

Министерство культуры Российской Федерации
Учебно-методическое объединение высших учебных заведений
Российской Федерации по образованию в области кинематографии и телевидения
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего и
послевузовского профессионального образования
«Всероссийский государственный университет кинематографии
имени С.А. Герасимова»

На правах рукописи

Мартынов Руслан Николаевич

**«Сценарное мастерство: практические рекомендации и
упражнения».**

Специальность 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие экранные искусства»

Москва 2017.

ВВЕДЕНИЕ

Представленная работа является личным взглядом автора на способы написания сценария и преподавания основ мастерства драматурга. Определённая новизна может заключаться именно во взгляде и в особенностях некоторых практических занятий, но не в материале, основу которого составили лекции мастеров сценарного искусства, а также собственный опыт обучения автора на специалитете, магистратуре и ассистентуре-стажировке ВГИК, работа редактором и сценаристом.

Автор сознательно избегает специальной терминологии, ставя целью представить процесс обучения сценарному мастерству в форме понятной читателю любого уровня. Упор делается не на лекционный материал, а на практические занятия, которые и должны составить основу для роста мастерства сценариста.

Творчеству, как известно, невозможно научить, однако вполне возможно научиться.

Глава 1. ЧТО ТАКОЕ СЦЕНАРИЙ. ТРЕБОВАНИЯ К ЗАПИСИ.

В рамках работы примем за данность, что сценарий – это прообраз будущего фильма, но не полуфабрикат и не «стадия материала». Являясь – при творческой помощи постановщика – средством коммуникации между автором и зрителем, сценарий обязан максимально доходчиво донести до аудитории творческие намерения создателя. Потому важным требованием к сценаристу мы считаем умение записать сценарий.

Принятая ныне повсеместно американская форма записи не несёт в себе, на наш взгляд, особого противоречия с формой киноповести, традиционной для советского кино. Проблема заключается лишь в том, что «американкой» у нас – по непонятной причине – считаются сухие информативные ремарки, присущие пьесе, но отнюдь не киносценарию. Повторюсь, ремарки эти, в силу специфики театрального искусства, где основная нагрузка ложится на диалог и монолог, сугубо утилитарны. Не стоит путать их со спецификой киноискусства, где на первый план выходят пластика, планы, ракурсы, монтаж. Даже телевизионный формат гораздо более визуален, за исключением совсем уж дешёвых ситкомов. (Рамки работы не позволяют хоть сколько-нибудь подробно обозначить и разобрать элементы киноязыка, потому автор настоятельно рекомендует изучить вторую и третью части учебника Л.Н. Нехорошева «Драматургия фильма», в которых данный вопрос рассмотрен более чем подробно).

Итак, пьесные ремарки не работают в кино, вызывая справедливое читательское недоумение – действительно, крайне тяжело увидеть кинообраз в сухом телеграфном тексте. Повторюсь – чрезвычайно важно донести до постановщика и продюсера авторское видение ВАШЕГО сценария. Никакой эмоциональный рассказ истории на встрече или на питчинге не заменит сценарного текста – снимать будут по сценарию...или же не по сценарию.

К сожалению, на данный момент у нас переведено не так уж много американских сценариев, и всё-таки читатель может получить представление об их форме ознакомившись с работами К. Тарантино, Дж. Кэмерона. Интересна запись оригинального сценария фильма «Чужой», где ритмизация ремарок напоминает отчасти...японские хокку. Успешно работает в американском формате – не поступившись ни слогом, ни образностью, ни атмосферой известный российский сценарист З.А. Кудря.

О чём стоит помнить, записывая вашу историю в виде сценарного текста?

Мы описываем то, что ВИДНО и СЛЫШНО – вот главное отличие сценарного текста от литературного. Но сколько видно и что слышно? Здесь начинающему автору крайне важно помнить о том, что страница сценария занимает примерно минуту двадцать секунд экранного времени (на русском языке). Соотнесите страницу вашего сценария с семьёюдесятью секундами изображения на экране. Тогда приходит понимание ценности КАЖДОГО слова. Сколько из них вы потратите на описание природы или интерьера? Насколько важны подробности первого и второго? Бывает, что нужны, в этом случае имеет смысл тратить драгоценное место на странице ради описания – в случае, если эти детали тоже играют роль в вашей истории. То же самое относится и к описанию внешности – можете показать и веснушки, и прыщи, и покраснение кожи, и излишний вес – если эти подробности двигают сюжет. Условно говоря – героя опознали по веснушке на правой ноздре, у героя комплексы из-за лишнего веса и в решающий момент он не способен быстро двигаться, покраснение кожи окажется затем болезнью, которая лишит героя возможности предпринять решающее действие и т.д.

Стоит специально оговориться, что и американские авторы отнюдь не против ремарок сугубо литературных – вот только использовать их стоит в случае крайней необходимости, помня о драгоценном месте на странице. Ремарки эти могут использоваться, как правило, в двух случаях:

- описать эмоциональное состояние героя (подсказка актёру);
- дать представление об атмосфере сцены (подсказка режиссёру);

Уместность использование подобных ремарок приходит с опытом.

Ремарки сценария – это взгляд кинокамеры. Пишите, передавая движение на экране, эмоционально заряжайте читателя не только диалогами, но и описанием действия, давайте пресловутую «картинку» - обязательно в смене кадров.

"... сценарий требует, чтобы в нём всё жило и развивалось не только во внутреннем сюжетном, но и в пространственном движении, в постоянной зрительной изменчивости". А. П. Довженко.

Избегайте общих, затёртых слов - «идёт по улице», «зашёл в подворотню». Дайте читателю конкретики образа – «плетётся по улице», «бредёт», «шаркает», «вышагивает». «Шмыгнул в подворотню», «нырнул в проулок». Выбирайте слова яркие и точные, помня о ценности каждого. Будьте писателем, но писателем кинематографическим.

Здесь стоит отметить, что говоря о письме кинематографическом, автор убеждён, что вырастает оно из письма литературного. Нельзя писать зримо, ярко, «киношно», не владея языком, что возможно лишь при соответствующем литературном уровне. Таким образом поощряется написание и литературных произведений – рассказов, зарисовок – и не только для тренировки языка. Свобода литературной формы позволяет ощутить атмосферу будущего сценария, глубже проникнуть в образ героя, найти сюжетный ход. Всё приветствуется с важной оговоркой – главная цель киносценария, записанный в американском формате, где всё ВИДНО и СЛЫШНО, а длина абзаца не превышает трёх-четырёх строк.

Стоит помнить, что каждый новый абзац в сценарном формате можно пробовать рассматривать, как новый кадр – соответственно автор имеет возможность монтировать уже за письменным столом, ненавязчиво донося своё видение до постановщика. При записи сценария держите в голове не литературный текст – но картинку в смене кадров, следите за тем, как перетекают они друг в друга или, наоборот, сталкиваются на контрасте.

«...монтаж начинается за письменным столом». И. Бергман.

Практические занятия по теме:

1. Запись по фильму - студенты записывают на бумаге отобранный преподавателем и показанный на экране немой фрагмент из игрового фильма (к примеру, «Красный шар» П. Ламориса, «Каток и скрипка» А. Тарковского, «Спокойный день в конце войны» Н. Михалкова).

Объем 1-2 страницы.

2. Описание комнаты - экранное (видимое) описание комнаты. Отсутствие в комнате человека. Создание одним лишь описанием предметов, находящихся в ней, образа ее обитателя: возраст, пол, профессия, характерные наклонности. Цель упражнения: научить студента «видеть» экранное изображение и уметь фиксировать его на бумаге; дать возможность студенту ощутить практическую разницу между литературно-прозаической и сценарной формами записи текста.

Дополнение: описать комнату в виде литературного текста, давая авторский комментарий деталям, а затем перенести это описание в сценарный формат.

Объем 1 страница.

3. Чтение и просмотр реализации сценарного текста на экране. При чтении обращается внимание на особенности словоупотребления, придающие тексту кинематографичность, на раскадровку текста на уровне сценария, на уместность использования деталей, цвета, света.

(Указанные выше сценарии).

4. Написание режиссерского сценария немого и звукового этюда.

Глава 2. МАТЕРИАЛ ДЛЯ СЦЕНАРИЯ.

Истории и герои редко берутся из воздуха. Три краеугольных камня, на которых может быть основан ваш сценарий:

- жизнь, что богаче любого вымысла. Жизнь чужая и ваша – единственная и неповторимая.

«...научиться воспринимать собственную жизнь и окружающий мир как огромный океан, наполненный бесконечным количеством замечательных историй, которые, если настроиться на определенную волну, сами будут идти к нам». М. А. Хмелик.

Жизнь вокруг - это не только ваши друзья и соседи, это репортажи в Интернете и на ТВ, статьи, рассказы очевидцев, воспоминания, мемуары.

- заимствования у других авторов. Речь ни в коем случае не идёт о плагиате, но лишь о творческой переработке устойчивых сюжетных схем, ходов, типичных образов, архетипов в произведениях кино, театра, литературы, фольклора. Помните только, что важнее всего ваш индивидуальный личный взгляд, ваше отношение, как художника к известному сюжетному ходу или ситуации. Иначе, в лучшем случае, это штамп, в худшем плагиат.

