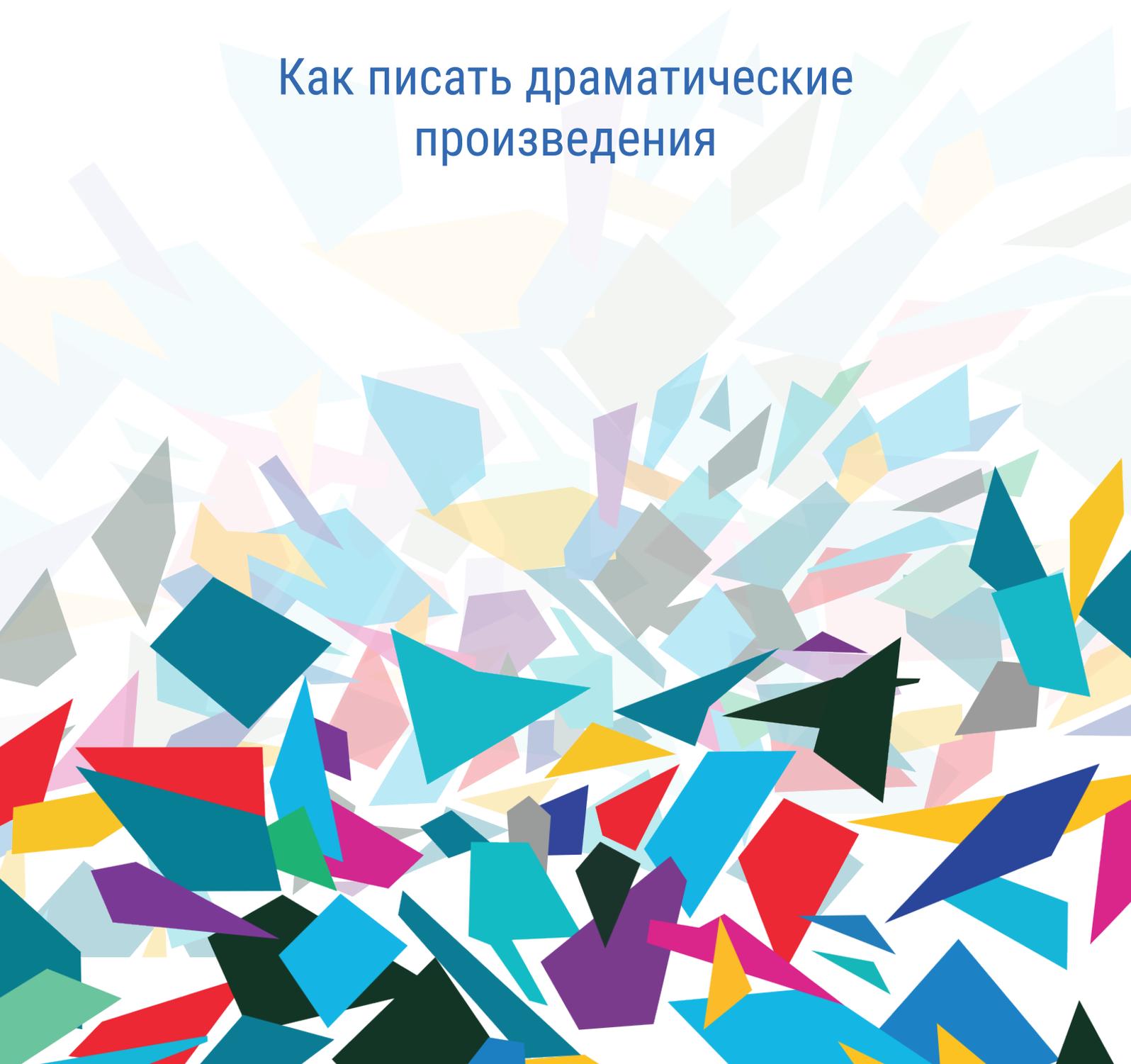


КАК ПИСАТЬ ДЛЯ ТВ, РАДИО И НОВЫХ МЕДИА

Как писать драматические
произведения





Книга: Как писать для ТВ, радио и новых медиа

Лекция: Как писать драматические произведения

Автор лекции: Камила Жусупова

Цель: Написание игрового сценария, как правило, считается самым трудным делом, а также самым высоким достижением в исполнительском искусстве. Будь то 30-секундный рекламный ролик или двухчасовой документальный фильм, структура сценария состоит из таких элементов, как экспозиция, конфликт, сложности действия, кульминация и разрешение. В этой лекции мы поговорим о том, как писать драматические произведения.

