание*. В таком случае стоит переписать одну и ту же сцену пять раз с пяти различных точек зрения –

может быть, вы сможете из всех этих попыток выбрать одну строку, которая даст вам ключ к тому, что вы ищете.

Перепишите сцену, используя эту строку в качестве ключевой идеи, – и, возможно, вы сможете в итоге создать что-то динамичное и оригинальное. Словом, вы просто должны искать свой путь.

И верить в себя.

Подойдя к страницам 80–90, где формируется развязка, вы обнаружите, что сценарий в буквальном смысле пишет себя сам, а вы являетесь посредником, поставленным здесь для того, чтобы его закончить. Вы не должны ничего делать – лишь позволить тексту пройти через вас, а дальше он напишется сам собой.

Написание сценария нельзя ускорить или упростить. В этом деле нет коротких путей.

Чтобы довести свой первый черновик до состояния «Слова на бумаге», вам может потребоваться от шести до восьми недель. Только после этого вы будете готовы перейти ко второй стадии работы с черновиком: посмотреть на него как бы со стороны, критически, и постараться объективно оценить, что вы написали.

Это наиболее машинальный и скучный этап написания сценария. Возможно, вы решите сократить черновик сценария со 180–200 до 130–140 страниц. Возможно, вырежете некоторые сцены, добавите новые, перепишите кое-какие из оставшихся – словом, внесете все необходимые изменения, чтобы сценарий принял «рабочий» вид. Это может занять у вас около трех недель. Закончив этот процесс, вы будете готовы приступить к третьему этапу работы над первым черновиком сценария. На этом этапе вы наконец получите то, к чему стремились: реально написанную историю. Вы сможете ее отшлифовать, проставить акценты, где надо – заострить, дописать, обрезать, чтобы вдохнуть в нее жизнь. Сейчас вы находитесь вне парадигмы, так что можете видеть, что нужно сделать, чтобы сценарий стал лучше. На этом этапе вы можете переписывать сцены хоть по десять раз – до тех пор, пока они не удовлетворят вас.

При этом в сценарии всегда остается пара сцен, которые не работают так, как вы хотите, сколько бы их ни переписывали. Но это *вы* знаете, что не работают, читатель-то никогда об этом не узнает! Он знакомится со сценарием ради сюжета и действия, а никак не ради содержания. Обычно, для того чтобы прочитать сценарий, мне требуется около часа – и при этом я не оцениваю его стиль или содержание, а мысленно вижу его в картинках. Так что не беспокойтесь о том, что какие-то сцены в вашем сценарии пока не работают. Оставьте их на время в покое.

А еще вы обнаружите, что сцены, которые вам нравятся *больше всего*, самые содержательные, остроумные, искрометные сцены... возможно, придется сократить, чтобы уменьшить сценарий до «рабочего» объема. Вы, конечно, будете до последнего *пытаться* сохранить их (в конце концов, это ваши *лучшие* творения), но в результате вам придется сделать то, что будет лучше для вашего сценария. У меня самого есть папка «Лучшие сцены», в которой собрано все то лучшее, что я написал, но потом был вынужден исключить из сценариев, чтобы сделать их «плотнее».

При написании сценария вы должны стать безжалостным. Если что-то не работает, то оно не работает. Если какие-то сцены выделяются тем, что явно выпадают из общей структуры, то они могут препятствовать действию. Сцены, которые выделяются тем, что работают на развитие сюжета, хорошо запоминаются. Они есть в каждом хорошем фильме – пара сцен, которые люди всегда помнят. Это сцены, которые работают на драматургический контекст сценария, а позднее становятся «визитными карточками» фильма.

Если вы не понимаете, работают ваши «избранные» сцены или нет, – значит, скорее всего, они этого не делают. Если вы должны размышлять о какой-то сцене, спрашивать себя о ней, то это означает, что она не работает. Когда сцена заработает, вы это почувствуете. Главное – доверять себе.

Бывает и так, что в процессе написания сценария внутри вас вдруг все обрывается и холодеет, а чистые воды вашего творчества мутнеют от пришедших неизвестно откуда черного негатива и путаницы.

Большинство авторов, включая меня, пытаются игнорировать это чувство, отталкивают его, прячут подальше. Но чем сильнее мы стараемся не замечать этого ощущения, чем больше пытаемся сделать вид, что ничего не случилось, чем сильнее бравлируем, тем явственнее понимаем, что «застряли», потерялись в лабиринте собственного творения.

И вот тогда перед нами встает стена. Почти все писатели в то или иное время узнают о существовании этой стены и пытаются пробить ее. Иногда это удается, иногда – нет. Чаще всего – нет. И независимо от того, на каком этапе написания сценария вы находитесь, на стадии первых слов на бумаге или в процессе переписывания черновика, вдруг оказывается, что вы пресыщены этим процессом. Такого рода проблемы выглядят по-разному, но чаще всего они выражаются в том, что у вас вдруг находятся более важные дела, причем не имеет значения какие: уборка на кухне, поездка на рынок, мытье посуды или поход в кино.

Понятно, что какие-то части вашей истории оказываются сложнее других, а над отдельными сценами приходится работать больше, чем над другими. Но когда вы несколько дней безуспешно боретесь с этими конкретными страницами и со своими мыслями и чувствами, то вполне можете засомневаться в своих писательских способностях. Вы можете посчитать, что слишком много думаете, начать задавать себе вопросы вроде «Что делать? Как вернуться на правильный путь?» и т. д. Вы можете поставить под сомнение ваш талант и вашу способность сделать эту работу.

Однажды утром вы просыпаетесь с ощущением, что вокруг вас висит тягостный туман неопределенности. Тяжелое чувство, давившее вас в течение последних нескольких дней, наконец прорывается, как вулкан, и вы понимаете, что действительно не знаете, что делать, как помочь себе, куда идти и как поступать. Вас подавило это состояние неопределенности, в котором вы оказались, вы потеряны и ошеломлены.

Ну что ж, добро пожаловать в мир сценариста!

Если вы пишете историю, не зная, какие эмоциональные факторы действуют на вашего персонажа, то с большой

вероятностью натолкнетесь на стену, начнете ходить кругами и в итоге попадете в положение психоэмоциональной «блокировки».

Вот как это обычно происходит. Вы полностью погружены в процесс, изо дня в день пишете сценарий, но вдруг в нем появляется одна сцена или последовательность сцен, которая работает не так хорошо, как надо. Вы задаетесь вопросом: почему? Пока это всего лишь случайная мысль, и вы, может быть, вообще не уделите ей должного внимания. Но вы вполне можете осознать, что внутри вас произошел некий сдвиг, и вы не понимаете, *почему* эта сцена или последовательность «не идет». Вы можете внезапно обнаружить, что разговариваете сами с собой об этой проблеме. Во время такого внутреннего монолога вы начинаете спрашивать себя: «Почему я не могу это сделать? Наверное, если бы я не был таким тупым, то у меня бы все получилось?» И чем дольше вы «боретесь» с проблемой таким образом, тем больше разрушается в ваших глазах ваш образ как сценариста. Вы позволяете себе пренебрежительные комментарии о собственной персоне, начинаете погружаться в «яму» и вскоре обрушиваете на себя поток негатива.

«Я знал, что мне лучше держаться подальше от этой темы, что я никудышный писака», – думаете вы. Вскоре ваша неуверенность начинает расширяться и увеличиваться: «Зачем я вообще взялся писать этот сценарий?», «Может быть, у меня вообще нет таланта?», «Наверное, надо найти более толкового соавтора?»

Заметьте: за всеми этими мыслями, комментариями и суждениями стоит чувство вины: «Если бы я был способен писать, то сделал бы это, а раз не получилось, значит, у меня нет таланта и способностей». Короче говоря, мы делаем эту проблему своей личной и начинаем во всем винить себя.

Вот почему такое состояние можно назвать блокировкой...

Если вы оказались в такой ситуации, когда ваш творческий голос не слышен на фоне гула внутренних сомнений и недовольства собой, то самое время выпустить на волю объективное критическое начало. Чтобы дать себе возможность продемонстрировать свои недюжинные способности, к

нигилистическому взгляду нужно добавить объективно оценивающий.

Важно понять, что «стена» – это одна из общих проблем, которые вселяют страх в сердца сценаристов во всем мире. Помню, как одна слушательница сценарных курсов пришла на вечерние занятия со странным выражением лица и казалась измученной. Когда я спросил ее, что случилось, ее глаза наполнились слезами. Она помрачнела и заявила: «Я не знаю, куда иду. Я полностью потерялась в сценарии, запуталась, мне кажется, что написанное мной просто омерзительно. Мои персонажи все говорят, говорят, говорят. Я хожу по кругу и не знаю, что делать. Я страшно расстроена».

Так что «стена» – универсальная проблема. Как решать ее, зависит от автора и сценария, но первое, что нужно сделать, – это признать, что проблема существует, и она никуда не уйдет, пока вы не начнете бороться с ней, не выступите против нее с открытым забралом. Это всего лишь одна из проблем в нашей многотрудной жизни...

В случае с моей студенткой она так плотно вошла в материал, что уже не могла его больше видеть, поэтому первое, что я посоветовал ей, – перестать писать. Если настает кризисный момент, если вы перегружены и недовольны тем, что сделали, отойдите на время от работы, просто прекратите писать. Отложите ручку и бумагу, выключите компьютер или магнитофон, но потратьте некоторое время на созерцание вашей истории. О чем она? Каково драматургическое предназначение главного героя? Как вы собираетесь завершить сюжетную линию? Ответы на эти вопросы станут ключом к возвращению работы в нужное русло.

Пересмотрите свой сценарий. Возьмите чистый лист бумаги и назовите его «Страница критика». Каждый раз, когда вам в голову приходят негативные оценки, критические мысли, выносите их на «Страницу критика». Нумеруйте комментарии, помечайте их, как если бы вы читали журнал или составляли список покупок. Вы можете писать что-то наподобие «Эти страницы просто ужасны», или «Я не понимаю, что делаю», или «Это не работает», или «Наверное, это допишет вместо меня

кто-то другой». Возможны записи типа «Что-то у меня все персонажи говорят одно и то же» и, конечно, «Ничего не вижу». Словом, каковы бы ни были ваши мысли и комментарии, записывайте их на «Странице критика».

Может случиться так, что в день создания «Страницы критика» вы напишете две страницы сценария и четыре страницы критических замечаний, на второй день – три страницы сценария и две с лишним страницы критики, на третий – скажем, четыре или пять страниц сценария и пару страниц критики.

Если дело приняло такой оборот, перестаньте писать. На следующий день возьмите страницы с критикой, разложите их по порядку и прочитайте все ваши негативные комментарии по дням – первый, второй, третий. Обдумайте эти комментарии, запомните их. Когда вы потом снова будете просматривать эти страницы, то откроете для себя нечто очень интересное: оказывается, критика всегда одинакова! Не имеет значения, что это за сцена, кто эти герои, что вы написали. На страницах, написанных в первый, второй и третий день, в комментариях, посвященных диалогам или сценам действий, ваш внутренний критик всегда говорит одно и то же, используя одни и те же слова, фразы и выражения. Одно и то же! Написанные вами страницы никуда не годятся, они омерзительны! Независимо от того, что вы написали, внутренний критик говорит вам: «Это никуда не годится, это надо сделать по-другому».

Так уж устроен человеческий ум, и таково его предназначение: оценивать, судить, критиковать. Ум может быть нашим лучшим другом и нашим злейшим врагом. Это ведь так просто: выносить суждения и оценки, решать, что правильно, а что неправильно, что хорошо, а что плохо.

Кстати, вполне может быть, что внутренний критик прав. Вполне может быть, что написанные страницы ужасны, персонажи плоские, одномерные, что вы в своем изложении двигаетесь по кругу. Ну и что? *Путаница есть первый шаг к ясности.* То из сделанного, что не работает, всегда подскажет вам, что будет работать. Пробиваясь через проблемную область, просто оставляйте что-то на бумаге, пишите свои «паршивые» страницы. Вы всегда сможете вернуться назад и сделать их

лучше. Через этот процесс проходят все сценаристы. Так что не вы первые врезались в стену, ходите кругами, заблудились, ошеломлены или запутались.

Дайте слово внутреннему критику. Если вы его не дадите, то рана уйдет внутрь, возникнет гнойник, вам будет становиться все хуже и хуже – пока в конце концов гнойник не прорвется. В этом случае вы легко можете стать собственной жертвой.

Но до тех пор, пока вы прислушиваетесь к критическому голосу, который раздается где-то на задворках вашего разума, вы – потенциальная жертва этого голоса. Признавая и подтверждая правоту критики, вы делаете первый шаг к преодолению барьера. Запомните: вы не должны действовать или принимать решения на основе суждений и оценок, сделанных внутренним критиком, не должны судить о том, прав он или нет. Не стоит воспринимать серьезно слова этого критика – вне зависимости от того, на какой стадии работы вы находитесь. Одна из истин, которые следует принять, состоит в том, что мы всегда можем заблудиться в лабиринте собственных творений. И мы сами себе – худшие критики.

Блокировка – это сильный враг, который может вас себе подчинить. В этом случае вам становится противна сама мысль о писательстве. Поскольку вы не пишете, вы чувствуете себя виноватым, а когда садитесь писать, вам на голову вдруг падает тяжелое покрывало, заставляя вас терять остатки объективности и впадать в отчаяние.

Помните: блокировки случаются постоянно и со всеми авторами. Вопрос в том, какими они их видят и как с ними справляются.

Есть два способа справиться с этим. Один из них состоит в том, чтобы рассматривать эту помеху как реальную проблему, настоящую стену, через которую надо «пробиться», то есть рассматривать ее как физическое и эмоциональное препятствие, своего рода смирительную рубашку, наброшенную на ваше творческое начало.

Но есть и другой путь. Он состоит в том, чтобы рассматривать это испытание как часть опыта писателя. В конце концов, это универсальное явление, через которое проходят все,

и в нем нет ничего нового или необычного. Если вы это поняли и приняли, то тем самым вы уже прошли опасный перекресток. Осознание этого факта дает вам в руки руководство, которое выведет вас на другой уровень сценарного ремесла. Если вы сумеете посмотреть на это испытание как на возможность роста, то будете способны укрепить и расширить ваши способности создавать персонажей и истории.

Возможно, вы поймете, что вам нужно глубже погрузиться в свою историю и выйти на другой уровень полноты текстур и объемов.

«В дерзание – цель», – писал поэт Роберт Браунинг.

Так что если вы понимаете, что ошеломление, потерянности и запутанность – это только признаки «блокировки», то проблема превращается в испытание, которое дает возможность увидеть себя. Не из тех ли это задачек, которые нам постоянно подбрасывает жизнь, – оказаться в ситуации, когда надо познать себя, чтобы подняться на новый уровень? Может быть, это просто эволюционный шаг на пути процесса написания сценария?

Если вы примете эту точку зрения, то это будет означать, что вам нужно глубже погрузиться в материал. Отложите текст, вернитесь к размышлениям о жизни и деятельности вашего персонажа, определите или уточните различные стороны этой жизни. Может быть, вам придется вернуться далеко назад и придумать для персонажей новые биографии. Может быть, придется определить или переопределить взаимоотношения персонажей, которые, в конце концов, являются основой сюжетной линии.

Если вы работаете над конкретной сценой, то вам, возможно, потребуется ее переписать или изменить позиции персонажей. А может быть, потребуется изменить местоположение персонажа или прописать для него новые действия, эпизоды или события. Может случиться и так, что вам придется изменить структуру действия в конкретной сцене или последовательности сцен, а то и перекроить весь акт!

Продолжайте писать день за днем, страница за страницей. Чем больше вы будете писать, тем легче вам будет. Когда дело

будет почти сделано, а до конца останется 10–15 страниц, вы обнаружите, что держитесь из последних сил. Вам приходится тратить по четыре дня на одну сцену или одну страницу, вы чувствуете себя уставшим, вами овладела апатия. Это естественно: вы просто не хотите заканчивать работу, завершать ее.

Пустите дело на самотек. Главное – быть уверенным в том, что вы сможете завершить сценарий, а пока пусть все идет как идет. В один прекрасный день вы все-таки выведете на бумаге слова «Конец фильма», и работа будет окончена. Вы сделали это!

В искусстве кинодраматургии тишина иногда бывает лучше слов. Недавно один из моих студентов сказал мне, что после того, как он завершил сцену, ему пришла ему в голову мысль вернуться к ней и еще раз просмотреть ее. Что-то его беспокоило, но он не понимал что. Он начал перечитывать эту сцену и вдруг обнаружил, что мог бы заставить ее работать куда более эффективно, оставив в ней только две строки диалога! Вот это и есть хороший сценарий. Вам не нужен многостраничный диалог, чтобы создать и разъяснить историю либо развить ее. Для этого достаточно всего нескольких строк – правда, если вы вставите их в сцену в нужном месте.

Завершение проекта – время торжества и облегчения. Когда все закончится, вы будете испытывать все виды эмоциональных реакций. Сначала – удовлетворение и облегчение. Через несколько дней к вам придет подавленность, вы не будете знать, что делать со свободным временем. Возможно, вы будете много спать. Возможно, у вас не останется сил. В общем, наступит период, который я называю послеродовой депрессией. Рождение сценария действительно похоже на рождение ребенка. В течение длительного времени вы жили и работали для чего-то. Это «что-то» было частью вас. Оно поднимало вас по утрам и не давало спать по ночам. Теперь все завершилось, и, естественно, вас ожидают апатия и депрессия. Но конец одного всегда является началом другого. Концовка и начало – помните?

Все это является частью бесценного опыта – опыта написания сценария.