- фантазия и воображение. Даются от природы, но могут развиваться и укрепляться, как мышцы. Упражнения на визуализацию и работа с образами по М. Чехову. Внутренняя свобода сочинять и врать в своё удовольствие (не в ущерб другим!!). *«Не бойтесь быть дураками» З.А Кудря.* Умейте найти внутреннюю тишину внутри себя – и образы, истории придут.

Все три составляющие материала могут (и должны) комбинироваться при создании вашей истории, обогащая и поддерживая друг друга. Разумеется, в каждой истории степень выраженности того или иного компонента будет разной. Умение комбинировать и использовать их для создания интересного, убедительного и глубокого произведения приходит с опытом.

Практические занятия по теме:

1. Записывайте, наговаривайте на диктофон – послушанные фразы, случаи, сплетни, слухи. Всё может быть осмысленно, творчески переработано и пущено в ход при создании сценария.
2. Фотографируйте - интересных людей, здания, любые детали. И – см. выше.
3. Заведите на компьютере папки с интересными ссылками на новости, статьи, обсуждения на форумах. И – см. выше.
4. Вспомните и запишите интересные, эмоционально волнующие события вашей жизни. Вспоминайте прошлое, людей и события, ищите связи между событиями вашей жизни, влияние на них других людей. Поищите тему вашей жизни.
5. Выпишите интересные лично вам и волнующие вас образы, ситуации, события из фильмов, пьес, книг, сказок и т.д. Почему они волнуют вас? Хотелось бы ли вам переписать их по-своему? Как соотносятся они с вашей жизнью? Есть ли там ваша боль, надежды, мысли? Возьмите эти образы, сюжеты и перепишите по-своему, пусть ваша фантазия уведет вас как можно дальше от первоисточника
6. Найдите время побыть в тишине. Прислушайтесь к внутреннему голосу, к образам возникающим внутри вас. Позвольте им проявиться. Дайте им пожить собственной жизнью. Задавайте им вопросы и ждите ответа.
- 7.

Глава 3. «ГЛАВНАЯ ТАЙНА КИНО».

Броское название главы относится к высказыванию выдающегося советского и российского киносценариста А.Э. Бородинского, которое в точности отражает суть искусства драмы. Вот оно:

«Каждую секунду зрителю должно быть интересно – а что же будет дальше?»

Оговоримся для щепетильности – каждую секунду КИНО – как системы движущихся и звучащих с экрана картинок.

От первой и до последней секунды смена кадров – на экране ли, на бумаге ли – должна вызывать желание смотреть-читать дальше. Фильм может быть любым – коммерчески-развлекательным или авторским (а может и тем и другим), нести глубокие или поверхностные мысли, принадлежать к любому из жанров, но – ориентированное на зрителя кино должно быть ИНТЕРЕСНЫМ.

«В фильме для меня важнее всего сценарий. В сценарии важно одно – он должен быть интересным» Л. Бунюэль.

«Истинность сюжета, конфликтов, интриги, чтобы не дай бог зритель не заскучал. Я этому учу студентов...» Н. Б. Рязанцева.

При всей, казалось бы, простоте высказывания эти дают универсальный ключ к созданию зрительского кино.

Мы говорили уже о записи сценария, как о видимом и звучащем изображении. Давайте попробуем понять, как заинтересовать им зрителя с первой же минуты и не отпустить внимание до финальных титров.

Что ж, очевидно на экране должно происходить нечто, что привлечёт внимание зрителя. Но что? Череда активного физического действия – стрельба, драки погони? Или хотя бы спор? Возможно и так. Но кто с кем дерётся, гонится, ругается, стреляет, спорит? Очевидно, что активное действие само по себе не может удержать зрителя достаточно долго, интерес снижается в связи с закономерным вопросом – а кто именно дерётся или ругается, и какое мне, вообще, дело до этого? Что ж, значит, мы вынуждены рано или поздно (скорее рано) представить зрителю участников действия. Но просто представить мало – мы должны внушить зрителю если не симпатию, то хотя бы сопереживание персонажам истории.

Следование принципу «каждую секунду зрителю должно быть интересно, а что же будет дальше?» при изложении истории в виде кадров-картинок позволит осознать на уровне профессиональной интуиции, что «интересно»:

- это и неуклонное нарастание градуса напряжённости показываемых событий;
- их причинно-следственная связь (каждое следующее событие в сценарии происходит потому, что случилось предыдущее, или событие на «два хода назад», что особенно применимо к сериалам);
- необходимость чередования активного внешнего действия с действием внутренним с целью дать зрителю возможность отразиться произошедшее, и подготовить к следующему всплеску внешней активности;
- необходимость представления зрителю персонажей с целью вызвать сопереживание и дать представление о мотивировках и целях;

Вот пара приёмов, использование которых повышает и удерживает зрительский интерес – ЗАКЛАДКА и ЭЛЕМЕНТЫ БУДУЩЕГО.

Закладкой мы называем некую информацию или деталь, которую зритель запомнит, чтобы столкнуться с ней спустя время – в идеале, чем позже, тем лучше, хотя возможны и исключения. Закладкой может стать **реплика героя, жест, его манеры, любой предмет**. Акцентируя внимание зрителя на закладке, через некоторое время вы вновь обращаете внимание на неё – и закладка приобретает новое значение. В тот момент, когда зритель вновь сталкивается с закладкой, он ощущает удовлетворение от того, что запомнил её

тогда, увидел её сейчас в новом свете, и закладка помогла ему связать сцены между собой, а сама история приобретает в его глазах более выраженную связность и целостность.

Очень легко обнаружить закладки в жанровых картинах – например, увидев в начале картины пистолет или любой предмет, способный по итогу стать орудием убийства или самозащиты, мы ждём, что герой сумеет воспользоваться им в трудную минуту. Или увидев показанный ранее пистолет теперь уже на месте убийства, мы соотносим его с теми людьми и местом, в котором видели его ранее – и строим догадки и версии по поводу того, кто из них может иметь отношение к убийству.

Блестящий пример использования закладки приводит Л. Н. Нехорошев:

«Фильм Жюльена Дювивье «Дьявол и десять заповедей» (1962) состоит из шести разных по жанру новелл, каждая из которых заканчивается эффектным по своей неожиданности поворотом.

В финале одной из новелл (заповедь «Не укради!»), решенной в комедийном жанре, двое воришек обнаруживают в своем чемоданчике не украденные, по их убеждению, из банка толстые пачки денежных купюр, а... бутылку вина, хлеб и сыр. Совершенная неожиданность и для персонажей, и для нас — зрителей! Но как только мы видим этот набор продуктов, явно предназначенный для простецкого обеда, мы тотчас вспоминаем рабочего, который где-то в первой половине фильма стоял за стойкой бара рядом с одним из наших героев. Все понятно! Значит, тогда и произошел невольный обмен похожими, как две капли воды, чемоданчиками!»

Что же касается элементов будущего, то это намёк на некие события, которые могут произойти (хотя и необязательно), и зритель подсознательно этого ожидает...что, опять-таки, поддерживает его интерес к происходящему. И пророчество в «Царе Эдипе» и фразу «Ты мне нравишься, поэтому я убью тебя последним» из «Коммандос» с полным основанием можно отнести к элементам будущего. Пророчество сбывается в «Эдипе», полковник Метрикс в «Коммандос» произносит: «Помнишь, я обещал убить тебя последним? Я обманул» и сбрасывает врага в пропасть. Ожидания зрителя оправдались в обоих случаях.

Однако, разумеется, было бы предсказуемо и скучно, исполняясь предсказания всегда и везде в точности так, как они были сформулированы. Почему бы не обмануть его ожидания? Дать намёк на будущие события...но таким образом, что он будет подразумевать *несколько вариантов* развития событий. И по ходу истории дать зрителю уверенность, что уж этот-то вариант сбудется точно...а затем ошарашить его другим! Разумеется, представленный вариант не должен входить в противоречие с характером героя и с ситуацией в которой он действует. Обратимся вновь к Л.Н. Нехорошеву:

«В фильме Клода Лелюша «Начать сначала» героиня (Катрин Денев) действительно предупреждает свою подругу, в прошлом воровку и мошенницу (Анук Эме), чтобы та ничего не украла в магазине, в который героиня ее рекомендовала в качестве продавщицы. Она даже *заставляет* женщину *покаяться в этом* (специально подчеркнутое автором действие!). И зритель, конечно же, ждет, что подруга все-таки украдет, он почти уверен в этом. Но когда? Как? И что?

В фильме Лелюша подруга героини *ничего не крадет* в магазине (зритель обманут в своих ожиданиях?!), но совершает другой, еще более сокрушительный проступок. Эффектность поворота увеличивается благодаря обманному послылу. Героиня в страшном негодовании спрашивает подругу: «*Как ты могла это сделать?!*» Мы, зрители, рады своей догадливости: негодница все же, несмотря на клятвы, что-то украла! Но тут же следует новый поворот: выясняется, что подруга соблазнила несовершеннолетнего сына героини».

