

КУРС ЛЕКЦИЙ ПО СЦЕНАРНОМУ МАСТЕРСТВУ



ПРОТИВОРЕЧИЕ



ПЕРЕВЕЕРТЫШ



ПАРАДОКС



Олег Сироткин

Олег Сироткин

# Противоречие Перевертыш Парадокс

Курс лекций  
по сценарному  
мастерству



альпина  
ПАБЛИШЕР  
Москва  
2021



[t.me/marketologmanager](https://t.me/marketologmanager)

*Моим драгоценным детям, Серафиму и Евфросинии, в надежде,  
что они когда-нибудь полюбят кинематограф так сильно, как  
полюбил его когда-то я...*

## Предисловие

Был вечер. Пора было спать. Внезапно раздался звонок телефона. Звонил Геннадий Иванов, руководитель Киношколы Александра Митты. Мы были знакомы, но шапочно. Геннадий спросил, могу ли я провести завтра вечером лекцию в киношколе. Лектор внезапно заболел. Я решил попробовать. Почему нет?

Я погрузился в размышления. О чем рассказывать? Хотелось избежать банальностей. В какой-то момент понял: не хочу пересказывать то, что прочел в других книгах. Люди и без меня могут прочесть те же книги. Выходит, надо говорить только о том, в чем разобрался сам. То, что можешь подтвердить конкретными примерами из собственных поставленных работ.

Какова же тема? Внезапно перед глазами возникли три слова: ПРОТИВОРЕЧИЕ. ПЕРЕВЕРТЫШ. ПАРАДОКС. Иногда у меня в голове мелькала такая мысль: в принципе, все сценарное искусство можно свести к этим трем словам. Но я никогда не исследовал эту тему глубоко. Я сел за стол и стал записывать примеры известных кинокартин. Желание спать пропало...

Проработал до пяти утра. Стало ясно: моя теория имеет право на жизнь. «Положите в основу сюжета парадокс, противоречие пусть станет основой характера персонажа, а перевертыш — одним из способов художественно решить сцену». Я решил начать лекцию именно с этих слов.

Лекция студентам понравилась, и я продолжил преподавать на курсах в Киношколе Александра Митты. Позднее попробовал свои силы в Московской школе кино, во ВГИКе и Школе дизайна НИУ ВШЭ. Лекции были востребованы. Их число росло. Нарбатывался

педагогический материал. Стало ясно: надо изложить письменно основные идеи, которые озвучиваю на лекциях. Так появилась эта книга.

Цель учебника: поделиться знаниями, которые я наработал за 20 лет профессиональной деятельности. Искренне хочу, чтобы начинающий сценарист, будто воспользовавшись лифтом, смог подняться в своем профессиональном мастерстве на несколько этажей выше, не тратя годы на «изобретение велосипеда». В 1990-е годы тематической литературы, посвященной вопросам написания сценариев, было очень мало. Я потратил много лет, чтобы разобраться в вопросах, о которых пойдет речь в этом учебнике.

Благодарю моих замечательных мастеров Юрия Арабова и Татьяну Дубровину за пробуждение интереса к драматургическому анализу и тот вдохновляющий пример педагогики, на который я всегда внутренне равняюсь. Спасибо вам, мои дорогие Учителя.

*1 октября 2019 года*

# Благодарности

Выражаю глубокую признательность за помощь в создании книги:

Всеволоду Стихареву, Айгерим Жангозиной, Валиме Сыртлановой, Анне Мирошниченко, Кадрии Галяутдиновой, Андрею Зарщикovu, Оксане Харламовой, Елене Беловой, Юлии Ждановой, Любви Балдиной, Алене Неверт.

Гена Иванов, спасибо за то, что открыл во мне талант педагога.

Ирина Участьева, спасибо за то, что когда-то укрепила во мне мысль о важности заниматься преподаванием.

Саша Молчанов, сколько раз ты говорил о том, что мне надо написать книгу. Благодарю за мотивировавшие меня слова.

Катюша Сироткина, благодарю за то, что вдохновляешь меня на работу все эти годы. Это все благодаря тебе, солнышко.

Ира Морева, твой вклад в создание этой книги невозможно переоценить. Спасибо за помощь в работе, корректировку и редактуру глав.

Вика Латышева, ты предложила свою помощь в самый трудный момент. Без тебя выход книги затянулся бы на пару лет.

Егор Апполонов, спасибо, что порекомендовал замечательное издательство «Альпина Паблишер».

Ирина Гусинская, Лидия Разживайкина, Любовь Макарина, спасибо за ваш труд, терпение и ободряющий фидбэк.

Мои дорогие педагоги-мастера Юрий Николаевич Арабов и Татьяна Артемьевна Дубровина, спасибо за профессию, которую вы дали мне.

Мои дорогие мама и папа Владимир и Наталья Сироткины, спасибо вам за все.

Благодарю коворкинг «Рабочая станция», резидентом которого являюсь, за помещение, в котором комфортно и сосредоточенно работается. Вся книга, от первой до последней строки, была написана в стенах «Рабочей станции».

## Лекция 1

# Парадокс как основа для сюжета



«Положите в основу сюжета парадокс. Противоречие пусть станет неотъемлемой чертой характера персонажа. Перевертыш — одним из способов художественно решить сцену...» Многократно анализируя кинокартины, я прихожу к выводу, что мое смелое суждение имеет право на жизнь. Парадокс — правильное слово, когда речь идет о сочинении сюжета. Противоречие всегда лежит в основе характера яркого, запоминающегося персонажа. Перевертыш становится одним из инструментов создания

увлекательной киносцены, в которой привычные ролевые модели — опрокинуты.

О противоречии и перевертыше мы поговорим в следующих главах. А сейчас — о парадоксе в основе сюжета. Один из самых простых, но действенных методов сочинения истории: возьмите любую прописную истину — и оспорьте ее. Приведите в качестве примера историю из жизни персонажа, и вы увидите: перед вами — любопытный сюжет. Давайте взглянем в качестве примера на русские пословицы.

«Один в поле — воин». По сути, это сюжет кинокартины Сидни Люмета 1973 года «Серпико». История полицейского, который, придя работать в нью-йоркскую полицию, обнаруживает, что отделение чрезвычайно коррумпировано. Фрэнк Серпико пытается бороться с порочной практикой. Этим он настраивает против себя коллег. Теперь он один против всех: и мафии, и полиции. Он один — против Системы. За этим интересно наблюдать.

«Насильно мил — будешь». Фильм «Свяжи меня» Педро Альмодовара 1989 года. Психопат похищает женщину, едет с ней через всю страну. И по мере того как он ее мучает, насильно удерживая рядом с собой, она в него... влюбляется! Стокгольмский синдром. Но, может быть, чувства жертвы искренние? — задается вопросом Альмодовар. Фильм — поиск ответа на этот вопрос.

«Кто не работает, тот — ест». Картина Мартина Скорсезе «Волк с Уолл-стрит» 2013 года. Американская история успеха человека, продающего... воздух. Ничто. Пустоту. Главный герой сколачивает многомиллионное состояние, убеждая людей среднего достатка приобретать акции несуществующих компаний.

«Труд сделал из человека обезьяну». Давайте представим: существует планета, на которой люди — более примитивные, дикие существа, а обезьяны — высокоинтеллектуальные

создания. Перед нами — сюжет романа Пьера Буля «Планета обезьян», написанного в 1963 году. Роман имел невероятный успех и породил грандиозную кинофраншизу. Сегодня она включает в себя девять кинокартин, несколько телефильмов, мультсериал и серию компьютерных игр. Талантливое, творчески изобретательное оспаривание теории антропогенеза озолотило своих создателей.

Не надо думать, что все вышеупомянутые авторы придумывали сюжет, руководствуясь идеей «а давайте оспорим какую-нибудь прописную истину». Я это к тому, что особый отклик получают истории, полемизирующие с общепринятыми представлениями. То есть — когда в основу сюжета ложится парадокс.

Одним из эффективных инструментов сценариста, сочиняющего сюжет с оглядкой на парадокс, может стать формулировка «а что было бы, если бы...». Что было бы, если бы обезьяны были более совершенной формой антропогенеза, чем человек? А что было бы, если бы вампиры были не страшными упырями, жаждущими вашей крови, а высокородными аристократами, подавляющими свой низменный вампирский инстинкт (сага «Сумерки» Стефани Майер)? А что было бы, если бы помимо пожарной службы существовала «служба поджигателей», задача которой — сжигать книги (роман Рэя Брэдбери «451 градус по Фаренгейту»)? Таких примеров — бесконечное множество.

Оспаривание прописных истин — не единственный метод работы с парадоксом в основе сюжета. На своих занятиях я предлагаю студентам сделать следующее. Возьмите человека любой профессии. Абсолютно любой. А теперь — поместите его в самую неудобную, неподходящую для него отрасль. И вы получите... сюжет.

Например: агент ФБР — грубая женщина, резкая, взрывная, не любит гламур, каблуки, все эти женские «мимими». Любит:

мужскую компанию, пиво и боевой спарринг. Куда ее поместить? Конкурс красоты! Туда, где надо ходить по подиуму, виляя бедрами. Где она будет вынуждена бороться, наравне с кукольными глупышками, за титул королевы красоты! Перед вами — сюжет фильма «Мисс Конгениальность» с Сандрой Буллок.

Вор, отмотавший за ограбление многолетний срок, выходит на свободу и обманным путем заполучает должность... шерифа в небольшом городке. Желая поскорей решить свои шкурные вопросы (надо найти в городке свою поделницу, прикарманившую куш), шериф-«оборотень» начинает заниматься раскрытием преступлений. И очень скоро оказывается, что он лучший шериф в истории города! Перед вами — сюжет телесериала «Бан-ши».

Машина человечнее человека — «Бегущий по лезвию» Ридли Скотта. Выдающийся фильм, созданный по мотивам романа Филиппа К. Дика «Мечтают ли андроиды об электроовцах?». Роботы, которых обтянули кожей и вложили в память фальшивые воспоминания, неожиданно оказываются гуманней людей, которые их преследуют, руководствуясь буквой закона. Поведение преследователей напоминает жестокое обращение «охотников за головами» с беглыми чернокожими рабами в США в XIX веке.

В финале кинокартины андроид Рой Батти в исполнении блистательного Рутгера Хауэра спасает жизнь своему врагу — «охотнику за головами» Рику Декарду. Зачем он это делает, если он — машина? Это как минимум нерационально. Умирая, андроид объясняет свои мотивы: все, чего он хотел в этой жизни, — узнать, кто он, откуда взялся и для чего живет. Машина мучается экзистенциальными вопросами — парадокс в основе сюжета!

Люди — батарейки для машин. Можно пофантазировать, как родился проект Вачовски «Матрица»: один соавтор взял в руки

батарейку и показал другому со словами: «А что было бы, если бы люди стали батарейками для машин? Как бы выглядел этот мир?» Если вы внимательно смотрели «Матрицу» 1999 года, то помните этот кадр: Морфеус показывает батарейку Нео. Возможно, вы также помните предысторию создания виртуального мира, изложенную в фильме: была война между машинами и людьми. Машины подняли бунт против своих создателей. (Налицо еще один парадокс: яйцо, пожирающее курицу. Творение уничтожает создателя.)

Так вот, пытаюсь одолеть взбунтовавшиеся машины, люди... взорвали небо: заполнили небосвод облаками, чтобы исчез солнечный свет, питавший вышедшую из-под контроля технику. Люди рассчитывали лишить машины источника энергии и таким образом победить. Но отчаянная попытка взять верх приводит к невероятным последствиям: не имея иных источников питания, машины превратили в источник энергии... самих людей! Роботы додумались сажать людей в капсулы и погружать их в виртуальную реальность.

Пока люди-овощи сладко спят, мечтая о жизни на планете Земля еще до апокалипсиса, из их тел выкачивается электроэнергия, которую производят в небольших объемах живые клетки организма. Какой странный и парадоксальный мир нарисовали в своей антиутопии Вачовски!

«Назад в будущее» Роберта Земекиса — один из фильмов, изменивших лицо мировой индустрии кино, так как сборы от проката трех частей франшизы впервые достигли отметки в миллиард долларов. Для XX века это рекорд. Спилберг, Земекис и Джордж Лукас — кинематографисты, которые перевернули представление о возможностях зрительского кино. Никто до них не зарабатывал на кинематографе таких фантастических денег. Впервые кинопроизводство стало выгоднее, чем строительство недвижимости или торговля оружием. Что же привлекло зрителя в кинофильме «Назад в будущее»?

Ответ: прежде всего — сюжет. О чем он? На первый взгляд может показаться, что «Назад в будущее» — банальный sci-fi про путешествия во времени: молодой человек перемещается из современности в прошлое, а затем пытается вернуться обратно. Но это только на первый взгляд. Какой «подсюжет» (по-английски subplot) раскрывается перед нами во втором акте истории — в далеком 1955 году?