15. Адаптация

РАССКАЗЧИК:

Впервые он увидел Сухаря, когда тот в пять утра пробирался сквозь пелену молочного тумана. Позже Смит будет говорить, что лошадь посмотрела на него так, словно хотела сказать: «Ну что ты уставился? И вообще, кто ты такой?..» Сухарь был не таким уж и крупным, поэтому его стали ставить в пару к другим лошадям. Его заставляли проигрывать с небольшим отставанием для укрепления боевого духа его партнеров... И когда Сухаря впервые вывели на большой старт, он сделал то, чему его так долго учили. Он проиграл.

«Фаворит» Гэри Росс



История Сухаря – уникальная и вдохновляющая не только потому, что это рассказ о лошади, но и потому, что она вообще могла произойти. Во второй половине 1930-х годов Сухарь стал, можно сказать, своеобразным символом страны. Им

восхищались, о его подвигах слагали легенды, а кличка Сухарь, казалось, стала олицетворять понятие «спорт».

Это было нечто большее, чем просто история о физически и умственно ущербной лошади. История необыкновенного восхождения Сухаря к славе превратила его в символ надежды. Это был и рассказ о вере и надежде в разгар Великой депрессии. Сухарь стал символом надежды для всей нации, нашими корнями, чем-то, к чему мы могли припасть. Невидной, маленькой, коротконогой лошадке была дарована негибкая воля, которая не поколебалась даже после двух сезонов скачек в низшей лиге.

Все изменилось, когда Сухарь попал в руки мягкого и терпеливого Тома Смита, человека, который олицетворял собой свободу без границ и предпочитал лошадей мужской компании. Джона Полларда, жокея Сухаря, в детстве бросили родители, и в течение многих лет его преследовали неудачи, так что он едва выжил. Чарльз Говард всего достиг сам, стал миллионером, но потерял единственного человека, которого он действительно любил и ради которого жил, – своего маленького сына.

Эти трое мужчин, потерявшие ощущение полноты жизни, оказались опустошенными. Объединившись, они нашли то, чего каждому не хватало: Чарльз Говард стал отцом, Том Смит – наставником, Джон Поллард – жокеем, сыном, человеком, занятым своим делом. Они стали командой, семьей, и каждый из них внес что-то свое в создание легенды, известной теперь во всем мире как Сухарь. Как говорит Рыжий в конце фильма: «Все думают, что мы нашли эту покалеченную лошадь и вернули ее к жизни... Но это не так... Это она вернула нас к жизни. Всех и каждого. В каком-то смысле мы помогли друг другу».

Для фильма «Фаворит» Гэри Росс адаптировал бестселлер Лауры Хилленбранд, превратив его в оригинальный киносценарий, основанный на жизни и подвигах легендарного скакуна. Росс бережно отнесся к первоисточнику и сумел сохранить в сценарии дух и атмосферу книги. В результате получился живой, вдохновенно написанный и «кинематографичный» сценарий, в котором отражена сама сущность легендарного скакуна. Когда я впервые прочитал книгу

Лауры Хилленбранд, мне она очень понравилась. Она была захватывающе интересна, и я засомневался, сможет ли автор сценария и режиссер Гэри Росс создать берущий за душу сюжет на основе таких ярких исторических событий.

Что сделало этот адаптированный сценарий таким хорошим? Как лучше всего адаптировать роман, пьесу, журнальную или газетную статью для сценария? Для этого есть много способов.

Когда вы адаптируете роман или любой другой исходный материал для сценария, рассматривайте свою работу как создание оригинального сценария на основе другого материала. Вы не можете перевести роман в его первоизданном виде в сценарий и сразу начать с ним работать. Искусству адаптации пришлось учиться даже Фрэнсису Форду Копполе, когда он адаптировал роман Фрэнсиса Скотта Фицджеральда «Великий Гэтсби». Коппола – известный кинорежиссер, автор таких фильмов, как «Разговор», «Крестный отец», «Апокалипсис сегодня», и многих других значимых лент, один из самых потрясающих и деятельных сценаристов в Голливуде. В процессе адаптации «Великого Гэтсби» он написал сценарий, который абсолютно точно следовал роману. В результате получилась визуально прекрасная, но драматургически провальная вещь, совершенно нерабочий сценарий.

Адаптация – это и мастерство, и вызов. «Адаптировать» означает приспособить к изменяющимся условиям, перенести из одной среды в другую, модифицировав с помощью подходящих изменений с сохранением основы первоисточника. Исходный материал – роман, книга, игра, статья, песня – только отправная точка и ничего больше. Адаптация – это особое искусство. Адаптировать уже существующую работу, будь то роман, игра, статья, биография, и сделать из нее сценарий трудно, если не сказать больше. Спросите у Чарли Кауфмана, который написал сценарий «Адаптации» – фильма-хроники о жизни сценариста, который пытается адаптировать для кинематографа роман об орхидеях. Хорошую адаптацию может сделать не каждый. Каждая ее форма настолько отличается от другой, что к любой адаптации нужно подходить как к оригинальному сценарию.

Как уже говорилось, в романе драматургическое действие или линия повествования обычно видятся глазами главного героя. Читатель знает мысли героя, его чувства, воспоминания, надежды и страхи. Конечно, в книге могут быть главы, написанные с точки зрения других персонажей, но драматургическое действие, как правило, привязано к главному герою.

Иное дело – сценарий: это история, рассказанная с помощью картинок, диалогов и описаний, помещенная в контекст драматургической структуры. Фильм – при внимательном взгляде на него – показывает прежде всего действие, поведение.

Слова и картинки – как яблоки и апельсины. Они разнятся.

Каждый сценарист подходит к адаптации по-своему. Оскаровский лауреат Элвин Сарджент, автор сценариев фильмов «Обыкновенные люди», «Человек-паук 2», «Джулия» и других, читает исходный материал столько раз, сколько нужно, чтобы «сделать его своим», то есть до тех пор, пока эта история не станет его историей. Далее он пишет отдельные сцены в случайном порядке, раскладывает листочки на полу и из этих отдельных сцен формирует сюжет.

Тед Тэлли, тоже лауреат премии «Оскар», автор сценариев фильмов «Молчание ягнят» и «Присяжная», говорит, что он «разламывает книгу на сцены». «Я стараюсь проследить структурные линии, связывающие события; происходит одно событие, потом другое, а затем то-то и то-то... Важным в книге является то, что застревает у меня в голове. Потом я наношу эти сцены одна за другой на карточки и воссоздаю историю, опираясь на основные требования адаптации».

Первым делом Тэлли определяет, о ком эта история. Все, что не служит раскрытию характера и действиям главного героя, нужно сократить. Когда вы адаптируете книгу, в которой 350 страниц или даже больше, в сценарий объемом всего 120 страниц, вы, с одной стороны, должны безжалостно сокращать исходный материал, а с другой – сохранить его целостность. Вот это и сделал Гэри Росс в «Фаворите». Он не только ухватил нравы и атмосферу того времени, не только сжал действие, которое в романе происходит в течение долгих лет, до двух с

небольшим часов фильма, но и остался верен исходному материалу. Ему удалось воссоздать в контексте времени жизнь трех мужчин и Сухаря, а также структурировать их путь, показать, как, преодолевая препятствие за препятствием, они достигают успехов в личном и профессиональном плане.

Это общее правило: если вы адаптируете под потребности сценария книгу или статью, то, для того чтобы следовать за основной сюжетной линией, вам придется переносить, опускать или добавлять в нее те или иные сцены.

«Последнее, чем вы должны быть озабочены, – говорит Тэлли, – сочинением чего-то ради собственного удобства. Если сцена не ломается, не трогайте ее». Это означает, что если в рамках вашего сценария те или иные сцены работают, то изменять их не нужно. Если же вы не можете использовать какие-то из сцен в книге, то, скорее всего, вам придется создавать новые: для кино действие нужно переводить с литературного уровня на визуальный. При этом следует помнить, что, сознательно разрушая книгу, чтобы превратить ее в сценарий, вы будете должны придумывать новые сцены или объединять две-три сцены романа в одну сцену сценария. Это означает, что для развития сюжета вам нужно будет придумывать новые переходы между сценами. А тогда вам придется придумывать диалоги для этих переходов, потому что если вы пожертвуете большим объемом информации, то история может стать запутанной и непонятной для читателя и зрителя.

«Вы не должны быть рабом книги», – продолжает Тэлли. Что он имеет в виду? Что вы должны придерживаться линии повествования, но не допускать, чтобы она взяла вас в клещи. В ходе написания сценария вам чаще придется заглядывать в собственные записи, чем в роман. А написав первый черновик, вы вообще перестанете заглядывать в первоисточник. На этом этапе сценарий становится самодостаточным, адаптация начинает обретать собственную логику и свой смысл.

Центральной задачей адаптации является нахождение баланса между персонажами и ситуацией при сохранении целостности истории. Если вы хотите узнать, что такое великая адаптация, то прочитайте роман «Фаворит», а затем посмотрите

одноименный фильм и обратите внимание на мастерство, с которым Гэри Росс ухватил целостность и дух исходного материала.

Брайан Хелгеленд, адаптировавший роман Денниса Лихэйна «Таинственная река» для Клинта Иствуда, рассказал о проблемах, с которыми он столкнулся при адаптации книги для сценария. Сначала он прочитал книгу: «Первый раз, чтобы получить о ней представление, а затем еще два-три раза. Я делаю пометки в самой книге. Что-то выделяю. Пишу на полях. Перечеркиваю крест-накрест страницы, которые мне не нужны. Наконец я начинаю клеить на страницы стикеры, чтобы разбить книгу на части. После того как я получил основное представление о том, во что все это выльется, я печатаю *outline*, набросок. После этого добавляю свои сцены и комбинирую их, чтобы действие развивалось. Существенная часть искусства адаптации – умение найти приемлемый способ для “вывода на поверхность” внутренних монологов, встречающихся в книге. Иногда дело доходило до того, что я превращал мысли героя в диалог».

Действительно, это одна из наиболее распространенных проблем, с которой сталкиваются авторы, начинающие адаптацию. Однажды я беседовал со Стюартом Битти, талантливым молодым сценаристом фильма «Соучастник», сразу после того, как он закончил адаптацию следующего романа. Я спросил его, как он подходил к адаптации. «Фильм “Цена измены” сделан по роману-триллеру Джеймса Сигела “Сошедший с рельсов”, – начал Битти. – Книга об обычном парне, в момент слабости завязавшем интрижку, в результате чего его жена буквально сходит с ума. Таким образом, в романе есть моральный аспект очень хичкоковского вида: как ведет себя обычный человек, поставленный в чрезвычайные обстоятельства. Персонаж пытается выйти из них, но вместо этого все глубже и глубже увязает в ситуации».

«Когда я впервые прочитал книгу, буквально заерзал от нетерпения, – продолжал Битти. – Мне стало ясно, что из 300 страниц этой 400-страничной книги может получиться отличный фильм. Но там был невероятный разворот сюжета. Вы знаете,

это ведь один запретов для сценариста. Ни в коем случае нельзя ставить неожиданный поворот сюжета в конец сценария! Несмотря на то что мне пришлось избавиться от последней трети книги, в сценарии осталась семейная драма. У дочери диабет первого типа. Мать и отец копят деньги для покупки нового, только что появившегося препарата, который может спасти ей жизнь. Каждый вечер ей делают диализ, а чтобы купить для проведения этой процедуры переносной аппарат, они вторично закладывают дом... Они все живут в постоянном стрессе, не взаимодействуя друг с другом. Терзающие их боли – вот тема фильма. Это своего рода черные дыры. И вот в начале действия он идет “налево”. Вроде бы это и есть завязка, и сюжет начинается как семейная драма. Но затем в конце первого акта история резко меняет направление, а потом еще и еще...»

Я спросил Битти, сколько раз он прочитал материал, прежде чем начал писать сценарий. «Два или три раза, – ответил он мне. – Первое прочтение – главное, потому что вы понимаете, о чем роман. Читая его, я прямо на страницах книги делал пометки типа “удачная сцена”, “хорошая линия”, “отличный момент” или “можно использовать для завязки”, хотя не представлял, куда это все может пойти. Потом мы оставили все как есть до принятия решения делать из этого фильм. А потом, за несколько недель до съемки, мы вернулись к книге и посмотрели, не потеряли ли что-нибудь по дороге: какую-нибудь линию, момент, в общем, что-то такое... После того как я прочитал книгу два-три раза, я не стал делать очень подробный план. Я набросал перечень сцен, который уместился на паре страниц. Сцена в машине, сцена в лифте, сцена в доме, сцена на приеме у врача и т. д. Когда я пишу сценарий, я обычно делаю набросок страниц на десять, а потом, как правило, стараюсь сжать его до пяти страниц. Таким образом, первый акт у меня начинается на первой странице, а третий – на пятой. Просто мне так удобно...»

Иные вызовы ждут вас в том случае, если вы приступаете к адаптации исторического произведения, например романа «Холодная гора» Чарльза Фрейзера, который получил Национальную книжную премию за описание духовного возрождения двух влюбленных в конце Гражданской войны.

Энтони Мингелла подошел к адаптации так, что ее основным мотивом стало возвращение домой. У него были главные герои, драматичное и насыщенное эмоциями путешествие, драматургическая цель, ряд препятствий, женщина, которая умеет ждать с надеждой и терпением, а также место под названием «Холодная гора», которое находится в сердце Инмана. В то время, когда брат шел на брата и любящих вырывали из объятий друг друга, «Холодная гора» предстает символом любви, местом, которое находится в сердце человека. Фильм посвящен не только путешествию, во время которого Инман, солдат южан, возвращается домой, но и его духовному росту. Выживет ли он? Тяготы войны испытали все, кого он встречает на своем пути. Это рассказ о возвращении с войны и о влиянии порожденных ею жестокости и хаоса на мир, который находится далеко от поля битвы.

Мингелла отступил от романа, укоротил и сжал его, но оставил в неприкосновенности все препятствия, которые возникают на пути главного героя. В романе Инман, пройдя испытания на доблесть, мужество и верность, возвращается домой, на Холодную гору, чтобы найти там свою любовь. Но они проводят вместе лишь одну-единственную ночь...

Может случиться так, что при адаптации вам придется ввести каких-то новых персонажей, убрать старых, создать новые происшествия и события, а возможно, даже изменить структуру книги. Сценарист «Джулии» Элвин Сарджент создал фильм всего лишь по одному эпизоду из автобиографической книги Лилиан Хеллман «Пентименто» (*Pentimento*). Фильм «Английский пациент» создан по отрывку, который в романе занимал несколько абзацев. А Энтони Мингелла 27 раз переписывал свой материал на бумаге и в монтажной студии, чтобы создать заключительный вариант фильма.

Исходный материал и сценарий – это, как правило, две различные формы повествования (вспомним опять яблоки и апельсины). Когда вы адаптируете для сценария роман, пьесу, статью или даже песню, вы превращаете одну форму в другую. Вы пишете сценарий на основе данного материала, но по

существу это оригинальный сценарий. Так к нему и надо относиться.

Это и произошло с Питером Джексоном, Фрэн Уолш и Филиппой Бойенс при подготовке фильма «Властелин колец: Две крепости». Исходный материал для «Двух крепостей» содержится во втором томе трилогии, в книгах III и IV. «Властелин колец: Братство кольца». Роман «Две крепости», открывающий третью книгу, начинается со смерти Боромира, которая стала драматургической кульминацией в конце первого фильма, «Братство кольца». В следующих нескольких главах мы узнаем о том, как Арагорн и его соратники вошли в Рохан, а затем следим за приключениями хоббитов Мерри и Пиппина, которым удастся ускользнуть от орков, что приводит к их роковой встрече с Древобородом. После этого Гэндальф становится Гэндальфом Белым. Затем мы переносимся в Рохан, где Арагорн и Братство убеждают короля Теодена отойти к Хельмовой пади. Именно там, в главе 7 книги III «Двух крепостей», в середине романа, происходит знаменитая битва между орками и Братством у Хельмовой пади. Следующие четыре главы посвящены продолжению путешествия. В конце книги III Гэндальф и Пиппин спешно направляются в Минае Тирит.

Глава I книги IV начинается с действий Фродо, Сэма и Голлума на их пути в Мордор, а затем каждая новая глава описывает их приключения и препятствия на пути к Роковой горе.

При адаптации этой книги было бы не очень эффективно (по крайней мере, драматургически) создавать сценарий в виде последовательности событий, то есть так, как они происходят в книгах III и IV. Вы получили бы два разных фильма: один о Братстве, а другой – о Фродо, Сэме и Голлуме. В фильме вы должны все время развивать историю, и лучший способ сделать это – перемежать события, происходящие с главными героями, вплетая линию повествования в сюжет, как ткач вплетает нить в гобелен; сюжет всегда должен двигаться вперед.

«У нас была история событий, за которую мы зацепились и должны были все время за ней следовать, – рассказывала Филиппа Бойенс, – и сквозная эмоциональная линия этой истории, связанная с персонажами. Нужно было сплести их

воедино и создать из них целое – в общем, решить задачу, с которой сталкивается каждый сценарист».

«Кольцо – это метафора машины, куска металла, который управляет вами и диктует вам, что делать, – говорит Питер Джексон. – Большая часть “Властелина колец” повествует о том, как защитить свободу в борьбе против порабощения... В этом прежде всего и главным образом состояла наша ответственность как авторов, и мы не ставили перед собой задачу буквально следовать тому, что написал Толкиен... Основная сюжетная линия – это, с очевидностью, история хоббита, который вступил во владение этим очень опасным кольцом. Оно должно быть уничтожено, а он должен пройти свой путь, чтобы уничтожить его. Вот хребет истории “Властелина колец”, и мы с самого начала должны были весьма безжалостно избавиться от любых персонажей и событий, не связанных прямо или косвенно с этим хребтом».