Считаем, что понимание всех вышеуказанных принципов по ходу работы над сценарием - самостоятельно и под руководством мастера, в ходе просмотра и обсуждения

картин будет значительно эффективнее для работы, чем прочтение их в книге или на лекции.

Практические занятия:

- пересмотрите ваши любимые фильмы, задавая вопрос – а почему мне интересно? Или неинтересно в какой-то момент фильма? Почему я сейчас хочу смотреть его дальше? Или – какой-то фильм – не хочу? Что именно снижает мой интерес, заставляя меня скучать?

- перечитайте с этой же точки зрения свои работы, представив себя на месте зрителя, который в любой момент может захлопнуть сценарий, и задайте те же вопросы.

При всей простоте это очень важные и полезные упражнения.

- написание этюдов и новелл с сюжетообразующим использованием закладки и элементов будущего.

- работа по отобранному фильму – заменить на своё усмотрение найденные закладки и элементы будущего, чтобы: а) сюжет не изменился и б) сюжет изменился кардинально.

Глава 4. ДРАМАТУРГИЧЕСКИЙ КОНФЛИКТ.

О ком и о чём не сочинялась бы история фильма, в основе её должен лежать КОНФЛИКТ. Без конфликта нет драмы, нету кино.

Конфликт – столкновение интересов, которое приводит к борьбе сторон за них, и суть его выражается крайне просто:

- кто-то чего-то сильно хочет, но у него это не получается или ему этого не дают;
- кто-то чего-то не активно не хочет и вынужден этого избегать;

Любой конфликт – это всегда ПРОЦЕСС. Длится он от первой и до последней минуты фильма, присутствуя в КАЖДОЙ сцене.

Конфликт может быть внешним – между КЕМ-ТО и КЕМ-ТО:

- крутой спецназовец-одиночка **не хочет** совершать заказное убийство и потому **хочет** силой вырвать свою дочь-заложницу из лап заказчика - военного диктатора с небольшой армией («Коммандос»).

Заметим, что данный основной конфликт в этом крайне прямом и простом фильме разбивается на череду идущих друг за другом более мелких конфликтов, участником которых неизменно является главный герой. Даже первые сцены, в которых мы просто знакомимся с отцом и дочерью, при всей их пасторальности, идут на фоне шуточного конфликта из-за содержимого бутербродов. В дальнейшем напряжение конфликтов идёт по нарастающей, достигая пика в грандиозном финальном побоище.

Ещё пример:

- бунтарь-анархист **не хочет** садиться в тюрьму, потому добровольно ложится в психушку, где **не хочет** терпеть произвол со стороны старшей медсестры и **хочет** сломать её морально, а та, в свою очередь, **хочет** подавить его волю («Пролетая над гнездом кукушки»).

Отметим, что в каждой сцене присутствует или конфликт с участием главного героя, или конфликт с участием главного злодея – старшей медсестры, даже внешне бесконфликтная сцена рыбалки готовит почву для будущего обострения конфликта между медсестрой и пациентами.

А теперь возьмём картину посложнее:

- молодой талантливый фотограф активно **не хочет** скучать и потому **хочет** разгадать тайну случайно сделанного им снимка, на котором, возможно, запечатлено убийство («Фотоувеличение»).

Обратим внимание – герой не хочет скучать, но ведь никто и не против. Развлекайся, веселись, ты молод, успешен, красив – препятствий к приятному досугу нет. И герой фотографирует, спит с наивными девушками, покупает, затратив массу времени и сил, ненужный ему пропеллер...и всё равно не находит себе места. Конфликт? Да.

Такой конфликт – между ЧЕМ-ТО и ЧЕМ-ТО в душе человека называется ВНУТРЕННИМ. Определить его, как правило, сложнее чем внешний, но именно наличие его придает характеру героя убедительность и глубину. Вспомним Мак-Мерфи из «Пролетая над гнездом кукушки» - не видится ли вам некое противоречие, парадокс в его характере? Стремится отсидеться в психушке ради будущей свободы и тут же дёргает тигра за хвост, провоцируя старшую медсестру. Хочет бежать после вечеринки...и медлит, не бежит. Не кажется ли вам, что образ Мак-Мёрфи гораздо объёмнее и реалистичнее образа полковника Метрикса из «Коммандос»?

Стоит помнить, что в большинстве случаев, конфликт внешний является продолжением конфликта внутреннего, как в уже упомянутом «Полёте над гнездом кукушки».

Или рассмотрим непростой авторский фильм А. Тарковского «Зеркало». Несмотря на сложность сюжета, выделим основной конфликт:

- герой **не хочет** жить так, как живёт сейчас, и потому **хочет** обрести утраченную гармонию и душевный покой, раз за разом возвращаясь в воспоминания о детстве, и в тоже самое время **не хочет**, чтобы бывшая жена и мать вмешивались в его жизнь.

Конфликт внешний порожден конфликтом внутренним, но заметим, что конфликт внутренний в «Зеркале» по накалу гораздо напряженнее внешнего.

Таким образом, приходим к выводу, что основа зрительского интереса – наблюдение за процессом развития основного конфликта, разбитого, в свою очередь, на конфликты более мелкие и локальные, как внутренние, так и внешние.

Но - какой бы комбинации не присутствовали в вашем сценарии внешний и внутренний конфликт, зритель должен понимать – почему ваши герои хотят (или не хотят) добиться своей цели? Без понимания МОТИВОВ героя интерес к конфликту и его развитию неизбежно ослабевает, каким бы острым сам конфликт ни был.

Практические занятия:

- просмотр короткометражных и полнометражных картин, выявление конфликта и стадий его развития.

- написание короткометражек, новелл по 36 ситуациям Польти.

Глава 5. ХАРАКТЕР ГЕРОЯ.

Итак, интерес зрителя удерживает развитие конфликта с участием противоборствующих сторон. Зададимся вопросом – какие же компоненты сценария помогают развивать конфликт сторон? Автор считает возможным обратиться к мнению А.Э. Боромянского: такими компонентами являются «характер» и «сюжет (история)», по отдельности или – в идеале – вместе.

Начнём с характера.

Вспомним картины, где наше внимание приковывал и держал на протяжении фильма яркий, колоритный персонаж, в то время, как сами события истории не выглядели столь уж захватывающими и острыми. Фильм «Курьер» по сценарию А. Боромянского удерживает внимание прежде всего образом главного героя – странного, забавного, остроумного и потерянного парня. Сама же история весьма незатейлива – герой не поступил в университет, устроился работать курьером, встретил девушку, завязались отношения вопреки желанию её родителей, однако роман потерпел фиаско. События достаточно тривиальны, зато герой – так или иначе реагирующий на эти события – интересен.

Попробуем в общих чертах сформулировать конфликт «Курьера»: подросток из потерянного поколения конца 80-х **хочет** найти своё место в жизни (пускай и не признаёт этого вслух), а окружающая его действительность в лице таких же растерянных взрослых **не даёт** этого.

Каким образом развивает автор этот конфликт? Так же, как и любой другой – ставит героя перед цепью из выборов, совершая которые он и проявляет самые яркие, интересные зрителю черты своего характера. Выбирает идти на унылую работу курьером и - в силу характера – превращает это нехитрое действие в «шоу». Чего стоит одна только сцена с написанием заявления о приёме на должность. Встречает красивую девушку и делает выбор приударить за нею, несмотря на активное недовольство её родственников – и выбирает столь нетривиальные методы, что завоёвывает благосклонность не только девушки, но и её сурового отца. А в финале картины всё тот же характер инфантильного шута не позволяет герою удержать девушку, оставляя его со всё теми же вопросами «потерянного поколения». Конфликт исчерпан – фильм завершён, хотя судьба героя не предрешена, просто на данном отрезке жизни характер - в конфликте внутреннем и внешнем! - проявился именно так.

Вспомним скучающего практически половину картины героя «Фотоувеличения». До чего нескучно он скучает! *«Нельзя писать о скуке скучно» Р.И. Ибрагимбеков.* Автор сценария «Фотоувеличения», опытный драматург Т. Гуэрра, неукоснительно следовал этому совету. Всю первую половину картины просто интересно наблюдать за проявлением характера фотографа Томаса – в конфликте с собой и окружающим миром!

Из более современных картин вспомним прекрасный фильм В. Шамирова «Упражнения в прекрасном». История абсолютно незатейлива – театральная труппа из артистов разной степени опыта, популярности и возраста едет на гастроли в провинцию, каковые проходят с переменным успехом, а вернувшись в Москву, становятся перед вопросом продолжения карьеры – у кого-то она идёт на спад, у кого-то подъём, а жизнь уходит сквозь пальцы. Есть тут конфликт? Безусловно – артисты **хотят** найти своё место, свой путь в искусстве, но им мешают, как обстоятельства времени, так и собственные внутренние проблемы (внутренние конфликты мастерски обрисованы автором). Что удерживает зрительский интерес – разная РЕАКЦИЯ героев на одни и те же события.

“Надо писать так, чтобы героям было куда развиваться... и о чем поговорить...”. Н.Б. Рязанцева.

