

ОСНОВЫ КИНОСЦЕНАРИЯ

Создание персонажа





Цель: В этой лекции мы поговорим о том, что такое персонаж. Узнаем о законах и принципах создания персонажа. Поймем, можно ли создать героя истории без прототипа, используя только свою фантазию.

Основные идеи

1. Как создается персонаж?

Однажды в личной беседе мой старый знакомый обронил такую фразу:

- Послушай, а тебе не страшно общаться с такими людьми? Ты вообще где их находишь?

Я была крайне удивлена:

- О чем ты?

- Ну, - замялся мой собеседник. - Все эти бандиты, убийцы, алкаши, насильники...

Я напряглась:

- Извини, но мое окружение – вполне приличные люди.

- Я не говорю, что они твои друзья! Но ведь ты же общаешься с ними?

- Господи, да с кем «с ними»-то?! – мое терпение подходило к концу.

И мой собеседник выдал осторожную фразу:

- Для того чтобы «написать» героя, нужно ведь сначала с ним пообщаться?

Потом мы долго смеялись, я объясняла ему, что вовсе не обязательно общаться со всеми, про кого пишешь. Более того, любой персонаж можно придумать, что я и делаю в 70 случаях из 100! Мой приятель вежливо сделал вид, что поверил, а сам, как мне кажется, еще больше утвердился в своем подозрении, что я с утра до вечера шатаюсь по притонам и пью кофе с гангстерами.

Но вопрос-то остался. Вопрос, возможно, самый важный и фундаментальный в процессе создания киносценария. Как появляется персонаж? Как он «создается»? Кто он такой – герой вашей истории?

2. Человека формирует жизнь, а персонажа – сценарист.

Ведь мой собеседник категорически отрицал возможность придумать героя вот так, «из головы», «из ничего». Может быть, он был в чем-то прав?

Жизнь делает человека таким, какой он есть, используя свои орудия «лепки» – судьбу, окружение, родителей, детские потрясения, любовь, ненависть, врагов, друзей, болезни, катаклизмы, привязанности и т.д.

Но как же создается персонаж киносценария – на бумаге? Откуда берется его характер? Чем диктуются его поступки? Почему он любит это и ненавидит то? Почему эта женщина, которой нет ни в одном реальном городе мира, в вашем сценарии вдруг убивает другого человека? Как? Кто? Что? Почему? На каком основании?

Вот с этими острыми вопросами в головах мы начинаем новую тему нашего исследования книги Сиды Филда «КИНОСЦЕНАРИЙ. Основы написания» - «Создание персонажа».

Так что же такое персонаж? С какой стороны подходит к этому вопросу величайший из сценарных аналитиков Сид Филд?

Как создается персонаж?

3. «Что есть персонаж, как не определение события?»

«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’Нила 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. Настолько же успешно в области физиологии трудился 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».



3. Событие выявляет персонаж – пример из реальной жизни.

Я не буду ходить далеко и попробую объяснить эту мысль на простом примере. «На спичках», как я обычно говорю своим ученикам. Помните недавнюю ситуацию во время чемпионата мира по футболу 2018 года, когда в финале встречи Хорватии и Франции на поле выбежали переодетые в полицейскую форму девушки из одиозной феминистской группы?

Так вот, их появление на поле – это, в нашем контексте, событие. Вспоминаем фразу Генри Джеймса: «Что есть событие, как не выявление персонажа?» Итак, выбегают, условно, хулиганки. Это событие. На поле – 22 футболиста. Для нас они сейчас равны. Мы не видим среди них персонажей. Секьюрити бросаются ловить нарушителей, и тут – внимание! – хорват Деян Ловрен грубо хватает одну из девушек и валит на поле с лицом, искаженным яростью.



А вот француз Мбаппе со снисходительной улыбкой весело «отбивает пятерню» другой нарушительнице. И смотрите, что происходит! Прямая иллюстрация тезиса Генри Джеймса. Событие мгновенно выявляет из толпы сразу двух персонажей – Ловрена и Мбаппе. Потому что оба – отреагировали на событие. То есть проявились. А ничто так не проявляет характер человека, как внезапное событие, к которому человек не успевает подготовиться. Проявился, грубо говоря, агрессивный, лишенный чувства юмора хорват и ироничный, легкий, снисходительный француз. Вот сколько мы уже знаем об этих людях, которых, возможно, видим впервые. Признаюсь честно, я долго думала потом об этой ситуации, думала о Ловрене и о Мбаппе. У сценаристов со стажем такой анализ «проявившихся персонажей» происходит автоматически. Он происходит всегда. Написав первую сотню серий сериалов, например, вы будете автоматически – сами того не замечая – «загружать» в свою карту памяти новые и новые персонажи, типажи, характеры и человеческие реакции.

