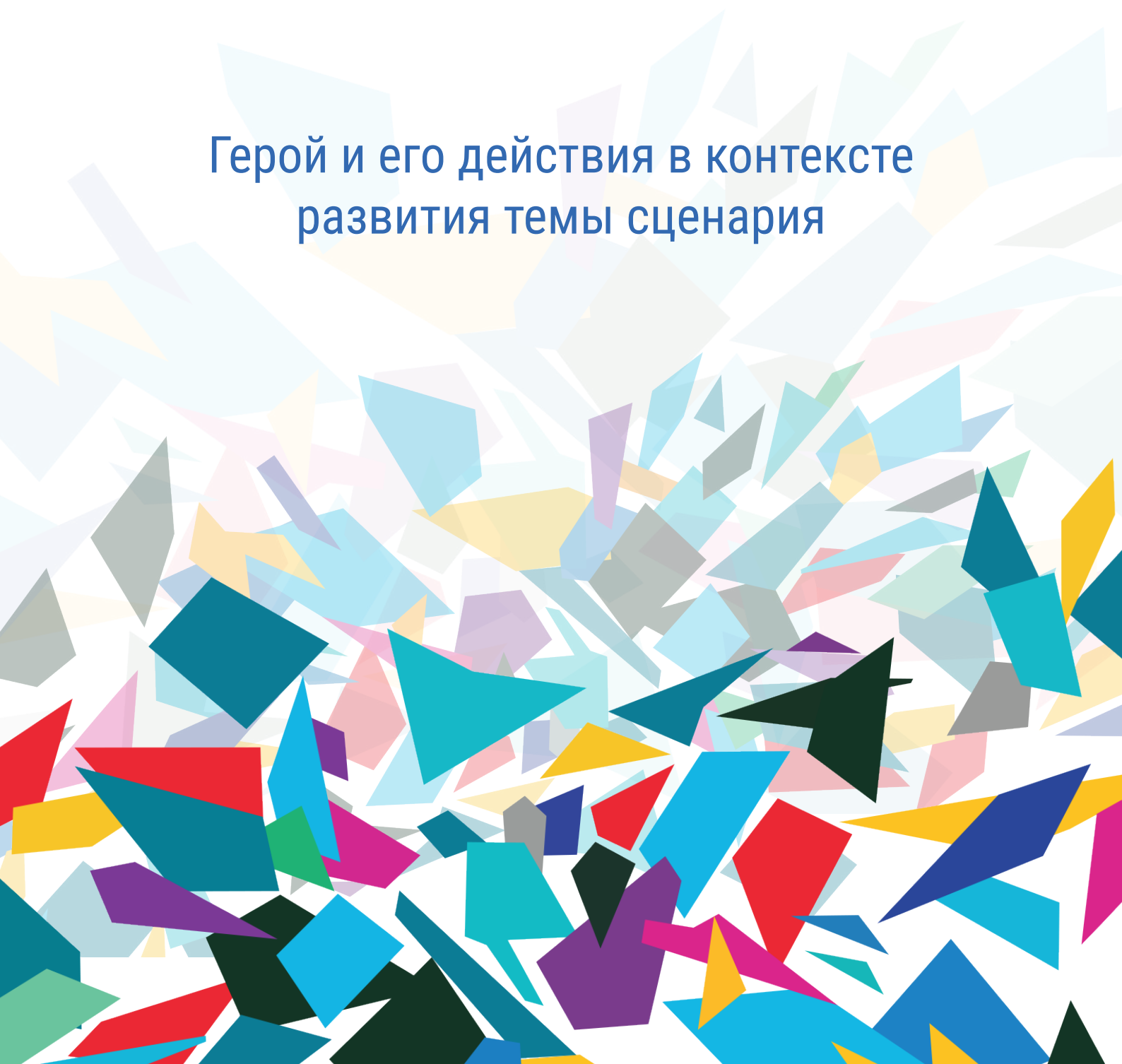


ОСНОВЫ КИНОСЦЕНАРИЯ

Герой и его действия в контексте
развития темы сценария





Цель: В этой лекции мы поговорим о герое и его действиях в контексте развития темы сценария. Мы докажем прямую связь и зависимость действий героя и его драматургической цели от темы и идеи сценария.

