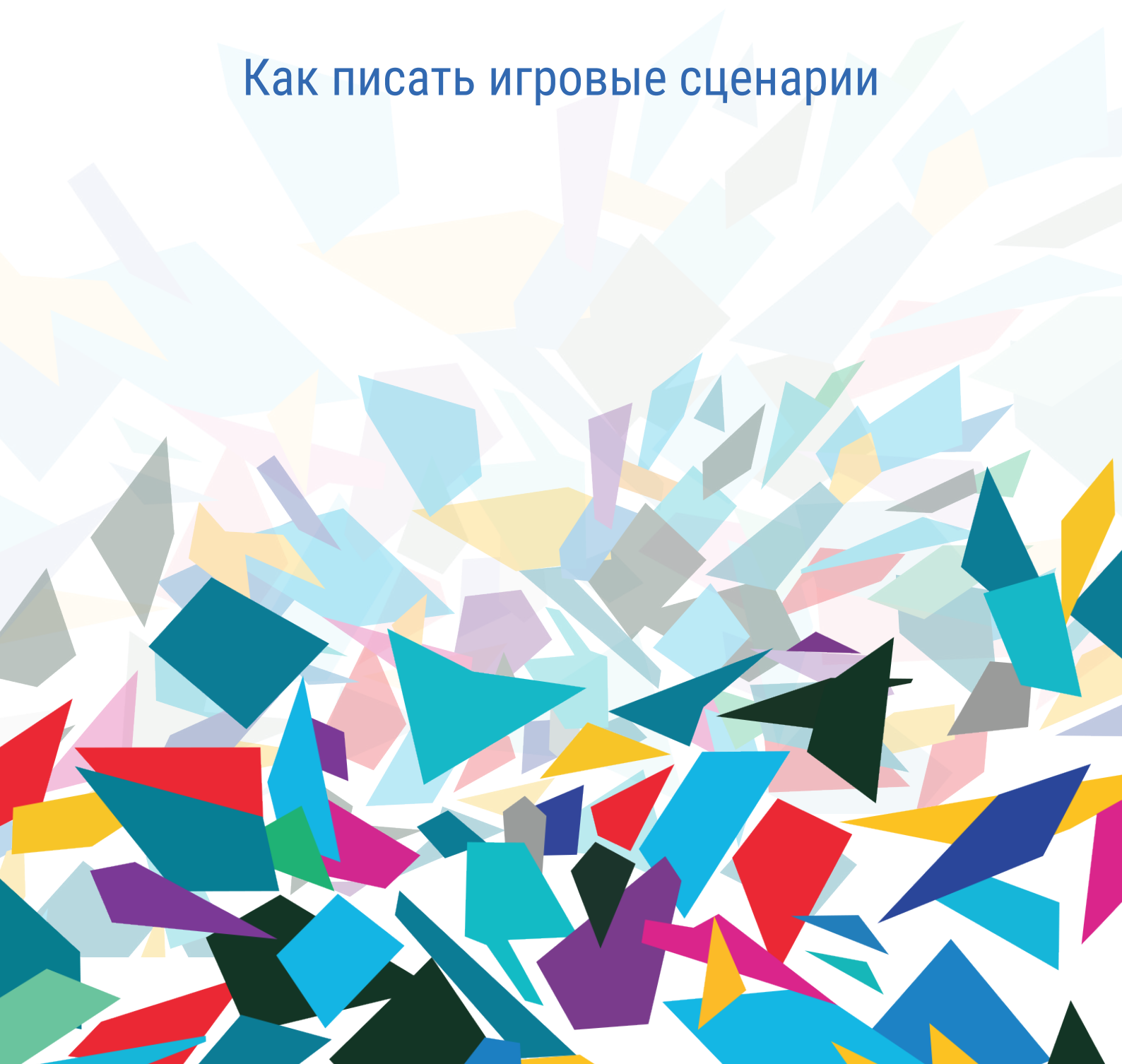




КАК ПИСАТЬ ДЛЯ ТВ, РАДИО И НОВЫХ МЕДИА

Как писать игровые сценарии





Книга: Как писать для ТВ, радио и новых медиа

Лекция: Как писать игровые сценарии

Автор лекции: Камила Жусупова

Цель: В этой лекции мы продолжим говорить о том, как следует писать игровые сценарии.