Итак, когда сценаристы приступили к адаптации книги «Две крепости» для сценария, они взяли события по мере их возникновения в романе и сплели в единую сюжетную линию, перемежая историю Фродо, Сэма, Голлума, повествование об Арагорне и Братстве, а также путешествие Мерри и Пиппина к Древобороду. Битва при Хельмовой пади, описанная в главе 7 книги III, была использована в конце фильма в качестве впечатляющей и увлекательной кульминации. Я полагаю, что во многих отношениях адаптацию книги «Две крепости» можно считать главным подвигом во всей истории искусства написания адаптированных сценариев.

Иногда адаптация начинает жить собственной жизнью. Возможно, самым уникальным примером в этом смысле является сценарий, созданный Джоном Хьюстоном для фильма «Мальтийский сокол». Незадолго до этого Хьюстон закончил адаптацию книги Бёрнетта для сценария фильма «Высокая Сьерра» с Хамфри Богартом и Айдой Лупино. Фильм был очень успешным, и Хьюстону была предоставлена возможность написать сценарий и поставить свой первый фильм. Он решил сделать ремейк «Мальтийского сокола» по книге Дэшила Хэммета. До этого компания *Warner Brothers* дважды снимала

фильмы по истории о детективе Сэме Спейде: в 1931 году – комедию с Рикардо Кортесом и Бебе Дэниелс и в 1936 году – под названием «Сатана встречает леди» с Уорреном Уильямом и Бетт Дэвис. Оба фильма провалились.

Хьюстону понравилось настроение книги. Он полагал, что сможет ухватить его и перенести в фильм, сделав из него крутой детектив в типичном для Хэмметта стиле. Уезжая в отпуск, он отдал книгу своей секретарше и попросил ее пройтись по тексту, разбить изложение на сцены, пометить каждую сцену указанием на то, в павильоне или на натуре она будет сниматься, а также вкратце описать действие с помощью диалогов из книги. Дав задание, Хьюстон отбыл в Мексику.

Пока он был в отъезде, заметки секретарши каким-то образом попали в руки Джека Уорнера. «А мне понравилось, – заявил он испуганному сценаристу/режиссеру [когда тот вернулся]. – Аромат книги ты схватил верно. Снимай как есть – с моего благословения!»

Хьюстон так и сделал. Результат – классика американского кино.

Когда вы адаптируете для сценария реальные исторические события, сам термин «на основе реальной истории» тянет за собой целую серию проблем. В сценарии фильма «Вся президентская рать», написанном Уильямом Голдманом по книге Карла Бернштейна и Боба Вудворда (об «уотергейтском скандале», если вы забыли), было несколько драматичных моментов выбора, который нужно было делать решительно. В своем интервью Голдман рассказывал, что адаптация проходила с трудом: «Я должен был переделать очень сложный материал в простой, но не примитивный. Я должен был создать историю там, где никакой истории не было. Как оживить уголовное дело? Для сценариста это всегда большой вопрос... Так, фильм заканчивается на середине книги. Мы приняли решение завершить его ошибкой Холдмана и не показывать, как журналисты-разоблачители Вудворд и Бернштейн идут к своей славе. Зрители уже знали, что они доказали свою правоту и стали богатыми и знаменитыми, любимцами средств массовой информации. Но мажорный финал в этом фильме был

неуместен, поэтому мы завершили его ошибкой Холдмана, “на полпути” повествования в книге. Главное в сценарии – создать структуру. Я должен был убедиться, что мы нашли то, что хотели найти, и тогда, когда хотели. Если бы зрители запутались, мы бы их потеряли».

Голдман начинает с напряженной, тревожной последовательности сцен проникновения в комплекс Уотергейт и задержания людей, ответственных за это проникновение. Сценарист вводит в кадр журналиста Вудворда (Роберт Редфорд) только на предварительном слушании. Вудворт видит в зале суда адвоката высокого класса, участие которого в процессе кажется ему подозрительным, и журналист начинает расследование. Позднее, в момент первого сюжетного поворота, к истории присоединяется Бернстайн (Дастин Хоффман), и они вместе распутывают клубок тайн и интриг, что в конце концов приводит к отставке президента Соединенных Штатов.

Работая над сценарием фильма «Бутч Кэссиди и Санденс Кид», Голдман заявил, что «изучать вестерны скучно, потому что большинство из них неточны. Авторы, которые пишут вестерны, работают в бизнесе по увековечиванию мифов, которые с самого начала являются лживыми. Очень трудно выяснить, как все происходило на самом деле».

Голдман провел восемь лет, разыскивая материалы по делу Бутча Кэссиди, и все, что он нашел, – это «книга и несколько статей, в которых упоминался Бутч. О Санденсе не удалось найти ничего; до того как он двинулся в Южную Америку с Бутчем, Санденс был совершенно неизвестен».

Голдман счел необходимым исказить историю и дать возможность Бутчу и Санденсу покинуть Штаты и отправиться в Южную Америку. Эти два злоумышленника были, если можно так сказать, последними представителями криминала прежней генерации. Времена менялись, и даже преступники на американском Западе уже не могли больше «работать» так, как они действовали со времен окончания Гражданской войны.

«В фильме, – говорит Голдман, – Бутч и Санденс совершают ограбления поездов, а команда следопытов неотрывно их преследует. Понимая, что иначе им не уйти, бандиты прыгают с

обрыва и в конце концов скрываются в Южной Америке. Но в реальной жизни произошло вот что: когда Бутч Кэссиди услышал о следопытах, он прекратил свою “работу”, просто ушел. Он понял, что это конец, что этим людям он противостоять не сможет».

«Я понимал, что мне надо обосновать, почему мой герой скрывается и убегает, и для этого я сделал следопытов настолько жестокими и непримиримыми, насколько смог, чтобы зритель болел за героев, а действие стало максимально напряженным... Большая часть фильма была сконструирована, хотя, конечно, некоторые факты имели место в действительности. Они на самом деле ограбили пару поездов, они действительно заложили слишком много динамита, и машину разорвало на куски; в обоих случаях на поездах ехал один и тот же человек по фамилии Вудкок; они действительно были в Нью-Йорке; они на самом деле сбежали в Южную Америку; они погибли в перестрелке в Боливии. Но все остальные эпизоды, кроме этих, были придуманы».

«История, – как заметил Т. С. Элиот, – знает множество хитрых тропинок, коленчатых коридорчиков» (Т. С. Элиот. Геронтион/Пер. В. Топорова. – *Прим, пер.*). При написании сценария на историческую тему вы не обязаны быть пунктуально точными, когда рассказываете о решениях или чувствах действующих лиц, но вы должны с уважением подходить к историческим событиям и их следствиям.

Адаптация сиквелов – это еще одна разновидность творческой задачи. «Если что-то хорошо работает, – гласит старая голливудская истина, – значит, это нужно сделать снова». Но при создании таких серий фильмов, как «Роки», «Смертельное оружие», «Крепкий орешек», «Чужие», «Шрек» и «Терминатор», возникали самые разные проблемы.

Готовя книгу «Четыре сценария...», я получил возможность поговорить с Джеймсом Кэмероном о фильме «Терминатор 2: Судный день» и о том, как удалось написать сиквел к очень популярному «Терминатору». Кэмерон тогда продолжал работу на фильмами «Правдивая ложь» и «Титаник», который стал самым успешным фильмом всех времен и народов, изучал

обширный ландшафт документальных фильмов, думал о новых проектах. Когда я спросил его, как он решился написать продолжение «Терминатора», ведь по первоначальной задумке это должен был быть оригинальный сценарий на основе другого материала.

«С точки зрения сценариста, – ответил Джеймс Кэмерон, – меня в основном интересовали персонажи. Хитрость была в том, как обратиться к зрителю, который не помнит или не видел первого “Терминатора”. У меня получался персонаж, который в определенном смысле выскакивал на экран из ниоткуда, поэтому мне пришлось создавать для него предысторию. Я сказал себе, что должен написать сценарий так, как будто первого фильма нет и не было. Сиквел должен был стать историей о человеке, который столкнулся с чем-то совершенно невообразимым, как во вводной сцене “Вторжения похитителей тел”, когда герой Кевина Маккарти клянется, что видел нечто невероятно шокирующее, но никто ему не верит, и тогда он начинает рассказывать свою историю.

В “Терминаторе 2” мы впервые встречаем Сару. Она заперта в психиатрической лечебнице, но непонятно: действительно ли она сошла с ума или ее просто запрятали в психушку? Я хотел развить характер этого персонажа.

Я знал, что подход типа “плохой парень вдруг становится героем” может завести меня на весьма опасную с точки зрения морали и этики территорию. Поэтому нужно было найти причину, которая превратила бы плохого парня в героя, и использовать ее для создания нужного характера персонажа».

Драматургическое предназначение Терминатора состоит в том, чтобы убивать всех и разрушать все, что попадает на его пути. Причина проста: он киборг, компьютер, он не может изменить свою природу; его программу может изменить только человек или другой робот. Таким образом, чтобы сделать из плохого парня хорошего парня, нужно изменить драматическую ситуацию, обстоятельства, окружающие действия.

«Ключ оказался в ребенке, – объяснил Кэмерон. – На самом деле никто не объяснял, почему Джон Коннор имеет такой прочный моральный стержень. Мне кажется, у Джона он

проявляется, когда он видит, как Терминатор едва не убивает парня на стоянке. Я думаю, каждый создает для себя собственный моральный кодекс – это обычно происходит в подростковом возрасте и основано на том, чему человека научили, что он видел в мире, что читал, и, конечно, на его складе характера... Джон Коннор интуитивно понимает, что правильно, а что нет, но не может сформулировать свои взгляды. Джон говорит: “Ты не можешь просто так убивать людей!” “Почему?” – возражает Терминатор. И этим вопросом он ставит перед мальчиком бесконечно сложный этический и философский вопрос. Все, что он может ответить на это: “Потому что не можешь!”»

«Что делает человека человеком? – спрашивает Кэмерон. – Отчасти это его моральный кодекс. Но что отличает нас от гипотетической машины, которая выглядит и действует как человек, но им не является?»

Таким образом, Кэмерон изменил контекст сиквела, совершил эмоциональный сдвиг: он превратил машину для убийств в защитника юного Джона Коннора, будущего лидера повстанцев. Терминатор теперь «защитник», он должен повиноваться мальчику, который считает, что убивать кого-то – неправильно. Почему неправильно? Это Терминатор должен уяснить сам. В общем, «железный человек» получает сердце. В дальнейшем он работает полностью в этом контексте, и это одна из причин, которые делают фильм «Терминатор 2: Судный день» столь удачным.

А как адаптировать в сценарий пьесу?

Здесь действуют те же принципы. Исходный материал имеет другую форму, но подходить к нему надо так же, как к книге. В театре есть авансцена, и все действие, все сцены, фоновые события, декорации оказываются навсегда фиксированы в ее рамках. Аудитория становится «четвертой стеной», что обеспечивает нам во время спектакля эффект присутствия, мы словно находимся среди персонажей и наблюдаем изнутри ситуации, в которые они попадают. Мы «ловим» их мысли, чувства и эмоции, ощущаем повествовательную направленность сюжетной линии. Но реальные действия в пьесе происходят в

форме слов, которые произносят персонажи, через драматургический язык. В общем, в пьесе на сцене находятся «говорящие головы».

Шекспир не раз проклинал ограничения, которые накладывает сцена. В «Генрихе V» он отзывался о сцене как о «жалких подмостках» и «деревянном круге». Он умолял аудиторию: «Игрой воображенья / Прошу восполнить наше представление» (Генрих V. Акт III. Пролог/Пер. Е. Бируковой. – *Прим. пер.*). Он понимал, что на этих подмостках нельзя воплотить огромную сцену противостояния двух армий, сошедшихся под ясным небом на холмистых равнинах Франции. Только завершив «Гамлета», Шекспир сумел преодолеть ограничения, накладываемые сценой, и создать произведение театрального искусства.

Для того чтобы адаптировать пьесу для сценария, вы должны визуализировать некоторые события, которые в ней упоминаются или описываются. Пьеса построена по законам театральной драматургии. В таких пьесах, как «Трамвай “Желание”» и «Кошка на раскаленной крыше» Теннесси Уильямса, «Смерть коммивояжера» Артура Миллера или «Долгий день уходит в ночь» Юджина О’Нила, действие происходит на сцене, в декорациях, а актеры говорят, обращаясь к себе или друг к другу. Вы увидите это в любой пьесе, будь то «Проклятье голодающего класса» Сэма Шепарда, или «Кто боится Вирджинии Вульф?» Эдварда Олби, или один из шедевров Ибсена.

Действие пьесы выражается через слова, вам же необходимо показать его визуально. Для этого, возможно, придется добавить сцены и диалоги, которые были только упомянуты в тексте, а затем структурировать, сконструировать и записать их таким образом, чтобы они подвели зрителя к главным сценам, происходящим на подмостках. Исследуйте диалоги в пьесе, поищите способы расширить действие визуально.

«Смерть коммивояжера» Артура Миллера представляет собой хороший пример того, как диалог из пьесы используется для того, чтобы дать зрителю возможность *увидеть*

происходящее событие. В одной из сцен Вилли Ломан приходит к своему начальнику, сыну человека, на которого он проработал почти тридцать пять лет. Его «американская мечта» разлетелась вдребезги: Вилли пришел просить начальника освободить его от разъездов, которые стали его образом жизни, и дать ему работу в головном офисе. При этом Вилли Ломан всю жизнь проработал коммивояжером и больше ничего не умеет.

Итак, Вилли просит Ховарда-мл. дать ему работу в офисе. Жалованье? Сначала он просит 65 долларов в неделю, затем снижает свои запросы до 50, а в конце концов вынужден просить унижительную сумму 40 долларов в неделю. «Это бизнес, мой друг, и каждый должен нести свою ношу», – отвечает ему начальник и замечает, что в последнее время показатели продаж, которые обеспечивал Вилли Ломан, были не лучшими. Отвечая на этот выпад, Вилли, покопавшись в памяти, рассказывает Говарду, что побудило его стать коммивояжером. «Когда я был еще мальчишкой – мне было восемнадцать или девятнадцать лет, – я уже работал коммивояжером. И уже тогда меня мучил вопрос, тут ли мое будущее...»

Тут он делает долгую паузу и продолжает: «Тогда я встретил в *Parker House* одного коммивояжера. Звали его Дэйв Синглмен. Было ему восемьдесят четыре года, и он торговал разными товарами в тридцать одном штате. Старина Дэйв поднимется, бывало, к себе в комнату, сунет ноги в зеленые бархатные шлепанцы – никогда их не забуду, – возьмет трубку, созвонится со своими покупателями и, не выходя из комнаты, заработает себе на жизнь. В восемьдесят четыре года! Когда я это увидел, я понял, что торговое дело – лучшая для человека профессия.

Что может быть приятнее, когда тебе восемьдесят четыре года, чем возможность заехать в двадцать или тридцать разных городов, поднять телефонную трубку и узнать, что тебя помнят, любят, что тебе поможет множество людей? Разве не так? А когда он умер – а умер он, между прочим, смертью настоящего коммивояжера: в зеленых бархатных шлепанцах, сидя в вагоне для курящих на линии Нью-Йорк – Нью-Хейвен – Хартфорд, по пути в Бостон... Когда он умер, на его похороны съехались сотни коммивояжеров и покупателей» (Смерть коммивояжера / Пер. Е.

Голышевой и Б. Изакова // Миллер А. Избранное. – М.: Гудьял-Пресс, 1999. – *Прим. пер.*).

Это мечта Вилли Ломана; это то, что заставляет его вставать каждое утро и отправляться в путь. Когда эта мечта умирает, его жизнь становится такой, что не стоит жить. И это то, что мы можем увидеть из адаптации пьесы для фильма. Помните слова Энди Дюфрейна в «Побеге из Шоушенка»? «Надежда – это хорошая вещь, может быть, даже лучшая из вещей, а хорошие вещи не умирают». Но если мечта сталкивается с реальностью, как это происходит в случае Вилли Ломана, и все надежды разбиты, то что же остается? Смерть коммивояжера...

Пьеса и фильм существуют отдельно друг от друга, но каждое из этих творений – это дань труду и драматурга, и режиссера.

Теперь предположим, что вы адаптируете для сценария чью-то биографию. Чтобы сценарий, касающийся биографии человека (не важно – живого или ушедшего), эффективно работал, он должен быть избирательным и сфокусированным на небольшом числе эпизодов. Помните, что жизнь вашего персонажа – это только часть биографического сценария. Так, в сценарии фильма «Амадей», который написал Питер Шеффер, рассматривается лишь несколько эпизодов из жизни Вольфганга Амадея Моцарта и его отношений с Антонио Сальери.

Выбирайте из жизни персонажа лишь несколько случаев или событий, а затем соединяйте их в драматургическую сюжетную линию. Для примера рассмотрим фильм «Ганди». Сценарист Джон Брайли рассказывает историю этого современного святого, сосредоточив внимание на трех этапах в жизни Ганди. Во-первых, на времени, когда он был молодым студентом-юристом и на себе испытывал гнет англичан, поработивших Индию; во-вторых, на времени, когда он начал практиковать свою философию ненасильственного протеста; в-третьих, на периоде, когда он пытался установить мир между мусульманами и индусами. Другими примерами того, что из жизни персонажей нужно выбирать только несколько случаев, а затем переходить к их кинематографическому воплощению, могут также служить

такие фильмы, как «Лоуренс Аравийский» (авторы сценария Роберт Болт и Майкл Уилсон), «Гражданин Кейн» и др.

Несколько лет назад одна из моих студенток получила права на написание сценария фильма о жизни первой женщины – редактора крупной столичной газеты. Она попыталась затолкнуть в сюжет все: юные годы, «потому что они очень интересны»; ее замужество и рождение детей, «потому что у нее был такой необычный подход к браку»; первые годы ее работы в качестве репортера, когда она написала несколько крупных материалов, «потому что они были совершенно захватывающими»; наконец, рассказ о том, как она стала редактором, «потому что это ее прославило».