Основные идеи

Взять, к примеру, рекламный ролик.

В дополнение к тем рекламным роликам, которые в буквальном смысле представляют собой мини-драмы (один или несколько персонажей в ситуации, в которой участвует продукт или услуга спонсора), все рекламные ролики представляют проблему (конфликт), показывают, насколько сложна или нереализована жизненная ситуация (сложность), и как проблема решается, и жизнь становится лучше, когда приобретается спонсорский продукт или услуга (кульминация и разрешение проблемы).

Все документальные фильмы включают в себя драматические действия, в которых фигурирует человек, люди или события, показанные в виде сжатых реальных фактов.

Игра — главный продукт телевидения, будь то в комедийном сериале, боевике или серьезной драматической форме или даже в формате реалити-шоу. Даже обычное не отрепетированное и не записанное шоу завязано на игре. Конфликт, сложности, усиливающееся ожидание и кульминация должны быть спланированы достаточно хорошо, чтобы поддержать интерес аудитории и довести ее до пика по мере того, как конкретное событие или соревнование приближается к своему концу. Неважно, в какое время показывают продукт — днем или вечером. Комедия это или мыльная опера. Важен драматический сюжет.

Принципы написания драматических сценариев.

Если вы изучите элементы, которые входят в написание драматических сценариев, вы сможете применять эти знания для подготовки любых сценариев для разных видео- и аудиоформатов.

Брандер Мэтьюз, один из ведущих критиков и театральных педагогов, написал в своей книге «Развитие драмы»: «Драматургические принципы — это не просто правила, установленные теоретическими критиками, которые редко знакомы с настоящим театром; это законы, присущие природе самого искусства, стоящие вечно, такие же безграничные сегодня, как когда Софокл, Шекспир или Мольер были живы».



Конечно, не думайте, что только освоив эти правила, можно легко научиться писать. Гениальности и вдохновению нельзя научить, а драматургия — это искусство в плоскости творчества, намного превосходящее механические грани некоторых этапов письма. Первый в Америке преподаватель драматургии Джордж Пирс Бейкер заявил, что все, что можно сделать, это показать потенциальному драматургу, как применять гениальность и драматизм, который он или она может иметь — через понимание основных правил драматургии.

Однако даже этому нельзя научить в одной лекции или в нескольких. Любое полное обсуждение техники написания игрового сценария требует как минимум нескольких курсов и бесконечной практики.

В этой лекции будет представлено краткое изложение правил плейрайтинга и некоторые новые концепции, исходящие из особых потребностей СМИ.

Подготовка к созданию сценария.

Если вы серьезно хотите написать драматический продукт для электронных СМИ, сначала изучите как можно более тщательно методы написания сценариев для сцены — пьес. Только тогда у вас будет прочная основа для воспроизведения техники в видео или фильме.

Помните, что это игра и еще раз игра. Неважно, через какой канал она передается. По радиоволнам



Книга: Как писать для ТВ, радио и новых медиа

Лекция: Как писать драматические произведения

Автор лекции: Камила Жусупова

или по кабелю, спутнику или в интернете, спектакль один и тот же — драматическое представление, захватывающее людей, сидящих перед продолговатой коробкой с относительно небольшим (по сравнению с кинотеатром) экраном или даже несколькодюймовым, на iPhone или iPad.

Цифровые плоские экраны высокой четкости размером шестьдесят дюймов и больше, занимающие половину стены гостиной, поменяли некоторые понятия, применяемые к написанию телевизионных пьес и сериалов. Кроме того, большинство телевизионных драм и комедийных сюжетов ограничено по времени — сценарий необходимо писать на 21 минуту, включая титры, это касается получасового продукта. Сценарий на 42 минуты — для часовой программы. Оставшиеся 9 и 18 минут, соответственно, посвящены рекламе.