Основные идеи

Сюжетная структура игрового сценария.

Сюжетная структура игрового сценария основана на отношениях одного человека с другим, на отношениях с группой или на отношениях группы с какой-либо другой силой. Это конфликт, момент, когда две или более силы вступают в противостояние.

Далее этот конфликт осложняется дополнительными событиями, ситуациями, кризисами отношений, каждый из которых создает трудности, связанные с главным конфликтом, так что вся игра движется к кульминации.

Кульминация наступает в тот момент, когда конфликтующие силы встречаются друг друга, и происходит изменение, по крайней мере, в одной из них. Это поворотный момент. Одна сила побеждает, а другая проигрывает. Сюжетная игра может закончиться в этот момент. Тем не менее, может быть и окончательное разъяснение того, что происходит в результате кульминации с персонажами или задействованными силами. Эта оставшаяся структура называется разрешением.

Сюжет телевизионного спектакля или другого игрового сценария следует такой же структуре. Для видео продолжительностью полчаса или час ограничения по времени жестко регулируют сюжетную линию. Так как в очень короткий промежуток времени нужно представить жизненную ситуацию, которая по сути происходит часами, днями или даже годами.

Ограниченное время требует, чтобы сюжет содержал только суть переживаний персонажей.

Но в продолжающихся сериях, например, в мыльных операх, сюжет намеренно растягивается. Хотя в каждом эпизоде должен происходить некоторый апогей событий, чтобы избежать разочарования аудитории. И если даже основной конфликт некоторых персонажей еще не разрешается в течение этих серий, в любом случае сюжет обрастает новыми осложнениями от недели к неделе.

Как эффективно уложить реальную жизнь в драму?

Вот некоторые подходы, представленные Джорджем Пирсом Бейкером в его известной книге по драматургии «Драматическая техника». Во-первых, драматург может «собрать в одном месте то, что на самом деле произошло в одно и то же время, но с другими людьми в другом месте». Во-вторых, события, происходящие с человеком в одной и той же обстановке, но в разное время, можно объединить. В-третьих, события, которые «произошли с двумя людьми в одном месте, но в разное время, могут происходить с одним человеком». Наконец, «то, что случилось с другим человеком в другое время и в другом месте, иногда может быть организовано так, чтобы это произошло с любой другой желаемой фигурой».

Если вы не пишете двухчасовой или более специальный телевизионный ролик или фильм для телевидения, продолжительность программы требует, чтобы конфликт возник как можно скорее.



Хотя для постановки, к премьеру, телевизионной пьесы, может потребоваться почти полный акт. А иногда телевизионный спектакль может даже открыться конфликтом. Основной причиной этого, помимо ограничения по времени, является необходимость привлечь и удержать внимание аудитории.

В отличие от зрителей театра и кино, которые заплатили определенную плату и чувствуют, что должны остаться до конца спектакля или фильма, телезрители или пользователи iPhone, которые не попадают в первые секунды на ваш продукт, могут немедленно перейти на другой канал, если им будет неинтересно.

Точка атаки — конфликт — в воспроизведении видео должна наступить быстро, и она представляет собой первый важный момент сюжета.

Посредством диалога и действий персонажа вы должны сказать, о чем сюжет, показать, какова стадия конфликта в данный момент, указать время истории и показать, какие действия или события привели к конфликту.



Книга: Как писать для ТВ, радио и новых медиа

Лекция: Как писать игровые сценарии

Автор лекции: Камила Жусупова

Из-за вышеупомянутых временных и пространственных ограничений конфликт между людьми или конфликт человека с самим собой обычно более эффективен, чем конфликты между группами или какими-либо крупными силами.

Сюжетные линии и типы конфликтов.

Одна из тенденций в телевизионной драме и комедийных сериалах состоит в том, что несколько разных людей конфликтуют или конкурируют друг с другом.

Не забывайте добавлять «масла в огонь», точнее вводить новые обстоятельства, которые осложняют решение конфликта. Тем более что каждая такая сложность приближает персонажей или действие к кульминации.