Я пытался убедить студентку сосредоточиться только на некоторых событиях из жизни этой женщины, но она была слишком тесно связана с темой, чтобы посмотреть на нее объективно. Поэтому я дал ей упражнение: попросил на нескольких страницах изложить сюжетную линию. Она вернулась с двадцатью шестью страницами, на которых была описана только половина жизненного пути ее персонажа! Это не была история, это была хронология – и это было скучно. Я сказал ей, что материал не годится, и предложил сосредоточиться на одной-двух ступенях карьеры редактора. Неделью спустя она вернулась и сказала, что она не смогла выбрать «правильные» истории. Измученная собственной нерешительностью, она впала в уныние и депрессию и наконец в отчаянии сдалась.

Она позвонила мне в слезах через несколько дней. Я предложил ей вернуться к материалу, выбрать три наиболее интересных события в жизни женщины (работа сценариста, как вы помните, это отбор и выбор), а в случае необходимости просто поговорить с самой этой женщиной и спросить ее, какие события своей жизни и карьеры она считает самыми интересными. Студентка так и поступила, и ей удалось создать сюжетную линию, основанную на том, как женщина подавала новости, что и привело к ее назначению на должность редактора. Это стало «зацепкой», основой всего сценария.

У вас есть только 120 страниц, чтобы рассказать свою историю. Поэтому тщательно отбирайте события, чтобы они

подчеркивали и иллюстрировали сюжетную линию хорошими визуальными и драматургическими компонентами. Сценарий должен быть основан на драматургическом предназначении героя. В конце концов, исходный материал есть исходный материал. Это отправная точка, а не самоцель.

Почему-то именно журналистам особенно трудно дается преобразование статьи или новости в сценарий. Возможно, причина в том, что методы построения драматургической сюжетной линии в фильме противоположны тем, что используются в журналистике.

Журналист, приступая к заданию, идет путем сбора фактов и получения информации. Он просматривает источники и берет интервью у людей, связанных с данным делом. Только после того, как журналист соберет все факты, он сможет понять, что произошло. Чем больше фактов журналист смог собрать, тем больше информации у него есть. Другое дело, что он может использовать некоторые из фактов, все факты или ни один из них. После того как он собрал факты, он формулирует свою точку зрения на проблему, а затем пишет историю, используя только те факты, которые подчеркивают и поддерживают его понимание происходящего. Такова хорошая журналистика.

Но факты поддерживают историю и в сценарии; можно даже сказать, что они создают эту историю. Так в чем же разница? А в том, что в журналистике вы идете от частного к общему; вы собираете факты, а затем строите историю. При написании сценария вы поступаете в точности наоборот, идете от общего к частному. Сначала вы находите историю, а потом подбираете под нее такие факты, чтобы история заработала.

Известный журналист писал сценарий, основанный на спорной статье, которую он написал для национального журнала. В его распоряжении были все факты, но внезапно он обнаружил, что ему очень трудно не воспользоваться частью из них, чтобы драматизировать оставшиеся элементы и сделать из них хороший сценарий. Он застрял на поиске «правильных» фактов и «правильных» данных и потому не смог выйти за пределы первых 30 страниц сценария. Он увяз, запаниковал и в конце концов положил на полку потенциально очень хороший сценарий.

Он не мог позволить статье быть статьей, а сценарию быть сценарием. Он хотел быть абсолютно верным исходному материалу, а такой подход не работает.

Многие люди хотят написать кино– или телесценарий на основе журнальной или газетной статьи. Если вы собираетесь адаптировать статью для сценария, вы должны подойти к ней с точки зрения сценариста. О чем эта история? Кто главный герой? Какова будет концовка? Возможно, речь идет о человеке, который задержан, отдан под суд по обвинению в убийстве, а затем оправдан – и только мы после суда знаем, что он действительно виновен? Или это история о молодом человеке, который проектирует и строит автомобили, участвует на них в гонках и в конце концов становится чемпионом? Или это фильм о докторе, который ищет лекарство от диабета? Или об инцесте? О ком эта история? О чем эта история? Только ответив на эти вопросы, вы сможете представить свой рассказ в виде истории с драматургической структурой.

При адаптации статьи или рассказа для кино-или телесценария возникают юридические вопросы. Прежде всего вы должны получить разрешение на то, чтобы написать сценарий. Это означает, что вы должны получить от причастных к истории людей права на нее. Для этого нужно вступить в переговоры с автором, его агентом, журналом или газетой. Как правило, люди готовы сотрудничать в попытках перенести свои истории на кино– или телеэкран. Но в любом случае, если ваши намерения серьезны, нужно проконсультироваться с адвокатом, который специализируется на этих вопросах, или с литературным агентом.

Впрочем, вы можете написать сценарий или первый набросок, даже зная, что без получения прав нет никаких шансов его продать. Если материал чем-то привлек вас, вы можете попробовать написать сценарий, основанный на статье или рассказе, чтобы посмотреть, как это у вас получается. Если получается хорошо, то можно показать его заинтересованным людям. *Не попытавшись писать*, вы никогда не узнаете, способны вы на это или нет.

Существует универсальное правило для всех сценаристов – независимо от того, делают они адаптации либо начинают писать с нуля. «Просто продолжайте писать! – говорит Стюарт Битти. – Главное, что вы можете сделать как писатель, – это писать, писать и писать. Я часто говорю начинающим сценаристам, что один из самых ценных товаров в Голливуде – это дешевый талант. Вот им и являетесь вы, начинающий писатель. Неверно думать, что в гильдию сценаристов невозможно пробиться: многим это удается. И ваша цена, цена дешевого таланта, – это достойная цена. Читайте и перечитывайте великие сценарии. Читайте “Китайский квартал”. И не сдавайтесь».

Вдохновляющие слова, правда?

Итак, в чем же состоит искусство адаптации?

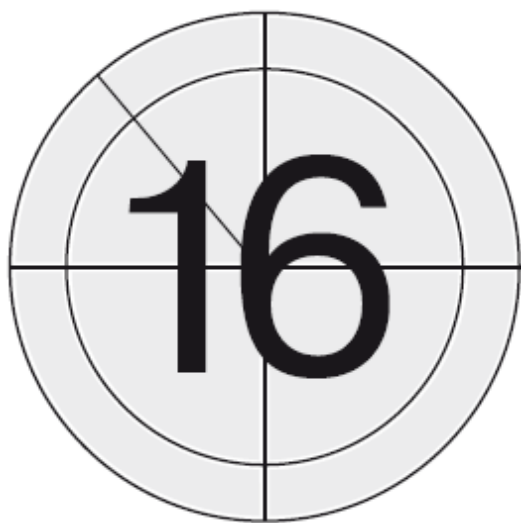
НЕ быть верным оригиналу! Книга – книгой, пьеса – пьесой, статья – статьей, а киносценарий есть киносценарий. Адаптация – всегда оригинальный сценарий, основанный на другом материале. Это просто разные формы. Как яблоки и апельсины.

Откройте роман наугад и прочитайте несколько страниц. Обратите внимание, как описано в повествовании действие. Происходит ли оно в голове персонажа? Или передается диалогом? Или просто описано? Возьмите пьесу и сделайте то же самое. Обратите внимание на то, как персонажи говорят о себе или о действии пьесы; помните, что пьеса – это «говорящие головы». После этого прочитайте несколько страниц сценария (подойдет любой из сценариев, упоминаемых в этой книге) и обратите внимание на то, как в нем представляются *внешние* детали и события, на то, что *видит* персонаж.

16. О сотрудничестве

Сотрудничать (неперех.) – работать друг с другом; работать вместе, напр., над литературным произведением. Они сотрудничают в написании романа.

The Random House Dictionary



Жан Ренуар любил кино горячо, с почти религиозной страстью. Он любил говорить о кино, и в этой области для него не было слишком больших или слишком мелких тем. В течение того года, что он был моим наставником, Ренуар щедро делился со мной своими взглядами на театр, изобразительное искусство, актерское мастерство, литературу, излагал свои воззрения на мир кино. Он настаивал на том, что фильмы потенциально могут стать литературными произведениями, но не могут считаться истинным искусством.

Когда я спросил его, что он имеет в виду, мэтр ответил, что в его определении истинное искусство – это видение одного человека. К процессу кинопроизводства это не относится. Один человек, пояснил он, не может сделать все необходимое для того, чтобы снять фильм. Он может написать сценарий,

поставить фильм, сыграть в нем главную роль, снять его, отредактировать, написать к нему музыку, как это делал Чарли Чаплин, но, заявил Ренуар, он не может сыграть все роли, в одиночку записать звук или поставить свет, а также выполнить огромное число других технических действий, необходимых для того, чтобы сделать фильм. Он может снять фильм, но он не может проявить его; он должен отправить его в специальную лабораторию для проявки пленки, и иногда фильм возвращается оттуда не в таком виде, в каком человек представлял его своим художественным видением.

Опираясь на свой жизненный опыт и традиции, Ренуар полагал, что кино – великое изобретение, но никак не «истинное» искусство, каковым является искусство писателя, живописца или композитора, потому что слишком много людей принимают непосредственное участие в производстве фильма.

«Искусство, – подчеркивал Ренуар, – должно давать зрителю шанс слиться с творцом... В этом и состоит истинное искусство».

Фильм – это среда для совместных действий. Режиссер зависит от других людей, без которых он не сможет перенести на экран свое видение фильма. Технические навыки, необходимые для того, чтобы сделать фильм, стали очень специализированными. Современное искусство кино постоянно развивается. Для примера просто посмотрите на путь, который оно прошло за последнее десятилетие, с точки зрения технологий, компьютерной графики. Без огромного вклада в технологии, сделанного Джеймсом Кэмероном в фильме «Терминатор 2: Судный день», мы не имели бы тех компьютерных технологий преобразования форм, которыми обладаем сегодня. Если бы не было таких технологий, то не было и «Парка Юрского периода». А без «Парка Юрского периода» не было бы фильма «Форрест Гамп». А без фильма «Форрест Гамп» мы бы не имели «Истории игрушек», которая затем привела к фильмам «Матрица», «В поисках Немо», «Подводная братва», «Полярный экспресс» и «Суперсемейка».

Революция сегодня – это эволюция завтра.

Фильм – это и искусство, и технологии. Иногда видение сценариста открывает новые горизонты в науке, как это сделал

Джеймс Кэмерон в фильме «Терминатор 2: Судный день» – фильме, который, на мой взгляд, столь же революционен в области инноваций, как приход в кино звука в 1927 году. В других случаях и ситуациях, напротив, новые технологии стимулируют появление нового взгляда на кино. Хорошим примером такого рода является «Небесный капитан и мир будущего» (автор сценария и режиссер Керри Конран). Я полагаю, что в скором времени этот фильм приведет к революции в кинопроизводстве. Он буквально переносит производство кино на домашний компьютер, так что в не слишком отдаленном будущем молодые кинематографисты смогут обучаться искусству и ремеслу создания короткометражных фильмов в домашних условиях.

В ходе развития кинематографа всегда идет динамичное взаимодействие между наукой, искусством и технологиями. Если мы верим в будущее кино, то, как Джей Гэтсби, должны следовать за «зеленым огоньком», который манит нас в будущее.

Если прислушаться к мудрым словам Ренуара, то можно сделать такой вывод: единственное, что мы можем сделать в кино в одиночку, – это написать сценарий. Для этого нужно не очень многое: компьютер (или ручка и бумага, или пишущая машинка) и определенное время. Иногда сценарист предпочитает работать один, самостоятельно, но бывает, что ему хочется с кем-то объединить усилия и написать сценарий в сотрудничестве.

Это ваш выбор. И, как любой выбор, он имеет плюсы и минусы.

Преимущества работы в одиночку очевидны: в этом случае никто не будет вмешиваться в вашу работу, смотреть на то, как, что и когда вы пишете. Другими словами, это будет ваше и только ваше видение. На этом пути, по крайней мере на этом его отрезке, у вас не будет попутчиков. Ну, в общем, об этом еще много можно говорить...

Недостатки работы в одиночку также очевидны. Вы сидите один в комнате, глядя на чистую страницу или на пустой экран компьютера... Бывают моменты, когда вы не знаете, что будет дальше, или что вы хотите сказать, или как это сказать. Иногда (а может быть, часто) написанные диалоги будут казаться вам

банальными, надуманными и предсказуемыми. Если дело пойдет не так, как вы это представляли, то вас может настигнуть разочарование или депрессия, вы будете злиться и ругать себя за плохую работу. Вы начнете думать, что писательство высосало из вас все соки, что вы не сможете написать хороший сценарий, что не сможете написать его вообще, что ваш сценарий не работает, что у вас нет таланта, что задуманная история – это банальность на банальности, и в итоге произнесете: «Не надо мне себя обманывать...»

Вы знаете, что я скажу дальше.

Часто авторы решают объединиться только для того, чтобы избежать чувства неуверенности и других негативных эмоций. В других случаях сотрудничество продиктовано необходимостью. Так, при написании «Властелина колец» Питер Джексон, Фрэн Уолш и Филиппа Бойенс начали сотрудничать потому, что, как сказал Джексон в одном интервью, «участие каждого в написании сценария определялось временем, которым он располагал». «Вначале, до того, как мы начали снимать, мы очень часто писали сценарии вместе – сидели в одной комнате и работали над сценами. Я набирал текст на компьютере. Почему? Просто потому, что мне как человеку, который собирался снимать этот фильм, набор текста позволял представить этот фильм в своем воображении. Фрэн обычной ручкой писала для сцен диалоги. Филиппа делала то же самое, но на своем ноутбуке. После этого я читал диалог и набрасывал вокруг него пару абзацев описания. При этом я действовал не как сценарист, а как режиссер. После того как я начал снимать фильм, мы по мере продвижения съемок постоянно пересматривали сценарий, но, конечно, я в гораздо меньшей степени, чем прежде, принимал участие в реальном, физическом процессе написания. Это делали Филиппа и Фрэн, а я реагировал на их тексты, например, говорил: “Ну что, все отлично!” Мой вклад в работу как члена авторского коллектива теперь состоял в основном в том, что я поддерживал обратную связь и предлагал идеи. Нужно сказать, что во время съемок мы потратили много выходных на работу над сценарием. И так мы работали все время, пока снимался фильм».

Иногда продюсер или продюсерская компания формулирует идею и поручает кому-то развить ее в сценарий, а затем начать сотрудничество с продюсером и режиссером. Так, например, Лоуренс Кэздан встретился с Джорджем Лукасом и Стивеном Спилбергом. Это произошло при работе над сценарием фильма «В поисках утраченного ковчега» (за Кэзданом в это время числился только один сценарий, перелицовка ленты «Империя наносит ответный удар»). Лукас захотел назвать героя (Харрисон Форд) так же, как звали его собаку, – Индиана Джонс. Другое, что он твердо знал, – последняя сцена фильма должна сниматься на огромном военном складе, забитом тысячами ящиков с конфискованными сокровищами (такой же подвал в фильме «Гражданин Кейн» был забит множеством ящиков с произведениями искусства). Это все, что Лукас знал в то время о похитителях сокровищ... Спилберг же хотел добавить к ленте мистическое измерение... Три человека провели две недели в офисе и вышли оттуда только тогда, когда выработали общую сюжетную линию, устроившую всех. После этого Лукас и Спилберг начали работать над другими проектами, а Кэздан направился в свой кабинет писать «В поисках утраченного ковчега»...

Сценаристы сотрудничают друг с другом по разным причинам. Иногда (по крайней мере, на некоторых проектах) сценаристы думают, что им будет легче писать с кем-то в «связке». В командах работает большинство телевизионных сценаристов. В таких шоу, как «Субботним вечером в прямом эфире» (*Saturday Night Live*), «Отчаянные домохозяйки» (*Desperate Housewives*), в таких сериалах, как «С.С.И.: Место преступления Майами» (*C.S.I.: Miami*) или «С.С.И.: Место преступления Нью-Йорк» (*C.S.I.: New York*), над каждым эпизодом работает от пяти до десяти сценаристов. Сценарист комедий должен постоянно писать остроты, а зрители – над ними смеяться. Только некоторые особо талантливые люди вроде Вуди Аллена или Нила Саймона могут, сидя в одиночестве в комнате, определить, что будет смешно, а что – нет.

Решая, с кем-то сотрудничать в работе над сценарием важно выделить три стадии процесса сотрудничества: 1) установление

основных правил сотрудничества; 2) подготовка к написанию материала и 3) само написание. Все три стадии важны. Если вы решили сотрудничать, то лучше идти на это дело с открытыми глазами. Задайте себе вопрос: нравится ли мне мой потенциальный соавтор? Вам ведь предстоит работать с этим человеком по несколько часов в день в течение нескольких месяцев, так что будет лучше, если вам приятно быть с ним рядом. В противном случае вы сразу столкнетесь с проблемами.

Сотрудничество предполагает отношения – обычно в пропорции пятьдесят на пятьдесят. Два человека (или больше) объединяются для того, чтобы создать некий конечный продукт: сценарий, телешоу и т. п. Это цель вашего сотрудничества, на достижение которой должна быть направлена вся ваша энергия. После начала совместной работы сотрудники, как правило, очень быстро упускают эту цель из виду...

В процессе сотрудничества можно увязнуть в доказательствах своей правоты, в борьбе с эго соавтора и т. п. Поэтому, прежде чем решаться на сотрудничество, вы должны задать себе несколько вопросов, например: почему я решил сотрудничать? Почему мой партнер решил со мной сотрудничать? В чем причина того, что я решил поработать с ним? Потому что это проще? Безопаснее? Я не чувствую себя так одиноко? Из-за неуверенности в себе?

Как, по вашему мнению, будет выглядеть ваше сотрудничество, как вы его себе представляете? Большинство людей представляет себе такую картину: один человек сидит за столом и, как безумный, колотит по клавиатуре компьютера или пишущей машинки, в то время как его партнер бегает по комнате, выдавая обрывки слов и фраз. И это называется «команда сценаристов» (правильнее будет – «болтун и машинистка»).