Мы говорили о том, в герое должна быть частичка от автора. Герой ваш – это ВАШ взгляд на сюжет. Однако совершенно необязательно, чтобы взгляды героя совпадали с

вашими личными. Качества героя, его характер, это способ вашего взгляда на историю. Таким образом ГЕРОЙ – это тот, через кого мы воспринимаем историю

Но какими же способами изобразить героев на экране, когда мы лишены возможности прозаика показать внутренний мир персонажа, его мысли и скрытые, зачастую даже от него самого, желания?

Что ж, больше слов о людях говорят лишь их поступки. Одним из способов создания объёмного персонажа на экране мы видим возможность соотнесения слов героя с его поступками – и разницу между словами, делами и эмоциями.

Итак, герой может давать оценку тем или иным людям, событиям, ситуациям, чужим и своим поступкам. Далее можно показать была ли его оценка точна или герой слабо разбирается в людях и в целом жизни. Однако важно и то, КАК герой даёт эту оценку – саркастически, неохотно, по-доброму, уничижительно, бесстрастно и т.д. А может эмоциональная окраска оценки варьируется в зависимости от того, о ком говорит герой? Или герой одинаков со всеми? И каким образом реагирует, узнав о собственной правоте или неправоте?

Далее, герой может обещать совершить те или иные поступки и, в зависимости от характера, расшибиться в лепёшку, но - исполнить обещание, отступить при серьёзной опасности, отступить при первой же неудаче...или, вообще, обещать и не делать. А может такой герой получит по ходу сценария нравственный урок и сумеет измениться? Не каждая картина обязана нести в себе подобную трансформацию – по крайней мере не стоит делать это нарочито – однако стоит помнить и о том, что убедительно показав некие нравственные изменения произошедшие с героем, вы приобретёте огромное количество благодарных зрителей, ведь каждый в глубине души соотносит себя с главным героем и почти каждый в той или иной степени хочет изменить свою жизнь. Но опять-таки, если герой и готов измениться, то ради кого?..

Кстати, какие нравственные принципы декларирует ваш герой и в каких случаях им следует? А может, следует наподдать ему так, чтобы он о них задумался? Есть ли у него принципы вообще? Готов ли он стоять за них до конца? В любом случае готов или есть исключения? Или герой декларирует из себя беспринципного циника, а на деле оказывается человеком твердых убеждений, не ожидав этого от себя самого?

И ещё раз подчеркнём важность эмоционального реагирования героя на тот или иной выбор, тот или иной конфликт. Вспомним, как оживляет достаточно плоский образ героя «Коммандос» его чёрный юмор по отношению к противникам. А так же то, что по отношению к близким подобного юмора он не демонстрирует. А как забыть невозмутимый юмор героя «Курьера»?!

И помним, постоянно помним – герой реагирует или действует, исходя из того, что **хочет** или **не хочет** чего-то. Характер раскрывается, уточняется через **конфликт**. А помня о зрительском интересе, мы понимаем, что желание, выраженное через конфликт, должно быть понятным, достаточно сильным и, главное, герой не может бросить его на полдороге. Герой «Коммандос» до самого конца хочет спасти дочь, Мак-Мерфи упорно борется с произволом в больнице, а герой «Зеркала» не уезжает в тайгу геологом.

Записывая сценарий, стоит помнить: окружающий героя предметный мир, океан из эмоций людей вокруг, даже в некоторых случаях погода – являются в большинстве случаев продолжением образа героя, как бы вырастают из глубин его души, будучи её отражением, но не прямым, а словно отражением в зеркале той или иной степени искривленности. Точное отражение герой может получить лишь в самом конце фильма – иногда это именно то, к чему он шёл. Что же касается внешности персонажа, то мы уже упоминали о ней в главе о записи сценария.

Не забудем и про речь персонажей – разный темп и ритм фраз нужно пробовать заложить уже в сценарии. Помним о том, что внутри героя постоянно идёт внутренний диалог – у каждого героя разный, и это не может не отразиться на особенностях его речи. Не забудем и том, что все мы говорим по-разному в минуту гнева, в минуту опасности,

облегчения, эйфории – все эти состояния меняют и темпоритм речи и выбор слов. Интеллигент может выругаться в минуту ярости или от страха, но не будет употреблять подобную лексику в обычной жизни. А портовый грузчик может разговаривать матом постоянно. Кстати, грузчик, ведущий себя как профессор давно стал штампом. Стоит помнить и о том, что в самые критические моменты все люди эмоционально реагируют практически одинаково. А пресловутые «оговорки по Фрейду» хорошее «окошко» во внутренний мир героя. Так же как и его грёзы, мечты, сны.

Всё сказанное выше составляет МИРООЩУЩЕНИЕ героя. Что он впускает в свою душу из окружающего мира? Что категорически отвергает? А что не замечает в упор? Какой сад цветет в его душе? Или это помойка? Если хотя бы интуитивно чувствуете мироощущение персонажа, есть вероятность того, что герой получится по-настоящему живым.

И, разумеется, помним о том, что герой может быть в той или иной степени вами самим, что-то для его образа можете взять от персонажей кино, литературы, театра, а какие-то черты подсмотреть и в реальной жизни.

Завершить разговор о характере героя хочется главным вопросом, который имеет смысл задать себе, как автору:

ДЛЯ ЧЕГО НУЖЕН БЫЛ ГЕРОЮ ЭТОТ СЮЖЕТ?

Если ответ вы сформулировать не в состоянии – у истории, неважно на характере она основана или на истории, имеются серьёзные проблемы.

Кино не пишется и не снимается о людях благополучных. Каждый персонаж несёт в себе ту или иную проблему – иначе он не являлся бы участником **конфликта**. Развитие любого конфликта – способ восстановить внутреннее или внешнее равновесие вашего героя. Это и есть глубинная суть желания героя. Обретает покой персонаж «Зеркала». Находит любовь Афоня. Гибнет персонаж МакМерфи, но пошатнулись порядки в больнице, сбежал, вдохновленный героем Вождь.

Представляя образ вашего героя, помните, что внутри него есть воображаемая стена, за которую он сам не может заглянуть. Или не хочет. Или боится. Или что-то его туда попросту не пускает (что?). Герой заглянуть туда не может – а вот вы, автор, да. За этой незримой стеной скрываются – тайные страхи, подавленные желания, комплексы, скрытая агрессия вашего Героя. Это – бесценный материал для вас, как для автора. Не бойтесь заглянуть туда. Всё это – тайные желания, страхи, комплексы, ВСЁ ТО, ЧТО ГЕРОЙ О СЕБЕ НЕ ЗНАЕТ – всё это ниточки за которые вы будете его дергать, ставя препятствия на его пути. Открывая это в себе, реагируя на эти открытия, меняясь и преодолевая, герой будет интересен зрителю.

Однако не всегда желание героя осуществляется или осуществляется так, как он хотел – и это тоже разрешение конфликта. В конце-то концов герой «Афони» хотел совсем другую женщину, не правда ли? Но именно Катя – та, которая нужна ему на самом деле. Не получил ответа на вопрос герой «Фотоувеличения», но осознание того, как непознаваем мир и есть горькая «награда» героя.

Однако не каждый герой способен и должен измениться. К примеру, герой «Коммандос» остался ровно таким как и был в начале. Но он изменил окружающий его мир – вдребезги разнёс базу кровавого диктатора. Таких героев называют КАТАЛИЗАТОРЫ – сохраняя идентичность, они меняют всё вокруг, к лучшему или к худшему. Часто это персонажи сугубо жанровых картин - боевиков, детективов. Но вспомним картину «Курьер» - произошедшие в герое изменения едва уловимы, но как изменил он жизнь тех, с кем вступил во взаимодействие по ходу фильма, встряхнул «болото» их жизни. Или герой картины «Плюмбум или опасная игра» Абрашито-Миндазе. Яркий необычный характер подростка не меняется на протяжении всего фильма, но меняет мир взрослых, что окружают этого необычного ребенка, не говоря уже о погибшей по его вине девушке.

Но ещё раз подчеркнём – в фильмах, где интерес зрителя прежде всего держит колоритный характер, обязательно присутствует история, просто события в ней чуть менее интересны, чем реакция героя на них. Сама история как бы вырастает из подробностей характера, которые раскрываются и уточняются в конфликте. Важно искать парадоксы человеческого характера и поведения, пытаться понять их смысл.

Практические занятия:

- письменно на 1 – 1, 5 стр. монолог героя от первого лица. Взгляд на героя изнутри.
- письменно на 1-2 стр. обращение героя к автору сценария. Обращение антагониста. Второстепенных персонажей. Главный принцип «у каждого своя правда».
- Вариант упражнения – возьмите интервью у героя и его противника. И не избегайте острых вопросов!!
- написать на листочках имена персонажей, разложить на полу и, переходя с листа на листок, вести монолог от имени каждого.
- в метро, на улице, в кафе и прочих людных местах выделять группы людей с 3-5 человек, представляя их героями сценария. Придумать характер каждого, связи друг другом, конфликт. Использовать предыдущие упражнения. Придумать историю.
- взять фотографию любого человека – придумать характер, описать мировоззрение, что герой знает, а что не знает о себе. Найти в описании потенциал для конфликта – внутреннего и внешнего – и развития истории.
- чётко визуализировать образ героя и задавать ему вопросы, ожидая обратной связи (по М. Чехову).
- представить себя героем любого известного вам фильма с напряжённым и острым сюжетом. Описать в виде монолога свои эмоции, ощущения и отношение к истории изнутри от первого лица. Варианты развития сюжета, исходя из ваших интересов – не должны совпадать с историей фильма.