Радиопередача имеет ту же структуру сюжета, что и телевизионная пьеса: экспозиция, конфликт, кульминация. Восходящее действие должно создать напряженность и удержать аудиторию. Поскольку конфликт может наступить в самом начале пьесы, программы, экспозиция раскрывается по мере развития действия. Основное отличие от телевизионного игрового сценария — на радио можно сосредоточиться только на одной или двух простых сюжетных линиях или конфликтах, избегая слишком большого количества сюжетов.

Это потому, что аудитория радио не может видеть и различать персонажей так же легко, как это происходит в визуальной среде.

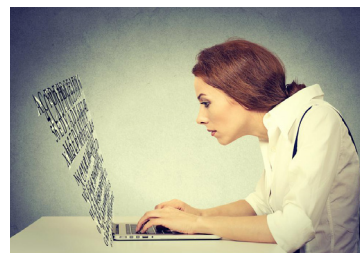
Персонаж, сюжет и диалог — три основных компонента игрового сценария. Все должно быть полностью и последовательно интегрировано. Персонаж — главный двигатель, он определяет сюжет и диалог. Слишком часто начинающий писатель или писатель, который выбирает легкий путь, пытается согласовать персонажей с сюжетной структурой. Как правило, это не работает; персонажи кажутся искусственными и иногда даже сбивают с толку зрителей.

Не только качества персонажей определяют действие, но и характер раскрывается через действие.

Это достигается не тем, что говорится о персонаже, а тем, что сам персонаж говорит или делает, чтобы справиться с конфликтом или как он реагирует на обстоятельства. Характер наиболее эффективно определяется тем, что человек делает в моменты кризисов. Это включает в себя внутренние или психологические действия, а также физические действия.

Персонаж должен быть последовательным во всем на протяжении всей игры, в том, что сказано и сделано, он должен быть правдоподобным. Это не означает, что персонажи являются копиями настоящих людей, они должны четко интерпретировать реальность. В реалити-шоу персонажи, на самом деле, настоящие люди, хотя и тщательно отобранные и подготовленные, чтобы обеспечить, насколько это возможно, конфликты и конкуренцию между ними.

Автор сценария для телевидения знает, что ограничения по времени не позволяют персонажу быть тем же человеком, которого вы видите в жизни. Сконцентрируйтесь на действиях, которые поразительно раскрывают индивидуальный характер. Сконцентрируйтесь на нескольких персонажах, чьи действия раскрывают цель вашего материала. Не используйте ненужных людей. Персонаж, не участвующий в главном конфликте и единой сюжетной линии, не участвует в игре.



Если характер необходим, обязательно включите его. Но если есть слишком много необходимых персонажей, то это значит, что вам надо переосмыслить весь подход к сценарию. Этот принцип, конечно, не применяется к длительным сериалам, где есть возможность постепенно развивать героя.

Дальнейшая разработка сценария.

Телевизионные, электронные и цифровые устройства обеспечивают физическую близость и сочувствие между персонажами и аудиторией, способствуя глубокой презентации интимных, внутренних черт персонажей. С помощью режиссера автор может направить внимание аудитории на детали, которые



Книга: Как писать для тв, радио и новых медиа

Лекция: Как писать игровые сценарии

Автор лекции: Камила Жусупова

отражают личные чувства персонажей.

Длительные телесериалы, будь то часовые драмы или получасовые комедии, начинаются с четко продуманных персонажей в определенных продолжающихся конфликтах.

С персонажами, диалогами и базовой структурой сюжета, которые со временем развиваются, эпизод каждой недели становится, по сути, презентацией дальнейшего усложнения ситуации. Он показывает, как персонаж реагирует на трудности и справляется с ними.

Кульминация в каждом эпизоде связана с этим осложнением, и основной конфликт продолжается до следующей серии. Таким образом, мы имеем в каждой серии концентрацию автора на новом элементе сюжета, а не на новых персонажах (за исключением тех, кто вводится относительно конкретного положения или, иногда, как часть общего продолжающегося сюжета).

Хороший писатель не забывает, что отношения между персонажами имеют первостепенное значение. Подумайте о любых признанных критиками сериалах, которые вы смотрели. Персонажи, а не сюжет, главным образом ведут игру. Сконцентрируйтесь на создании субъективного, интимного изображения, применяя основные драматургические правила для телевидения, и ваши персонажи станут движущей силой в вашем видеопродукте.