Вы так видите сотрудничество? Возможно, оно было таким в 1920-е или 1930-е годы, когда над пьесами и фильмами работали в команде знаменитые Мосс Харт и Джордж Кауфман. Но сегодня все изменилось. Сегодня сотрудничество больше напоминает вариации на тему о том, как Питер Джексон, Фрэн Уолш и Филиппа Бойенс писали вместе сценарий «Властелина колец».

Каждый работает по-своему. У каждого из нас свой стиль, свой темп работы, свои симпатии и антипатии. Как мне кажется, один из лучших примеров идеального дуэта – сотрудничество Элтона Джона и Берни Топина в 1970-х годы. Тогда, на пике своей славы песенника, Берни Топин, написав несколько стихотворений, посылал их по факсу Элтону Джону, который колесил по всему миру. Тот перекладывал стихи на музыку, аранжировал и записывал песни.

Но это скорее исключение, чем правило.

Если вы хотите сотрудничать, будьте готовы к поиску подходящего способа работы, подходящего стиля, подходящих методов, подходящего распорядка работы. Я бы предложил вам попробовать разные варианты, сделать все ошибки, которые вы должны сделать. Словом, я предлагаю просто пройти вместе весь процесс и методом проб и ошибок найти лучший и самый простой способ совместной работы, который устроит и вас, и вашего партнера. В конце концов, как сказал один мой друг, «то из сделанного вами, что не работает, подскажет вам, что будет работать».

Правила сотрудничества можно разрабатывать самыми разными способами. На этот счет нет никаких шаблонов, главное – создать правила и договориться по ним работать. Это напоминает брак: вы должны не только заключить его, но и поддерживать, сохранять. Здесь вы тоже все время находитесь в контакте с другим человеком, сотрудничаете с ним, деля вашу работу поровну, пятьдесят на пятьдесят.

В сотрудничестве существуют четыре основные и равные по значимости роли; это, условно говоря, писатель, исследователь, машинистка и редактор. При этом ни одна из этих позиций не является более важной, чем другие.

Как выглядит ваше сотрудничество в ваших глазах и в глазах вашего партнера? Каковы ваши цели? Ваши ожидания? Что, по вашему мнению, вы будете делать в рамках этого сотрудничества? Что будет делать ваш партнер? При необходимости вы можете сесть с предполагаемым партнером за стол и написать в свободной форме эссе о том, каким вы видите ваше сотрудничество. После этого обменяйтесь листочками; вы

прочитаете его заметки, он – ваши, и вы оба увидите, что получилось.

Начните диалог с партнером. Кто будет сидеть за компьютером? Где вы собираетесь работать? Когда? Кто что будет делать? В какое время дня вам лучше работать? Собираетесь ли вы работать поодиночке, а затем редактировать страницы, присланные друг другу по электронной почте? Или вы намерены пересекаться где-то для работы?

Обсудите эти вопросы.

Распишите основные правила, которые представляются важными вам обоим. В чем будет состоять разделение труда? Можно перечислить то, что надо сделать: два-три раза съездить в библиотеку, взять три интервью и т. п. Важно сформулировать и разделить задачи, например: «Мне нравится делать это, поэтому я буду делать это, а вы делаете то...» Делайте то, что вам по нраву. Если вы любите работать в библиотеке, поработайте, если вашему партнеру нравится брать интервью, дайте ему возможность это сделать или делайте это вместе с вашим партнером в роли лидера. Все это является частью процесса написания сценария; так вы используете ваши ресурсы.

Как будет выглядеть график вашей работы? Вы оба заняты полный рабочий день? Тогда когда вы будете встречаться? Где? Убедитесь, что это удобно для вас обоих. Если у вас есть работа, семья или вы находитесь в серьезных отношениях с кем-то, то иногда в связи с этим могут возникать трудности. С ними придется примириться.

Вы «жаворонок», «сова» или «голубь» (активны после обеда)? То есть когда вам лучше всего работается – утром, вечером или днем? Если вы до сих пор этого не знаете, попробуйте один из вариантов и посмотрите, что будет. Если он вас устроит, оставайтесь на этом расписании, если нет – попробуйте другой вариант. Посмотрите, как будет лучше для вас обоих. Поддерживайте друг друга, ведь вы делаете общее дело – пишете сценарий.

За пару недель вы должны будете изучить свои особенности и особенности партнера и организовать график работы так, чтобы он устраивал вас обоих. Это время может оказаться также

благоприятным для встреч, во время которых вы намечаете сюжетную линию.

Не бойтесь попробовать, пусть что-то не сработает. Делайте свое дело. Делайте ошибки. К сотрудничеству приходят методом проб и ошибок. И, главное, не планируйте какие-либо серьезные действия, пока не установлены основные правила.

Последнее, что вы должны делать, – это начать писать.

Прежде чем начать писать, подготовьте материал.

Какого рода историю вы будете развивать? Сюжет будет современный или на историческую тему? Он будет относиться к определенному историческому периоду? Если да, то к какому именно? Что вы должны сделать, чтобы исследовать его? Просидеть пару дней или несколько недель в библиотеке? Поприсутствовать на судебном разбирательстве? Свою часть исследования вы можете сделать самостоятельно, а затем занести его в компьютер и отправить вашему партнеру по электронной почте. Напомним, что сотрудничество предполагает разделение труда в пропорции пятьдесят на пятьдесят. При этом при разработке сюжета лучше работать над ним вместе. Озвучьте его в нескольких предложениях. Создайте тему сценария, наметьте линию действия и персонажей. Определитесь с жанром. Это будет фильм в жанре экшн с приключениями? Триллер? Любовная история? Драма? Романтическая комедия? Первое, что вы должны для себя прояснить: какого рода историю вы собираетесь писать. Где начинается эта история и где она заканчивается? Какова линия действия? Кто главный герой? О чем эта история? Может быть, это рассказ об археологе, который нашел древние артефакты при строительстве нового шоссе? Каково драматургическое предназначение вашего персонажа?

Какие конфликты вы собираетесь создавать: внутренние (страхи, эмоции, потеря контроля над собой) или внешние (физическая травма, нападение, война, удары стихии, борьба за выживание)? Если вы пишете детективный роман, то должны знать, кто совершил преступление и почему. Это первое, что вы должны понять, и лишь потом можно начинать строить сюжет.

Знаете ли вы концовку, развязку вашей истории? Знаете ли ее начало? Каковы будут сюжетные повороты, первый и второй? Если даже вы этого не знаете, то кто это должен знать? Вы, оба соавтора, должны хорошо представлять себе, к чему вы собираетесь прийти, и только тогда вы сможете определить наилучший путь...

О ком ваш рассказ? Напишите биографии персонажей. Обсудите каждого персонажа с вашим соавтором, а затем пусть он напишет свой вариант биографии героя, а вы – свой. Или можно сделать так: вы пишете все биографии, а ваш соавтор редактирует их. В общем, узнайте своих персонажей. Поговорите о них, о том, кто они и откуда появились. Как говорится, наполните горшок: ведь чем больше вы туда положите, тем больше из него потом можно будет взять.

После создания персонажей начинайте строить на карточках сюжетную линию.

Теперь, когда вы знаете концовку и начало, а также первый и второй сюжетные повороты, вы готовы к тому, чтобы развернуть сюжет путем введения в него отдельных сцен с использованием каталожных карточек. Обсудите эти сцены, поговорите о них, поспорьте. Убедитесь в том, что знаете свою историю. Возможно, у вас с соавтором будут разные подходы к некоторым частям сюжета: вы захотите пойти одним путем, а он – другим. Если вы не сможете договориться, напишите оба варианта и посмотрите, какой из них работает лучше. В общем, вся ваша деятельность должна быть направлена на получение из имеющегося материала качественного конечного продукта – сценария.

Когда вы будете готовы к написанию сценария, начнут происходить удивительные вещи. Будьте к этому готовы. Каким образом вы будете выкладывать слова на бумагу? Какова будет механика этого процесса, кто в нем будет участвовать? Кто что говорит и почему это конкретное слово лучше, чем другое? Кто так говорит? У каждой медали – две стороны. Одна точка зрения – «я прав, а он ошибается», а другая – «я ошибаюсь, а он прав».

В ходе моей карьеры сценариста мне несколько раз доводилось работать с соавторами, и всякий раз дело оборачивалось не так, как мне хотелось. Теперь, участвуя с кем-

то в одном проекте, я предлагаю ему составить программное заявление. Чего мы хотим достичь нашим сценарием, что получить в результате? Так, при написании последнего по времени сценария – эпической научно-фантастической приключенческой саги – мы с соавтором договорились создать «захватывающее произведение, читатель которого будет проглатывать страницу за страницей, ерзая на месте от нетерпения». Затем мы заключили соглашение о необходимости «служить материалу».

После этого мы встретились и разложили карточки с последовательностями сцен. Мы определили, где у нас конец, где начало, а где сюжетные повороты. Мы встречались два, а иногда три раза в неделю в течение нескольких недель, и за это время набросали заметки, кусочки диалогов, идеи для описания некоторых моментов и последовательностей, а также наметили различные способы их структурирования. Прodelав эту часть работы, мы перебрали получившуюся колоду карточек и начали записывать идеи сцен и эпизодов: просто заносили их на карточки, не беспокоясь о том, где и как они лягут в структуру сюжетной линии.

Не менее шести недель мы потратили на подготовку материала: проводили различные изыскания, «освежали» персонажей, строили сюжетную линию, а также разрабатывали механизм нашего дальнейшего сотрудничества. Это очень интересный жизненный опыт, потому что вы создаете другой вид отношений – иногда чудесно простых, а порой – адски сложных.

И вот, после того как мы завершили большую часть предварительной работы над персонажами и сюжетной линией, мой партнер Джим, признанный мастер спецэффектов, вдруг получил предложение поработать, от которого он не мог отказаться. Это были съемки одного из самых грандиозных голливудских фильмов со спецэффектами «Человек-паук 2», и мы оба понимали, что он будет работать по десять-двенадцать часов в день. Это было здорово для него, но не очень хорошо для нашего сотрудничества; мы поняли, что для написания нашего сценария у нас остается очень мало времени. В результате нам пришлось чрезвычайно напряженно поработать

над организацией и построением сюжетной линии и структурированием повествования: нам нужно было пройти эти стадии до того, как Джим начнет свою новую работу.

После того как он обустроился на новой работе и почувствовал себя достаточно уверенно с точки зрения сроков и процедур нового проекта, мы стали созваниваться по крайней мере один раз в неделю. Я начал готовить некоторые материалы и писать отдельные последовательности сцен на основе исследований, которые мы проделали, и пересылать ему по электронной почте. Каждые выходные он просматривал материалы, которые я ему высылал, вносил в них отдельные изменения, поправки и возвращал материалы мне. Оставшееся время он проводил с семьей...

Через несколько месяцев мы наконец начали встречаться по выходным и просматривать материал, прикидывая вид первого акта. К тому времени я уже написал начальную последовательность и провоцирующее событие. Он хотел написать первый акт и сделал это, после чего прислал его мне по электронной почте. Я отредактировал текст и вернул ему, а он внес в него все те изменения, которые хотел сделать. Таким образом, мы мало-помалу продвигались с нашим проектом вперед. Это заняло у нас намного больше времени, чем планировалось, потому что он продолжал работать на съемках «Человека-паука 2». Но мы сохранили сюжетную линию, так что, когда почти шесть месяцев спустя его работа была закончена, нам потребовалось всего около трех недель, чтобы закончить первый черновик сценария.

С этого момента мы начали перебрасывать страницы туда-сюда по электронной почте, пересматривали текст, добавляли сцены, обсуждали предложения и т. д. – и так до тех пор, пока не завершили работу над первым черновиком. В целом на это нам потребовалось больше года. Еще три или четыре месяца мы его переписывали и правили.

Вот так протекало наше сотрудничество. В общем-то, оно шло гладко, потому что мы с самого начала составили рабочий график и определили, как будем действовать. При этом мы никогда не упускали из виду нашу договоренность о служении

материалу, не позволяли нашим эго возвыситься над линией повествования или отдельными сценами.

Это и есть ключевой принцип сотрудничества – служить материалу.

Помните, что «сотрудничать» значит «со-труд-ничать», работать вместе.

Ключ к сотрудничеству (да и к любым отношениям подобного рода) – общение. Необходимо разговаривать друг с другом. Без общения нет сотрудничества, есть только недоразумения, гнев и разногласия, а это – путь в никуда. При совместном написании сценария может наступить момент, когда вам захочется все бросить. Вы можете решить, что овчинка выделки не стоит. Что ж, возможно, вы и правы. Но обычно такое состояние свидетельствует о том, что это всплывает ваш психологический «мусор», наследие прошлого, с которым приходится бороться изо дня в день: страх, неуверенность, чувство вины, заниженная самооценка и т. п. Примите это как должное! Вы убедитесь в том, что написание сценария – это процесс, в ходе которого вы узнаете больше о себе. Будьте готовы делать ошибки и учиться друг у друга определять, что работает, а что – нет.

Опыт показывает, что работа идет легче, если разбить ее на блоки действия по 30 страниц в каждом. Скажем, вы пишете первый акт, а ваш соавтор его редактирует; потом он пишет первую половину второго акта, а вы его редактируете и т. д. Таким образом, попеременно играя роль автора и редактора, вы будете видеть, как работает ваш партнер, а он поймет, как работаете вы.

Иногда вам придется критиковать работу вашего соавтора. Как вы скажете ему, что написанное им не работает, что было бы лучше начать все сначала и переосмыслить материал? Подумайте о том, *что* вы собираетесь сказать. Учтите, что вам придется иметь дело с реакцией партнера на *ваши суждения*. «Не судите, да не судимы будете». Вы должны уважать другого человека и помогать ему, даже критикуя его работу. Здесь нет ничего личного, просто работа сделана не так хорошо, как ее можно было бы сделать. Так как же поступить? Сначала определите, *что* вы хотите сказать, а затем решите, *как* лучше

это сделать. Если вы хотите что-то сказать, сначала скажите это себе. Как бы вы себя почувствовали, если бы ваш соавтор сказал вам то, что вы собираетесь сказать ему?

В сотрудничестве, как и в браке, нужно взять за правило обсуждать и уметь уступать – тем более что все обсуждения дают нам бесценный жизненный опыт.

Иногда, перед тем как перейти ко второму акту, нам приходится делать изменения в первом. Процесс здесь должен идти точно так же, как и в предыдущих случаях; чтобы написать, надо писать. Доводите материал до стадии полуфабриката, а потом двигайтесь дальше. При необходимости вы всегда сможете «отшлифовать» текст, так что не волнуйтесь, если написанные вами страницы пока далеки от идеала. Иными словами, поскольку вы, скорее всего, будете их изменять, не волнуйтесь о том, хорошо ли они по первому разу написаны. Может быть, они не очень хороши. Ну и что? Вы всегда сможете потом поработать над ними и сделать их лучше.

Когда первый акт будет закончен, то есть станет представлять собой довольно плотный и ясный набор слов, найдите время прочитать и отредактировать его. Как работает этот эпизод? Не написать ли нам тут еще одну сцену? Нельзя ли эту сцену сократить? Может быть, сделать этот диалог более ясным? Расширить его? Заострить? Достаточно ли отчетливо виден драматургический замысел в тексте и образах? Правильно ли мы написали завязку? На этой стадии работы вы можете добавить несколько строк в одном месте, изменить несколько слов или сцен в другом, уточнить какие-то визуальные аспекты ит. д.

После того как вы поработаете так с первым черновиком, положите его в ящик примерно на неделю, а затем достаньте и перечитайте. Посмотрите, что у вас получилось. Вы должны постараться увидеть написанное в целом, выработать какую-то более общую точку зрения на материал. Возможно, на этой стадии вам потребуется добавить несколько новых сцен, создать нового персонажа, объединить две сцены в одну. Делайте все, что найдете нужным!

Это все составляющие процесса написания сценария.

Если сценарист – человек семейный и собирается сотрудничать со своим супругом, то в дело вступают дополнительные факторы. В частности, когда ситуация со сценарием становится напряженной, вы не можете просто встать и уйти. В определенном смысле совместная работа становится частью вашего брака. И если в ваших отношениях что-то не так, то попытка творческого сотрудничества только высветит все слабые места вашего брака. Не стоит играть в страуса и делать вид, что проблем не существует. Просто примите их как данность.

Приведу пример. Мои друзья, муж и жена, оба профессиональные журналисты, решили вместе написать сценарий. У нее образовался перерыв между проектами, которые она делала для крупного журнала, а он как раз был занят проектом. Таким образом, у нее было больше свободного времени, поэтому она раньше начала исследовательскую работу. Она ходила в библиотеку, читала книги, брала интервью – в общем, погружалась в материал. Загруженность подобной работой не особо ее волновала: «Ведь *кто-то* же должен это сделать!»

В общем, к тому времени, как муж завершил свою работу, исследование уже было сделано. Они взяли несколько отгулов и приступили к работе. Первое, что он сказал: «Ну-ка, посмотрим, что у тебя есть...» После этого он начал оценивать материал так, как если бы это был его проект, а работу выполнил какой-то неизвестный исследователь, а вовсе не его соавтор и его жена! Она рассердилась, но ничего не сказала. Надо же, она сделала *всю* работу, а теперь он *забирает* проект!

Вот тут-то все и началось, и шло все хуже и хуже... А дело было в том, что они решили работать вместе, но не обсудили, /са/сони это будут делать. Они не установили основные правила, не определили, кто, что и когда будет делать, не разработали график работы.