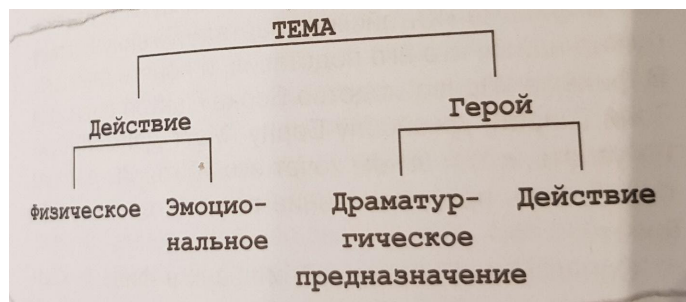
Основные идеи

1. Ваш герой и его действия.

Итак, если вы сценарист и определились с темой вашего будущего сценария, а возможно, даже одержимы некоей грандиозной идеей (что было бы идеально), то пора начать думать о герое вашей истории и его действиях.

Вспоминаем: по Филду тема вам понадобится «для драматизации идеи. Тема – это действие и персонаж. Действие — это то, о чем сюжет, а персонаж — это тот, о ком сюжет».

Рассмотрим схему Сида Филда, которая препарировала достаточно сложное понятие «темы» до самых элементарных составляющих. Тем и ценна эта уникальная книга Филда, которую я имею честь представлять вам. Расчленив на атомы емкие громоздкие понятия, пугающие начинающих сценаристов, Сид Филд облачает каждый этап создания киносценария в формат – внимание! – простой, понятной, очень грамотной и действенной... инструкции. Инструкция к творческому процессу! Как вам такое? И это не примитивные указания к поделкам-однодневкам и уж ни в коем случае не аналог «ускоренных курсов обучения сценарному мастерству» коучами, написанными от силы пару серий в чужом сериале. За каждым предложением Филда, за каждой формулировкой, за каждой простой схемой – стоят годы работы в отрасли и тысячи прочитанных сценариев. Поэтому любая «инструкция по сборке» от Филда даст фору большинству многотомных трудов по теории кинодраматургии. А мы продолжаем конструировать сценарий.



2. Итак, тема по Филду – это персонаж и действие.

«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»; это может быть перестрелка на ферме, которой завершается последний акт «Свидетеля».



Иллюстрацией к сегодняшней лекции будет еще один фильм по моему сценарию - картина 1996 года «Тот, кто нежнее». Почему именно этот фильм?

Продолжаем знакомиться с определениями Сида Филда.

«Второй тип действия – это 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 «Блю-ап», «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».

3. 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.

Как сценариста меня всегда интересовали так называемые «сказки и легенды на современный лад».

Идея того, что в современной реальности не прекращают разыгрываться тайные мистерии прошлого, и на этом держится мир – до сих пор не дает мне покоя. И все мои герои, в той или иной степени, по сути – древние персонажи, живущие или «спрятанные до поры» в обычных людях. Это моя тема. Хотя все сценарии – о современности, и персонажи мои, включая того же Фару, живут в обычных домах, ездят на обычных машинах, ходят на работу. Но что-то в пространстве, их окружающем, всегда дает трещину, впуская в наш мир... незаконченные библейские сюжеты.



В фильме «То, кто нежнее» – много физического действия. Равно, как и эмоционального. Герой фильма, молодой парень Данеш – тот персонаж, который много думает, тонко чувствует и хорошо стреляет.

4. «Герой – это его действия и поступки».

С первого же кадра, в котором появляется Данеш, начинает через действие проявляться его характер. Буду повторять и повторять за Сидом Филдом: «Герой – это его действия и поступки». Даже если ваш герой уникальная личность, не совершая поступков, он не раскроет тему и не сдвинет сюжет, какие бы захватывающие события вы ни описывали.

С первых секунд своего появления на экране Данеш – заметьте, только через действия! – начинает не просто двигать тему, но притягивать на свою голову события за событиями, как бы приводя в действие старые механизмы старых мистерий. Он с легкостью прыгает из-за девушки с балкона и... оказывается в больнице в одной палате с неким таинственным стариком. Которому, беззлобно балагурия, врет про пожар. Но старик сразу просекает, что перед ним – избранный. «Один ты Д'Артаньян!» Точно так же Морфеус в Матрице находит Нео.

В сценарии нет и не может быть проходного действия. Сценарист должен нести ответственность за каждое движение, совершенное героем. Старик в палате с Данешем, играя с ним в кости, всегда выбрасывает «12». Казалось бы, мелочь. Но эти мелочи «запускают» дальнейший очень серьезный сюжетный механизм.