Молодой человек встречается в прошлом своих маму и папу. Они — его ровесники. Мама и папа еще не знакомы. Марти Макфлай, скрывая свое родство, пытается научить своего закомплексованного папу ухаживать за девочками. Но чем больше сын старается, тем больше мама влюбляется... в сына. А не в папу! Что означает для Марти Макфлая — смерть, небытие! Чем сильнее сердечная привязанность мамы к юноше из будущего, тем это опаснее для самого юноши — он начинает медленно исчезать (помните прекрасный образ — фотографию, на которой, одна за другой, исчезают фигуры детей четы Макфлаев?).

Мама. Папа. Сын. Любовный треугольник. Вам ничего это не напоминает в мировой культуре? Миф о царе Эдипе! В основу научно-фантастического фильма «Назад в будущее» положен миф об Эдипе, художественно переосмысленный. Можно ли сказать, что присутствие мифа об Эдипе в научно-фантастическом фильме — парадокс? Нет. Я думаю, это вполне допустимо. Точно так же допустимо, что «Гамлет» лежит в основе анимационного фильма компании Disney «Король Лев» (1994), а также фильма киновселенной Marvel «Черная Пантера» (режиссер Р. Куглер, 2018). Такой подход — помещать сюжет классических произведений внутрь современных кинокартин и художественно их переосмысливать — довольно распространен в Голливуде (в «Черной Пантере» антагонист — это «злой Гамлет»).

На мой взгляд, сюжетный парадокс фильма «Назад в будущее» кроется в следующем: Джордж Макфлай (папа главного героя)

настолько жалкий и трусливый подросток, что Марти приходится стать «отцом» для своего отца, взять на себя ответственность за воспитание мужского характера у трусливого папы, чтобы встреча родителей, черт побери, состоялась. «Яйцо учит курицу» — в очередной раз поставленная с ног на голову прописная истина.

Мне кажется, успех «Назад в будущее» связан еще и с тем, что эта история работает с одной из самых распространенных фантазий людей: «А что было бы, если бы я мог исправить недостатки своих родителей и тем самым улучшить собственную судьбу?» Нас часто посещают мечты о том, что мы могли бы родиться в богатой семье, в счастливой семье, где мама и папа крепко любят друг друга и так далее. Вот это желание что-то исправить в прошлом родителей, чтобы улучшить свое настоящее, как мне кажется, обеспечило фильму зрительский успех. Если вы сможете попасть своим замыслом в «архетип-мечту» — идею, которая приходит на ум многим людям, — поверьте, кассовый успех вашего проекта гарантирован.

Ребенок учит взрослого быть взрослым — эта странная, парадоксальная идея лежит в основе кинофильма «Подарок с характером» (режиссер К. Оганесян, 2014). Существовал первоначальный вариант сценария, которому, как мне показалось, требовался ряд доработок. Когда студия обратилась ко мне с вопросом, как можно поправить сценарий, я долго думал, пока не понял, в чем фундаментальная ошибка. Первый вариант сценария выглядел так: некий мужчина едет с ребенком и по ходу путешествия учит его жизни. Но это как раз то, что должен делать взрослый, — учить детей уму-разуму! Как перевернуть эту идею, добавить в нее парадоксальное звучание?

Я решил сделать так: ребенок оказывается умнее взрослого. Мне показалось это логичным, потому что ребенок — сын олигарха. Значит, он лучше образован. А взрослый, наоборот,

недотепа с городской окраины: все, чего он добился к 30 годам, — съемная квартира и работа аниматором в костюме панды.

Чему должен ребенок учить взрослого? Первое, что приходит в голову, — научным дисциплинам. Объяснять, как работают законы физики, химии и так далее. Но следующая мысль показалась мне куда более перспективной: ребенок будет учить взрослого быть взрослым! То есть брать на себя ответственность за свои поступки, заботиться о других, думать сперва о людях и только потом — о себе. Тут же в голове родилась вторая часть сюжета: а взрослый будет учить ребенка быть ребенком!

Все! Сюжет сложился. Итак, у нас есть широко эрудированный мальчик, мальчик-калькулятор, ходячая энциклопедия — он напоминает маленького взрослого. И есть взрослый, который на самом деле большой ребенок: инфантильный тип, привыкший думать только о себе. И вот эти двое оказываются в одной упряжке, путешествуют по стране. Во время путешествия ребенок учит взрослого быть взрослым, а взрослый учит ребенка простым житейским радостям, которыми способны наслаждаться дети: прыгать по лужам, объедаться сладким, лазать по деревьям. Мне показалось, этого перевертыша будет достаточно, чтобы написать живую, энергичную историю.

Я не оговорился — именно «перевертыша». Иногда перевернутые ролевые позиции персонажей создают парадокс в основе сюжета. Скажем, кинокартина «Стажер» с Робертом Де Ниро и Энн Хэтэуэй: мужчина преклонных лет, некогда руководивший крупной фирмой, устраивается работать в интернет-компанию, возглавляет которую девушка до 30 лет. Сюжет фильма держится на парадоксе, что большой босс и девочка-стажер поменялись местами: профессионал с большим опытом работает шофером у начинающей бизнес-леди.

Иногда в основу сюжета ложится исследование уникального противоречия. Скажем, в сериале 2013 года The Fall («Крах») телеканала BBC в основе истории — рассказ о маньяке-убийце:

помимо того, что потрошит женщин, он оказывается образцовым семьянином, заботливым мужем и отцом. Более того — работает семейным психологом. Уникальный противоречивый образ преступника приобрел парадоксальный оттенок и стал основой сюжета. Так что эти три термина — противоречие, перевертыш, парадокс — взаимозаменяемы.

Почему я настаиваю, чтобы в основе сюжета лежал парадокс? Потому что, если сюжет фильма свести к идее «Храбрый человек идет смело в бой и всех врагов обращает в бегство своим бесстрашием», нам нечего будет исследовать в таком сюжете. Если идея, с которой зритель соглашается в начале истории, останется такой же в финале — значит, у материала нет развития. В фильме не будет сюжетной арки. Зрителю неинтересно изучать прописные истины.

А если сделать наоборот? Фильм, послание которого формулируется следующим образом: «Есть два героя. Один смелый, другой трусливый. Смелого убили. Трус выжил. И его назвали героем — за неимением других». Вы уже встрепенулись. Как это? Зачем нужен фильм, воспевающий трусость? Тем не менее это как минимум вызовет у вас желание посмотреть кино: интересно, насколько авторы правы, утверждая, что осторожная, «трусливая» стратегия выживания куда эффективнее и может привести к победе быстрее, чем бравада и лихачество?

«Без труда не выловишь рыбку из пруда» — гласит очередной народный трюизм. Давайте сделаем фильм на другой сюжет: «Без труда выловишь рыбку из пруда! Более того: только без труда она и ловится!» История двух сотрудников компании: один круглые сутки работает, задерживается в конце рабочего дня, взваливает на себя массу обязанностей, а другой — бездельник, гуляка, всегда приходит позже всех и уходит раньше всех. И вот трудяга годами сидит на одной должности, а гуляка стремительно движется вверх по карьерной лестнице! Почему так? Зрители уже занервничали! Вот эта нервозность зрителей — самое ценное для

создателя истории. Прекрасно. Вы взбудоражили зал, вызвали у него интерес.

Теперь давайте рассуждать. Допустим, наш герой-трудяга пытается разобраться: что он делает не так? Почему его товарищ, «попрыгун-стрекозёл», пересаживается из кресла в кресло, а наш герой — нет? И вдруг выясняется, что у этого бездельника, гуляки, балагура есть свои плюсы: его любят коллеги, он поднимает людям настроение, он «классный парень», с которым интересно общаться. Возможно, он хороший друг, не прячет эмоции, а значит, дает честный фидбэк. За это его ценят. Ценят — в отличие от нашего протагониста, малоулыбчивого некоммуникабельного трудяги, который скрывает свои эмоции от людей. Мы подвели главного героя, а заодно и зрителя к неудобному выводу: черт побери, прилежно работать — это еще не значит идти к успеху. Это неудобная мысль. Спорная. Но она точно имеет право на жизнь.

Всегда ли в мире торжествует справедливость? На мой взгляд, чем примитивнее «рецепт» решения проблем, который выписывает зрителям автор, тем ниже качество кино. Тебя обижают плохие парни? Пойди в тренажерный зал, тренируйся, накопи сил и энергии — и врежь им! Ты потерял работу? Тяжело заболел? Уверуй в Бога, пойди в храм — и все наладится. Брак на грани краха? Просто встань утром, приготовь завтрак и подай его жене в постель. Люди выносят из кинозала примитивные жизненные «рецепты», пытаются ими воспользоваться в реальной жизни — и сталкиваются с неприятными сюрпризами. Жизнь оказывается сложнее нехитрых кинематографических рецептов.

«Гонитель становится защитником гонимых и оборачивает свое оружие против вчерашних соратников» — блестящий сюжет-архетип, лежащий в основе множества кинокартин: «Последний самурай» (режиссер Э. Цвирк, 2003), «Аватар» (Дж. Кэмерон, 2009) «Список Шиндлера» (С. Спилберг, 1993), «Миссия» (Р. Жоффе, 1986), «Танцующий с волками» (К. Костнер, 1990), «451

градус по Фаренгейту» (Ф. Трюффо, 1966). Список можно долго продолжать.

Сюжет восходит к истории апостола Павла, бывшего фарисея Савла, который преследовал христиан, но по дороге в Дамаск получил солнечный удар. Упав с коня, он услышал голос Бога, который спросил: «Савл, Савл, что ты гонишь Меня?» После чего фарисей Савл вдруг неожиданно начал защищать тех, кого вчера отправлял на казнь. А жизнь закончил одним из самых горячих ревнителей христианской веры.

Бывший палач, который начал защищать своих жертв, — это парадокс номер один в архетипическом сюжете об апостоле Павле. Но там есть еще один парадокс: с точки зрения фарисеев, апостол Павел — предатель. И его раскаяние, обращение в христианскую веру, с точки зрения фарисеев, — предательство, святотатство. С точки зрения христиан — благо, духовное прозрение. Предательство = благо. Еще один парадокс.

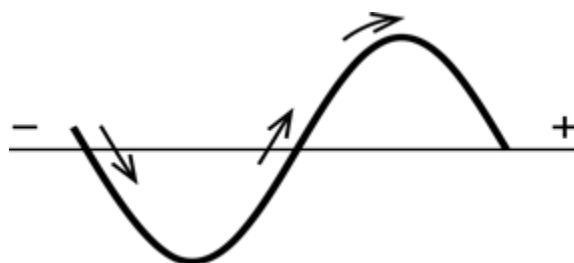
Богословие учит: двенадцатым апостолом Христа — после того как Иуда предал Христа и повесился — стал некий Матфий, которого апостолы избрали по жребию. Однако если Новый Завет анализировать с точки зрения драматургии, двенадцатый апостол — именно Павел. Считается, что Иуда был одним из самых авторитетных учеников Христа: ему, хорошо образованному человеку, доверили распоряжаться деньгами общины. Он смог дотянуться до чаши рукой во время тайной вечери (стало быть, за столом во время трапезы он сидел близко к Иисусу, что говорит о его высоком статусе среди учеников). Итак: Иуда — это *свой, ставший чужим*. Главный грех Иуды — предательство. Апостол Павел — это *чужой, ставший своим*. Ревнитель веры, оставивший ярчайший след в судьбе человечества, и его духовный путь начался... с предательства.

Парадокс. Парадокс. Парадокс. Сюжет о том, как палач становится защитником своей жертвы, работает безотказно. И будет работать всегда. Придумайте историю на эту тему, и вы

непрерывно получите приличный результат. Например: киллера наняли убить женщину, а он по мере выслеживания жертвы влюбляется в нее. В конечном счете он не убивает, а защищает свою жертву от своих же заказчиков. Подобную драматургическую пружину я предложил вставить в основу сериала «Наследие» (режиссер А. Касаткин, производство: Продюсерский центр «Иван», 2014). Материал сразу начал «складываться».

Почему этот сюжет — «палач становится защитником своей жертвы» — так сильно воздействует на аудиторию? Потому что драматургическая синусоида здесь достигает пикового значения. Максима Лао-цзы в действии: «Все, что доходит до крайности, переходит в свою прямую противоположность».

Нет более мощной сюжетной арки, чем эта:



Графически здесь выражено следующее: есть некий персонаж, скажем фарисей Савл, который ненавидит христиан. Стремясь причинить как можно больше вреда, он неожиданно страдает сам — получает травму, вследствие которой прозревает и понимает: то, что он делал, — зло. После чего гонитель превращается в защитника своих жертв. Меняются ценности, которые он исповедует. В финале наш герой оказывается на той же оси ценностей, но — по другую сторону баррикад.