Ей лучше работается утром, она пишет очень быстро, набрасывая слова на бумагу с большими промежутками между ними, а затем возвращается к материалу и переписывает его три или четыре раза – до тех пор, пока он не начинает ее устраивать. А он лучше работает ночью, пишет медленно, доводя каждое

слово и каждую фразу до совершенства, так что даже первый его черновик почти не отличается от окончательной версии текста.

Оба пишут профессионально, но, когда они приняли решение сотрудничать и реально начали работать вместе, они понятия не имели о том, чего можно ожидать от такого сотрудничества. Она работала с соавтором только один раз, а он вообще не имел подобного опыта. Каждый по-своему представлял, что должен делать партнер, но они не обсуждали это друг с другом. А ведь такое случается и в браке, и цена, которую приходится платить за это, конечно, оказывается очень высокой...

В нашем случае супруги скорректировали свои действия; после того как они наметили сюжет, было решено создать график работы. Итак, она будет писать первый акт по материалам, которые собрала, он – второй акт.

Наконец, она приступила к работе. Судя по ее рассказу, она чувствовала себя немного неуверенно (в конце концов, это был ее первый сценарий), но упорно трудилась, преодолевая сопротивление формы, с которым столкнулась вскоре после начала работы. Написав первые десять страниц, она попросила мужа прочитать их, чтобы получить хоть какой-то отклик на написанное. Ей было непонятно, на правильном она пути или нет. Правильно ли построена завязка истории? Тот ли это подход, о котором они говорили? Похожи ли герои на реальных людей в реальных ситуациях?.. В общем, ее озабоченность была совершенно естественной.

Когда она принесла ему свои первые десять страниц, он работал над второй сценой второго акта. Он не хотел читать написанное женой, потому что у него были свои проблемы: он только начинал нащупывать собственный стиль. Сцена была трудной, и он работал над ней уже несколько дней...

Он взял ее листочки, но затем отложил их в сторону и вернулся к работе, ничего не говоря жене. Несколько дней она ждала, когда он прочтает материал. Он так и не сделал этого, она рассердилась, и муж пообещал прочитать его в ту же ночь. Такой ответ ее удовлетворил – по крайней мере, на тот момент.

Утром следующего дня она встала очень рано. Муж еще спал – он вчера допоздна работал. Она сделала себе кофе и некоторое время пыталась работать, но дело не шло. Она хотела знать, что ее муж, ее соавтор, думает о написанных ею страницах. И что там можно столько времени читать?

Чем больше она об этом думала, тем сильнее ее охватывало нетерпение. Она должна это знать! Наконец она приняла решение. Он об этом не узнает, так что она не причинит ему боль. Она тихо прокралась в кабинет мужа и осторожно закрыла за собою дверь.

Она подошла к столу и начала рыться в его бумагах, чтобы найти комментарии, которые он должен был оставить на первых ее десяти страницах. Наконец она нашла свои листочки, но на них ничего не было: ни пометок, ни комментариев – ничего. Он даже не читал их! Обозлившись, она стала читать его записи, чтобы понять, чем это он был так занят.

На лестнице послышался шум. Она повернулась, чтобы уйти, но тут дверь вдруг открылась, и в ее проеме появился муж. «Прочь от моего стола!» – закричал он. Она попыталась объяснить, что произошло, но он ее не слушал. Он обвинил ее в слежке, во вмешательстве, во вторжении в его личную жизнь. Она вспыхнула, и весь гнев и напряжение, которые она старалась сдержать, выплеснулись на мужа.

Разразился грандиозный скандал – они сошлись в схватке, требующей всех сил, в бою без всяких правил. На поверхность выплеснулось все: обиды, разочарования, страхи, тревоги, неуверенность... Они кричали друг на друга так, что даже собака начала лаять. На пике «сотрудничества» он схватил ее за руку, протащил по полу и буквально выбросил из кабинета, после чего прямо перед лицом захлопнул дверь. Она сдернула с себя туфлю и стала стучать ею в дверь... Там и по сей день видны следы от ее каблука...

Теперь они могут посмеяться над этим происшествием.

Но тогда им было не до смеха. Они не разговаривали несколько дней.

Они многое извлекли из этого случая. Они узнали, что бой – это не сотрудничество. Они научились работать вместе и

общаться на более высоком личном и профессиональном уровне. Они научились критиковать друг друга в позитивном и дружеском ключе, без гнева, но и без стеснения. Они научились уважать друг друга. Они научились служить материалу. Они узнали, что каждый человек имеет право на собственный стиль письма и что его нельзя изменить, а можно только поддержать. Она научилась уважать его умение стилистически точно составлять из слов складные предложения. Он научился уважать ее умение работать быстро, аккуратно и всегда доводить работу до конца. Они поняли, что могут обратиться за помощью друг к другу – раньше это было трудно сделать и ему, и ей. Другими словами, они лучше узнали друг друга, и теперь взаимная поддержка стала стилем их жизни.

Закончив сценарий, они испытывали чувство удовлетворения и радости от достижения поставленной цели. Они научились работать вместе не только на физическом, но и на эмоциональном и духовном уровнях.

«Сотрудничать» означает «работать вместе».

* * *

Итак, если вы решили работать в соавторстве, разбейте написание сценария на три этапа: выработка основных правил, подготовка и собственно написание материала.

17. После того, как все написано

Голливуд – это единственное место в мире, где вы можете умереть от похвал.

Дороти Паркер



Что делать со сценарием после того, как вы его завершили?

Во-первых, выяснить, работает он или нет; высекать ли его в граните или оклеивать им стены. Чтобы понять это и вообще, получилось ли у вас то, что вы хотели написать, вам нужно наладить своего рода обратную связь.

В данный момент вы на самом деле можете не понимать, работает сценарий или нет. Причина в том, что вы не можете его видеть, поскольку слишком близко подошли к нему и потерялись в лабиринте субъективности.

Конечно, первое, что вы должны сделать еще до того, как дадите почитать сценарий близким друзьям, – сохранить его копии как на жестком диске, так и в печатном виде. Это может показаться очевидным, но иногда стоит напомнить и об очевидном. Сохраните резервную копию в каком-нибудь безопасном месте. Если у вас есть только печатный оригинал, а компьютерных копий нет, то никогда и никому не давайте этот

оригинал. При первой возможности нужно сделать копии сценария, чтобы всегда иметь их под рукой.

Недавно я был привлечен в качестве эксперта к судебному процессу с участием сценариста, который хранил свою работу только на жестком диске и думал, что это безопасно. Однажды он начал переговоры с немецкой продюсерской компанией для заключения сделки о совместном производстве; в ходе переговоров он распечатал копию сценария и отправил его в Германию. Вскоре после этого он захотел установить у себя выделенную линию, чтобы быстрее и эффективнее рассылать свои сценарии по электронной почте. Местная телефонная компания прислала специалиста, чтобы установить эту линию. Айтишник сказал ему, что не может поставить софт, потому что жесткий диск переполнен, так что надо его сначала почистить. Ну, вы, конечно, догадались, что произошло дальше. Во время установки айтишник снес весь жесткий диск, так что у сценариста не осталось ни одной копии материала. Поэтому, когда немецкая компания утвердила проект, у него не оказалось компьютерного варианта, то есть на самом деле вообще никакого варианта не оказалось, и он был вынужден воссоздавать сценарий буквально с нуля – с первой страницы, с первого слова.

Эта история выглядит надуманной? Конечно, она такой кажется! Но она произошла в действительности. Так что мораль: всегда делайте резервную копию материала!

Теперь вы готовы к тому, чтобы выдать по копии сценария двум своим близким друзьям, которым вы можете доверять. Другим, которые скажут вам правду, которые не побоятся заявить вам: «Ужас! Написано слабо, на правду не похоже, герои плоские и одномерные, история надуманная и предсказуемая». Да, настоящие друзья не побоятся оскорбить вас в лучших чувствах...

Проблема только в том, что большинство людей не скажет вам правду о сценарии. Они скажут то, что вы хотите услышать: «Здорово! Мне понравилось! Нет, правда! Отлично получилось! Есть места – супер!» Или: «Я думаю, что эта вещь будет иметь коммерческий успех» (на самом деле это может значить что угодно). Конечно, эти люди говорят так с самыми добрыми

намерениями. Но они не понимают, что наносят вам гораздо больший вред тем, что не говорят правду, скрывают то, что они действительно думают о вашем произведении.

Ваше имя будет стоять на титульном листе, поэтому вы, естественно, хотите написать лучший сценарий из всех возможных. Если вы чувствуете, что чье-то предложение может улучшить ваш сценарий, используйте его. Любые изменения, которые вы вносите при переписывании, – это ваш осознанный выбор: вам должны нравиться эти изменения. В конце концов, это ваша история, и вам легче предвидеть, сработают внесенные поправки или нет.

Эти размышления приводят нас к вопросу о переписывании. Знаете поговорку: «Писать – значит переписывать»? Так вот: это правда. Черновик, с которым вы выходите на рынок, в действительности представляет собой три разные рукописи: первый вариант можно назвать «Слова на бумаге», второй я называю «механическим сценарием» и третий – «приглаженным». Это черновик, который содержит в себе большую часть сценария.

После того как вы закончите первый черновик («Слова на бумаге»), отложите его в сторону на неделю. Затем вернитесь к материалу и перечитайте его от начала до конца в один присест. Предварительно убедитесь, что все ручки, карандаши и бумага заперты в ящиках, а компьютер выключен. Вы не должны делать при чтении какие-либо заметок, вы должны просто читать. При чтении этого черновика вы окажетесь на американских горках эмоций. Некоторые части покажутся вам ужасными: язык беден, вся история рассказывается в диалогах, описания слишком длинные, слишком рыхлые, слишком рваные, прочитанный материал слабый, корявый, слишком прямолинейный – в общем, он точно не будет работать.

Впрочем, при чтении других страниц вам будет казаться, что все о'кей. Диалоги хороши, действие плотное... Кажется, что материал будет работать очень хорошо. Правда, после этого участка вы снова выедете на американские горки: чередование восторга и депрессии...

И это хорошо.

После того как вы закончите читать сценарий, снова уберите его в ящик. Теперь ваша задача – написать три эссе. Первый очерк, в свободной форме, вы должны написать о том, что когда-то привлекло вас к этому материалу. Напишите две-три страницы или больше – по вашему выбору. Что изначально привлекло вас к материалу: персонаж, ситуация, идея или линия действия? Просто ответьте на вопрос: «Что на самом деле привлекло меня к материалу?» Набрасывайте свои мысли, слова и идеи в свободной форме, не беспокойтесь о грамматике и пунктуации. Если хотите, пишите фрагментарно. Завершив это первое упражнение, переходите к следующему.

Второй очерк, также написанный в свободной форме, должен дать ответ на вопрос, какой сценарий вы *на самом деле* закончили писать? Может быть, вы начинали писать мистический триллер с сильной любовной компонентой, а закончили любовной историей с сильным привкусом мистического триллера? Часто мы действительно начинаем писать одну историю, а заканчиваем – другую. Так, одна из моих студенток начала писать об отношениях между поденным рабочим и женщиной из высшего общества, а в итоге написала об отношениях между тем же рабочим и его братом, когда в них вклинивается женщина. Все мы хотим создать сценарий, изложенный четко и последовательно. А что получилось? Это эссе также должно быть на две-три страницы.

В третьем эссе напишите о том, какой сценарий вы хотели написать и от чего вы, возможно, немного отвели взгляд в ходе написания первого черновика, который я называю «Слова на бумаге». Дело в том, что проект, который вы начинали, может немного отличаться от того, который в итоге сделали. В этом третьем эссе вы должны ответить на такой вопрос: «Что я должен сделать, чтобы превратить написанный материал в сценарий, который я хотел написать?» Другими словами, как добиться того, чтобы намеченное равнялось полученному? В случае с моей студенткой она должна была вернуться к началу сценария и как-то укрепить отношения между братьями. Может случиться так, что вы будете довольны полученным результатом.

Что ж, прекрасно! Но в других случаях вам придется вносить в сценарий изменения.

Когда вы закончите эти три эссе, подумайте о том, что надо сделать для того, чтобы укрепить, сделать более жесткой сюжетную линию и чтобы ваше намерение совпадало с результатом.

Теперь прочитайте первые «слова на бумаге» как единицы драматургического действия. Перечитайте первый акт, делая заметки на полях. Допустим, вы решите, что в десяти из ваших двадцати сцен ничего менять не нужно, а из оставшихся десяти в пяти или шести придется чуть сместить фокус, переписав диалоги и, возможно, добавив некоторые действия. Ну а остальные пять сцен, как вам показалось, не работают вообще. Значит, вам придется написать пять новых сцен. В общем, может оказаться так, что придется изменить от 65 до 80 % первого акта...

Так сделайте это! Вы потратили на работу над этим сценарием несколько месяцев и, естественно, хотите, чтобы он был безупречным. К тому же если вам удастся продать ваш труд, то вносить изменения придется в любом случае – по требованию продюсера, режиссера или актеров. Изменения есть изменения: их никто не любит, но все мы их делаем.

В Голливуде никто не скажет вам правду, никто не скажет, что он на самом деле думает. Вам могут сказать, что сценарий нравится, но тут же добавить: «Но это не то, над чем мы хотим работать сейчас», или «Мы уже работаем над похожим материалом», или «Мы уже делали такой фильм...»

Так что с этой стороны помощи ждать не стоит. В то же время вам нужна некая обратная связь; кто-то должен сказать вам, что он на самом деле думает о вашем сценарии. Мой совет: тщательно выбирайте людей, которым вы доверите свой первый черновик.

После того как эти люди прочитают сценарий, послушайте, что они скажут. Не защищайте то, что вы написали, постарайтесь выслушать их без высокомерия, возмущения и обиды.

Оцените, удалось ли им «ухватить» ваши намерения, понять, о чем вы хотели написать. Прислушайтесь к их наблюдениям.

Учитывайте, что они не *непременно* правы, а *могут быть* правы. Да, у них есть определенные сомнения, критические замечания, предложения, мнения и суждения. Правы ли они? Расспросите их, «поднажмите» на них. Есть ли смысл в их предложениях или идеях? Что они добавят вашему сценарию? Улучшат ли они его? Пройдитесь с ними по тексту. Выясните, что в нем им нравится и что не нравится, что, с их точки зрения, работает, а что – нет. В данный момент вы все равно не можете взглянуть на ваш сценарий объективно. Если вы на всякий случай хотите получить также другое мнение о своей работе, то будьте готовы к неразберихе. Если, к примеру, вы дали сценарий четырем людям, то получите четыре разных мнения. Один скажет, что ему понравилась история о краже лунных камней, другой – что ему не понравилась эта история, третий – что ему понравилась сцена кражи, но он не понял, сбежали они или нет, а четвертый спросит, почему вы не ввели туда любовную историю...

Таким образом, массовость в этом деле не помогает. Лучше используйте отзывы двух человек, мнение которых вы уважаете. После учета их предложений можно предлагать сценарий на рынке.

Ваш сценарий должен быть аккуратно оформлен и иметь профессиональный вид. Это означает, что он должен быть отпечатан в формате, принятом в киноиндустрии, шрифтом *Courier* размером 10 или 12 пунктов. И, конечно, сценарий должен быть правильно отформатирован. В этом деле могут принести большую пользу специальные компьютерные программы, например *Final Draft*.

Многие начинающие сценаристы спрашивают, нужно ли нумеровать сцены. Я лично выступаю против нумерации, но это только мои личные предпочтения. Некоторые это делают, другие – нет. Иногда сценаристы зацикливаются на нумерации, и это уж точно не то, что нам нужно. В общем, это вопрос выбора, но я считаю, что проставлять номера сцен – не дело сценариста. Да, в съемочном сценарии по левому краю проставляются номера сцен. Но они указывают на порядок, который устанавливает директор картины, а не сценарист. Когда сценарий куплен и

определены режиссер и съемочная группа, то компания нанимает директора картины, продакшн-менеджера. Вместе с режиссером тот проходит по сценарию сцена за сценой, кадр за кадром. После того как определены места съемки, директор картины и его помощник разрабатывают план съемок, огромный раскладывающийся фолиант со всеми сценами и указаниями, вынесенными на картонные полоски. Когда план готов, а сцены размечены и утверждены режиссером, помощник директора действительно нумерует сцены и проставляет эти номера на каждой странице для удобства съемки. Обычно эти номера используются для идентификации каждого кадра, так что, после того как пленку (а это от 100 тысяч до 170 тысяч метров) проявят и занесут в каталоги, в ней легко можно будет найти любую часть фильма. Но, в общем, повторю: нумерация сцен – это не дело сценариста.

Несколько слов о титульном листе. Многие современные подающие надежды сценаристы считают, что на титульном листе должны присутствовать какие-то заявления, информация о регистрации и об авторских правах, различные цитаты, даты и т. п. Они хотят подчеркнуть, что данный материал под названием «МММММ» представляет собой оригинальный сценарий, написанный *Джоном N* для подразделения *Epic Production* кинокомпании *Major Motion Pictures* с участием звезд кино *NN, NN и NN* и что он зарегистрирован в Гильдии сценаристов США.

Не делайте этого. Титульный лист есть титульный лист. Он должен быть простым и незамысловатым: название должно стоять в середине страницы, слова «Сценарий *Джона N*» — непосредственно под ним, а ваш адрес или номер телефона – в правом нижнем углу. Кстати, когда я работал начальником отдела сценариев, мне не раз доводилось получать материалы от новых сценаристов без какой-либо информации о том, где и как их найти. Такие сценарии пару месяцев лежали у меня, а потом я выбрасывал их в корзину.

Итак, на титульном листе не нужно давать никакой информации об авторских правах и регистрации. Но эти сведения очень важны для вас, потому что защищают ваш материал.

У вас есть три легальных способа заявить о своих правах на владение вашим сценарием.