Глава 6. ИСТОРИЯ.

Самый яркий, мастерски выписанный характер не проявит себя без истории. Что есть история? Процесс развития конфликта во времени. *«Я всегда рассказываю историю, просто история сама по себе коротка и не столь значительна, как конфликт, который она помогает вытащить».* Н. Б. Рязанцева.

Но как понять - история перед вами или нет? Получилось ли в полной мере развить конфликт?

Любая история должна быть ответом на вопрос – **«Что случилось?»**, в основу которого, разумеется, положен КОНФЛИКТ. Итак, **что случилось?**

- полковник спецназа в отставке спас дочь-заложницу из рук военного диктатора, который с её помощью хотел вынудить полковника устранить своего политического конкурента («Коммандос»);

- пациент психушки погиб в противостоянии с бесчеловечной медсестрой, открыв, однако, дорогу к свободе другим обитателям этого заведения («Пролетая над гнездом кукушки»);

- молодой человек обрёл Силу, вместе с друзьями победил могущественную Империю зла и спас душу своего отца от тёмных сил («Звёздные войны»);

- скукающий модный фотограф пытается разгадать загадку фотографии, на которой, возможно, запечатлено убийство, но понимает в итоге, что в мир не отдаёт своих тайн даже тем, кто смог уловить их на плёнке («Фотоувеличение»);

- старик-ветеран покарал насильников своей внучки, после того как продажное правосудие отказалось их осудить («Ворошиловский стрелок»);

- после развода с женой и сложных отношений с матерью, герой возвращается воспоминаниями в детство и примиряется с настоящим («Зеркало»);

- инфантильный юморист находит работу курьера, встречает девушку, завоёвывает ее любовь, но теряет её в силу особенностей своего характера и времени, в котором живёт («Курьер»);

Чем интересней и точнее ответите вы на этот вопрос, тем больше шансов у вас написать ИСТОРИЮ. Или проверьте этим вопросом уже написанное. Вы должны ощутить, как укладываются все события вашей истории от начала и до конца в этот ответ из двух-трёх предложений, содержащий в себе раскрытие и завершение конфликта. КТО ГЕРОЙ? ЧЕГО ОН ХОТЕЛ? КТО ЕМУ В ЭТОМ МЕШАЛ? ЧТО В ИТОГЕ СЛУЧИЛОСЬ?

Но как развернуть эти предложения в полноценный сюжет? Ключом началу развития истории, зерном из которого она произрастает, может служить простой вопрос – **«А что, если?»**. А сформулировав «А что если?», тут же ставим следующий, вытекающий из первого, вопрос **«А получится ли?»**.

Стоит ли говорить, что формулировка вопроса обязана вызвать желание получить на него ответ, возбудить читательский, редакторский, продюсерский интерес. В основе вопроса всегда, в той или иной степени, должна лежать загадка, интрига, тайна. В некоторых случаях это может быть тайна человеческого характера и души («Земляничная поляна»), которую автор раскрывает зрителю на протяжении всей истории фильма. Этого, однако, мало – а чем рискует герой, если ответ на «А получится ли?» будет отрицательным. Что потеряет герой? Крайне важно определить СТЕПЕРЬ РИСКА для героя, попавшего в ситуацию «А что если...». Риск этот может легко прочитываться в картинах жанровых:

- герой «Коммандос» рискует своей жизнью, а, главное, жизнью дочери;
- герои «Звёздных войн», с риском для собственной жизни, спасают Галактику;
- на кону у героев фильма «Чужой» их собственные жизни;
- герой «Ворошиловского стрелка» рискует собственной свободой, совершая месть;
- рискует безопасностью, а впоследствии, как выяснилось, и жизнью герой «Полёта над гнездом кукушки» в схватке с сестрой Рейчед;

В картинах с менее напряжённым сюжетом риск тоже присутствует в полной мере, просто иногда бывает не так легко его выявить. И всё-таки он обязательно есть:

- на кону у Афони тоже, на самом деле, его жизнь...Если герой не изменит своё отношение к жизни – он сопьётся или погибнет в пьяной драке, или от депрессии;
- на кону у персонажей «Упражнений в прекрасном» во время гастролей их самоуважение, профессиональная гордость...что это для иных актёров важнее жизни;
- не может не действовать (пускай это «всего лишь» процесс анализа прошлого) герой «Зеркала» - иначе не обрести душевный покой, здоровье, полноту мироощущения;
- герой «Курьера» рискует так и не найти себя в жизни, стать маргиналом;

Во всех этих случаях персонажу ЕСТЬ, ЧТО ТЕРЯТЬ по ходу сюжета, но и не действовать он тоже не может.

Итак – «А что если» и «А получится ли?»...При написании сценария формулировка этих вопросов должна занять у вас НЕ БОЛЬШЕ ОДНОЙ ТРЕТИ сценарного текста – иначе зритель заскучает. Исключения есть (к примеру, «Фотоувеличение»), но они лишь подтверждают правило. А отношению к массовому кино правило это является практически непререкаемым. И всё дальнейшее развитие истории является ПРОЦЕССОМ ответа на этот вопрос. Или *предоущением* ответа во времени. Сам ответ дайте зрителю лишь в самом конце – а до того заставьте терзаться сомнениями – а получится ли?! Нельзя дать ответ в середине или в конце второй трети...нет, как можно ближе к концу! Только в этом случае мы сохраним зрительский интерес до самого конца фильма.

И ещё один важный момент настоятельно стоит иметь в виду – примерно после ДВУХ ТРЕТЕЙ (лучше ближе в конце, чем к середине) произведения процесс ответа на вопрос вступает в стадию, когда кажется...что никакого ответа не будет. Когда кажется, что всё пропало.

- герой «Коммандос» попадает в плен к полицейским;
- Афоня узнаёт о том, что предмет его воздыханий замужняя женщина, а единственный друг съезжает с квартиры;
- Мак-Мерфи заснул после вечеринки и упускает благоприятный момент для побега;
- герой «Бойцовского клуба» с ужасом узнаёт, что теракты и грядущие взрывы зданий дело его же рук, вернее его второй личности, которую практически невозможно контролировать;
- гибнет космический корабль в «Чужом»;
- ссорятся герои «Упражнений в прекрасном» и находят якобы «повесившегося» товарища;
- Люк Скайуокер сдаётся Императору и Вейдеру в плен в шестой части «Звёздных войн»;
- бросает писать иконы и даёт обет молчания Андрей Рублёв в картине А. Тарковского;

Этот момент «всё потеряно», который мы настоятельно рекомендуем иметь в виду, крайне важен для поддержания зрительского интереса. Что хорошего в том, если зритель заранее твёрдо уверен в положительном ответе на вопрос «А получится ли?». Конечно, в подавляющем большинстве случаев действительно получится, более того, часто зритель сам об этом прекрасно знает...но будет рад ненадолго обмануться и поверить, что его надежды на благополучный исход основательно пошатнулись. И вы должны убедить его в этом – особенно после того, как герой успешно преодолевал трудности на протяжении двух третей произведения! И как же рад будет зритель обмануться затем в своих ожиданиях, когда, преодолев кризисный момент, герой двинется в решающую «битву». Слово «битва» намерено взято в кавычки – битвой, итогом которой является финальный поворот, может быть и разговор, и приготовления к открытию колокола в «Рублёве», его звон.

Как и каждый КРИЗИС, этот момент позволяет герою понять что-то о себе, о мире, о людях...и обновлённым вступить в решающую битву, финальный поворот которой исчерпает конфликт, ситуацию «А что если?».

Попробуем проанализировать драматургию фильма при помощи этих вопросов. Вспомним картины интерес зрителя в которых держит характер:

А что если инфантильный конформист, получив работу курьера, завяжет отношения с дочерью его клиента из профессорской семьи? **А получится ли** у героя сохранить эти отношения и стать взрослее? («Курьер»).

А что если потерявший вкус к жизни мужчина кризисного возраста раз за разом начнёт возвращаться в воспоминания о детстве? **А получится ли** героя вернуть душевную гармонию времён детства? («Зеркало»).

А что если безалаберный сантехник будет пытаться завоевать совсем неподходящую женщину, игнорируя ту, которая испытывает к нему подлинное чувство? **А получится ли** у Афони спастись через любовь? («Афоня»).

А что если труппа актёров разного возраста, темперамента, амбициозности и, главное, востребованности поедет с гастрольями по провинциальным театрам? **А получится ли** сохранить труппу и гастроль? («Упражнения в прекрасном»).