Такую синусоиду очерчивает сюжет в кинокартине «Последний самурай», повествующей об американском офицере Натане Олгрене, который попадает в плен к своим врагам —

японским самураем. Но в итоге он сам становится самураем, возглавив японский отряд.

В начале фильма Олгрен смеется над нелепой японской армией — у солдат нет даже огнестрельного оружия. Жалкие самураи пытаются противопоставить мечи-катаны ружьям и пушкам хорошо экипированной армии конфедератов. В финале картины герой Тома Круза сам вынимает катану из ножен и скачет на коне навстречу врагам-чужеземцам, стреляющим по повстанцам из пулемета Гатлинга. В этом образе — ключевое послание фильма. Главный герой понимает: побеждает не тот, у кого лучше оружие. А тот, у кого больше решимости идти до конца!

В «Последнем самурае» сценаристы блистательно продумали, каким образом самураи меняют мировоззрение пленного американского офицера. В качестве наказания самураи помещают офицера... в семью убитого им японского воина. Теперь наш герой должен заботиться о жене и детях своей собственной жертвы! Парадокс №2 — забота о семье жертвы как форма наказания. Инструмент нравственного перевоспитания. Интересная находка.

Если в «Последнем самурае» можно углядеть скрытую аллюзию на участие США в войне во Вьетнаме, то в фильме «Аватар» видны намеки на события двухсотлетней давности: агрессивная экспансивная культура *Homo sapiens* вторгается в дикий, но прекрасный мир далекой планеты, где в ходе поиска полезных ископаемых «цивилизованные варвары» беспощадно уничтожают внеземную экосистему. Главный герой открывает для себя красоту планеты Пандора, чудесные обычаи туземцев — и в итоге встает на защиту народа на'ви.

В фильме Франсуа Трюффо «451 градус по Фаренгейту», снятом по роману Рэя Брэдбери, также реализован сюжет про гонителя, который в итоге переходит на сторону гонимых. Это не единственный парадокс в сюжете. Любопытна идея, что в

недалеком будущем появится служба по уничтожению книг — профессиональные поджигатели, которые выезжают по адресам и жгут частные библиотеки с шедеврами мировой литературы, которые были обнаружены в тайниках нелояльных системе граждан. Внешне они похожи на пожарных. Но их действия прямо противоположны. Здесь Брэдбери удачно напоминает о годах нацизма в Европе.

Есть в этом фильме еще один парадокс: главные герои, не имея возможности хранить книги в помещении, учат их наизусть. Один человек — одна книга. Картина финализируется сценой: десятки людей ходят по опушке леса и рассказывают друг другу книги, которые запомнили наизусть. Люди-книги.

## Практика

**Лектор:** Давайте попробуем посочинять сюжеты, опираясь на парадокс. Возьмите человека любой профессии.

**Слушатель:** Пожарный.

**Лектор:** О пожарных мы только что говорили. Ну хорошо. Можно придумать что-то отличное от романа Брэдбери. У кого какие идеи? Сюжет предполагает становление, развитие, изменение героя. Нам нужен процесс. В кого может превратиться пожарный? Куда он может пойти работать, скажем, после увольнения?

**Слушатель:** В школу.

**Слушатель-2:** Депутатом в городскую думу.

**Лектор:** Очень скромный креатив. Неужели нет более смелых идей?

**Слушатель:** Пожарный-пироман.

**Лектор:** Это уже интересно. История пожарного, который тайный пироман. По ночам в лунатическом состоянии он поджигает здания, которые потом сам же едет тушить. Окей. Принимается.

**Слушатель:** Пожарный встретил птицу феникс.

**Лектор:** Пожарный встретил женщину, которая на самом деле — птица феникс. Она по натуре вспыльчивая. Когда гневается — воспламеняется. А пожарный ее гасит. И женщина-феникс признается, что он единственный мужчина, который может с ней ужиться. Такая вот метафора семейных отношений. Неплохо. Еще идеи? Давайте подумаем о профессии пожарного в целом. С чем она ассоциируется?

**Слушатель:** Доблесть. Смелость. Риск.

**Лектор:** Хорошо. Теперь поместите героя в нечто прямо противоположное понятиям доблести, смелости, риска. Какая это сфера жизни?

**Слушатель:** Может быть, мир гламура? Пожарник пошел работать манекенщиком?

**Лектор:** Я бы предложил рассмотреть — по какой-то причине бывший пожарный становится кутюрье. Он шьет коллекцию одежды из огнестойких материалов. У него главный критерий качества ткани: если модель уснет в этом платье и сигарета упадет на живот — платье загорится или нет? Для него невоспламеняемость ткани — это главный показатель достоинства коллекции от-кутюрье. *(Смех в зале.)*

Теперь давайте попробуем найти драматический сюжет в теме пожарных. Расскажу о двух вещах, которые я узнал, пообщавшись с одним пожарным. Первое: иногда пожарная служба выезжает на вызовы, где здание тушить не надо. Это заранее спланированное дело. С помощью пожара очень быстро освобождается земля под застройку. Таким образом, владельцу старого здания не надо тратиться на снос постройки. Также упрощается оформление множества документов. Задача пожарных в этом случае — следить за тем, чтобы огонь не перекинулся на другие здания. Потому пожарные машины крайне специфически тушат пожар на таких выездах: например, поливают только одну стену здания. Они только создают видимость тушения пожара. На самом деле все ждут, когда здание выгорит полностью.

Второе, что я узнал из разговора с бывшим пожарным: некоторые из его коллег, войдя в горящую квартиру, первым делом ищут, что можно прибрать к рукам. Они выносят вещи жильцов, но не с целью отдать. Чтобы забрать себе. Разговор был лет десять назад. Возможно, сейчас за этим усилен контроль... Так вот, одна дама увидела, как пожарный вышел из огня с ее ценными вещами. Она вцепилась ему в руку: «Отдайте, это мое!» На что пожарный ей ответил: «Они все равно сгорели бы! Вам не все равно? Считайте, их уже нет! Мы не спасаем имущество граждан», — и не отдал.

**Слушатель:** Это прямо сюжет фильма.

**Лектор:** Поясните, каким вы его видите?

**Слушатель:** Молодой человек приходит работать пожарным и обнаруживает, что в его бригаде промышляют воровством. Он делает товарищам замечание. Они в отместку на следующем выезде запирают его в горящем здании — с расчетом, чтобы он погиб.

**Лектор:** Принимается. Первый акт у истории уже есть. У Стивена Кинга есть роман «Воспламеняющая взглядом» — про девочку, у которой дар пирокинеза. Кстати, кто знает, как Стивен Кинг написал свой первый роман «Кэрри»? Он об этом рассказывает в своих мемуарах «Как писать книги».

**Слушатель:** Там что-то про рассказ для эротического журнала.

**Лектор:** Именно так. Кинг в те годы работал школьным учителем — и по вечерам подрабатывал, сочиняя рассказы для эротического журнала. Кажется, это был *Hustler*. Так вот, однажды он услышал историю, которая его заинтересовала: одну девочку-подростка в школе засмеяли одноклассницы за то, что она переполошилась, увидев кровь во время первых месячных. Она не понимала, что с ней происходит.

Она не знала. Потому что была из религиозной семьи, где про «такие вещи» не говорили.

Так вот, Кинг написал рассказ для журнала. Но редактор историю отверг, посчитав, что в ней нет эротического наполнения. Кинг просто выбросил рассказ в мусорное ведро. Рукопись нашла жена. Она прочла текст и сказала: «Стивен, ты должен переделать эту историю в роман». Кинг взялся за работу. В итоге он придумал, что энергетическая сила Кэрри — это такой протест против религиозных догм, которыми буквально сковала свою дочь набожная мать Кэрри.

Очередной парадокс: у религиозной мамы дочь — ведьма. Причем ее «нечистая сила» — следствие запретов матери на развитие девушки как женщины. К слову, схожую сюжетную линию вы можете увидеть в фильме «Фантастические твари и где они обитают» по сценарию Джоан Роулинг. Я уверен, что Криденс Бэрбоун — это мужская версия Кэрри. Да, и еще: вы замечали, что между Поттерианой и романом Михаила Булгакова «Мастер и Маргарита» есть нечто общее? Я вот раньше не замечал. Хотя параллели напрашиваются. По крайней мере в «Фантастических тварях» ряд сцен близок духу и сути романа Михаила Афанасьевича. На мой взгляд, именно Булгаков был первым, кто изобразил inferнальный мир как ведомство, городской департамент со своей бюрократией и сложной иерархией. Такие вот возможные истоки «Гарри Поттера».

---

## Резюме

Положите в основу сюжета парадокс — зрителю будет что исследовать в проекте. Сюжеты на основе прописных истин малоинтересны. Оспаривание народных пословиц — один из способов придумать оригинальный сюжет. Сочините историю, исходя из предположения: «А что было бы, если бы...». Если вы экранизируете фантазию, которая приходила на ум многим, ваш фильм будет успешен в прокате. «Все, что доходит до крайности, переходит в свою прямую противоположность» — лучшая иллюстрация сюжетной арки. Палач становится защитником своей жертвы — один из самых интересных сюжетов в мировой культуре. Поменяйте ролевые позиции персонажей: «яйцо учит курицу», «ученик переучивает учителя», «жертва казнит палача» и т.д. — и вы получите материал для художественного произведения.

## Лекция 2

# Противоречие как основа для создания персонажа



Как создать интересный, запоминающийся характер экранного героя, наполненный энергией, необходимой, чтобы история развивалась динамично? Хочу предложить самый простой, но эффективный, как мне кажется, способ: просто возьмите две взаимоисключающие характеристики и... соедините их в одном персонаже.

Чем мощнее противоречие, тем больше энергии в экранном герое. Разумеется, герой фильма — это больше, чем просто две черты характера. Это целый ансамбль повадок, манер и особенностей. Но базовый уровень разработки персонажа — **противоречие**.

## Шерлок Холмс

Давайте проанализируем один из самых ярких образов современной культуры — Шерлока Холмса. Из чего он соткан? Вообще говоря, Холмс — многогранная фигура. Конан Дойл написал о нем 56 рассказов и повестей, что позволило ему раскрыть все грани личности своего героя. Но давайте вычленим два ключевых элемента, создающих энергетическое напряжение в образе Холмса. Это не так-то просто.

Мне кажется, подсказка кроется в самом имени персонажа: по-староанглийски «Шерлок» означает «светловолосый»: от *schirloc* («светлый» и «локон»). Но на слуховом уровне имя Шерлок лично у меня вызывает ассоциации со следующими словами: *share* и *lock* — «делить, распространять» и «замок, закрыть». Нечто, стремящееся к распространению, при этом оно замкнуто, закрыто, оно — вещь в себе, существующая вне зависимости от окружающего мира.

Кстати, по поводу имен и названий. Название сериала *Fargo* («Фарго») напоминает выражение *You go too far* — «ты заходишь слишком далеко», иными словами, «перегибаешь палку». Возможно, это ключ к сюжету, построенному на том, что все в этом проекте «перегибают палку»: и герои, и создатели. Что в фильме, что в сериале. Там все в избытке. Все через край.

Итак, каковы характерные черты Шерлока Холмса? У него потрясающий остроты ум, стальная логика и в то же время — крайне узкий кругозор. Холмс, например, удивляется, когда

узнает от Ватсона, что Земля крутится вокруг Солнца. В фильме Игоря Масленникова есть превосходный диалог, написанный сценаристами Юлием Дунским и Валерием Фридом (у Конан Дойла этот разговор короче и выглядит по-другому). Думаю, он вполне отражает дух персонажа:

Шерлок Холмс: Коперник... Знакомая фамилия. Что он сделал?

Доктор Ватсон: Боже мой, так ведь это же он открыл, что Земля вращается вокруг Солнца! Или этот факт вам тоже неизвестен?

Шерлок Холмс: Но мои глаза говорят мне, что скорее Солнце вращается вокруг Земли. Впрочем, может быть, он и прав, ваш этот... как его — Коперник.

Доктор Ватсон: Простите меня, Холмс! Но вы же человек острого ума, это сразу видно!.. Как же вы не знаете вещей, которые известны каждому школьнику?!

Поразительно, не правда ли? Дедуктивный метод Холмса так хорош, что сыщик напоминает ясновидящего: он может просчитать все наперед, рассказать о человеке очень многое, исходя из незначительных мелочей. И при этом не знает, что Земля вращается вокруг Солнца.

Что еще всплывает в нашей памяти, когда мы думаем о Холмсе? Он курит и всегда предстает перед нами сидящим в кресле. К тому же он наркоман, кокаинист. При этом он умеет стрелять из револьвера, фехтовать, владеет рукопашным боем, умеет перевоплощаться в разных людей. По сути — супермен. При этом, читая рассказы, мы узнаем, что в быту Холмс неприхотлив и равнодушен к роскоши. Иными словами — аскет.