1. Сделать его объектом авторского права. Для этого нужно получить соответствующие формы из Библиотеки Конгресса США. Пишите по адресу:

*Registrar of Copyright
Library of Congress
Washington, D.C. 20540*

Вы также можете получить бланки в местных представительствах федеральных служб. Эта услуга является бесплатной.

2. Положить копию сценария в конверт и отправить его самому себе заказной бандеролью с уведомлением о вручении. Убедитесь, что почтовый штемпель хорошо пропечатался; это поможет подтвердить дату авторства и вообще будет полезно при любой правовой коллизии, которая может возникнуть. Получив конверт, сохраните его. НЕ ОТКРЫВАЙТЕ КОНВЕРТ! Он не может служить неопровержимой уликой в суде, но все-таки поможет установить по штампу, что ваш сценарий был написан вами до такой-то даты.

3. Послать сценарий в Гильдию сценаристов США (Запад или Восток) – это самый простой и эффективный способ зарегистрировать свой материал. Гильдия сценаристов предоставляет услуги по регистрации, обеспечивая «доказательство приоритетного доступа на авторство заявленного литературного материала и дату его завершения». Вы можете зарегистрироваться, отправив первый экземпляр в гильдию (Запада или Востока), или зарегистрировать материал на сайте организации онлайн. На момент написания этой книги стоимость регистрации составляла 10 долларов для членов гильдии и 20 долларов для тех, кто в нее не входит. Если вы хотите направить свой сценарий для регистрации по почте, вышлите оригинал сценария и квитанцию об оплате на соответствующую сумму в Бюро регистрации:

– для авторов, живущих к западу от реки Миссисипи:

Writers Guild of America, West:
7000 West Third Street Los Angeles,
CA 90048

Телефоны:

В Южной Калифорнии:

(323)951-4000

Вне Южной Калифорнии:

(800)548-4532

Факс: (323) 782-4800

Сайт: <http://www.wga.org>

— для авторов, проживающих к востоку от реки Миссисипи:

Writers Guild of America, East
555 West 57th Street, Suite 1230
New York, NY 10019

Тел.: (212) 767-7800

Факс: (212) 582-1909

Сайт: <http://www.wgae.org>

— для онлайн-регистрации перейдите на сайт <http://www.wga.org> и нажмите кнопку «Зарегистрировать сценарий онлайн».

При регистрации по почте гильдия после получения первого экземпляра вашего сценария делает с него микрофильм и хранит его в надежном месте в течение десяти лет, после чего при желании вы можете продлить время хранения. Доказательством того, что это действительно вы написали сценарий, является квитанция. Если кто-то допустил плагиат, используя ваш материал, а вы хотите доказать свой «приоритетный доступ», ваш адвокат должен будет пригласить в суд хранителя архива гильдии, который будет свидетельствовать в вашу пользу.

Были времена, когда автор направлял свой сценарий продюсеру или студии, те его отклоняли, но спустя некоторое время сценарист видел свою идею реализованной в фильме и

решал, что его концепцию украли. Такое иногда может быть, но чаще всего люди *думают*, что это произошло. Несколько лет назад всемирно известный журналист и юморист Арт Бухвальд в соавторстве с Аленом Бернхаймом написал для *Paramount Pictures* набросок сценария фильма под названием «Поездка в Америку». Прошли переговоры, материал приняли, авторы получили свой гонорар. В итоге студия от идеи отказалась, и Бухвальд вернулся к своим журналистским делам. Но позже студия *Paramount* выпустила фильм с Эдди Мерфи, идея которого, как показалось Бухвальду и Бернхайму, была прямо позаимствована из материала, написанного ими. Бухвальд подал в суд на *Paramount Pictures*, утверждая, что студия украла их идею и при этом им не заплатила.

Этот случай получил большую огласку, а также создал важный прецедент. Для того чтобы доказать свою правоту, Бухвальду и Бернхайму пришлось сделать достоянием публики практику бухгалтерского учета на студии – монументальная по трудности задача, если не сказать больше. Наконец после долгого судебного разбирательства суд присудил авторам около 900 тысяч долларов за нарушение их авторских прав. Они смогли доказать свой «первоочередный доступ» к материалу и то, что они передали свою идею *Paramount*.

Много раз вы будете слышать о том, что автор не посылает свой сценарий на студию или в продюсерскую компанию из опасения, что его идея будет украдена. Тут следует сказать, что по закону об авторском праве вы «можете иметь авторские права не на идею, а на *выражение* идеи». Допустим, идея состоит в том, что трое парней воруют лунный грунт с объекта НАСА в Хьюстоне, а то, *как* они это делают, *кто* эти персонажи, – это уже «выражение идеи». Вот почему, если вы написали «незатребованный» сценарий, который вам никто не заказывал, и хотите представить его в студию или в продюсерскую компанию, то вам могут предложить подписать документ с отказом от любых прав предъявлять какие-либо претензии и подавать в суд за нарушение авторских прав и сейчас, и в будущем.

Вот пример. Много лет назад моя знакомая написала сценарий для фильма о горнолыжнике, участвующем в соревнованиях в Европе. Она разослала его в несколько продюсерских компаний. Отовсюду пришли ответы формата «Спасибо, нет».

Несколько лет спустя она случайно увидела фильм о горнолыжнике, который участвует в соревнованиях в Европе. Фильм был сделан одной из тех компаний, в которые она отправляла свой сценарий. Она заметила в фильме сходство со своим сценарием и решила, что они использовали ее сюжет.

Моя знакомая обратилась в суд; состоялось разбирательство, которое в конечном счете завершилось в ее пользу, поскольку она доказала свой «приоритетный доступ» — оказалось, что она зарегистрировала свой сценарий в Гильдии сценаристов США (Запад) и имела на руках копию письма продюсерской компании с отказом.

В данной ситуации никто ничего не сделал «умышленно». Продюсерская компания по какой-то причине отказалась от ее идеи, но, когда позже начала поиски сюжета для фильма о горнолыжниках, кто-то вспомнил, что об идее подобного фильма и...

Бывали и другие случаи, когда авторы, написавшие сценарии (обычно нереализованные), выдвигали претензии о нарушении своих прав после выхода фильмов. Но это были авторы, которым компании вернули их материалы нераспечатанными, а значит, непрочитанными. Ни в одном из этих случаев авторы не смогли доказать свою правоту, свой «приоритетный доступ», потому что, вообще говоря, идеи могут быть похожими, а «выражения идей» — разными. Меня приглашали в качестве эксперта на некоторые подобные разбирательства, и ни в одном из случаев, с которыми я имел дело, претензии не были признаны юридически обоснованными.

Будьте готовы к тому, что для выхода на рынок нужно иметь примерно десять экземпляров сценария. Учтите, что большинство лиц, ответственных в компаниях за сценарии, не возвращают полученные материалы. Рассылая сценарий продюсерам или компаниям, ведите учет: что вы послали, когда и

кому. При этом, если вы посылаете рукопись в компанию, то кто-то там должен знать, что им направлен ваш сценарий – либо по электронной почте, либо в печатном виде. В противном случае ваш материал будет удален или возвращен непрочитанным, поскольку его передача не была оформлена в установленном порядке. (Конверт для ответа с марками и вашим обратным адресом, вложенный в пакет со сценарием, просто даст сигнал продюсеру, что вы сценарист-новичок. Не делайте этого! В любом случае шансы получить ответ от этого не возрастают.)

Итак, у вас есть десять копий. Одну вы зарегистрировали в гильдии – в режиме онлайн или в распечатанном виде. Остается девять. Если вам удалось нанять агента, который может представить ваш сценарий, или юриста, специализирующегося в индустрии развлечений, то он точно запросит сразу пять копий. У вас останется четыре...

Убедитесь, что ваш сценарий прошит скрепками; не посылайте разрозненные листы. При желании можно поместить материал в простую обложку, крепящуюся к его страницам. Не пользуйтесь всякими вычурными тисненными обложками из кожзаменителя. Удостоверьтесь, что ваш сценарий напечатан на бумаге размером на 8 × 11 (216 × 274 мм – это так называемый *legal size*), а не 8 × 14 дюймов.

Один сценарий – это один выстрел в цель, и его нужно тщательно подготовить. Что значит «один выстрел»? Вот пример. Когда я возглавлял сценарный отдел *Cinemobile Systems*, у нас была такая практика: каждый представленный сценарий заносился в каталог дважды – по названию и по фамилии автора. Мы прочитывали материал, оценивали его и составляли синопсис, который у нас назывался «обложка». Мы также аккуратно регистрировали комментарии ридера, и на этом работа с данным сценарием завершалась.

Представим себе, что вы послали свой сценарий на студию или в продюсерскую компанию, они его прочитали и отклонили. После этого вы переписали сценарий и повторили попытку. Так вот: ваш материал, скорее всего, не прочтут. Ридер вытащит синопсис к первому сценарию, прочтает «обложку» и перейдет к следующему материалу. Если вы сделали в сценарии изменения,

то измените также его название или используйте псевдоним. Никто не читает один и тот же материал дважды!

Не отправляйте вместе с вашим материалом синопсис сценария – он не будет прочитан. Повторяю: никто не будет читать ваш синопсис, ну разве что вы – маститый сценарист. В Канаде, Европе, Южной Америке и, наверное, в странах Дальнего Востока автор часто продает именно синопсис и получает от субсидируемой правительством киноиндустрии деньги (хотя и не очень большие), чтобы развернуть свой материал в полноценный сценарий, но такая практика существует только за рубежами США. В Голливуде, если вы отправили с вашим материалом синопсис, это сразу ставит вас в невыгодное положение – скорее всего, ваш сценарий просто выбросят. Здесь, как правило, сценарий должен пройти сквозь строй ридеров. Именно на основе их замечаний принимается решение о том, следует ли всерьез рассматривать данный конкретный сценарий или нет.

Так как же наиболее эффективно донести ваш замысел до «народа»? Учтите, что большинство людей в Голливуде не принимают «незапрошенные» материалы, то есть материалы, которые не прошли через уполномоченного литературного агента, подписавшего Соглашение между художником и менеджером, разработанное гильдией сценаристов. Естественно, возникает вопрос, нужен ли вам агент для того, чтобы продать свой сценарий, и если да, то как найти такого агента?

Мне часто задают этот вопрос. Ответ такой: если вы собираетесь продать свой сценарий за миллион баксов или даже больше, если вы хотите, чтобы в фильме играли Том Круз и Джулия Робертс, то, конечно, литературный агент вам нужен. Теперь о том, как его найти.

Во-первых, вы должны иметь готовый сценарий (наброски или синопсисы не в счет). Со сценарием в руках нужно связаться с Гильдией сценаристов США (Восток или Запад) и попросить их отправить вам по электронной почте, по обычной почте или по факсу список авторизованных агентов, подписавших Соглашение между художником и менеджером. Они вышлют вам список

агентов. Фамилии агентов, которые готовы читать «незапрошенные» материалы, полученные от сценаристов-новичков, как правило, отмечены в нем звездочкой.

Выберите из списка несколько человек, свяжитесь с ними по почте, электронной почте или по телефону и спросите, заинтересованы ли они в чтении сценария начинающего писателя. Расскажите им о себе, пришлите свое резюме – в общем, «продавайте» себя. Ведь в Голливуде каждый – продавец и покупатель.

Большинство из них скажет «Нет». Попробуйте счастья с другими. Возможно, они тоже скажут «Нет». Попробуйте еще. Голливуд – это город «Нет»; здесь легче сказать «Нет», чем «Да». Но вы только подумайте, что произойдет, если кто-то вдруг скажет вашему материалу «Да»?!

Если фильм пройдет через строй ответственных лиц и наконец-то получит «зеленый свет» для производства, если фильм хорошо снимут, если он будет успешен в прокате, то ваша мечта наконец осуществится. С другой стороны, если что-то пойдет не так, то ответственное лицо, то есть человек, который порекомендовал этот сценарий, может быть уволен. Ведь, в конечном счете, это по его решению были потрачены миллионы долларов... Нет, не случайно среднее время службы ответственных лиц в Голливуде составляет около пяти лет...

Ирония заключается в том, что при всем при том эти руководители постоянно находятся в поиске хороших материалов – они в Голливуде в дефиците. Большинство присылаемых сценариев представляет собой переложения сценариев старых фильмов и телесериалов или их ремейки либо пародии на фильмы, которые все уже видели. Так что перед новыми сценаристами, выдвигающими свежие и оригинальные идеи, открываются колоссальные возможности.

Большая часть времени, потраченного на представление сценария, уйдет у вас на разговоры с помощником или секретарем агента. Некоторые из таких людей могут прочитать ваш сценарий и рекомендовать его, если он им понравится. Не надо этому препятствовать: пусть каждый, кто хочет прочитать ваше творение, прочитает его. Хороший сценарий найдет свою

дорогу. И до тех пор, пока он юридически защищен, его распространение обычно не создает проблем.

Бывает так, что агенту нравится ваш сценарий, но он не может его продать. Но зато агент может показать его кому-то из своего окружения как образчик вашего писательского таланта. Как сказал мне когда-то один агент, нет ничего более «вкусного», чем сценарий, который «почти» продан. Иногда такая ситуация может привести к договору о переделке сценария, иногда благодаря этому появляется возможность представить другие ваши идеи или сценарии. Если продюсеру или редактору понравилась ваша работа, то вам может быть предложено заключить со студией или продюсером «контракт на разработку оригинального сценария» или превращения в сценарий одной из их книг или неких идей. Ведь все ищут авторов – независимо от того, что *они* сами на этот счет говорят.

Дайте агенту от трех до шести недель на знакомство с вашим материалом. Если за это время вы не получили от него ответа, можете ему позвонить.

Если вы представите свой сценарий в крупное, хорошо известное агентство, например в *William Morris, International Creative Management (ICM) Partners* или *Creative Artists Agency (CAA)*, то лицензированные агенты, скорее всего, его проигнорируют. Но в этих организациях существуют ридеры и агенты-стажеры, у которых есть стимулы прочитать ваш труд в надежде открыть для себя «товарный» сценарий.

В общем, если вам повезет, то вы сможете найти кого-то, кому понравится ваш сценарий и кто захочет представить его другим людям.

Какого агента можно назвать лучшим? Лучший агент – это тот, кому понравилась ваша работа и кто хочет представить ее другим.

Если вы обращались к восьми агентам, а ваш сценарий понравился одному, то считайте, что вам повезло. Заметьте, что вы можете направить свой сценарий сразу нескольким агентам – главное, чтобы они не работали в одном агентстве.

Литературный агент получает 10–15 % комиссионных за все, что он сумел продать. В Голливуде хороший материал от

читателей не уйдет – здесь могут определить потенциальную ценность материала для фильма по десяти страницам. Если ваш сценарий хорош и достоин производства, то его найдут. Как – это уже другой вопрос...

Продвижение сценария – это процесс выживания. Ваш сценарий входит в бурные воды реки Голливуд и плывет к рождению фильма, как лосось поднимается вверх по течению реки на нерест. Немногие проходят этот путь до конца...

Если найти агента «нормальным» путем у вас не получается, попробуйте еще один хороший способ заставить людей прочитать вашу работу и, возможно, «открыть» ее для широкой публики. Речь идет об участии в одном из многочисленных конкурсов сценариев, которые сейчас проходят по всему миру. Если вы упомянете в продюсерской компании, что ваш сценарий был выбран в качестве одного из финалистов или победителей на представительном конкурсе сценариев, например на *Nichols Fellowship*, *Final Draft's Big Break Contest*, *Chesterfield Competition*, *Script-Shark's Annual Screenwriting Competition*, *Diane Thomas Award* и некоторых других, то привлекательность вашей работы в мире Голливуда резко возрастет. На каждый из таких конкурсов ежегодно присылают от трех до пяти тысяч сценариев, а конкурсов в настоящее время насчитывается более тысячи. Просто наберите в поисковой системе строку «конкурсы сценариев» (*screenwriting contests*). Можете также исследовать базу данных о конкурсах и состязаниях сценариев (*Database of Screenwriting Contests and Competitions*) на <http://www.filmmakers.com/contests>, где вы найдете список конкурсов, даты их проведения, информацию о денежных премиях, сроках представления работ и т. п. Юридически законные конкурсы обещают победителям премии до 10 тысяч долларов наличными, а также встречи с ведущими агентами и руководителями киноиндустрии. Я несколько раз принимал участие в работе жюри конкурса *Final Draft* и могу сказать, что качество представляемых работ там весьма высокое. Многие из победителей конкурса впоследствии нашли агентов, и по их сценариям были сняты фильмы. Участие в конкурсах – это

серьезный шанс добиться успеха и хороший способ прорваться в кинобизнес.

Еще один способ довести свой сценарий до руководителей продюсерских компаний называется «размещение онлайн». За отдельную плату вы можете отправить свой сценарий в литературную службу, работающую онлайн, например в *ScriptShark.com*, подразделение *Baseline StudioSystems*. *ScriptShark* – это профессиональная служба по продвижению сценариев, специально ориентированная на индустрию развлечений. Работает она так: вы направляете свой сценарий в *ScriptShark*, профессиональный кино-ридер прочитывает ваш материал, оценивает его и отправляет вам свой отзыв. Если материал ридеру понравился, то он размещает краткий обзор вашей истории на веб-сайте службы. Большинство руководителей отделов разработок и творческих руководителей из основных продюсерских компаний ежедневно просматривают эти посты, потому что постоянно ищут новый материал. Таким образом, это хороший способ продвинуть ваш материал, минуя агента и адвоката. *ScriptShark* играет большую роль в профессиональной карьере сценаристов. Несколько сценаристов с его помощью продали свои сценарии или выставили их на опцион, а служба *ScriptShark* помогла авторам в организации встреч, подписании соглашений и организации презентаций.