Ограниченное время одновременно ограничивает символы и сюжетные линии, за исключением сериалов, где данная сюжетная линия может продолжаться неделями или даже годами.

Источники идей для игровых сценариев.

Писатель должен уметь распознавать и использовать источники, из которых могут быть разработаны идеи для игрового сценария.

Автор может найти мотивирующую составляющую в событии, в теме, в главном или во второстепенных персонажах.

Часто бывает, что драматург был свидетелем или пережил инцидент или серию инцидентов, которые содержат хорошие сюжеты для драмы. Из этого события драматург может построить персонажа, ситуацию, тему и фон. Помните, однако, что то, что волнует людей в жизни — не обязательно хорошая драма. Драма — это преувеличенный взгляд на жизнь. Драма охватывает наиболее важные элементы ситуации и требует перестановки, пересмотра жизни, чтобы сделать материал драматическим, а не просто вызвать интерес.

То, что кажется трагичной, самой смешной, самой захватывающей ситуацией, которая когда-либо случалась с писателем, может на самом деле стать избитым, скучным и недраматичным материалом, изложенным в игровой форме.

Потому что то, что кажется драматичным в реальной жизни, не означает, что это будет драматично, если переложить это на игру.

Такое перемещение требует воображения, умения и, в немалой степени, неопределимого гения драматургии.

Хотя цензура часто мешает драматургу в СМИ, писатель может найти в качестве мотивации основные понятия — такие, как лояльность, независимость и самореализация. Это факторы, на которых развивается драма. Тема должна быть переведена на конкретных людей и конкретные ситуации. Например, тема лояльности может включать в себя историю о сыне, который не женится из-за его психологически мотивированного убеждения, что он не может оставить свою мать. Независимость охватывает многие вариации истории о жене, которая покидает своего мужа, потому что ей не предоставляется свобода или уважение, которые ей необходимы. Самореализация охватывает бесконечный запас потенциальных игровых сценариев, ориентированных на артиста, который предпочитает жить на хлебе и бобах в квартире с холодной водой, а не на деньги от работы в рекламном агентстве.

Автор должен быть осторожен с попытками развить игру вокруг одной темы. Тема служит просто зародышем идеи для пьесы.

Еще один источник идей для игрового сценария может лежать в фоновом режиме жизни. Война, высшее общество, наркомания и т.д.

В современной драматургии характер мотивирует действие, то есть сюжет складывается из персонажей.

По этой причине выбор персонажа в качестве источника идеи для сценария обеспечивает потенциально более сильную игровую основу, чем другие источники. Однако автор должен быть осторожен при использовании этого варианта, так как трудно построить игру исключительно вокруг персонажа или комбинации персонажей, взятых из реальной жизни. Например, банальный сюжет — продавца уволили с работы, потому что он стареет и не может делать столько продаж, сколько он делал когда-то.



Книга: Как писать для тв, радио и новых медиа

Лекция: Как писать драматические произведения

Автор лекции: Камила Жусупова



Даже если его характер усилен добавлением гордости, самообмана и уныния, ведущих к самоубийству, его драматический потенциал еще не полностью реализован. Но работая над персонажем, развивая его многочисленные аспекты, убеждения, психологические потребности, физические способности и отношения с другими людьми, проясняя тему и исторический фон, вы можете в конечном итоге прийти в этом сценарии до Вилли Ломана, персонажа одной из величайших пьес Америки — «Смерть коммивояжера» Артура Миллера, написанной в 1949 году.

По ней был поставлен спектакль на Бродвее, и с тех пор было дано 742 спектакля и создано четыре возрожденных постановки.

В статье в «New York Times Magazine» Чарльз МакГрат описал работу штатных сценаристов телевизионной драмы «Закон и порядок». Он отметил, что сценарии разрабатываются различными способами, включая просмотр заголовков газет о преступлениях и правовых вопросах — таких, как постановление о смертной казни. Это вопрос, который фактически стал основой для эпизодов сериала «Закон и порядок».

Но иногда идеи трудно найти.

Драматург никогда не должен быть частью пьесы, он должен уметь писать ее объективно.