5. «Событие – это основная причина действия и отправная точка для любого героя».

Но сверимся с выкладками Сиды Филда на эту тему.

«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. (В нашей зарисовке на футбольном поле – уже начинает проглядываться сюжет!) Событие – это основная причина действия и отправная точка для любого героя». (Я бы с удовольствием начала сценарий с истории на поле – какая роскошная возможность так емко представить сразу двух героев! А Сид Филд продолжает: «Я потратил на чтение и анализ различных сценариев 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». Давайте разбираться.



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 (и взрослому мужчине просто «сносит крышу» от одноклассницы своей дочери). В сложные моменты нашей жизни мы проявляем себя с лучшей или худшей стороны. (Не упускаем из вида наше футбольное поле – кто проявился с лучшей стороны, как вы считаете? А кто с худшей?)

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 дешевого пластикового 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».

6. Дальнейшее развитие характера персонажа.

Вы заметили, что, разбирая маленькую ситуацию на футбольном поле, мы с вами по сути начали проявлять в реальности некую довольно интересную историю с довольно интересными персонажами. Не так ли? И, заглянув в книгу Сида Филда, мы понимаем – да! именно! Мы начали разбираться в действии, персонажах и собственно драматургии.

Смотрите, ведь эту ситуацию вполне реально перенести с футбольного поля, скажем, в библиотеку. Что нам мешает? Девушек, выбежавших на поле, мы можем заменить девушками, делающими селфи или закурившими в читальном зале – что угодно! Мы можем думать и рассуждать об условных «хорвате и французе» сколь угодно долго, но думать и рассуждать – честно. Почему один так ненавидит нарушение порядка? Почему второй так спокоен к выходкам женщин? Что было в юности одного и что было в юности другого? Как каждый впервые встретился с женщиной? И так далее, и так далее.

В этих размышлениях очень важно думать именно о персонажах, не переходя... на себя, на собственное ощущение мира.

Потому что каждый зритель подсознательно присутствует в фильме, который смотрит, и он хочет, чтобы инкогнито говорили – о нем. Не о вас, сценарист, а о нем. Если все персонажи фильма являются просто проекциями автора, говорят его словами, совершают поступки, руководствуясь его логикой, имеют одинаковый жизненный опыт, равный опыту сценариста – зритель не найдет в этой истории себя и уйдет.

7. Попробуйте «подсмотреть» героев в реальности.

Если сценарист пишет всех героев с себя – истории не будет. Конфликт с самим собой в разных ипостасях более похож на шизофрению.

Более-менее приемлемый вариант для начинающих сценаристов – подсматривать своих героев в реальности (соседи, друзья, случайные попутчики, родители, коллеги). Могут быть неплохие результаты, если вы наблюдательны и ваш мозг может воссоздать из части (то, что вы знаете о человеке) целое (модель его поведения во всех существующих или еще не произошедших ситуациях).

Это легко – скажете вы. Опыт подскажет.

Это трудно – отвечу я вам. Или это будет неправдой. Писать героя с прототипа легко только в той части, о которой вы знаете. И то, если прототип – из вашего окружения, вашей страны или хотя бы занимается делом, которое вы понимаете. А если нет?

Я сейчас работаю над очень сложным сценарием, в котором часть событий происходит во время Второй мировой войны. (Первый флажок тревоги – я не очень хорошо знаю подробности этого периода).

Некоторые мои герои – японцы. (Второй флажок тревоги. Японцы – одна из самых закрытых наций).



Прототип одного из моих героев – выживший летчик-камикадзе. (Вот здесь я выбрасываю просто огромное тревожное полотнище). Как погружать персонаж в событие, когда ни первый, ни второе – тебе не знакомы?

8. Сценарист должен дать описание каждому персонажу своего сценария.

Вот описание моего японца-камикадзе. Дзюн Накамура – японский предатель. Пошел на войну в 1941 году добровольцем, по его словам «стыдно было отсиживаться», стал военным летчиком, воевал на Филиппинах против американцев. В 1945 году его ввели в отряд камикадзе.

В бою был подстрелен, раненый сумел посадить самолет на японскую территорию Карафутто. Но «выжившие» камикадзе Японии не нужны. Когда советские войска пришли на Карафутто, сами японцы сдали Дзюна как предателя. В лагере от отчаяния он сделал себе сеппуку, но советский хирург спас его. Посадил психику, развилась мания преследования. Боязнь возвращения на родину и мести соотечественников за «слабость» привела к изменениям личности. Дзюн пошел на сотрудничество с администрацией лагеря в обмен на защиту и гарантированный вариант невозвращения на родину.