После завершения написания сценария вы вступаете на поле битвы. В прошлом году в Гильдии сценаристов США (Запад и Восток), было зарегистрировано более 75 тысяч сценариев! А знаете ли вы, сколько фильмов выпустили голливудские студии и независимые компании в прошлом году? Не так много: от 400 до 500. Сегодня число студий растет медленно, а число людей, пишущих сценарии, – очень быстро. Одновременно с числом сценаристов растет стоимость создания фильмов: производство одной минуты «большого» голливудского фильма сегодня стоит несколько тысяч долларов. Вот почему бюджет даже среднего фильма в Голливуде составляет от 60 до 80 миллионов долларов, а стоимость изготовления копий и рекламы трудно даже представить. Для того чтобы стать прибыльным, голливудский фильм должен принести по крайней мере в два с

половиной раза больше средств, чем было на него потрачено при съемке. Так что, если производство фильма стоило 60 миллионов долларов, то только для того, чтобы «выйти в ноль», он должен принести 150 миллионов долларов. Не многие фильмы достигают таких валовых сборов. А если фильм в первый или второй уик-энды после выхода не дал хороших сумм, то через пару недель он просто исчезает с экранов – хотя, конечно, какую-то прибыль он может собрать впоследствии на вспомогательных и зарубежных рынках, рынке *DVD*, за счет мерчандайзинга продукции, продажи телевизионным эфирным и кабельным сетям и т. п.

Единственное, что не меняется в киноделе, – это роль сценария. Можно вставить в ленту самые грандиозные спецэффекты в мире, набрать самых популярных актеров на планете, но, если в фильме нет истории, которая зажигает сердца, умы и чувства аудитории, ничего не получится. История – это центр, узел, это активная сила, которая делает фильм. Хороший пример – «На обочине», адаптация романа Рекса Пикета, написанная Александром Пэйном и Джимом Тейлором; в главных ролях четыре малоизвестных актера, а фильм – исключительно качественный. Можно снять хороший фильм из хорошего или даже посредственного сценария, но нельзя сделать хороший фильм из плохого сценария. Вот почему вся ваша энергия должна быть направлена на то, чтобы написать лучший сценарий, на который вы способны.

Какие суммы вы можете получить в том случае, если кто-то захочет купить ваш сценарий? Цены бывают разные, но лучше ориентироваться на минимум, определенный Гильдией сценаристов США. Точнее говоря, этот минимум разбит на две категории. В одной из них речь идет о создании малобюджетного фильма, производство которого стоит от 1,2 до 5 миллионов долларов, в другой – о высокобюджетном фильме, который стоит более 5 миллионов долларов.

На момент написания этой книги минимум Гильдии для оригинального сценария малобюджетного фильма (в том числе наброска) составлял 48 738 долларов; для высокобюджетного фильма – 91 495 долларов. Эти суммы постоянно увеличиваются

при заключении новых базовых соглашений о минимальной оплате труда.

Большинство сценаристов не сумели продать свой первый сценарий, но есть и исключения. Одна из моих бывших студенток, обучавшаяся по программе профессионального написания сценариев в Университете Южной Калифорнии, написала набросок сценария и провела веерную рассылку своего труда. Он попал к некому помощнику агента. Помощнику агента набросок сценария понравился, и он отдал его своему боссу; тот прочитал, ему тоже понравилось, и он послал материал своему другу, руководителю продюсерской компании. Руководителю также материал понравился, он позвонил агенту, агент незамедлительно отправился к автору – моей студентке – и купил у нее рукопись за 600 тысяч долларов. Конечно моя студентка не получила все эти деньги сразу. Ей выплатили несколько тысяч долларов, когда она подписала соглашение. После подписания соглашения о производстве/дистрибуции между нею и продюсером она получит значительную часть гонорара. Кроме того, в первый день основной съемки ей причитается еще одна часть, а может быть, и «бонус за производство».

Стоимость сценария «по предъявлению» обычно составляет 5 % бюджета фильма, хотя, конечно, здесь наблюдается большой разброс. Если вы продаете сценарий, то вам, скорее всего, полагается также «процент от прибыли» – по крайней мере, на бумаге. В принципе, в любой продюсерской сети вы можете претендовать на свои 2,5–5%, но, поскольку фильмы редко приносят прибыль (если судить по бухгалтерским документам), ваши шансы получить хоть какой-то процент от нее стремятся к нулю.

Если кто-то захочет купить сценарий, то он может предложить вам опцион на период от года до секунды. Опцион – это договор (опционный контракт), дающий право, но не обязанность купить или продать эксклюзивное право заключить сделку или обеспечить финансирование на определенный период времени – обычно год или два. Цена опциона может быть какой угодно, от одного доллара до 100 тысяч долларов в год –

это уж как вы или ваш адвокат договоритесь. Для того чтобы получить полную сумму за сценарий, вам может понадобиться более года после получения опционных выплат – такова стандартная практика «пошаговых сделок». Суммы, конечно, могут меняться, но процедура обычно остается той же.

Предложения по вашему сценарию могут также поступить вашему представителю – агенту или адвокату. Адвокат получает либо почасовую оплату, либо 5 % ваших доходов от проекта.

Вы можете заключить опционный контракт на сценарий по книге. Если вы хотите адаптировать книгу или роман, то должны получить права на их экранизацию или постановку. Чтобы выяснить, как это делается, обращайтесь к издателю, который выпустил печатный вариант произведения. Запросите отдел смежных прав этой компании по почте, электронной почте или по телефону/факсу и узнайте, может ли издательство предоставить право на экранизацию или постановку книги. Если может, то вам сообщат об этом или направят вас к литературному агенту, представляющему интересы автора. Свяжитесь с агентом, и он объяснит вам, доступны или нет запрашиваемые права.

Если вы решили адаптировать материал без получения прав на экранизацию, то можете обнаружить, что впустую потратили свое время, поскольку права недоступны или ими владеет кто-то еще. Если вам удастся выяснить, кто обладает данными правами, то, возможно, этот человек или эта компания согласятся прочесть ваш сценарий. А может, и не согласятся...

С другой стороны, если вы захотите адаптировать материал просто в качестве упражнения, то сделайте это. Главное – чтобы вы понимали, что делаете, и не тратили зря свое время.

Сегодня снять фильм стоит так дорого, что каждый хочет минимизировать свои риски – вот почему деньги, которые выплачиваются сценаристу, в Голливуде называют «фронтowymi» или «рисковыми».

Никто не любит рисковать, а кинобизнес – одна из самых рискованных отраслей. Никто не знает, сможет ли данный фильм поднять планку в своем жанре на большую высоту, как удалось «Звездным войнам», «Титанику» и «Властелину колец», и люди не хотят мириться с потерей денег на гонорар сценаристу при

туманных перспективах их возврата. Вы много знаете людей, которые легко расстаются с деньгами? А вы сами? Студии, продюсерские компании и независимые продюсеры в этом смысле не являются исключением...

Деньги на опционы вынимаются из карманов продюсеров, и они, естественно, хотят минимизировать свои риски. Так что не надейтесь получить за ваш материал много и разом: никто так не работает. Впрочем, как вы знаете, из любого правила бывают исключения, но ведь это именно исключения.

Если вам действительно интересно писать сценарии, то вы будете делать это в первую очередь для себя и лишь во вторую – чтобы заработать. Только горстка известных и именитых авторов получает в Голливуде за свои сценарии огромные деньги. Гильдия сценаристов (Запад) насчитывает в своих рядах 9500 человек, и очень немногие из них являются штатными сценаристами. Буквально единицы получают в год шестизначные гонорары, и, поверьте мне, они отрабатывают каждый цент.

Не обманывайте себя нереальными ожиданиями. Просто пишите ваш сценарий и, только закончив работу, беспокоьтесь о том, сколько денег вы за него получите.

Как сказано в древнем писании «Бхагавад-Гита»: «Лишь на действие будь направлен, / от плода же его отвращайся; / пусть плоды тебя не увлекают...» (Бхагавад-Гита, глава 2, стих 47/Пер. с санскрита В. С. Семенцова. – *Прим. пер.*).

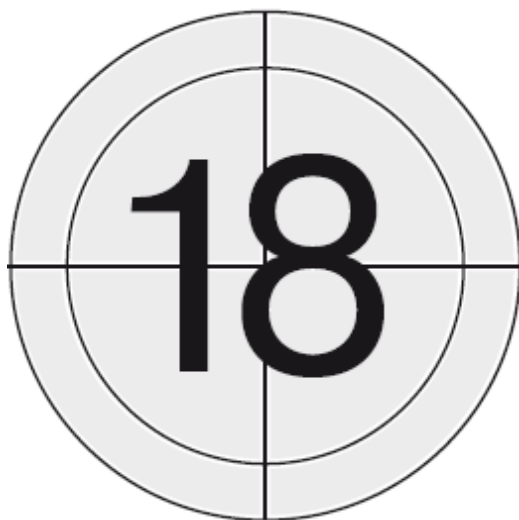
Вы пишете сценарий, потому что хотите это делать, а не потому, что хотите продать его за большие деньги. Иначе у вас просто ничего не получится.

Храните ваши мечты отдельно от реальности. Это два разных мира.

18. О личном

Надежда – это хорошая вещь, может быть, даже лучшая, а хорошие вещи не умирают.

«Побег из Шоушенка» Фрэнк Дарабонт



Когда я только начинал работать как сценарист и преподаватель, я постоянно спрашивал себя, чего хочу достичь своими книгами и преподаванием. Ответы были всегда одинаковыми: я хотел, чтобы сценаристы лучше писали сценарии фильмов, которые будут служить людям и вдохновлять зрителей по всему миру опираться на общечеловеческие ценности. Я знал, что в будущем появятся новые технологии, новые, более продвинутые способы рассказывать «истории с картинками». Но я чувствовал: если люди поймут, что делает сюжет и сценарий хорошими, то это будет иметь большое значение как для кинематографистов, так и для зрителей. Обнаружив существование парадигмы, я на самом деле не открыл ничего нового; эта концепция повествования существовала в мире со времен Аристотеля. Я просто обнаружил

то, что уже существовало, дал ему название и показал, как оно работает в современных фильмах.

В последние несколько лет в мире кино наблюдается интенсивное технологическое развитие, а осознание роли драматургической структуры в сценарии стало предметом интенсивных международных диспутов. Идут дискуссии между сторонниками традиционных и нетрадиционных методов повествования, линейных и нелинейных способов изложения. Спорят о «Китайском квартале» и «Маньчжурском кандидате», «Властелине колец» и «Превосходстве Борна», «Тельме и Луизе» и «Криминальном чтиве», «Побеге из Шоушенка» и «Часах», спорят о таких фильмах, как «И твою маму тоже» и «Беги, Лола, беги», а также многих, многих других. Конечно, каждый сценарий, каждая история – это явление уникальное и индивидуальное, но я радуюсь этим дебатам, потому что в ходе обсуждения совершаются своего рода открытия, обнаруживаются новые отправные точки в эволюции сценариев.

Суть конструкции сценария не меняется; меняется только форма, которая связывает историю воедино. И если моя книга приведет к возникновению новых способов создания «историй с картинками», то, значит, я достиг своей цели. Как говорит рассказчик в «Магнолии», «мы можем забыть о прошлом, но прошлое о нас не забудет».

Я считаю, что киноэкран – это зеркало, которое отражает наши мысли, надежды, мечты, успехи и неудачи. Написание сценария, как и поход в кино, – это путешествие длиною в жизнь. Образы, созданные в сценарии, танцы теней на большом экране просто отражают нашу жизнь, где конец может оказаться началом, а начало – концом.

Сидя в темном кинозале, я подпитываюсь надеждой и безудержным оптимизмом. Не знаю, найду ли я в происходящем на экране ответы на свои вопросы о жизни или, сидя в темноте, буду просто молча благодарить судьбу за то, что это не я там, на гигантском экране, преодолеваю проблемы и борюсь с вызовами, которые брошены герою. Но я знаю, что где-то среди этих отражений я смогу почерпнуть мудрость, найти понимание,

подпитаться надеждой, что, возможно, поможет мне понять смысл собственной жизни.

Я думаю об этом, оглядываясь на следы, оставленные мной в ходе путешествия. Я вижу, где я начал свой путь, вижу места, в которых побывал, вижу пройденные мной тропы и понимаю, что не пункт назначения, а само путешествие было и моим намерением, и моей целью – в точности как при написании сценария. Одно дело – сказать, что вы собираетесь сделать что-то, и совсем другое – действительно это сделать.

У нас каждый – сценарист. Вы это поймете по ходу вашей работы. Как только вы поделитесь с кем-то своим энтузиазмом по поводу вашего сценария, на вас сразу посыплются предложения, комментарии и мысли о том, как сделать его лучше. И каждый расскажет вам о той великой идее, которую он припас для сценария.

Старайтесь не делать никаких выводов о том, что вы написали. На то, чтобы «увидеть» свой сценарий объективно, могут уйти годы. А может быть, вы вообще никогда его так не увидите. Разделение на «хорошее» и «плохое», «правильное» и «неправильное», сопоставления «того» и «этого» в творчестве не имеют смысла. Что есть, то и есть.

Голливуд – это «фабрика грез» и город болтунов. Загляните на любую тусовку в этом городе, и вы сразу увидите людей, говорящих о сценариях, которые они собираются написать, о фильмах, которые они собираются снять, и о сделках, которые они собираются совершить. Это все разговоры, а действие – это персонаж, не так ли? Важно, что человек делает, а не то, что он говорит и кто он есть.

Как я уже заметил, у нас каждый – сценарист. В Голливуде сценариста поправляют все. Студия, актеры, режиссеры, продюсеры – все стараются внести в сценарий изменения, которые, по их мнению, его «улучшат». Иногда они действительно улучшают сценарий, иногда – нет. Большинство обитателей Голливуда считают, что они «масштабнее» исходного материала, что они лучше знают, как улучшить сценарий. А уж режиссеры все время только этим и занимаются...

Режиссер может из великого сценария сделать великий фильм, может из хорошего сценария сделать ужасный фильм. Но чего не может ни один режиссер – это из ужасного сценария сделать отличный фильм. Так не бывает.

Правда, некоторые режиссеры знают, как улучшить сценарий, визуально «ужесточив» сюжетную линию. Они могут взять многословный диалог страницы на три-четыре и сжать его в напряженную и драматичную трехминутную сцену, в которой будет пять строчек диалога, три взгляда, чей-то поток спиртного, лай собаки и – вставкой – часы на стене. Так поступил Майкл Манн в «Соучастнике»: он вылепил из оригинального сценария Стюарта Битти визуально плотный и напряженный фильм, который, однако, сохранил в себе суть и целостность сценария. Но это исключение, а не правило.

А правило состоит в том, что у большинства голливудских режиссеров и звезд вообще отсутствует *чувство сценария* – в лучшем случае оно очень слабое. Пытаясь угадать намерения сценариста, они вносят в сюжетную линию изменения, которые ослабляют и искажают ее, и в итоге тратят много денег на то, чтобы сделать дрянной фильм, на который никто не идет. А как известно, о вас судят по вашему последнему фильму...

При этом в долгосрочной перспективе проигрывают все: студии теряют деньги, директор добавляет «баранку» к своему «послужному списку», а сценарист получает «пинок» за то, что написал плохой сценарий... Ведь у нас все считают себя сценаристами.

Не все люди дописывают свои сценарии до конца. Написание сценария – это тяжелая работа, день за днем, пять или шесть дней в неделю, три часа в сутки, а в некоторые дни – намного больше. Профессиональный сценарист – это тот, кто ставит перед собой цель и достигает ее. Как и в жизни, написание сценария – предмет личной ответственности; вы или делаете это, или не делаете. А еще тут действует старый «естественный закон» выживания и эволюции...

В Голливуде не бывает так, что «наутро он проснулся знаменитым». Как говорится в таких случаях, «следующее утро наступило через пятнадцать лет». Поверьте мне – это правда.

Профессиональный успех определяется упорством и решимостью.

Вот девиз корпорации «Макдоналдс», приведенный на плакате, названном «*Press On*» – «Включайся!».

«Пробивайся вперед: ничто на свете не заменит настойчивости.

Ее не заменит талант – нет ничего обычнее талантливых неудачников.

Ее не заменит гениальность – нереализованный гений уже стал притчей во языцах.

Ее не заменит хорошее образование – мир полон образованных изгоев.

Всемогущи лишь настойчивость и упорство».

Вы написали сценарий, это огромное достижение. Вы взяли идею, развили ее в драматическую или комедийную сюжетную линию, а потом сели за стол и провели несколько недель или месяцев за написанием сценария. От начала до конца. Вы получили не только удовлетворение, но и полезный опыт. Сценарий был вашим лучшим другом и вашим злейшим врагом. Он то не давал вам сомкнуть глаз по ночам, то заставлял спать безмятежным сном младенца. «Истинное искусство состоит в том, чтобы творить его», – говорил Жан Ренуар.

Вовлеченность в дело и жертвенность – две стороны одной медали. Носите эту медаль с гордостью.

Талант – это дар Божий: либо он есть, либо его нет. Не позволяйте размышлениям о том, продается или не продается сценарий, повлиять на вашу работу и самооценку. Не смешивайте эти чувства с опытом написания. В конце концов, вы сделали то, что намеревались сделать. Вы реализовали свои надежды и воплотили мечты, вы достигли своей цели.

Писательство приносит свои плоды. Наслаждайтесь ими.

И передавайте другим.

СИД ФИЛД – всемирно известный сценарист, продюсер, педагог, преподаватель и автор нескольких бестселлеров, в том числе книги «Сценарий», которая переведена на 22 языка и

используется в качестве учебного материала в более чем 400 колледжах и университетах США. Он работал консультантом по сценариям в кинокомпании Ролана Жоффе, на студиях *20th Century Fox*, *Disney*, *Universal Pictures* и *Tri-Star Pictures* и стал первым представителем Ассоциации американских сценаристов, имя которого упоминается в Зале славы сценарного искусства. Живет в Беверли-Хиллз, штат Калифорния, США.