Источники сюжета — ситуация, тема, происхождение и характер — индивидуально являются только зародышами. Изучите, расширьте и пересмотрите эти элементы, чтобы определить, имеют ли они какое-либо драматическое значение. Если оно есть, то драматург может сделать следующий шаг.

Тяжелая работа — это планирование пьесы, а затем пересмотр рукописи. После того как вы определились с источником или основой для пьесы, проясните в уме и на бумаге различные элементы, которые развиваются из базы. Например, если вы решили работать с фоном, определите персонажей, ситуацию и тему, которые происходят на этом фоне. В идеале вы должны писать из личного опыта или знаний, чтобы дать сценарию надежную основу. Однако, если вы слишком эмоционально близки к жизненным составляющим сценария, вам будет трудно усиливать, сгущать и драматизировать материал. Драматург никогда не должен быть частью пьесы, он должен уметь писать ее объективно.

Прочувствуйте и поймите каждый миг того действия, о котором вы пишете, но постарайтесь делать это от третьего лица. Не используйте игру как личную терапию. Если у вас возникнет искушение сделать это, по крайней мере, убедитесь, что персонаж, который представляет вас, не настолько вам близок, что вы лишили его любых слабостей и сделали совершенно недостоверным. Обычно хорошей идеей будет показать несколько календарных лет персонажа, чтобы показать его рост.



До XVIII века, за исключением работ нескольких драматургов (особенно Уильяма Шекспира), сюжет или действие были доминирующим элементом в пьесе. Линия сюжета была самым важным фактором, а персонажи и диалоги были вписаны в движение действия. Современная драма определяет сюжет, в котором персонажи должны предпринять что-то, исходя из своей индивидуальности и психологических мотивов.

Перед написанием сценария следует досконально изучить своих персонажей.

Помните! Три основных элемента в игровой структуре — персонаж, сюжет и диалог — все должно быть согласовано в последовательную и четкую тему.

Согласование всех элементов ради общей цели приводит к единству впечатлений. Действия персонажей и события не должны быть произвольными. Подготовьте аудиторию к этим действиям и событиям в



логической и правдоподобной манере. Дайте аудитории представление о ситуации и персонажах. Кроме того, рассмотрим настройку, чтобы создать реальный физический фон и среду для персонажей. Убедившись, что вы все понимаете и можете быть объективными в отношении персонажей, темы, ситуации и фона, вы можете приступить к созданию каждого из них на глубинном уровне. Проведите как можно больше исследований, полностью ознакомьтесь с потенциалом вашего сценария.

Каждый персонаж должен быть проанализирован. Запишите это, чтобы у вас всегда была полная история и мотивация персонажей. Создайте фон для каждого персонажа, не только для развития его действия, но и для раскрытия деталей (например, флэшбэк к родителям, которые не появляются в самом сюжете, но которые могли бы оказать некоторое влияние на личность персонажа).

Полный анализ персонажа также дает представление о типе и форме диалога, который он будет использовать. Протестируйте диалог на бумаге, помещая персонажа в гипотетические ситуации с другими персонажами. Помните, что диалог не является приближением к реальной речи; в нем все должно быть усилено и сжато, более концентрированно, чем в реальной жизни.

В хорошо написанной пьесе у каждого персонажа есть свои речевые паттерны. Кто-то просто любит поболтать, а кто-то все время ворчит. Если все герои звучат одинаково, публика чувствует фальшь и неискренность..

Создание основы сценария.

После того как персонажи были созданы, вы готовы создать ситуацию или сюжетную линию. Создайте скелет сценария. Вам нужен, во-первых, конфликт. Конфликт между главным героем и каким-то другим персонажем. Конфликт может быть между двумя людьми, человеком и группой, двумя группами, человеком или людьми и природой, человеком или людьми и некоторой неизвестной силой, или человеком и его или ее внутренним я.

(Обратите внимание, сколько из всего этого вписывается в формат телевизионных реалити-шоу).

Для игрового сценария характер конфликта во многом определяется характерами персонажей.

Решите, как ваш конфликт разрешится. У вас может быть счастливый конец, когда главный герой получает то, что он хочет; трагический финал, когда зрители узнают, что история заканчивается провалом для главного героя; или развязка конфликта предоставляет ответы на все вопросы.