Мнителен, изворотлив, умен, жесток, все принципы ему заменил инстинкт выживания. Поэтому Дзюн превращается в монстра и готов на все ради спасения своей жизни. По полномочиям и влиянию на эков он, фактически, стал ВТОРЫМ после коменданта лагеря. Внешне Дзюн выглядит очень интеллигентно. Худенький, аккуратный, играет в шахматы, носит очки, говорит тихо.

Прототип – реальный человек Еситеру Накагава.

9. Трудности на пути создания персонажа.

Что мы имеем? Огромная работа по сбору материала, изучение сотен документов, сайтов и кадров хроники.

В итоге при первом же событии сценария я никак не могу проявить героя и двинуть его дальше, потому что я НЕ ЗНАЮ, как в этой ситуации будет действовать человек с таким бэкграундом.

Какой выход?

Либо изучать дальше, либо менять событие, либо менять персонаж. Не знаете – не беритесь. Хотите докопаться до истины – ищите до конца. Хотите сохранить именно этот персонаж – проявляйте его в другом событии.

Сид Филд о создании персонажей:

«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...»

10. В истории с Дзюном Накамурой я тоже начала с драматургического предназначения героя.

В лагере интернированных мне нужен был японец, которого комендант держит на крючке страха и заставляет идти на преступления. Что за крючок страха? Японец боится возвращаться на родину. Драматургическое предназначение Дзюна – избежать возвращения на родину. Решение вопроса «почему?» заняло полгода, пока не нашелся прототип – выживший камикадзе.

И снова Сид Филд:

«Так что же такое персонаж? Действие – это персонаж; человек – то, что он делает, а не то, что говорит. Фильм – это поведение».

В этом контексте хочу познакомить вас с первой сценой того самого сценария, над которым я сейчас работаю. Посмотрите, как заявляется и проявляется одна из главных героинь в предложенном событии. Заодно начинайте привыкать к звучанию сценарной записи.

СЦЕНА 1. ДЕНЬ. Вагон поезда



Пригородный японский поезд.
В сидячем вагоне совсем мало пассажиров.
Старая японка Хидеко в панамке с плюшевыми орхидеями уютно устроилась у окна, обхватив руками выдавшую виды сумку, похожую на небольшой саквояж.
На ручке кресла Хидеко висит яркий бумажный фонарик тётин для праздника О-Бон.
У Хидеко звонит телефон.
Старая женщина отвечает.

ХИДЕКО

Да, слушаю. Конечно, узнаю вас, доктор Сато. Вы звоните мне каждый день уже пятнадцать лет. (СМЕЕТСЯ) И вам отличного дня. (СЛУШАЕТ) Ха-ха-ха, вы шутник, доктор! Думаете, я столько лет не выходила из дома, а сегодня сбегу?! Да, я помню про лекарства. В три часа придет сестра Акеми и сделает мне укол. Спасибо, доктор Сато. Сегодня я прекрасно себя чувствую!

Хидеко выключает телефон и... выбрасывает его в окно.

11. Как мы помним, персонаж – то, что он делает, а не то, что говорит.

Что мы понимаем сразу о персонаже Хидеко?

Она – чем-то больна, не выходит из дома, ее наблюдает некий доктор Сато и делает уколы некая сестра Акеми. Это мы понимаем из того, что Хидеко говорит. Но что она делает? Она сидит в поезде, обманывает своего врача и не хочет, чтобы ее преследовали, поэтому – выбрасывает свой телефон. Завязывается интрига. Куда и зачем едет эта женщина, которой, скорее всего, противопоказано выходить из дома. Наличие у нее фонаря тётин говорит о том, что Хидеко едет навестить чью-то могилу.

Полминуты действия, но у зрителя уже масса вопросов и желание узнать, что будет дальше.

А теперь – прямые советы Сида Филда:

«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.



Ну а как понимать и применять эту схему, мы будем разбираться в следующей лекции.

Основные термины: прототип, персонаж, выявление персонажа, событие, ключевое событие, герой,



Книга: Основы киносценария

Лекция: Создание персонажа

сюжет, внутренний план развития персонажа, внешний план развития персонажа.

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 Митта «Кино между адом и раем»
5. Скип Пресс «Как пишут и продают сценарии в США»
6. Уильям Индик «Психология для сценаристов»