Подытожим: гений и супермен, с одной стороны. С другой — невежда с массой вредных привычек и аскет, ведущий замкнутый образ жизни. Процитируем «Знак четырех». Ватсон расстраивается: *«Как несправедливо распределился выигрыш! Все в этом деле сделали вы. Но жену получил я. А слава достанется Джонсу. Что же остается вам? — Мне? — сказал Холмс. — А мне — ампула с кокаином...»*

Итак, гений-супермен, который мог бы стать премьер-министром Великобритании, завести отношения с сотнями женщин или жениться на самой прекрасной из них. Мог бы зарабатывать миллионы. Но в итоге — он просто сидит в кресле и употребляет кокаин.

Я долго думал, в чем магия образа Холмса. И вдруг понял: она в том огромном контрасте, который существует между его возможностями и его потребностями. Он как сжатая до размеров точки вселенная. Гений-аскет. Даже не так. Он — супермен-аскет. Он может все. Но ему не нужно почти ничего. Он нужен всем. И при этом он — одинок.

Я думаю, фундаментальное противоречие в образе Шерлока Холмса — это безграничные возможности, которыми он обладает благодаря уму, и его скромные запросы. Вот это и зашифровал Дойл в его имени и характере, на мой взгляд.

Образ Холмса в современной культуре подобен цвету: смешали синий и желтый — получился зеленый. В том смысле, что когда-то образ сыщика содержал противоречие. А теперь можно смешивать самого Холмса с кем-либо (или чем-либо), чтобы создать новое противоречие, новый образ. Например, можно смешать Холмса и... врача. Что получится? «Доктор Хаус». Можно смешать Холмса и... «Человека дождя». Что получится? «Детектив Монк». Можно смешать Холмса и... Николая Дроздова (ведущего телепередачи «В мире животных»). Что получится? «Эйс Вентура». Можно смешать Холмса и... Станиславского. Что получится? «Менталист».

## Бродяжка Чарли

Возьмем персонажа, которого «вывел в люди» Чарльз Спенсер Чаплин, — бродяжку Чарли. В чем уникальность этого героя? Бродяжка Чарли — маленький неуклюжий человечек, который не вписывается в социум. Вспомните первое появление Чарли в «Огнях большого города». Сцена такая — открытие городского памятника. Покрывало с пьедестала снимают. Под ним обнаруживается спящий на коленях статуи человек. Так кто же такой Чарли? Он — бездомный! Бомж!

Далее сюжет в «Огнях большого города» развивается таким образом: Чарли становится другом миллионера, которого он спас от самоубийства. Миллионер, когда пьян, братается с ним. Когда трезв — гонит взашей. Благодаря новому знакомству Чарли перепало немного денег. Но что делает с ними бомж? Он тратит их на себя? Нет! Случайно познакомившись со слепой девушкой, он... начинает ей помогать!

Несмотря на то, что еще вчера Чарли ночевал на улице, перед девушкой он сорит деньгами, изображая миллионера. И ему это удается, потому что на вид Чарли и вправду миллионер: котелок, фрак, трость, бабочка, аристократическая осанка. Так кто же такой бродяжка Чарли: бомж или аристократ?

Правильный ответ: он — бомж с манерами аристократа! Он бомж-аристократ! Вот в чем невероятная энергия этого персонажа: это маленький человек с обостренным чувством собственного достоинства. В основу персонажа положено противоречие! У бродяжки Чарли ботинки не по размеру. Он беден настолько, что у него нет нормальной пары обуви. Но при этом — у него повадки аристократа. Зачем ему трость? Зачем ему котелок? Ведь он нищий, а это — атрибуты совсем другой жизни. Если вы думаете, что в начале прошлого века клошары копировали обеспеченных людей, то глубоко ошибаетесь. Посмотрите фотографии обычных горожан. Поверьте, среди тех, у

кого не было своего дома, вы не найдете никого с тростью и в котелке.

Думаю, Чаплин почерпнул образ своего бродяги из реальности. В его манере поведения читается феномен психологической компенсации. Если вы изучали психологию, то знаете: трусливые люди нередко носят одежду цвета хаки, чтобы казаться более brutальными и жесткими. Люди с заниженной самооценкой любят устраивать культ собственной личности. Застенчивые имеют повадки выскочек. Сексуально зажатые носят нарочито вульгарные наряды.

В доме, где я жил ребенком, в Москве, в 1980-е годы, была уборщица, чей внешний вид меня шокировал: она носила парик фиолетового цвета, ярко подводила тушью глаза и красила красной помадой губы. Перед собой она катила детскую коляску с детской ванночкой, в которую сгружала... мусор жильцов. Уборщица выходила на работу как светская львица! Мальвина-уборщица катит детскую коляску, в которой вместо младенца — гора мусора! Позднее я узнал подробности жизни этой женщины: она растила ребенка с тяжелой патологией мозга...

Однако образ бродяжки Чарли не исчерпывается упомянутым противоречием. В нем есть третье любопытное измерение. Возьмем сцену, когда Чарли пришел к слепой девушке, а та распускает вязание, сматывая нить в клубок. Помните? Там есть деталь: девушка случайно путает нить и начинает распустать на нитки рубашку Чарли. Что делает в этот момент бомжик Чарли? Он молчит и помогает вытягивать из своей рубахи эту самую нить! Нищий, бродяжка снимает с себя последнюю рубаху. Кто у нас в мировой культуре снимает с себя последнюю рубаху, если она нужнее ближнему? Праведник! То есть Чарли не только бомж-аристократ. Он еще и праведник! Полусвятой этот Чарли. Он всегда благороден, всегда заступает за обиженных. Настоящий христианский праведник.

Единственное, Чарли — праведник **поневоле**. В этом и проявляется комедийный жанр истории: все, что происходит поневоле, помимо желания персонажа, — это идеальный материал для комедии.

## Декстер

Теперь поговорим о сериале «Декстер». Главный герой, Декстер Морган, с детства имеет тягу к насилию. Это убийца. Даже маньяк. Но при этом Декстер работает судмедэкспертом в полиции. Декстер Морган убивает только маньяков — тех, до кого не может добраться правосудие. Кроме того, он застенчив, влюблен в свою сестру. У него вообще проблемы с девушками. Он социопат и не умеет заводить отношения с противоположным полом.

Я уверен, что в 2000 году, когда этот проект создавался, все говорили: что это?! Убийца на службе у полиции?! Он убивает маньяков, хотя сам маньяк?! Что за дикость?! Думаю, предтечей Декстера был Ганнибал Лектер из «Молчания ягнят». Как вы помните, доктор Лектер консультирует героиню Джоди Фостер, курсантку академии ФБР.

Итак, образ: маньяк-убийца — коп. Настоящий коктейль Молотова. На этом противоречии держится весь сериал, как мне кажется. Кино — искусство прямолинейное и лаконичное. Отправная точка для создания яркого персонажа — максимально контрастное фундаментальное противоречие. Маньяк и хороший коп в одном лице. Невероятно! Здесь же и парадокс: маньяк убивает, карает «своих» же — маньяков. По логике он должен им симпатизировать, сочувствовать, а он — беспощадно их уничтожает.

Как подан образ Декстера на экране? В пилотной серии, когда мы его впервые видим, сцена решена в стиле классических

фильмов о маньяках: за кадром — мрачный голос. В кадре — насилие. Затем герой сидит, что-то изучает, исследует, а его лицо залито кровавым светом. То есть образ персонажа подан как образ «конченого психа». Это сделано для того, чтобы в первой серии поиграть со вниманием зрителя, заставить его гадать: кто этот парень? Он хороший или плохой? Он маньяк?! Стоп! Но он же работает в полиции! О боже, он хочет безнаказанно убивать людей, пользуясь тем, что полицейский?! Смотрим дальше...

В середине пилотной серии дается воспоминание Декстера. Постулируется важный момент: тяга к насилию присуща Декстеру от рождения, он ничего не может с ней поделать. Похожим образом подана тема вампиров в «Сумерках»: в протагонистах есть нечто негативное, врожденное, с чем им приходится мириться, сводя к минимуму ущерб для других людей от этой «темной» стороны своей личности. Декстер пытается направить свой недостаток в конструктивное русло. Приемный отец учит его, как это сделать. Что он говорит Декстеру? «Есть люди, которые заслуживают этого. И ты можешь с ними справиться. Но ты должен научиться замечать следы и определять таких людей».

На самом деле в образе Декстера есть определенная психологическая достоверность: в полицию часто идут люди с повышенным уровнем агрессии, а эта работа — социально одобряемая форма ее проявления. Известен такой психологический феномен: люди, которые в подростковом возрасте склонны к нарушению закона, позднее нередко становятся хорошими полицейскими.

На 28-й минуте первой серии первого сезона «Декстера» постулируется главное противоречие персонажа — драматургическая пружина всего проекта. А на 35-й минуте начальник отдела, чернокожий парень, строго отчитывает Декстера, буквально унижает его. Зачем нужна эта сцена в первой серии первого сезона? Зачем нам показывают, что какой-то мужик способен унижить Декстера, а тот не может ему возразить?

Мой ответ: затем, чтобы подчеркнуть — Декстер не опасен для хороших людей. Он нападает только на плохих. Он не хватается шефа за горло и не шипит ему в ответ: «Мы еще встретимся в темном переулке». Декстер в этой сцене — беззащитный мямля, не способный за себя постоять.

Таким образом, весь проект построен на следующих ключевых словах: «Маньяк. Коп. Опасный. Но только для преступников». И — безобидный для тех, кто на стороне «добра».

Традиция обогащать портрет протагониста чертами антагонистов существует в кинематографе давно. Глеб Жеглов с повадками уголовника. Джимми Дойл — алкаш и раздолбай из «Французского связного» (персонаж Джина Хэкмена). Его «реинкарнация» из 1990-х: алкаш и суицидник Марти Риггз из «Смертельного оружия» (персонаж Мела Гибсона). «Декстер» по смелости замысла превзошел всех.

Помню, когда я впервые услышал о сериале «Декстер», то подумал: какая дикость, даже маньяка облагородили. Что дальше? Кого еще выведем в качестве положительного персонажа? Педофила? Некрофила? Всех можно оправдать. К слову, если надумаете писать сценарий про копа-отцеубийцу или следователя-вуайериста, интерес к вашему проекту обеспечен. Особенно если следователь-вуайерист будет расследовать дело, связанное с вторжением в чужую личную жизнь.

Кстати, с удивлением прочитал, что Феликс Дзержинский якобы в детстве случайно застрелил родную сестру Ванду. Если это так, вообразите, какой сюжет: глава системы исполнения наказаний огромного государства... убийца родной сестры. «Каин» во главе карательного аппарата! При этом в молодости Дзержинский хотел стать ксендзом. То есть — Каин, мечтавший стать слугой Божьим... А вы говорите — Декстер...

**Уолтер Уайт**

Давайте посмотрим на легендарного героя сериала «Во все тяжкие» — Уолтера Уайта. Чтобы понять суть этого персонажа, начнем со сцен, которые его характеризуют в пилотной серии. Эпизод открывается сценой: Уайт предстает перед нами без штанов, в рубашке, заправленной в трусы, с пистолетом в трясущейся руке. Вой сирен. Герою кажется, что за ним едет полиция. Но, как выясняется в конце серии, — это пожарная машина. Она пронесется мимо.

Как заявлен персонаж? Нелепый тип, который зачем-то записывает видеообращение на любительскую камеру, признаваясь в любви жене и сыну. Более смехотворного героя трудно представить. Мне иногда кажется, что проект «Во все тяжкие» задумывался как черная комедия. По мере написания сценария жанр истории изменился. Сериал стал серьезнее, чем планировался изначально. Мою версию подтверждает сцена на 14-й минуте пилотной серии. У Уолтера Уайта день рождения. В качестве подарка его жена, подбирая на ноутбуке шторы для спальни, одновременно рукой удовлетворяет своего мужа. Я прямо слышу смех Винса Гиллигана в сценарной комнате.

Итак, Уолтер Уайт — выражаясь простым языком, жалкий лузер, преподаватель химии в провинциальной школе, подрабатывающий на местной автомойке. Он вынужден мыть колеса машинам, на которых катаются двоечники из его школы. К тому же этот лузер, как выясняется, болен раком. А сын у него, вдобавок ко всему, — инвалид! При этом жена Уайта беременна вторым ребенком! Перед нами не просто лузер. Перед нами — суперлузер! Тридцать три несчастья.

Каков же Уолтер Уайт в конце первого сезона? Переносимся в шестую серию. И видим, как Уайт приходит к наркоторговцу с тем, чтобы добиться от него денег за товар. Накануне наркоторг до полусмерти избил напарника Уайта. Мы опасаемся: та же участь ждет нашего героя. И в этом не будет ничего удивительного, если вспомнить, как он привык проигрывать.