Детальная проработка персонажей.

Что касается радио, то можно ожидать, что отсутствие визуального восприятия изменит восприятие персонажа, так как мы не видим его действий. Но это не так. Различия всего лишь в том, что персонажа мы будем узнавать по его словам, диалогу. В остальном применяются те же принципы: персонажи должны действовать соответственно своим характерам, они должны двигать сюжет, взаимодействовать друг с другом. Однако из-за отсутствия визуальной идентификации слишком большое количество голосов может запутать радиолюбителей, поэтому количество ролей в одной сцене должно быть ограничено.

Не забывайте, что диалог должен соответствовать личности персонажа. Будьте последовательны на протяжении всей игры, продвигайте сюжетную линию и раскрывайте персонаж. Если у вас несколько персонажей, каждый из них будет говорить по-разному, в зависимости от его личности и происхождения.

Визуальное действие, конечно, может заменить диалог.

Панорамы, крупные планы исключают затраты времени на сам

диалог, в котором персонаж описывает места или свою реакцию, чувства. Ведь фрагмент с текстом персонажа можно сократить до одной минуты визуального действия.

Сконцентрируйтесь на действиях и реакциях, сводя диалог к минимуму, а изображение сделайте основным объектом внимания. Диалог должен быть написан так, чтобы цель каждого обмена словами была понятна.

Описание раскрывает бэкграунд персонажей и проясняет нынешние обстоятельства. Это не должно быть сделано явно — например, можно сообщить эту информацию через телефонный разговор, разговор слуги или ближайшего соседа. Информация должна выйти по мере развития игры и быть естественной и логичной частью действия. Описание должно быть представлено как можно раньше, чтобы персонажи, сюжет и конфликт были понятны аудитории. В реалити-шоу иногда используется ведущий, рассказчик или даже голос за кадром, чтобы описать определенное действие.

Внутренняя логика игрового сценария.

В сериалах, где большинство зрителей уже знают персонажей, сюжет и обстановку, единственное, что обычно требуется для объяснения — это новые детали, которые продвигают сюжетную линию в этом конкретном эпизоде.



Описание или объяснение на радио ввести сложно, потому что оно должно быть представлено исключительно через диалог и голос. Поскольку аудитория не может видеть персонажей или обстановку, автор должен представить, передать все элементы как можно раньше в сценарии.

Есть в структуре игрового сценария такой элемент, как предостережение — это незаметное использование действий и диалога, которые подготавливают аудиторию к последующим событиям, делая их возникновение логичным, а не произвольным.



Книга: Как писать для ТВ, радио и новых медиа

Лекция: Как писать игровые сценарии

Автор лекции: Камила Жусупова

Правильная подготовка проверяет действия персонажей.

То есть ничто не должно стать абсолютно полным сюрпризом.

Аудитория должна иметь возможность оглянуться назад после того, как какое-то действие произошло, и понять, что действие было неизбежным из-за личности персонажа, или потому, что все обстоятельства привели к событию.

Но перед тем, как писать основной сценарий для продукта, например, того же сериала для телевидения или онлайн-стриминга, в первую очередь создается пилот. Рассмотрим, как он создается с учетом всего вышесказанного.

Особенности создания сценария для пилотной серии.

Голливудский сценарист и преподаватель Памела Дуглас в своей книге «Искусство сериала: Как стать успешным автором на ТВ» дает очень полезные советы о том, как писать сценарий пилотной серии и покорить продюсера за первые десять страниц. Давайте рассмотрим их подробнее.

«Пилотные серии бывают двух видов: основанные на предыстории или на непрерывном сюжете. Пилот с предысторией начинается с ретроспективы, а сюжет движет задача или ситуация, с которой главный герой пытается справиться на протяжении сериала. Например, сериал «Хорошая жена» начинается с судьбоносного для героини Алисии Флоррик события, когда ее мужа, окружного прокурора, снимают с должности и сажают в тюрьму. Оставшись с детьми на руках, Алисия решает вернуться к профессии адвоката. В адвокатской конторе она встречает людей, с которыми у нее завязываются отношения, пока она пытается освоиться с новой ролью в семье. Так элементы процедурала и сериала закладываются с пилотной серии, основанной на исходной предпосылке.