И сразу после визита арабов старик понимает, что его время кончилось и нужен новый герой. Старик решает «проиграть» Данешу шкатулку и... выбрасывает «2».

5. Структура первого акта.

Кстати, заметьте, виртуозный проигрыш неизвестным стариком таинственной шкатулки – это и есть та самая «провоцирующая сцена», которая приходится в фильме как раз на ту самую золотую десятую минуту, о которой не устает повторять Филд.

Пока Данеш разбирается с сестрами, ищет пропавшую переводчицу с арабского, получает в глаз от незнакомца – параллельно происходят другие действия. Убийство старика, появление некоего Рамазана, убийство пришедших к старику арабов. И вот Данеш приносит шкатулку сестрам старика, которые кладут в нее роковой камень.

А теперь вспоминаем трехактную схему Сида Филда.

Первый акт – завязка, в которой вы должны рассказать все о герое, обозначить его драматургическое предназначение и захватить на десятой минуте «провоцирующей сценой».

Мы представили героя, рассказали о его семье, обозначили характер и... ровно на десятой минуте – старик специально проигрывает Данешу шкатулку. Сцена цепляет зрителя, сюжет начинает дышать тайной. Что за шкатулка? Что за старик?

Для нашего хронометража первый акт должен длиться около 20-25 минут. С 20 по 22 минуту Данеш находится у сестер старика, получает камень, находит старую фотографию. И сюжет резко меняется! Вот



он, переход от завязки к конфликту, от первого акта ко второму. А поворот сюжета приходится на 22 минуту. Начинается экшн. Сцена в каньоне. Второй акт. Конфликт.

6. Драматургическое предназначение персонажа.

Первым делом определите драматургическое предназначение вашего персонажа, - говорит Сид Филд. - Чего он хочет, что ему нужно? Что им движет на пути к развязке? В фильме «Китайский квартал» Джейку Гиттесу нужно найти того, кто его подставил, и понять для чего. В фильме «Превосходство Борна» Джейсону Борну нужно узнать, кто и зачем хочет его убить. Вы должны определить предназначение вашего героя. Что он хочет?

Сонни 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.

7. 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 переезжает в Нью-Йорк, чтобы стать жиголом. 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, 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!

8. Развитие конфликта во втором акте.

Драматургическое предназначение Данеша – донести таинственный камень из шкапулки в каньон. В нужное место в нужный день. Этому посвящен весь второй акт, вся драматургическая зона конфликта. На пути к каньону перед Данешем встают преграда за преградой. Но, поскольку он не просто герой-однодневка, но персонаж из так называемых «вечных», вроде Нео, Данеш совершает не только физические действия, но и эмоциональные.

Противостоя бандитам, он ищет Девушку, спасает Друга, перевоспитывает Небезнадежного, оставаясь при этом любящим братом, который привозит из этого ада черепашку для маленьких сестренок.

Данеш выполняет свое драматургическое предназначение – доносит камень до каньона, и людям открывается старый клад. Тема отыграна полностью. Но – тут мы вспоминаем об идее, которая влияла на выбор каждого шага героя! – не золотые слитки и драгоценности становятся наградой победителям этого невероятного приключения. Выигрывает, по сути, тот, кто нежнее.

9. В сценарии нет ничего случайного.



Не зная в то время о теориях Сида Филда, но проверяя на «действует - не действует», «правильно - неправильно», «работает на идею – не работает на идею» каждый эпизод сценария, мы в итоге вышли на те же самые три акта действия, «провоцирующую сцену» на десятой минуте и два сюжетных поворота между актами.

Цитирую Филда снова:

«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.

10. Что нужно знать о своем герое?

Тридцать лет назад, когда я была начинающим сценаристом с единственным вышедшим на экраны фильмом «Полнолуние», я считала пустой тратой времени знать о своих героях – все!

Для чего мне знать их прошлое вплоть до профессии родителей или детских болезней, если у меня в кадре герои собираются пожениться или просто проводят несколько часов в застрявшем лифте?

Я и сейчас не требую с тех, кого учу, досконально прописывать «анамнез витэ и анамнез морби» своих героев. Но обязательно прошу просто порассуждать о своем герое, придумывая (а в процессе – продумывая и понимая) его жизнь.