Однако Уайт — неожиданно для нас — устраивает взрыв у наркоторговца. А затем выходит, забрав у мафии 50 000 долларов! Вот это да!

Шоураннер сериала Винс Гиллиган, как рассказывают, услышал от бармена в пабе историю о некоем школьном учителе химии, который, узнав, что болен раком, стал варить наркотики для мафии, желая обеспечить деньгами свою семью. Гиллигана так поразило этот рассказ, что он тут же взялся за перо.

Что удивило Гиллигана? На мой взгляд — «единство несоединимого». Нет более несочетаемых ингредиентов, чем наркоторговля и работа педагогом в школе. Согласитесь, понятия «учитель» и «наркоторговец» находятся в непримиримом антагонизме: один дает будущее детям, другой — отбирает. Но это не единственное противоречие в образе Уайта.

Второе противоречие: «онкология» и «криминал». Больной раком наркоторговец — такое можно представить. Но чтобы человеку сообщили «срок дожития» при неизлечимой болезни, а он, не желая отправляться в хоспис, вдруг начинает криминальную карьеру — такое трудно вообразить! Это противоречие, кстати, положено и в название сериала: «Во все тяжкие» — то есть человек «пошел вразнос» и ни с того ни с сего начал делать нечто немыслимое.

Но и это не все. Третье противоречие: «убийца» и «семьянин». Причем «убийца» здесь не фигура речи: Уайт душит своими руками опасного свидетеля. И этими же руками впоследствии нянчит младенца. Все свои преступления Уайт оправдывает тем, что он это делает «ради семьи». Винс Гиллиган в одном из интервью остроумно заметил о своем герое: «Уолт стал величайшим в мире лжецом, и я думаю, что больше всех он лжет себе самому».

К слову, в российской истории есть персонаж, чьи поступки и характер не менее противоречивы и загадочны. Евно Азеф. Он революционер, и он же — провокатор. Он один из руководителей

партии эсеров, и он же — секретный сотрудник Департамента полиции. Одной рукой он вершит революцию, другой — безжалостно предает и убивает соратников. Гениальный образ, который, кстати, планировал раскрыть на экране в формате сериала Сергей Газаров, мы обсуждали этот проект. Сергей Ишханович хотел выступить продюсером сериала, поскольку небезосновательно усматривал огромный потенциал — как актерский, так и сюжетный — в образе Азефа. Но на какой сейчас стадии этот проект, мне неизвестно.

Вернемся к сериалу «Во все тяжкие». Есть еще одна любопытная черта главного героя: в пятой серии первого сезона мы узнаем, что Уайт в молодости был блестящим химиком, но друзья присвоили себе его открытия. У Уайта была возлюбленная Гретхен и лучший друг Эллиот. Гретхен и Эллиот завели за спиной Уайта отношения. Это привело к тому, что Уайт ушел из компании, которую они создали втроем. В итоге Эллиот и Гретхен озолотились на доходах от деятельности компании Grey Matter, эксплуатируя научные разработки Уайта. Таким образом, лузер-учитель оказался кем-то вроде Стива Джобса, изгнанного из Apple.

В этом диковинном «бэкграунде» персонажа скрыта мотивировка, почему Уайт перед смертью с таким отчаянием полез в криминальный бизнес. Постепенно мы понимаем — он хочет вернуть себе все то, что отняла у него судьба: у него забрали любимую женщину, компанию, научные открытия. У него больной ребенок-инвалид. И, вдобавок ко всему, у Уолтера обнаружен рак. Уайт в ярости хочет вырвать у судьбы все, что она ему недодала. Успех. Признание. Деньги. Статус. И он всего этого добивается — но только... на улицах города, в наркопритонах, среди наркодельцов. Еще один парадокс в сюжете об Уолтере Уайте, еще одно противоречие в образе главного героя: гениальный ученый, реализующий свой потенциал в криминале.

## Гус Фринг

Давайте посмотрим, можно ли создать образ антагониста, используя противоречие. Чтобы далеко не ходить, возьмем прекрасно продуманного антагониста в том же проекте «Во все тяжкие». Гус Фринг — опасный тип, которого Уолтер Уайт одолевает только к концу четвертого сезона. Как устроен его образ?

Чтобы ответить на этот вопрос, надо вспомнить ситуационный контекст: Уолтер Уайт, научившись варить наркотики, производит самый чистый метамфетамин «на районе». Он серьезно теснит конкурентов. Устав от мелких уличных разборок, Уайт пытается наладить рынок сбыта в больших объемах. Он ищет покупателя наркотиков, с которым можно работать «по-крупному». Но на такого человека не так-то просто выйти. Ведь за подобными фигурами, уровня Пабло Эскобара, охотится полиция и ФБР. Однако Уолту удается договориться о встрече.

Как может выглядеть сцена в фильме, в ходе которой протагонист встречается с самым крупным в регионе наркобароном? Воображение так и подсказывает: кортеж, длинный лимузин, кожаные сапоги, сигара в зубах, автоматы наперевес, девушки модельной внешности. Как сделана сцена встречи Уайта с Гусом Фрингом в сериале «Во все тяжкие»? На окраине города Уолт ждет своего таинственного визави в полупустой закусочной Los Pollos Hermanos (вымышленная сеть фастфуд-кафе).

В итоге наркобароном оказывается... скромный менеджер из закусочной! Услужливый человек в желтой форменной рубашке, исповедующий принцип «клиент всегда прав». Поначалу мы в это просто не можем поверить: вот этот человек, маячивший на заднем плане, пока Уолт терпеливо сидел и ждал, всматриваясь в каждого посетителя закусочной, — вот этот жалкий тип и есть «биг босс» наркомафии?!

Постепенно мы начинаем понимать: менеджер в закусочной — это маска. Гус Фринг эксплуатирует образ скромняги. Он владелец сети закусочных, причем работает менеджером в своем же кафе. Он добр и внимателен, он «законопослушный» гражданин: жертвует деньги благотворительному фонду, оказывающему помощь ветеранам полиции. Позднее мы узнаем: с помощью этого фонда Гус тайно контролирует работу полиции.

Идея с Los Pollos Hermanos развивается таким образом: закусочные оказываются точками, куда Гус Фринг поставляет товар, перевозя его по стране в контейнерах с заготовками для фастфуда (и вновь едкая ирония от создателей сериала: они ставят знак равенства между наркотиками и фастфудом).

В четвертом сезоне сериала нам показывают, на что способен Гус. Он организовал подпольную лабораторию для нарковарщиков. Вскоре выясняется, что подмастерье не справляется с обязанностями. Гус Фринг приходит в лабораторию и жестоко расправляется с ним. Гус — хладнокровный убийца. Это такое обязательное правило кино: антагониста нужно заявить. Показать, на что он способен, чтобы аудитория осознала так называемый альтернативный фактор: в чем состоит угроза протагонисту в случае его проигрыша в конфликте с антагонистом.

Итак, противоречия в образе Гуса Фринга: наркобарон — менеджер закусочной. Услужливый монстр. Монстр-скромняга. Насколько можно судить, эта черта характера — скромность — придана Гусу Фрингу ради контраста с амбициозностью Уолтера Уайта.

## **Пол Спектор**

Теперь давайте проанализируем образ антагониста из сериала «Крах» телеканала BBC. Сериал интересен тем, что там буквально

с первых минут ясно, кто маньяк-убийца. Это такой уникальный проект, нарушающий правило томить зрителя в неведении — кто преступник. «Крах» в первом же сезоне, в первой же сцене первой серии «открывает карты», ясно указывая на маньяка. А потом нам показывают следователя.

И дальше мы видим потрясающую историю, как следователь упорно ищет маньяка, а тот изощренно ускользает от любой попытки поймать его. По сути, это напряженное психологическое исследование преступника: что это за человек, как и чем он живет...

Особенность сериала в том, что многие важные сцены даны в параллельном монтаже — между протагонистом и антагонистом. Делается это для того, чтобы передать ощущение: охотник и дичь во многом похожи. Например, в параллельном монтаже представлены сцена убийства очередной жертвы маньяком и половой акт главной героини, женщины-следователя, со случайным любовником.

Вот как в проекте раскрыт образ антагониста, маньяка-убийцы Пола Спектора: в первой серии мы видим, как он душит девушку. А потом проводит на месте преступления церемонию: моет труп, красит ему ногти и фотографируется с ним. Жуть. Мы понимаем, что перед нами реальный маньяк безо всяких но.

Однако вскоре мы узнаем, что в обычной жизни этот монстр — идеальный семьянин. У него есть жена — замученная бытом полная дама. К ней монстр равнодушен. А вот детей своих он очень любит. Искренне любит, трогательно заботится о них. При этом у него есть тетрадь, в которой он подробно описывает свои убийства и вклеивает фотографии с трупами. И эту тетрадь монстр хранит... в детской комнате! В спальне своих детей! Хранит, правда, так, что дети не найдут. Тем не менее удивительно видеть, как эти два взаимоисключающих элемента уживаются в одном человеке: серийный убийца и заботливый отец.

Чтобы подчеркнуть, что Спектор — не педофил, в сериал введена такая линия: у маньяка-убийцы есть няня, которая присматривает за детьми, пока папа и мама на работе. Этой няне 16 лет. Она пытается соблазнить главу семейства. Так вот, Пол Спектор к ней даже не прикасается, считая девушку «ребенком». Дети для него — святы. Няня пытается убедить, что она уже взрослая, что она «настоящая женщина». Она не понимает, что играет с огнем: как только Спектор поверит ее словам, он тут же ее убьет. Женщины для него — объект ненависти.

Вот первое противоречие в образе антагониста: чадолюбивый серийный убийца. Маньяк-семьянин. Но этого мало. Вскоре мы узнаем, что Пол Спектор тронулся умом из-за того, что его мать умерла, когда он был ребенком. Расценивая смерть близкого как предательство, он теперь уничтожает женщин, которые внешне напоминают ему мать: того же возраста, такого же типа внешности.

В сериале есть такая коллизия: Спектор убивает очередную жертву. Позднее выясняется, что женщина была беременна. Тогда маньяк-убийца записывает видеообращение к родителям жертвы, извиняясь перед ними за то, что убил ребенка в теле их дочери.

Также мы узнаем, что работает Пол Спектор... семейным психологом.

Семейный психолог, заботливый отец, по выходным убивающий женщин, делающий селфи с накрашенными трупами! Противоречие настолько сильное (вплоть до взаимоисключения), что возникает энергетическая дуга, пробуждающая интерес к дальнейшим сериям: узнает ли кто-то из его близких, чем занимается Спектор? А если ребенку станет известно, маньяк убьет и его? А если жена узнает — она сообщит в полицию? А если его арестуют, что будет с детьми? И так далее.

**Виктор Крайнов**

Хочу заметить: яркие интересные персонажи появляются не только в зарубежных проектах. Есть замечательный российский фильм «Дочь» режиссера Александра Касаткина по сценарию Натальи Назаровой (она же сорежиссер этого фильма). Это картина о маньяке, который убивает девочек-подростков в маленьком провинциальном городе.

Фильм начинается со сцены, в которой находят труп дочери священника. Антагонист в картине — добрый, славный такой мужичок: у него двое детей, которых он очень любит. Погибшая девочка, дочь священника, была натуральной оторвой: дерзкая, блудливая, наглая. Наталья Назарова интересно придумала: у хорошего, порядочного священника дочь — распутница. А у трудяги-папаша, который, как потом выяснится, и есть маньяк-убийца, дочь — милая, воспитанная девушка.

В сериале есть сцена, раскрывающая суть антагониста и его мотив. Сцена такая: маньяк, убивший дочь священника, приходит к отцу своей жертвы на исповедь. И тут выясняется, что он убивает подростков, потому что... жалеет их! По его мнению, кругом — сплошной разврат и растление мира. Ему Бог приказывает спасти души взрослеющих детей. Спасать посредством... убийства!

Убийца говорит на исповеди, что ему Бог приказал убить дочь священника. Причем убийца пользуется порядочностью пастыря: он облегчает свою душу перед отцом жертвы и при этом совершенно спокоен за свое будущее, так как знает — «Ты хороший поп, ты не скажешь ментам».

В «Крахе» преступник — детдомовец, расценивающий смерть матери как предательство. Однако он искренне любит своих детей и пальцем их не тронет. А в фильме «Дочь» антагонисту жалко детей, и потому он их убивает — чтобы они сразу к Боженьке в рай отправились. Заботливый душегуб. Маньяк-праведник. Убийца-душеспасатель.

Эти два проекта созданы на разных континентах. Однако роднит их мощное, энергетически насыщенное противоречие, положенное в основу образов антагонистов.

## Практика

**Лектор:** А теперь давайте поищем противоречия для ваших персонажей. Назовите человека любой профессии, про которого вы сейчас пишете.