Во всех этих случаях ответом на поставленные вопросы является неповторимость характера героя, его индивидуальность – такая история могла случиться и закончиться подобным образом только с ним. Заметим, что для подобного рода фильмов и формулировать вопросы сложнее и сами ответы на них получаются как бы менее острыми, чем для фильмов с четко выраженной историей, что, разумеется, отнюдь не делает первые менее интересными.

А вот имеют ли значение характеры героев нижеследующих фильмов? Да, безусловно, иначе через кого зритель воспримет историю? И всё-таки нам несколько более интересны сами вопросы «А что случилось?», «А что если» и «Получится ли?» и ответы на них, чем процесс раскрытия характеров персонажей этих историй. Всё, что произошло в картине, её острая интересная история, могло произойти с разными типажам характеров, в отличие от более простых историй картин в основу которых положен характер героя. Итак...

А что если местные мажоры изнасилуют внучку старика-ветерана? **А получится ли** у героя картины отомстить насильникам его внучки? («Ворошиловский стрелок»).

А что если ничего не подозревающий молодой человек со скрытыми от себя самого способностями окажется в центре межгалактической борьбы Повстанцев и деспотичной Империи Зла? **А получится ли** у Люка Скайуокера и товарищей победить деспотичную могущественную Империю во главе с коварным Императором? («Звёздные войны»).

А что если беспринципный диктатор с помощью предательства бывшего сослуживца главного героя возьмёт в заложники его дочь, с целью добиться от героя убийства политического противника диктатора? **А получится ли** у героя спасти заложницу-дочь, не убив политического противника диктатора? («Коммандос»).

А что если экипаж космического корабля случайно примет на борт кровожадного инопланетного зверя? **А получится ли** у экипажа корабля спастись от монстра? («Чужой»).

Как правило, на истории завязаны картины с четко определенным жанром – боевики, детективы, триллеры, фантастика (мистика, ужастики). Но вот гораздо более сложный фильм, во второй части которого начинается история:

А что если, объятый скукой преуспевающий фотограф случайно сделает снимок, на котором, возможно, запечатлено убийство? **А получится ли** у фотографа, героя «Фотоувеличения», разгадать тайну снимка?

Внутри же самого фильма мы тоже задаем целый ряд вопросов «А получится ли?». Действия героев, необходимые для того, чтобы получить ответ на этот вопрос

объединяются в ЭПИЗОД. Эпизод может состоять из ряда СЦЕН – каждое новое место действия в подавляющем большинстве случаев обозначает новую сцену.

Внутри эпизода мы имеем тот же самый конфликт с теми же вопросами и ожиданием ответа на «А получится ли?». Но с одной важной оговоркой...

Интересно ли, если на протяжении фильма, в каждом эпизоде герой будет получать именно то, что хотел? Ведь момент предсказуемости ощутимо снижает зрительский интерес. Если вам удалось заинтересовать зрителя героем, то поначалу исполнение его желаний будет радовать зрителя...но очень скоро это ему же и надоест. Да и достоверно ли это? Ведь в жизни за пределами экрана мы далеко не всегда получаем именно то, чего хотим. А раз так, то по итогам каждого эпизода:

- герой получает не совсем то, что хотел. Фильм «Коммандос» - **а что если** информацией о местонахождении похищенной дочери героя обладает один из людей противника. **Получится ли** выбить ее из него, учитывая, что тот «зелёный берет» с отличной подготовкой? Пытаясь добиться этого – в остром конфликте! ведь противник отнюдь **не хочет** информацию отдать – герой случайно убивает его, не успев получить столь необходимую ему информацию. Однако в машине убитого герои находят информацию о секретной базе, на которой возможно и держат его дочь. Каждый ответ на вопрос эпизода дает толчок для эпизода следующего - **а что если** на хорошо укрепленной секретной базе дочь героя? **Получится ли** её освободить? Ответ – дочери там нет – герой не получил то, что хотел, но – узнал теперь точное местонахождение дочери...и новый вопрос «а получится ли?» и так вплоть до финала, когда автор даёт ответ на вопрос всей картины «А получится ли у героя спасти свою дочь?» - да, получилось.

Несколько реже внутри случается так что:

- всё оказывается не так, как герою казалось. Фильм «Звёздные войны» - **а что если** главный пособник Императора жестокий злодей Дарт Вейдер оказывается...отцом главного героя. И возникает вопрос – **а получится ли** обратить Вейдера на светлую сторону, как когда-то Император обратил его на тёмную? Ведь – конфликт! – сам Вейдер отнюдь этого не желает. И ответ – да, получилось, спасая сына, Вейдер вновь обращается к добру. Ответ на этот вопрос даёт ответ и на главный вопрос трилогии – а получится ли у Люка и товарищей уничтожить Империю во главе с коварным Императором? Ответ – да, получилось.

Это и называется ПОВОРОТ – ответ на вопрос «а получится ли?» неожиданным для героя и зрителя образом, поддерживающий интерес к дальнейшему развитию конфликта.

А получится ли у героя «Фотоувеличения» купить пропеллер? Да, получилось, но – поворот – никакого счастья ему это не принесло, и герой продолжает безуспешно бороться со скукой.

И лишь финальный поворот, дающий ответ на главное «А получится ли?» служит не развитию, а завершению основного конфликта. Герой «Коммандос», вроде бы, проигрывает решающую схватку, но – поворот – убивает главного злодея нетривиальным способом с помощью водопроводной трубы. Конфликт исчерпан, дочь спасена. Герой «Зеркала», казалось бы сломлен тяжёлой болезнью, но - поворот - оказывается воспоминания обратили настоящее в состояние гармонии с прошлым. Конфликт исчерпан, душа обрела покой. Сантехник Афоня потерял к концу картины родных, друзей, утратил веру в себя, но – поворот – влюблённая в него девушка даёт герою надежду на лучшее. Конфликт исчерпан, герой получил нравственный урок.

Итак, мы рассматриваем историю фильма, как процесс зарождения, развития и разрешения главного конфликта при помощи связанных друг с другом эпизодов, каждый из которых даёт стимул для начала и развития следующего. Главный конфликт отвечает на вопрос «Что случилось?», зарождаясь при помощи вопроса «А что если?» и создавая начальные условия для зрительского интереса при помощи вопроса «А получится ли?». Разрешение конфликта происходит в самом конце фильма при помощи финального поворота, в результате которого мы получаем ответ на вопрос «А получится ли?». Ровно

по тем же самым принципам строится каждый эпизод, за исключением того, что поворот внутри эпизода не даёт герою желаемого, а провоцирует развитие конфликта в новом направлении. И всегда помним о том, что каждую секунду зрителю должно быть интересно, что же будет дальше, записывая текст сценария ярко, зримо и чётко.

Важно – бывает, что для усиления интереса к истории, имеет смысл показать эпизоды не в последовательном развитии. Меняя хронологию событий, опять-таки работаем со зрительским интересом. Принцип таков – показываем эпизод (или несколько), опуская эпизоды им предшествующие. Это заставляет зрителя С ИНТЕРЕСОМ ожидать последующего объяснения причин показанного – и вы удовлетворяете его ожидания, показывая следом опущенные поначалу эпизоды.

Принцип этот можно использовать, и в начале картины, когда вы показываете напряжённое активное действие, не представив поначалу героев – в этом случае интерес держат динамичные острые сцены и...ожидание ответа на вопрос – а кто эти люди, с которыми происходят столь волнующие и острые события и в чём их причина?

Простой пример – сцена погони, схватка, попытка выбить из преследуемого какую-то информацию – к примеру, «куда ты спрятал ЭТО?! Верни, без ЭТОГО он умрёт!!»...зритель предвкушает момент, когда узнает, кто гнался и за кем, что именно и куда было спрятано и, главное, кто и почему из-за этого умрёт.

В начало картины можно вставить сцены предшествующие финальному повороту – сути поворота при этом, разумеется, не раскрывая. И тогда ИНТЕРЕС зрителя будет подогрет ожиданием финального поворота, на который вы ему уже намекнули. Можно пробовать использовать любой из поворотов – главное, чтобы после раскрытия интерес зрителя к последующим событиям и грядущему финальному повороту не угасал, а ещё более усиливался.

К примеру, первые сцены картины это напряжённая схватка героя, в которой он вот-вот потерпит поражение...и следом мы переносимся в самое начало истории, оставляя зрителя с нетерпеливым ожиданием узнать не только чем же закончится схватка, но и как герой «дошёл до жизни такой».

Но важно помнить – даже будучи расставленными не по порядку, эпизоды должны быть процессом ответа на «А получится ли?», постоянно создавая предощущение грядущего ответа на этот вопрос.

И, разумеется, любая история, любой конфликт опирается на достоверные и интересные характеры героев.

Практические задания:

- разбор историй короткометражных и полнометражных фильмов при помощи вопросов «Что случилось?», «А что, если?», «А получится ли»? Поиск основного конфликта, второстепенных конфликтов, финального поворота. Выделение эпизодов внутри фильма, анализ отдельных эпизодов при помощи вопросов, поворот внутри эпизода, связь эпизодов друг с другом.