И начинающие писатели, если они собираются заниматься своим ремеслом серьезно, иногда уходят на месяцы в подобные исследования и понимают – их история не движется дальше, потому что их герои просто не могут так поступать ни при каких обстоятельствах! Почему? Потому что, прожив ту жизнь, которую они прожили, они должны действовать по-другому. «Но ведь вы сами придумали им такую жизнь», - провоцирую я. «Нет! Они не могли жить по-другому».

Помню, как один мой ученик выбрал темой сценария историю о художнике, который страдал эпилепсией. Сценарист терзал эту историю полгода, несколько раз переписывал, ходил на консультации в художественную школу и просто измучил меня абсолютно мертвым сюжетом и крайне тусклым персонажем. Я поинтересовалась – почему он решил взять именно эту тему? Ученик рассказал, что слышал об одном коллекционере, который собирает картины художников, страдающих теми или иными болезнями. И ему показалось интересным рассказать о драме талантливого художника, страдающего эпилепсией. Мне тоже эта тема с самого начала казалась вполне пригодной для разработки сценария. Но почему все получалось таким мертвым?!

11. Анализ темы, героя и его действий.

Героя мой ученик придумал очень порывистого, эмоционального, он писал абстрактные картины крупными мазками, и по этой манере его вычислил тот самый коллекционер, которому рассказали, что художник пишет картины во время приступа. Вот здесь мы и начинаем анализ темы, героя и его действий. Вернее, говорим о необходимости полного знания того, что ты пишешь, о ком и в каких обстоятельствах.

Мой муж – врач. Я начала с простого вопроса: может ли художник во время приступа эпилепсии рисовать? Ответ последовал: конечно, нет! Я тоже это знала и стала задавать другие вопросы по поводу эпилепсии. Мой муж не просто врач, он врач-психиатр, и эпилепсия входит в круг его исследований. Я



дала ему прочитать опус студента, и получила ответ человека, далекого от литературы и живописи: «Чушь полная, не мог ваш художник писать абстрактные картины, быть рассеянным и так быстро простить девушку, которая ему изменила». Я была в шоке: «Почему ты так говоришь? Мой ученик так долго работал над этой темой. Герой простил свою девушку, потому что его родители, помешанные на буддизме, учили его легкости бытия и прочее».

Муж ответил: «Мне все равно, чему учили вашего художника родители, но люди, больные эпилепсией, как правило, злопамятны, вспыльчивы, «застреваемы», очень дотошны, говорят крайне подробно, хорошо приспособлены к конвейерной работе, эксплозивны (вспыльчивы, могут взорваться на ровном месте), закичиваются на деталях, обстоятельны. И такой художник будет прорисовывать каждую мельчайшую деталь на картине, скорее всего. Вспомни Достоевского и Леонардо да Винчи. Могли они так легко простить девушку?»

12. Нельзя ничего придумывать, надо знать!

И я поняла главное. Придумать можно что угодно. И это, при талантливом исполнении, может убедить кого угодно. Но если вы хотите достичь уровня не поделки, но искусства, и говорить о правде на глубинном, inferнальном уровне – а это касается и темы любви, и темы творчества – то нельзя ничего придумывать, нужно знать.

Я рассказала своему ученику о его герое-художнике с точки зрения врача-психиатра. Сценарист был потрясен. Он исчез, и я не видела его очень долго. Вернулся с новой историей. Нет, тема была все та же – драма художника, страдающего эпилепсией. Но сюжет стал настолько живым, история задышала, появились мощные персонажи, и над всем этим поднялась очень яркая идея.

И все только потому, что автор, узнав подробности темы, стал действовать от героя, а не от своих представлений. Его герой стал писать совсем другие картины, он стал чудовищно подозрительным, взрывным, его отношения с женщинами обрели кровь и плоть. И это повернуло сюжетную линию на 180 градусов.

Получился сценарий.

Ну а подробнее о создании персонажа – мы поговорим на следующей лекции.

Основные термины: герой, действие, тема сценария, идея сценария, сюжет, персонаж, драматизация идеи, физическое действие, эмоциональное действие, драматургическое предназначение героя, провоцирующая сцена, экшн, сюжетный поворот.

Список рекомендуемой дополнительной литературы

1. Роберт Макки «История на миллион долларов»
2. Линда Сегер «Как хороший сценарий сделать великим»
3. Блейк Снайдер «Спасите котика! И другие секреты сценарного мастерства»
4. Александр Мигга «Кино между адом и раем»
5. Скип Пресс «Как пишут и продают сценарии в США»
6. Уильям Индик «Психология для сценаристов»