Для игрового сценария характер конфликта во многом определяется характерами персонажей. После того как конфликт решен, сюжет неумолимо движется к кульминации — точке, в которой одна из конфликтующих сил побеждает другую.

Игра достигает апогея через ряд сложностей, каждая из которых сама по себе является небольшим конфликтом и кульминацией. Каждая последующая сложность все более усложняет ситуацию, пока последняя не делает невозможным дальнейшее усиление борьбы.

Кульминация должна произойти. Персонажи сами определяют события и сложности, потому что действия, которые они предпринимают — это только те действия, которые они должны предпринять из-за своих индивидуальных мотивов.

Джордж Пирс Бейкер писал в «Драматической технике», что «ситуация существует, потому что человек является тем, кем он является, и поэтому у него есть внутренний конфликт или столкновения с другим человеком или с его окружением. Измените его характер немного, и ситуация должна измениться. Вовлеките в него больше людей, и сразу же их присутствие, влияющее на людей, изначально присутствовавших на сцене, изменит ситуацию».

Если персонажи правильно выстроены в их отношениях друг с другом, то сюжет вырастет из них. Ряд определенных воображаемых персонажей будет действовать — они должны действовать твердо и определенно. Это дает вам ваш сюжет. Если это не так, то ваши персонажи неправильно созданы, и вы должны начать все заново.

Среда интерпретирует для аудитории то, что мы написали. Сценарии для фильмов отличаются от пьес для сцены, так же, как тексты для радио отличаются от текстов в телевизионных СМИ, так же, как тексты для интернета отличаются от записей для всех других СМИ.

Как только предварительное планирование, отработка, исследование и анализ игрового сценария завершены, писатель готов.



Но не для написания сценария. Еще нет. Далее идет подробный план. Благодаря тщательному построению и анализу этого плана перед написанием сценария автор может устранить плохие моменты и усилить хорошие.



Прежде чем написать сценарий, писатель должен иметь представление о понятиях драматургии — об основных правилах игры, независимо от носителя, и об особых правилах воспроизведения фильма или видео, которые определяются специальными характеристиками этих средств массовой информации.

Концепции драматургии. Особые характеристики телевизионной аудитории и самой среды требуют особых подходов телевизионного драматурга, как уже обсуждалось в лекциях 1 и 2.

Классические компоненты игровой структуры включают в себя (1) единство, (2) сюжет, (3) характер, (4) диалог, (5) экспозицию, (6) подготовку и (7) постановку. Основные принципы каждого из них применимы ко всем сценариям, независимо от среды, для которой они написаны.

В следующей лекции мы продолжим тему игрового сценария.

И рассмотрим особые характеристики, которые применяются в сценарии к видео- и аудиоматериалам.

Основные термины: игровой сценарий, рекламный ролик, документальный фильм, экспозиция, сложности действия, кульминация, разрешение, мини-драма, драматические действия, плейрайтинг, драматический продукт, пьеса, спектакль, драматург, персонаж, сюжет, диалог, игровая структура, флэшбэк.

Список рекомендуемой дополнительной литературы

1. Памела Дуглас «Искусство сериала: Как стать успешным автором на TV»
2. Джордж Пирс Бейкер «Драматическая техника»
3. А. Ласманис «Телевидение в воспитании детей: анализ исследований»
4. А.Г. Качкаева, С.А. Шомова, Е.Г. Лапина-Кратасюк, Г. Амирханова, Ю.П. Пургин «Мультимедийная журналистика»
5. Юлия Долгова «Телевизионная журналистика. Учебное пособие для студентов вузов»
6. Н. Яременко «Как стать радиожурналистом. Работа на радио в вопросах и ответах»
7. М. Пенн, М. Файнман «Микротренды, меняющие мир прямо сейчас»
8. Е. Криницын «Как брать интервью. 8 мастер-классов от лучших журналистов России»
9. А. А. Амзин «Как новые медиа изменили журналистику, 2012-2016»
10. А. Сурмели «Искусство телесценария. Учебное пособие»
11. NYFA.edu
12. <https://www.profguide.io/professions/radio-dj.html>
13. tv-tok-shou.site/ток-шоу-274167.html
14. kemarskaya.livejournal.com/38018.html