**Слушатель:** Коррупционер.

**Лектор:** Это не профессия. Это призвание. Ну, хорошо. У кого какие предложения? Как можно решить образ?

**Слушатель:** Он может быть верующим. Проводит дни в монастырях.

**Лектор:** Принимается.

**Слушатель:** Образцовый семьянин.

**Лектор:** Возможно. Но хорошо бы, чтобы те черты, которые вы берете для создания противоречия, как-то сочетались друг с другом. Деньги, кража и...

**Слушатель:** Благотворительность. Мягкий, порядочный, участливый человек, помогает детям-инвалидам.

**Лектор:** Отлично. Но уже есть такой образ — Юрий Деточкин. Еще возможен вариант, что вор рассеян. Постоянно теряет деньги. Оставляет где-то. Еще возможен вариант, что он все время на всем экономит. Его любимая фраза: «Дорого». Хотя он миллионер. К слову, я знаю такую историю из жизни: директор ведомственного здания нелегально сдавал в аренду помещения. Так вот, на работу он ездил на убитой старенькой «копейке» — хотя мог купить себе самолет.

**Слушатель:** А можно такое решение коррупционера? Все взятки он берет, чтобы купить бомбу и взорвать министерство, в котором работает. Коррупционер-террорист. Он финансирует развал собственной организации.

**Лектор:** Это интересная идея. Можно ее разрабатывать. Но я бы еще искал варианты.

**Слушатель:** Он возглавляет комитет по борьбе с коррупцией. Постоянно выступает по телевизору, говорит пафосные речи о том, как это важно — бороться с коррупцией.

**Лектор:** Мне нравится ваше предложение. Я видел документальный фильм о маньяке, который держал двух женщин в подвале своего гаража как рабынь, он даже выколол им на лбу надпись: «Раб». И что же он заставлял их делать? Вообразите себе: вышивать герб России, который позднее торжественно подарил мэру города. И этот герб висел на стене в кабинете мэра. Для чего маньяк это делал? Возможно, чтобы психологически приблизиться к власти, почувствовать себя неуязвимым. В кино такой герб антагонист мог бы преподнести судье или следователю, который занимается расследованием похищений.

А теперь давайте поищем противоречие, с помощью которого можно решить заезженный до дыр в кино образ киллера.

**Слушатель:** Киллер-священник. Он узнает на исповеди о плохих поступках и убивает.

**Лектор:** Неплохо. Но такой персонаж есть в «Городе грехов» Родригеса.

**Слушатель:** Он работает в роддоме. Акушер-гинеколог.

**Лектор:** Он дает жизнь, он забирает жизни. Это интересно. Я знаю реальный случай из жизни: один мой знакомый в 1990-е годы по молодости хотел «заказать» одного конкурента по бизнесу. Он попросил найти ему киллера. Нашли. Звонок в дверь. На пороге маленький, худенький, интеллигентного вида юноша с тоненькими пальчиками, как у пианиста. Сел напротив коммерсанта, они мило пообщались. Осталось впечатление, что он поговорил с сыном профессора консерватории. Что-то подобное, кстати, реализовано Алексеем Балабановым в «Брате». А также в сериале «Убивая Еву». Рекомендую посмотреть. Какие еще есть идеи по поводу киллера?

**Слушатель:** Киллер с раздвоением личности. Доктор Джекил и мистер Хайд.

**Лектор:** О! Это интересно. Он убивает. А на следующее утро просыпается и не помнит, где был и что делал. Что-то схожее можно увидеть в фильме «Сердце ангела» Алана Паркера. Но там другой сюжет, так что можно брать идею в разработку. Как видите, одно словосочетание позволяет сочинить историю. Придумайте противоречие и подумайте над тем, как живет ваш герой. Как выглядит его обычная жизнь, кто ему противостоит и каковы перспективы развития истории. И вы получите готовый проект.

Все лучшие фильмы — это картины про людей, которые находятся за пределами общественных норм. Почему? Потому что в этом суть искусства. Оно позволяет в безопасной форме исследовать запретные зоны жизни. Вот почему на киноэкранах так много извращенцев, психов и убийц. Все, что находится за пределами дозволенного, интересует зрителя. Мы предпочитаем не нарушать законы. Мы для этого ходим в кино и совершаем виртуальные трипы в извращенные души. Мы страдаем от насилия, нас расчлениют, убивают и пытаются — пока мы сидим в мягком уютном кресле кинозала. Это не оттого, что мы все больны и заиклены на патологиях. Нет. Просто это естественная потребность человека — обретение нового жизненного опыта.

Таково назначение искусства — во всяком случае, одно из назначений — исследование запретных зон. Все остальные жизненные трипы можно делать самостоятельно: можно

путешествовать по миру, ездить на байке, пилотировать самолет. Это не нарушает закон. Это в рамках наших возможностей. А вот задушить кого-нибудь, расстрелять или выбросить из окна без последствий не получится. Поэтому можно пойти в кино и прожить жизнь убийцы за два часа, чтобы еще раз убедиться: ни к чему хорошему это не приведет, тебя обязательно поймают и накажут.

---

## **Резюме**

Человек есть единство и борьба противоположностей. Отправная точка для создания яркого персонажа — максимально контрастное фундаментальное противоречие, положенное в основу его образа. Шерлок Холмс — гений-аскет, человек тысячи возможностей, которому ничего не нужно. Бродяжка Чарли — бомж с повадками аристократа. Декстер — серийный маньяк на службе у полиции, «хороший маньяк». Уолтер Уайт — наркоторговец, школьный педагог, примерный семьянин, убийца и талантливый химик одновременно. Все знаменитые иконические герои современной культуры — персонажи, содержащие в своем образе противоречие.

## Лекция 3

# Художественное решение сцены



«Художественное решение сцены» — лекция о том, как писать и придумывать сцены фильма, чтобы они становились *pieces of art* — произведениями искусства. Этот термин вы не найдете ни в одном учебнике по драматургии. Я услышал его впервые от Юрия Арабова. Для него «художественное решение сцены» — неотъемлемая часть авторского стиля. Он учит «решению сцены» своих учеников и последовательно реализует метод в своем творчестве. Любая кинокартина по сценарию Юрия Арабова — прекрасная иллюстрация данной темы.

Я, в свою очередь, развил идею Юрия Николаевича, выделив пять творческих приемов, посредством которых любую сцену фильма можно сделать как минимум интересной и запоминающейся.

Чтобы пояснить, о чем речь, расскажу случай, который произошел в ходе нашей с Юрием Арабовым совместной работы над телесериалом «Завещание Ленина» (Н. Досталь, 2007). В пятой серии этого проекта есть такая сцена: советский писатель Варлам Шаламов, отсидев, приезжает в Москву и приходит в гости к артистке, которая посещала с гастролью лагерь, где Шаламов «мотал» первый срок по политической статье. (В 1929 году на Соловки действительно приезжали на гастроли артисты.)

Итак, освободившийся зэк приходит в гости к женщине, которая ему приглянулась. У нее как раз день рождения. Дом полон гостей. Более того, мы видим, что муж этой дамы — сотрудник НКВД. Галя выходит в прихожую и столбенеет, увидев бывшего зэка Шаламова. «Вы? Откуда?! Зачем вы здесь?!» Смятение героини...

Проходит год. И вот мы видим другую ситуацию в этой квартире: артистка Галя Коваль — уже жена Варлама Шаламова! А в гости к ним теперь приходит... бывший муж Гали! Такой вот поворот судьбы!

Я написал первый драфт сценария этой серии. Сцену я решил так: Шаламов открывает дверь бывшему мужу-энкавэдэшнику. Тот заходит в квартиру. Слово за слово, между мужчинами возникает конфликт. Затем следует драка. Дерущихся разнимает Галя.

Юрий Николаевич прочел сцену, поморщился и сказал:

— Знаешь, Олег, это скука смертная. У тебя художественного решения сцены нет.

— Какого еще «решения»? — буркнул я.

Мне казалось, Арабов придирается.

— Давай сделаем иначе: бывший муж приходит, Шаламов его встречает как закадычного друга. Галя сажает обоих мужчин за стол и кормит борщом. И тут энкавэдэшник сообщает, что пришел предупредить Шаламова о грядущих арестах. Чтобы уберечь новую семью Гали от беды, бывший супруг советует Шаламову написать покаянное письмо в НКВД. В письме надо написать: мол, отрекаюсь от троцкистских взглядов окончательно и бесповоротно.

В итоге Шаламов такое письмо пишет. И этим письмом, как позднее выяснится, раскроет органам свое реальное местонахождение. Они его искали по всей стране. Но не подозревали, что он проживает в паре километров от Лубянки.

В итоге получилась яркая сцена: два политических врага, бывший и нынешний супруги одной женщины, мило едят борщ, а в этот момент фактически совершается «поцелуй Иуды». Вот такая филигранная работа маэстро Арабова.

Я помню, какое пережил потрясение, слушая эту версию сцены. Все стало глубже, ярче, умнее, а самое главное — надолго оседало в памяти. Вот тогда-то я и запомнил этот термин — «художественное решение сцены». Попробуем сформулировать определение: художественное решение сцены — творческий прием, при помощи которого сцена фильма приобретает уникальное, индивидуальное звучание. Вспомним предыдущие лекции: «парадокс» — слово, которое очень хорошо подходит для разработки сюжета фильма; «противоречие» — термин, полезный при разработке персонажа фильма; «перевертыш» — технический прием, посредством которого можно «решить сцену». В случае со сценой из «Завещания Ленина» был применен как раз «перевертыш».

Все три инструмента можно применять перекрестно: парадокс берите для работы над характером героя. Перевертыш можно смело класть в основу сюжета. А противоречие вполне допустимо при разработке сцены.

Настоятельно рекомендую: когда пишете сценарий, учитывайте стереотипные представления зрителя о предмете вашей работы. Почему? Мой ответ таков: человечество прожило более ста лет в эпоху визуальной индустрии. Наш мозг забит огромным количеством образов, почерпнутых из кинофильмов, телепередач, рекламы, музыкальных клипов и так далее. У людей масса визуальных ожиданий относительно того, что вы покажете им на экране. Буквально по первым кадрам, по первым фразам героев зрители в своем воображении мгновенно достраивают сцену. Если вы используете в работе клише и стереотипы, то мозг зрителя постепенно «засыпает», так как не видит ничего нового. Зритель теряет интерес к происходящему на экране, перестает воспринимать ваш фильм. Он называет фильм скучным и покидает зал.

Что считать клише или стереотипом? На мой взгляд, то, что первым приходит автору на ум. Это, как правило, самый шаблонный уровень креатива. Надо приучить мозг искать второй, третий, десятый, двадцатый вариант идеи.

Я использую в работе творческий прием под условным названием «сила списка»: быстро пишешь на бумаге идеи по заданной теме, причем цель — набросать как можно больше вариантов. В этот момент происходит вот что: ваш мозг освобождается от клише, всевозможных чужих образов, которыми забита голова. Они упомянуты в списке, и про них можно забыть. Можно смело идти вперед в поисках интересного решения. Поверьте, на 20-м пункте из вас вдруг выпрыгнет на бумагу нечто такое, чего вы сами от себя не ожидали.

В работу стоит брать то, что, с одной стороны, свежо, а с другой — эмоционально насыщено. Такой вариант идеи включает внимание зрителя. Его надо удивлять. Мы подходим к кабинету врача, и в нашей голове мелькает: сейчас открою дверь, а там мужчина сидит в белом халате за столом и что-то пишет. Мы открываем дверь и застаем врача, который берет урок живописи.

Стоит тренога с мольбертом. На кушетке лежит медсестра-натурщица. Врача по скайпу учит художник рисовать. Или другой вариант: вы сидите на приеме у врача, обсуждаете схему лечения, выражаете скепсис по поводу лекарства. И тут вдруг женщина-врач, воровато озираясь, открывает ящик стола, вынимает из него иконку Матроны Московской и советует прикладывать к больному месту...

Итак, предлагаю вашему вниманию **пять творческих приемов разработки сцены с использованием художественного решения.**

### **Прием №1: «Перевертыш»**

Ключевая идея этого приема: выявите, каким будет стереотипное развитие событий в сцене, и сделайте все наоборот. Переверните, опрокиньте ситуацию! Сломайте стереотип!

Давайте посмотрим на сцену из кинофильма «Весь этот джаз» (Б. Фосс, 1979). Фильм того самого режиссера, который снял «Кабаре». «Весь этот джаз» — сленговое выражение, обозначающее на английском что-то вроде «вся эта суета сует». К слову, в фильме гениально решен образ Смерти (Джессика Лэнг). Она приходит к главному герою в виде... красивой девушки в подвенечном платье. Умиравший человек как бы женится на Смерти. Вот это креатив!