В пилоте с непрерывным, продолжающимся сюжетом мир сериала остается неизменным, а персонажи с самого начала занимают четко определенные позиции. В этом случае стоит задача раскрыть их характеры и взаимоотношения без вмешательства внешних обстоятельств. Примером пилота с непрерывным сюжетом может служить сериал «Скорая помощь», в котором показан обычный рабочий день в реанимационном отделении чикагской больницы. Появляются новые персонажи: медсестра Кэрл Хатуэй на носилках и юный интерн, доктор Джон Картер, но все основные герои сериала с самого начала действуют.

Искусство удерживать внимание зрителя с первых минут.

Пилотные серии сериала «Подпольная империя», который начинается с того, что в 1920 году бутлегеры в Атлантик-Сити празднуют принятие сухого закона, или сериала «Во все тяжкие», где в самом начале главный герой узнает о своей неизлечимой болезни, используют внешний повод, чтобы запустить отношения между персонажами на новый виток. Таким образом, эти пилотные серии содержат элементы обоих типов.



Какой бы способ вы ни выбрали, вам потребуются определенные навыки. В дополнение к писательскому мастерству, под которым подразумеваются умение нагнетать напряжение перед промежуточными кульминациями и создавать сложных, противоречивых персонажей, пилот потребует таланта в разработке экспозиции. Вы должны рассказать неподготовленному зрителю правила мира, в котором живут ваши герои, наметить движущие силы для длительного развития сюжета («трамплины»), не забыть о предыстории персонажей, чтобы зрители понимали происходящее на экране. Ваши герои должны очаровать их. Или, говоря проще, ваш пилот должен заставить их включить телевизор ради просмотра второй серии.

Некоторые технические приемы здесь схожи с написанием киносценария, ведь кинозритель поначалу тоже ничего не знает о героях. Однако с кино проще, чем с сериалами: если зрители уже купили билеты и сидят в темном зале, они готовы дать сюжету время на раскачку. На телевидении вы должны захватить их с первых минут, иначе они зашелкают пультами. Используйте все, что знаете о способах ввода нового персонажа в театре, но закручивайте сюжет сразу. Ваша экспозиция не должна быть тяжеловесной (будьте кратки, помните, что действие лучше объяснения, используйте визуальные приемы, дробите их, сделайте экспозицию естественной частью сюжета, а не формальной вставкой и т. д.). Если главные герои будут так же полны энергии, как описано в заявке, которую вы презентовали, пилотный сценарий имеет шансы на успех.



Книга: Как писать для тв, радио и новых медиа

Лекция: Как писать игровые сценарии

Автор лекции: Камила Жусупова

Берясь за пилотный сценарий, вы становитесь создателем вселенной, которая включает пейзажи, людей, их противоречивые желания, опасности, которым они подвергаются, и т. д. И всегда в центре вашего мира будут тайны, такие запутанные, что для их раскрытия требуется от 88 до 100 часов. Тем не менее, большинство сценаристов начинают работу не с этого откровения и даже не с героев. И в отличие от киносценариев, сюжетная линия, в рамках которой герои растут и меняются, не стоит на повестке дня сценариста в первый день работы.

Многие сценаристы начинают с полного мысленного погружения в локацию, где им предстоит обитать годами.

Создатель жесткой и реалистичной городской драмы «Прослушка» Дэвид Саймон настаивает, что его сериал — о Балтиморе. Каждый сезон фокусируется на одной теме, например, школьное образование или средства массовой информации, но создатель утверждает, что его вдохновляла не возможность показать торговцев наркотиками, полицейских или тинейджеров с разрывающим душу реализмом, а Балтимор.

Иногда «мир» привязан к загадке, проблеме или герою гораздо сильнее, чем к местности. Никто не станет утверждать, что «Доктор Хаус» — сериал про Чикаго. Мир Хауса заключен в его диагностическом отделении, а внутри этого мира сюжетом движет необходимость героя преодолеть «мир боли» (его собственной). И никто не перепутает больницу, где работает Хаус, с больницей из «Скорой помощи», хотя обе расположены в Чикаго. Клиники из «Анатомии страсти» или из «Медсестры Джеки» тоже находятся в больших городах, хотя претендуют на собственные миры. Попробуйте найти отличия между «мирами» «Анатомии страсти», «Медсестры Джеки», «Доктора Хауса» и «Скорой помощи».