Письменная работа – написание поэпизодного плана по просмотренному фильму с обозначением поворота внутри каждого из эпизодов.

- разбор картин с нелинейной структурой – каким образом держат зрительский интерес?

- формулировка ответов на вопрос «Что случилось?» по просмотренным фильмам.

- написание звукового и немого этюда с чётко обозначенным поворотом (2-4 стр.), новеллы с двумя поворотами (10-12 стр.) с последующим разбором.

- анализ фильма на предмет преобладания характера над историей и наоборот.

Глава 7. ХАРАКТЕР-ИСТОРИЯ.

Итак, мы рассмотрели фильмы, где ответом на вопрос «А получится ли?» являлась неповторимость характера героя и картины, где важнее была острая и яркая формулировка трёх вопросов.

А можно ли совместить? Можно. И, наверное, нужно, хотя однозначный ответ на этот вопрос дать не берёмся. Каждый замысел диктует свой подход – где-то можно и нужно пренебречь острой ситуацией и поворотами, дать возможность персонажу проявить себя, ставя лишь в «выигрышные» для его характера ситуации, в которых он может проявить себя во всей, так сказать красе - и зритель будет ожидать его реакции на вполне обычные повороты. А где-то интереснее острая парадоксальная ситуация, положенная в основу «А что если?», повороты, как ответ на «А получится ли?» и, разумеется, финальный поворот – характер не выходит здесь на первый план, потому что детальное раскрытие всех его черт, уход, так сказать, в глубину, образа, снизит напряжение истории и, соответственно, зрительский интерес. Что, разумеется, не снижает планку требований к характеру – просто он где-то более концентрирован и по-хорошему чуть грубее «выточен», чем в «характерных» картинах. Хотя – может и удивить глубиной в финальном повороте (как Дарт Вейдер в финале «Звёздных войн»).

Но сейчас мы рассмотрим картины, где, на наш взгляд, оба способа удалось совместить. Картины с интересным характером и историей.

Итак – «Бойцовский клуб» Д. Финчера по роману Ч. Паланика.

А что если страдающий от бессонницы офисный клерк решит изменить постылую жизнь, основав подпольный клуб по боям без правил в компании с маргинальным и харизматичным торговцем мылом?

А получится ли у героя изменить свою жизнь и личность?

Острые интересные вопросы для истории? Думается, да...

Ну, а **«что же случилось?»** - страдающий от бессонницы и унылой жизни офисный клерк организовал подпольный бойцовский клуб в компании маргинального и харизматичного торговца мылом. Когда клуб из гладиаторской арены превращается в террористическую организацию, клерк пытается это остановить, но с ужасом узнает, что его компаньон это его вторая личность, которая не собирается подчиняться. Клерк пытается предотвратить серию взрывов, которые сам же и организовал и, любовь к девушке, помогает ему разобраться со строптивым вторым «я».

Не менее интересны и повороты внутри истории, особенно момент, когда герой осознает, что «всё не так как на самом деле» - в нем живут два человека.

Таким образом острая ситуация и повороты делают «Бойцовский клуб» весьма интересной историей.

Но что же характеры?

Харизматичный язвительно-жесткий Тайлер – умён, саркастичен, мужественен. Большую часть его фраз можно спокойно цитировать (что зрители и делают).

Рефлексирующий Джек с его пространными монологами – которые так успешно удерживают внимание зрителя.

Суматошная Марла – столь искренняя в своей, скрываемой от себя самой, любви к герою.

Череда второстепенных персонажей – каждый запомнился, как интересный, но вынужденно второстепенный герой.

Вот пример картины, пускай и не ставшей шедевром мирового кино, но след в истории зрительского кинематографа оставившей. Важна в ней история? Да. Характеры? Да! Но как же достичь баланса этих двух компонентов?

Что ж...удача и опыт. Работая над сценарием или завершив, пытайтесь понять – можно ли заострить, углубить характеры или историю, оставаясь в рамках трёх вопросов.

В качестве примера приведём ещё картину К. Тарантино «Джеки Браун» по роману Э. Леонарда, сочетающую в себе лихую историю с афёрой и колоритных персонажей, особенно «плохих парней» в исполнении С. Джексона и Р. Де Ниро.

Или упоминавшееся выше «Фотоувеличение» по мотивам рассказа Х. Картасара – половину фильма внимание зрителя держит характер фотографа Томаса, а лишь потом начинается детективная история.

Нельзя не отметить, что все три картины созданы по мотивам литературных произведений, что, несомненно, даёт некоторую пищу для размышлений.

Практические занятия:

- усилить, заострить историю в картине, завязанной на характер. Например, попробовать сделать из «Курьера» остросюжетную мелодраму.

- углубить, сделать более объёмным и колоритным характер в фильме с острым сюжетом.

- просмотр короткометражного или полнометражного фильма до окончания завязочной части и дальнейшая самостоятельная разработка сюжета. Сравнение с авторской интерпретацией.

Глава 8. ЖАНР

В рамках пособия непросто раскрыть большую и сложную тему жанров современного кинематографа. Кто-то придерживается мнения, что чистых жанров не существует вообще, другие, наоборот, считают, что работа в жанре требует незаурядного мастерства и всегда найдёт благодарного зрителя.

Желающих получить полное представление о классификации жанров в кинематографе, вновь адресуем к труду Л.Н. Нехорошева «Драматургия фильма», к части шестой «Жанр».

Мы же упомянем пока, что сценаристу стоит иметь в виду – к «высокому», «среднему» или «низкому» жанру принадлежит его труд? Разумеется, никакой дискриминации «по росту» тут нет, просто стоит помнить, что существуют истории, в которых автор смотрит на своих героев снизу вверх – с доброжелательной улыбкой, с сарказмом, с иронией или словно заботливый родитель на ребёнка. К такому жанру можно отнести – комедии, мелодрамы, приключенческие картины, детское кино (всё, что принято называть лёгким жанром, хотя писать его очень и очень нелегко).

На героев «среднего» жанра автор смотрит, как на равных. Здесь тоже могут (да и должны чаще всего) быть элементы комедии, но в основе конфликта лежит стремление автора разобраться в проблемах близких ему лично. Автор здесь не заботливый родитель, а скорее внимательный собеседник – на равных. Собеседник – в том числе и со зрителем. Обобщённо такие сюжеты относятся к жанру драмы, хотя, как уже говорилось, могут содержать комедийные элементы для контраста.

«Высокий» жанр или трагедия вещь в современном кинематографе редкая, в массовом кино встречается редко. Здесь автор смотрит на героев снизу вверх, восхищаясь их высокими нравственными качествами, и призывает к этому зрителя. В современном кинематографе трагедия практически не представлена, одна существует картины с трагической неразрешимостью конфликта – где правы обе стороны. Или – внутренний конфликт внутри автора неразрешим. К элементам этого жанра тяготеет азиатское кино.

Таким образом ЖАНР – ваша авторская точка взгляда на сюжет. Плюс ЖАНР – это правила игры вашего сценария, и нарушать их рекомендуется с большой осторожностью. Восприняв начало вашего сценария, как комедию массовый зритель почувствует раздражение, если вы начнёте показывать вдруг абсолютно серьёзное кино. Точно так же вызовут раздражение неподготовленные фантастические элементы в реалистичной картине.

Практические задания:

- изменить текст сценария (как своего, так и известных фильмов) так, чтобы с помощью редактирования диалога кардинально сменить жанр. Из комедии драму и наоборот и т.д. Поиграйтесь с жанрами внутри отдельно взятого сценария – проведите историю по всем вам известным по учебнику «Драматургия фильма» жанрам. Попробуйте сделать это же не трогая теперь диалоги, но меняя ремарочную часть (блок «Описания» в американке).

Глава 9. ТЕХНИКА НАПИСАНИЯ.

Все теории, описывающие тот или способ работы над сценарием, разделим на две:

- с предварительным планированием;
- без предварительного планирования;

Первый способ наиболее распространен в профессиональной среде и, разумеется, каждый сценарист обязан уметь написать заявку, синопсис, поэпизодный план. Однако в поисках творческой свободы и самовыражения можно попробовать и второй способ. Кроме выдающихся отечественных сценаристов А. Бородинского, Г. Островского, Ю. Короткова, достоинства данного метода – наряду с планированием – признает голливудский консультант Майкл Хэйг.

Однако какой бы метод вы ни выбрали и преобладает ли в будущем сценарии история или герой – развивать замысел рекомендуется с образа главного и второстепенных героев. В конце-концов, именно они ваша точка зрения на описываемые события.

В «Практических упражнениях» мы уже описывали монолог героя от первого лица, монолог героя к автору и прочее – всё это способ «влезть в шкуру» героев, узнать его изнутри. Понять его МИРОВОЗЗРЕНИЕ.