Итак, сцена из фильма (примерно 38-я минута): главный герой — хореограф, постоянно курит во время репетиций. В итоге у него все чаще возникает продолжительный кашель. Продюсеры, обеспокоенные судьбой мюзикла, приглашают врача, чтобы тот осмотрел хореографа.

Сцена выглядит так: врач, сам с сигаретой в зубах, громко кашляя, слушает легкие пациента, который сидит с сигаретой в

зубах и тоже громко кашляет. В какой-то момент становится непонятно, кто вообще в этой сцене болен: врач или пациент?

В памяти сцена застревает надолго. Замечу, этот творческий прием — перевертыш — идеален для комедии. Грабитель влетает в банк и угрожает оружием, требуя деньги. Заканчивается дело тем, что вся очередь в банке оказывается вооружена. В итоге грабят самого грабителя! Учитель вызывает к доске ученика. Но в итоге ученик оказывается компетентней учителя. Учитель сидит, поспешно записывает, что говорит ученик. Политый поливальщик. Ограбленный грабитель. Ученик учит учителя. Перевертыш — это «Отче наш» комедий.

Кино переполнено проходными сценами. Многие сценаристы пишут такие «среднестатистические» ситуации из жизни, с набором типовых фраз. «Что вижу — то пою». Проходные безликие сцены. В них актеры шевелят губами, вываливая на зрителей необходимые для понимания сюжета информационные блоки.

Мое глубокое убеждение состоит в том, что **ни одна** сцена в фильме не может быть проходной или безликой. Концепция «пробуждения» зрителя — помните? О ней говорилось в лекции «Противоречие. Перевертыш. Парадокс». Чем больше в фильме ярких сцен, тем выше оценка зрителей. Успех работ Юрия Арабова — хороший тому пример: десятки кинонаград на мировых кинофестивалях!

Как оживить сцену? Элементарно! Воспользуйтесь приемом № 1: просто переверните ситуацию внутри сцены. Пусть священник исповедуется прихожанину. Пусть покупатель пытается продать свой товар продавцу в магазине. Пусть клиент такси везет на автомобиле таксиста. Пусть пациент будет врачом для своего врача!

Хочу заметить, что с перевертышем можно нередко столкнуться и в реальности: мне известен случай, когда больной оказался компетентней врача. Мария Буслова, вдова ЖЖ-блогера

Антон Буслова (mymaster — ник в ЖЖ), сценарий о котором я написал для одной российской студии, вспоминала такой эпизод: районный врач-онколог, придя к больному Антону, долго не мог дать ни одного внятного совета по поводу схемы лечения. В итоге эрудированный Антон стал перечислять сочетания лекарств, которые он сам попробовал сгруппировать. Пораженный знаниями больного врач достал блокнот и стал записывать комбинации лекарств Антона. Перевертыш!

Давайте рассмотрим еще одну сцену в качестве иллюстрации к теме «Перевертыш». Речь идет о российском кинофильме «Подарок с характером» (режиссер К. Оганесян, 2014). Сцена в ОВД: задержанный за драку в кафе главный герой фильма Миша Орешкин (Михаил Галустьян) оказывается в «обезьяннике» вместе со своим заклятым врагом детства Кириллом Щербиной (Алексей Макаров). Теперь они соперники в любви и подрались из-за девушки. Конфликт вспыхивает с новой силой в отделении, но его пресекает строгим окриком сотрудник полиции (Константин Юшкевич). Полицейский просит дебоширов выслушать его свеженаписанную «Балладу о нескладном парне» и указать на поэтические шероховатости.

После чего сотрудник ОВД торжественно декламирует:

*В милицию пришел нескладный парень:  
Мол, к службе проявляю интерес.  
Что ж, приняли, конечно, форму дали,  
Поскольку есть нехватка в ППС...  
И вскоре стал он жить по распорядку:  
Ходил в наряды, пьяных доставлял,  
Но был один у парня недостаток:  
Из пистолета скверно он стрелял...*

Сцена получилась смешной и хорошо принимается зрителем. Как она появилась на свет? Очень просто: была нужна сцена в

полиции. Полиция в России — тема, мягко говоря, невеселая. В 2006 году я побывал в одном из московских ОВД в качестве потерпевшего и слышал вопли из кабинета, где допрашивали бомжа, так что долго не мог придумать ничего смешного относительно такого места действия.

В какой-то момент я подумал: что является прямой противоположностью полиции, арестам, «обезьяннику» и побоям? Поэзия! Так родился перевертыш: сотрудник полиции не «прессует» задержанных, а читает им стихи собственного сочинения! И это чтение — мука для одного из задержанных, потому что он слышит «балладу» в пятидесятый раз (намек на то, как часто он бывает в отделении).

Хочу заметить: автор «Баллады о нескладном парне» — реальный бывший сотрудник полиции Сергей Кухтов. Так что у образа копа-поэта, который изначально возник в моем сознании как перевертыш клише, есть реальный прототип. Будьте наблюдательны — и вы увидите десятки парадоксальных, невероятных ситуаций в жизни, где работает драматургический прием «Перевертыш».

## Практика

**Лектор:** Приведите пример любой жизненной ситуации. Произвольно. Что хотите.

**Слушатель:** Визит к стоматологу!

**Лектор:** Хорошо. Визит к стоматологу... Давайте подумаем над этим. Что типично для визита к стоматологу? Пациент боится зубной боли. Боится шприца. Как будет выглядеть перевертыш в этом случае?

**Слушатель:** Стоматолог боится сделать больно!

**Лектор:** Отлично. Еще идеи?

**Слушатель:** У самого стоматолога болит зуб!

**Лектор:** Тоже хорошо. На самом деле это решение напрашивается само собой: стоматолог улыбается, а у него все зубы черные.

**Слушатель:** Врач во время работы может ссориться с медсестрой!

**Лектор:** Интересная мысль. Они сверлят зубы и выясняют отношения. Например, разводятся или обсуждают личную жизнь. А пациент: «Э-а-а-а!» — и протягивает

врачу визитку. Он юрист, специалист по бракоразводным процессам. Но на самом деле это другое художественное решение, прием №3 — «Третий лишний». О нем я расскажу позже. Еще идеи?

**Слушатель:** Закончилось обезболивающее!

**Лектор:** Мне вспоминается фильм Роджера Кормана «Маленький магазинчик ужасов» (1960), где Джек Николсон играет эпизодического персонажа — мазохиста, который пришел к стоматологу. Он с порога заявил: «Никакого новокаина. Он притупляет ощущения». После чего, пока ему сверлят без анестезии зубы, истощно орет. Уходя, он с благодарностью жмет руку доктору и обещает порекомендовать его всем своим друзьям-мазохистам...

## Прием №2: «Неадекватное поведение»

Речь идет о поведении одного из главных героев истории, не соответствующем ситуации. Проиллюстрировать этот творческий прием я могу с помощью кинокартины «Ешь, молись, люби» с Джулией Робертс в главной роли (режиссер Р. Мёрфи, 2010). В фильме есть изумительная сцена развода.

Честно говоря, нет ничего опасней, чем «кабинетные сцены». Как правило, получается жуткая нудятина. Режиссеры и операторы терпеть не могут помещения с евроремонтом, офисные столы, кресла, степлеры и принтеры. Потому что в таких интерьерах «нечего снимать». Это — визуальный фастфуд. А если на проекте еще и неопытный автор, который пишет по принципу «что вижу — то пою», то выходит клише в квадрате: дежурные фразы в дежурных интерьерах.

Вот как решена «кабинетная сцена у юриста» в картине «Ешь. Молись. Люби» (примерно 18-я минута фильма). По сюжету 35-летняя Элизабет (Джулия Робертс) внезапно приняла решение развестись со своим мужем Стивеном (Билли Крудап). Муж не понял, что произошло. Он любит жену. Он раздосадован этой новостью и намерен добиться, чтобы жена вернулась.

Супруги встречаются в комнате переговоров адвокатской конторы. Вдруг выясняется, что Стивен пришел без адвоката. В кабинете только три человека: Элизабет, ее адвокат и Стивен. У

бывшего супруга адвоката почему-то нет. Выясняется, что Стивен будет представлен в бракоразводном процессе в двух ипостасях: как участник процесса и как адвокат... для самого себя! Далее следует такой диалог (здесь и далее при цитировании — сценарная запись).

СТИВЕН

(официальным тоном)

Мой клиент не заинтересован в разводе.

АДВОКАТ ЭЛИЗАБЕТ

(обращаясь к Элизабет)

Он это серьезно? Он представляет сам себя?!

СТИВЕН

(своей жене)

Целый семестр юрфака, детка!

АДВОКАТ ЭЛИЗАБЕТ

Хорошо. Что вы хотите сообщить моему клиенту?

СТИВЕН

(от своего лица, обращаясь к Элизабет)

Короче, расклад такой: ты просто сломала мне жизнь, и я хочу понять почему. Почему ты не могла найти себя в нашем браке? Почему не говорила о своих мыслях и чувствах?!

ЭЛИЗАБЕТ

Я хотела! Но ты не слушал меня!

СТИВЕН

Нет, нет, нет! Ты ни разу не сказала: «Знаешь, я с тобой глубоко несчастна». Ты даже не дала мне шанса осознать наши проблемы! Ты просто взяла и ушла! А я давал клятву! Любить тебя до самой смерти! Это для меня серьезно! Думаю, у тебя сейчас сложный период. Я готов подождать.

ЭЛИЗАБЕТ

Ты все время ждешь, Стивен! Когда я приду домой и приготовлю тебе ужин. Когда созрею до ребенка. Давай уже наконец признаем: мы больше не хотим мучить друг друга!

СТИВЕН

Ладно, я готов признать, временами я не очень обязателен и иногда бросаюсь словами. Но я думал, тебе это нравится во мне! Я думал, планировать и мечтать — это здорово!

ЭЛИЗАБЕТ

Мечтай, Стивен! Кто тебе мешает? Но пора уже выбирать!

СТИВЕН

Хорошо! Я выбираю — тебя!..

(официальным тоном)

Мой клиент желал бы представить написанную им песню. Она значима для рассмотрения данного дела и звучит примерно так. Ту-ду-ту-ту! Дыщ! Дыщ!

(напевает мелодию поп-хита, а затем вдруг резко кричит)

Давай-давай-давай! Сдавайся!

Перед нами — неадекватное поведение одного из главных героев истории. Если бы чудить в сцене начала уборщица, зашедшая в зал, то это уже был бы прием №3 («Третий лишний»). А в данном случае — и это важно — речь идет о неадекватном поведении (выходящем за рамки ожидаемого) главного героя. Удивительно: я практически ничего не помню из кинокартины «Ешь. Молись. Люби». Ничего, кроме этой совершенно рядовой — с точки зрения сюжета — сцены. Она прочно засела в голове. Почему? Да потому, что найдено яркое художественное решение!

Выкиньте идею, что Стивен представляет себя в двух ипостасях: участника бракоразводного процесса и адвоката. Все! Сцена развалится! Пустышка! На экран можно не смотреть. Вы ничего не пропустите.

Как смотрят большинство российских сериалов зрители? Затылком они их смотрят, пока готовят ужин или моют посуду. Причина? Там не на что смотреть. Большинство отечественных сериалов — радиопьесы. Весь сюжет безыскусно выбалтывается в диалогах. «Неадекватное поведение» заставит зрителя обернуться и смотреть на экран: не понял! Что там происходит?!

Когда вам нужно написать сцену, у вас в голове есть некий объем информации, который, на ваш взгляд, следует донести до

зрителя посредством конкретной сцены. Иногда такая информация важна. Я не сторонник призывов «Не надо ничего рассказывать, надо показывать» или советов в духе «Выкиньте всю информацию из истории, и дело с концом». Бывает важная информация. Никуда от нее не деться. Приходится иногда писать персонажам реплики, цель которых — пояснить некий нюанс истории зрителям. Но именно для таких сцен и придумано понятие «художественное решение»: это такой «сценарный дизайн» для проходных сцен.

Иногда художественное решение выглядит настолько выпуклым, а информационная часть так урезана, что возникает ощущение: на экране — комедия абсурда. Лишь позднее, прокручивая в голове увиденное, ты вдруг докапываешься до истинного смысла. Так выглядят некоторые сцены в кинокартинах Александра Сокурова, Эмира Кустурицы, Уэса Андерсона и ряда других выдающихся режиссеров авторского кино. Это другая крайность, противоположная «радиопьесам». Тут надо смотреть на экран во все глаза.

Мне кажется, в коммерческом кино важна золотая середина. Нужно соблюсти баланс: с одной стороны, не упускать из виду сюжет фильма, чтобы нить повествования находилась в руках у зрителя, с другой — каждая сцена должна быть штучным товаром, яркой, запоминающейся работой со своей «фишкой» внутри.