Соавтор «Остаться в живых» Дэймон Линделоф тоже начал создавать свой мир с места: таинственного острова, где самолет терпит крушение. Впрочем, сам он думает, что большинство сериалов начинаются с миров попроще: «Когда мы говорим о телевизионных шоу, то не должны забывать о формате, а формат — это и есть мир сериала. Больница, юридическая фирма, полицейский участок — с этих миров начинаются телесериалы.



Вопрос в том, кто будет взаимодействовать внутри этих миров. Это то, чем хорошее шоу про полицейских отличается от плохого сериала про полицейских, а хороший сериал про врачей от плохого сериала про врачей. Все врачи лечат пациентов, но вопрос в том, кто они. Оптимистичный сериал вроде «Анатомии страсти» сильно отличается от «Скорой помощи», но только благодаря героям. Если бы не герои, они были бы неотличимы друг от друга.

Допустим, мысленно вы уже переселились в ваш новый дом — мир сериала.

Что дальше? Писать? Нет, еще не время, хотя никто не мешает вам делать заметки. Сейчас вы должны представить себе, что заставляет ваш мир вертеться. Эта задача не ограничивается пилотной серией, вы должны найти «мотор», который будет двигать вперед действие. Персонажи сами приходят со своими проблемами? Но проблемы проблемам рознь, и они не всегда требуют вмешательства полицейских, юристов или врачей. Это могут быть проблемы в отношениях, встречи с представителями иных галактик или измерений, борьба героев с внутренними демонами, как в сериалах «Декстер» или «Безумцы». Если персонажи будут заняты решением некоей задачи, которая провоцирует конфликт, а внутри историй будут заложены внешние и внутренние опасности, вы сразу найдете «трамплины». Наличие потенциала для будущих историй отличает пилот от прочих текстов, которые пишутся для телеэкрана.

Теперь следующая задача — найти персонажей. Если у вас есть только три, четыре или пять персонажей, придется вернуться на ступень назад и поглубже покопаться в вашем мире. Это не значит, что вы должны знать всех без исключения персонажей.

На этой стадии некоторые сценаристы придумывают персонажам биографии. Другие записывают сцены, фразы или образы, которые заставят героя «выстрелить».

Допустим, у вас есть мир сериала, «трамплины» и главные персонажи.

Вы уже совсем близко к цели — написанию пилотного сценария. Только помните, что до того, как ваш



Книга: Как писать для тв, радио и новых медиа

Лекция: Как писать игровые сценарии

Автор лекции: Камила Жусупова

пилот оценят зрители, вы должны покорить читателей, поэтому первые десять (или меньше) страниц — решающие. Незачем ждать 88-й или 22-й серии, чтобы потрясти аудиторию. Пусть предвкушения охватят ее с самого начала.

Как создать атмосферу ожидания? Ответьте на главный вопрос драмы: тревожит (или забавляет) нас судьба главной героини? Чего ей так отчаянно хочется? Кто или что противостоит ей? Каковы ее шансы на победу или поражение? После чего закрутите действие, чтобы мы чувствовали: героиня близка к цели. А теперь резким движением выдерните коврик! Оказывается, не все так просто, продолжение следует.

Смысл в том, что вы должны с первых страниц так закрутить действие, чтобы мы испытали сочувствие хотя бы к одному из персонажей.

В следующей лекции мы рассмотрим детали написания сценария.

Основные термины: игровые сценарии, сюжетная структура, конфликт, кульминация, поворотный момент, конфликтующие силы, сюжетная игра, разрешение, мыльные оперы, эпизод, драматург, точка атаки, диалог, действия персонажа, телевизионная драма, комедийный сериал, решение конфликта, радиопередача, телевизионная пьеса, реалити-шоу, персонажи, бэкграунд персонажей, предостережение, пилот, процедурал, мир сериала, «трамплины».

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