Итак, начнём с планирования. В нашем распоряжении, как помним, имеются три вопроса – «Что случилось?», «А что если?», «А получится ли?». Сформулируйте в трёх-четырёх ясных и чётких предложениях что же случилось – и сразу проверьте сформулированное на наличие конфликта, понятно ли **что, с кем и когда, из-за чего происходит?** Далее расширяем эти предложения : с кем и когда происходят события – затем подводим героев к «а что если?», тут же формулируем «а получится ли?» (помня о том, что описание всего этого должно занять треть от написанного) – далее пишем состав событий, отвечающих за процесс развития конфликта, заложенного вопросами «А что если?» и «А получится ли?» - доходим до кризиса «всё пропало» - готовим финальный поворот – поворот – и финал расставляет все точки.

Объём полученного текста должен составлять 2-4 стр. Не больше. Каждый пункт выделяется отдельным абзацем. Подобный текст называется СИНОПСИС. Чёткая, ясная, экономная, но яркая запись основы будущего сценария позволит вам (и вашему возможному заказчику) оценить масштаб, глубину, остроту конфликта, драматичность его развёртывания и разрешения. Далее можно представить всю вашу историю в виде пути с помощью мелких шажков-эпизодов и начинать их запись в виде сценарного текста. Зримо, ярко, эмоционально, держа перед глазами экран со сменой кадров-картинок. Каждое предложение, сцена, эпизод являются реализацией вашего синопсиса – именно он не позволит вам «растечься мыслью по древу», отойти от развития главного конфликта.

Примечание – написав синопсис можно попробовать изложить его события от лица каждого из героев, особенно, разумеется, главного. Ведь правда у каждого своя, свой у каждого и взгляд на события.

Готовый синопсис можно развить и до стадии ПОЭПИЗОДНОГО ПЛАНА – сделав описание каждой сцены в две-три строки. Проверяйте эпизоды на наличие конфликта в каждом из них! Формирует ли поэпизодный план вопрос «А что если?», держит ли интерес зрителя вопросом «А получится ли», имеются ли повороты в каждом эпизоде, кризис, финальный поворот, убедительный финал? Прослеживается в описании сцен раскрытие характера героя? Объём поэпизодного плана может достигать до 30-40 стр., в случае если каждая сцена записывается достаточно подробно за исключением диалогов, то полученный документ можно назвать ТРИТМЕНТОМ (подробный поэпизодный план без диалогов).

Важно! Подобным образом строится работа и над экранизацией литературного произведения – рассказа, повести, романа. Прямой перенос истории на экран практически невозможен в силу особенностей искусства литературы и кино. Если в первом случае автор РАССКАЗЫВАЕТ нам историю, имея возможность обращаться к читателю, в том

числе, и от первого лица, то в случае кино – только ПОКАЗЫВАЕТ. Соответственно, с целью придать материалу пригодную для кинозрелища форму, автор-интерпретатор ищет главный конфликт произведения и формулирует его в первой трети экранизации – даже если это нарушает хронологию литературного рассказа. Сам конфликт, в силу драматической необходимости, обрисовывается зримо, зачастую более грубо и чётко – и ведётся автором от начала и до конца, завершаясь финальным поворотом. Литературный материал – описания, действия, авторские отступления и размышления, диалоги героев – подчиняется драматической форме в виде известных нам вопросов.

Для экранизации рекомендуется первый способ написания – с предварительным планированием, написанием синопсиса, поэпизодного плана. Вторые два способа могут использоваться лишь опытными авторами, уже имеющими опыт успешной работы с экранизациями.

Промежуточным вариантом между двумя способами работы над оригинальным сценарием можно рассматривать метод известного российского сценариста Юрия Короткова. Так называемый «метод паззла».

Напишите сцену или эпизод – любой, главное, чтобы содержание его вызывало у вас острое желание писать дальше, узнать что было до и после... Далее пробуйте представить все варианты развития, как дальнейших после эпизода событий, так и событий ему предшествующих. Выбирайте самые интересные варианты, не думая пока о причинно-следственной связи – главное ваш интерес. Набрав, таким образом, некоторое количество интересных вам эпизодов, подумайте – какие эпизоды или сцены могут связывать уже придуманное, увязывая все эпизоды в цепочку, когда каждый является продолжением следующего. Так, постепенно, вы заполняете событийный ряд вашей картины недостающими эпизодами – словно собираете паззл.

Записывать эпизоды можно как в виде краткого содержания – тогда на выходе вы получаете поэпизодный план, так и в виде сценарного текста – тогда в итоге получается сценарий.

Преимущество метода в том, что вы просто работаете над интересными вам сценами, не думая о том, как увязать их между собой, не думая о трёх вопросах...вы творите.

Но! Как только паззл будет собран – подвергните его тщательной проверке при помощи трёх вопросов, как всю истории в целом, так каждый эпизод. И тогда – проясняйте, добавляйте, усиливайте. Иначе есть вероятность получить на выходе вещь местами, возможно, яркую, но рыхлую и плохо удерживающую постоянный зрительский интерес.

И, наконец, третий вариант – дающий, как полную свободу, так и таящий в себе серьёзную опасность. Приступать к нему стоит, получив полное представление об особенностях драматургического конфликта и истории.

Итак - писать сценарий, открывая его для себя в каждой сцене, в каждом эпизоде. Принцип один – должно быть интересно.

«Начиная писать сценарий, я не планирую ни перипетий сюжета, ни финал. Я пишу фильмы, а не литературные произведения. Я не считаю себя писателем – я только записываю кино, о котором мечтаю. Мои сценарии рождаются неизвестно откуда. И когда пишу сценарий, не могу сказать, о чем он вообще будет – сам этого не знаю». А.Э. Бородянский.

Главное здесь настроиться, привести себя в состояние эмоционального возбуждения, когда кадры, образы, диалоги героев рождаются, словно бы сами собой, а вы только успеваете их записывать. Помочь в этом может метод М. Чехова (см. упражнения на развитие фантазии и воображения), просмотр фильма или сериала (до и во время работы), музыка. Главное – войти в особое трансовое состояние, поймать ритм смены кадров, диалогов...и есть шанс, что дело пойдёт.

Вы видите первый кадр – главное представить его абсолютно ясно и чётко, наполниться им, ощутить его потенциальные возможности перетечь в другой кадр в тех или иных вариантах – именно *ощутить*, а не понять рассудочным путём. И просто записывать кино, доверившись интуиции, открывая сценарий для себя самого как первый зритель, разворачивающегося перед вами фильма. Не рефлектируя и не обдумывая записанное – придёт и этому черёд – но пока вы просто смотрите кино и его записываете каждую его секунду, ожидая с интересом начала следующей.

В идеале, сценарий записывается подобным способом от начала и до конца. Но, как известно, идеала в жизни нет (хотя, как говорил, С. Дали стремиться к нему стоит). Очень вероятно, что рано или поздно вы застопоритесь. Отчаиваться не стоит. Попробуйте внимательно перечитать написанное, не оценивая, не рефлексирова, а лишь пытаясь снова поймать ритм и интерес к разворачиванию кадров на вашем внутреннем экране. Если получится – пишите дальше. Нет – включайте логику и проверяйте написанное уже известными нам вопросами. Возможно, история выстроится дальше в виде синопсиса – на основе написанного интуитивным путём.

«...если я знаю, чем сценарий должен кончиться, я просто его не пишу. Мне он неинтересен. Я и студентов своих этому учу. Сценарий писать это как жизнь проживать. Я ведь не знаю, чем моя жизнь кончится. Если бы знал, то, может, и жить бы не стал». А.Э. Бородянский.

Преимущество метода в абсолютной творческой свободе, дающей возможность наиболее полно включить в работу подсознание, откуда могут выйти по-настоящему мощные, глубокие, лихо закрученные истории и образы. Не случайно самый экранизируемый автор планеты Стивен Кинг использует именно этот метод.

Что же касается его недостатков, то преувеличить их трудно – очень легко запутаться, свернуть не туда, не свести концы с концами в итоге. И всё-таки, во многих случаях рискнуть стоит. Разумеется – если вы пишете для себя и не сорвете в случае неудачи коммерческий заказ.

Излишне говорить, что проверка написанного с помощью вопросов к сценарию и к каждой сцене должна быть особенно тщательной и строгой.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В качестве практических занятий рекомендуются:

- основные задания по курсу ВГИК «Мастерство драматурга» - описание комнаты, запись по фильму, немой и звуковой этюд, экранизация, короткий метр, сценарий полнометражного фильма. Написание, работа с вариантами, разбор под руководством педагога;

- лекции по темам с последующим практическим занятием. Удельный вес последних должен ощутимо превышать лекционный материал.

Педагоги и студенты могут и должны искать новые разновидности упражнений и рекомендованной литературы, в зависимости от задач, стоящих на данном этапе обучения или закрепления материала.

Творческих успехов!

Список рекомендованной литературы:

1. Станиславский К.С. Работа актера над собой. Чехов М.А. О технике актера / Предисл. О. Радищевой. – М.: Издательство «АРТ», 2007. Глава «Воображение и внимание», глава «Атмосфера».
2. Ю.Н. Арабов. Механика судеб. Опыт драматургии "действительной жизни. – М.:Издательство «Парад», 1997.
3. Нехорошев Л.Н. «Драматургия фильма» – М.: ВГИК, 2009. Часть вторая «Движущееся изображение. Кинематографические средства его создания», часть шестая «Жанр».