Я, кстати, не уверен, что такую сцену, как в «Ешь. Молись. Люби», приняли бы на российском телеканале. Сказали бы: «Зачем ты так написал? Не мог, что ли, как нормальные люди сделать? Написал бы: мужик со своим юристом пришел. А так выглядит, будто он бедный — на адвоката денег нет».

Так часто бывает — редакторы «не догоняют». Неоднократно сталкивался с тем, что нечто оригинальное просят вырезать из сценария и заменить тем, что было в фильмах миллион раз. Абсурд!

Маленькая справка. Есть такой сценарный принцип — я впервые услышал его на семинаре Нила Ландау:

ПЬЕСА: 20% действия, 80% — диалоги.

ТЕЛЕСЕРИАЛ: 40% действия, 60% — диалоги.

КИНО: 80% действия, 20% — диалоги.

ЭКШЕН-КИНО: 90–95% действие, 5–10% — диалоги.

Не цепляйтесь за эту «процентовку». Думаю, в фильмах Квентина Тарантино другие цифры. Везде есть исключения. Привел я эту информацию лишь затем, чтобы показать: роли слова и действия в разных драматургических форматах различны.

## Практика

**Лектор:** Вернемся к нашему примеру про пациента и стоматолога. Как можно решить сцену посредством «Неадекватного поведения»?

**Слушатель:** Стоматолог все время шутит! Сверлит и хохочет. Рассказывает анекдоты.

**Лектор:** Принимается. Еще?

**Слушатель:** Стоматолог пьяный. Пьяный стоматолог, которому ассистентка помогает руку с бор-машинкой поднести ко рту.

**Лектор:** Ха-ха! Это забавно! Или у стоматолога проблемы, он рассверлил зуб и набрасывается на пациента: «Да что вы на меня кричите?!» Сел за стол и разрыдался! Пациент сидит с раскрытым ртом и плачет от боли в кресле, а стоматолог сидит за столом и рыдает, потому что у него плохое настроение. И у того слезы на лице, и у того. Но у обоих — по разным поводам!

Я уверен: когда начнете присматриваться к окружающей действительности, вы почерпнете из реальной жизни десятки таких «художественных решений». Вот для чего нужна записная книжка сценариста. Такие вещи обязательно фиксируйте в блокноте. Вы потом их забудете. Если спустя год вы возьмете свою записную книжку и перелистаете, то будете поражены: перед вами фантастический склад кайфовых деталей, идей, зарисовок для сценария. Перечитывайте свои записные книжки регулярно! Ведите их и почитывайте!

Знакомый рассказал: он работает юристом. И вот однажды он приходит в суд. Заходит в кабинет. Сидит судья — ноги в тапачке, обедает. Говорит: «Садись, на, ешь плов. Чего пришел? Видишь, устал я, жара страшная. Жду массажиста, плечо болит, а массажист — в пробке». Тут мой знакомый говорит: «Я по первому образованию

массажист. Давайте я вам плечо разомну». Помял плечо судьё. Тот ему бумажку подписал. Так и поладили. Идеальная сцена для детективного процедурала.

### Прием №3: «Третий лишний»

Вы, наверное, догадались по предыдущим моим комментариям: решение этой сцены кроется в диковинности эпизодического персонажа, появляющегося в рамках сцены. Давайте посмотрим, как это выглядит на экране; для полноты сравнения возьмем еще одну сцену про развод и юриста. Сериал «Любовники» (США, 2014). Крайне рекомендую, кстати, этот проект для просмотра, потому что сейчас в сериальном производстве активно осваиваются так называемые нелинейные типы композиции, когда события разворачиваются не в прямой последовательности, а действие прыгает из прошлого в настоящее, линии развиваются в параллельных реальностях и так далее.

Каждая серия «Любовников» построена диковинным образом: полсерии мы видим события от лица героини-женщины, полсерии — те же самые события — от лица героя-мужчины. То есть женский и мужской взгляд на одну и ту же ситуацию. Блестяще! Так авторы наглядно демонстрируют нам разницу восприятия мира мужчиной и женщиной.

Итак, сериал «Любовники», второй сезон, первая серия (примерно 17-я минута), сцена у адвоката.

ИНТ. КАБИНЕТ АДВОКАТА — ДЕНЬ

В кабинет входит мужчина в костюме, НОЙ (40). Он вытирает салфеткой кровь, текущую из носа (перед этим его ударил по носу малолетний сын за намерение развестись с мамой). В кабинете за столом сидит деловая бизнес-леди МАУРА (40) — жена Ноя. В торце стола, словно рефери на боксерском матче, расположился подтянутый, сияющий жемчужной улыбкой АДВОКАТ (35). Внешний лоск и дорогие золотые часы указывают на то, что это высокооплачиваемый лойер.

МАУРА  
(Нюю)

Все в порядке?

НОЙ  
(вытирая кровь)

Да. В порядке.

АДВОКАТ  
(сияя улыбкой)

Итак, времени у нас осталось мало. Так что давайте сразу к делу.  
Начну со стандартного вопроса. Кто-нибудь из вас проходил процесс примирения ранее?

МАУРА

Нет.

НОЙ

Нет.

АДВОКАТ

И это первый развод для вас обоих?

Маура и Ной кивают.

АДВОКАТ  
(радостно)

Отлично! Новички! Обожаю новичков! Я прекрасно понимаю, насколько это для вас обоих непросто, потому постараюсь успокоить. Вы уже сами себе сделали огромное одолжение, решив развестись как взрослые здравомыслящие люди, по обоюдному согласию. Вы не пытаетесь похоронить свой брак. Или выйти на тропу войны. Выстрелить в голову вашему браку. Или переехать его на автомобиле. Вы просто решили... его... усыпить!

Маура и Ной косятся на Адвоката с выражением на лицах «Что за хрень ты мелешь?».

АДВОКАТ  
(в манере поведения есть нечто от шоумена, телеведущего)  
Поэтому давайте поздравим друг друга с этим правильным выбором!

Маура и Ной сидят неподвижно.

АДВОКАТ  
Ну же! Поздравьте друг друга!

НОЙ  
(натянута)

Поздравляю... Маура.

Жена в ответ отчужденно кивает.

## АДВОКАТ

Отлично! Прекрасно! Итак, давайте я расскажу, чем смогу вам помочь! Сейчас вы оба расскажете, что важно для вас в бракоразводном процессе. Как только у нас будет полный список, мы обсудим варианты. Затем постараемся прийти к заключению, которое устроит обе стороны. Затем я составлю договор (хоть какая-то польза от юридического образования). Вы подпишете бумаги и — вуаля! Вы разведены! Такими темпами (смотрит на часы) я даже успею домой на ужин!

Остановим просмотр на этом месте. Решение сцены, надеюсь, для вас очевидно. В этой сцене адвокат — тот самый третий, который «лишний». На самом деле он совсем не лишний. Даже наоборот. Здесь вся сцена держится на адвокате. Он без умолку болтает и острит. Если бы не его нетипичное поведение — сцена была бы чистым клише, никому не нужной пустышкой.

## Практика

**Лектор:** Вспомните лекцию «Противоречие. Перевертыш. Парадокс» и ответьте: в чем парадокс ситуации в этом отрывке?

**Слушатель:** В том, что у людей катастрофа, а адвокату весело.

**Лектор:** Как бы вы охарактеризовали поведение адвоката?

**Слушатель:** Он пытается снять напряжение.

**Лектор:** Возможно. Но что напоминает его манера поведения?

**Слушатель:** Что-то типа клоуна.

**Лектор:** Моя версия: он ведет себя как шоумен. Эдакий Иван Ургант на своем вечернем шоу. Он хохмит, будто супруги — это два гостя в студии, а он здесь — звезда эфира. Вот это классический пример использования приема «Третий лишний». В чем отличие этого приема от «Неадекватного поведения»? В том, что сами герои ведут себя вполне предсказуемо, в рамках. Авторы не стали шутить над ними. Вместо этого они сделали сцену яркой и запоминающейся с помощью эпизодического персонажа.

Возвращаясь к нашему примеру со стоматологом: каким может быть художественное решение сцены с помощью приема «Третий лишний»?

**Слушатель:** Медсестра... Диктор по радио... Следующий пациент...

**Лектор:** Хочу заметить, что «третьим» может быть даже не человек. Например, у врача в стеклянной банке сидит паук. Который, пока доктор занят изготовлением

пломбы, сбежал из банки и залез на пациента. В тот самый момент, когда тот сидел с раскрытым ртом. Брррр! Я представил это...

**Также «третьим лишним» может быть жужжание дрели в соседнем помещении либо ветер, то и дело распахивающий окно. Что угодно.**

**Лектор:** Теперь давайте закрепим пройденный материал: возьмем сцену выступления лектора. Вот я перед вами стою. Как могла бы выглядеть сцена в фильме, если бы вы индивидуализировали ее с помощью художественного решения «Перевертыш»?

**Слушатель:** Студент начинает рассказывать какие-то новые данные, которые появились в научном мире, и все внимательно слушают, в том числе преподаватель.

**Лектор:** Да, это идеальное решение — аудитория учит учителя. Так, кстати, бывает на самом деле. Этого нередко боятся преподаватели: кто-то в аудитории окажется компетентнее их. Поэтому они часто перебивают и высмеивают таких выскочек: «Да-да, я знаю, ты самый умный, но, пожалуйста, сядь на место». Но ваше предложение, по сути, классический «Перевертыш». А каким было бы «Неадекватное поведение»?

**Слушатель:** Преподаватель запел.

**Лектор:** Отличная идея! Преподаватель так старается, рассказывая про оперу, что сам запел арию. Отлично. Или пришел педагог по химии и зачитал рэп про таблицу Менделеева. Отличная сцена для кино. Следующее решение — «Третий лишний»?

**Слушатель:** Любовница врывается.

**Лектор:** Хороший вариант. Врывается любовница и говорит: «Ты почему ей до сих пор не сказал про нас? Ты будешь жить на два дома?! Я сама ей позвоню. Прямо сейчас!» И начинается перепалка с преподавателем! А студенты сидят затаив дыхание. До этого лекция была скучной. А теперь все проснулись.

**Слушатель:** А в финале выяснится, что преподаватель все это подстроил, чтобы проиллюстрировать учебный материал.

**Лектор:** Можно и так.

## **Прием №4: «Непрогнозируемое развитие событий»**

Давайте посмотрим на четвертый способ сделать сцену интересной. Она требует довольно серьезной изобретательности от автора — вот почему ее особенно любят режиссеры авторского кино. Это настоящий киноэксклюзив. В качестве иллюстрации хочу предложить сцену из телесериала «Винил».

Этот сериал был спродюсирован знаменитым режиссером Мартином Скорсезе, который придумал проект вместе с Миком

Джаггером, солистом легендарной рок-группы The Rolling Stones. Время действия — конец 1970-х, эпоха, когда на смену рок-н-роллу пришел панк-рок. Главный герой — продюсер музыкальной звукозаписывающей компании, который пытается вытащить лейбл из финансовой дыры и охотится за новыми восходящими рок-звездами. А в это время рушится его брак. В сериале есть яркая сцена, в которой продюсер пытается выцарапать свою жену из квартиры ее любовника.

Итак, смотрим иллюстрацию к теме «Непрогнозируемое развитие событий». «Винил», 29-я минута девятой серии.

Главный герой — Ричи Финестра, мужчина 40 лет, идет по коридору жилого здания, напоминающего общежитие творческого вуза. Он подходит к одной из дверей, стучит. Открывает полуголый мужчина. Ричи начинает шуметь, требуя, чтобы его жена вышла из квартиры. Но полуголый мужчина догадывается, что речь идет о женщине, которая недавно поселилась по соседству. Он указывает визитеру, где искать.

Ричи идет к соседней двери и обнаруживает, что она не заперта. Из помещения доносятся стоны, будто там занимаются любовью. Он осторожно входит в квартиру любовника жены и застаёт в комнате мужчину средних лет, в футболке и джинсах клеш (по тогдашней моде), размахивающего теннисной ракеткой. Тот безуспешно пытается сбить ракеткой... летучую мышь, которая порхает под потолком!

Музыкальный продюсер активно включается в охоту на летучую мышь, забирает теннисную ракетку у хозяина квартиры и машет ею, пытаясь достать летающего грызуна. В итоге в пылу охоты за летучей мышью, он случайно наносит удар ракеткой по лицу любовника жены. Извини! Ради бога, извини! А затем все-таки сшибает мохнатого вампира.

Двое мужчин, тяжело дыша, радуются тому, что им удалось справиться с летучей мышью. После чего они смотрят друг на друга. И в этот момент понимают, **кто стоит напротив!**

Затем появляется жена Ричи, которая видит рассеченную бровь у своего любовника и обрушивается с упреками на мужа, полагая, что он умышленно ударил соперника...

С высокой долей вероятности могу предположить: эта сцена — второй, а может, третий драфт сценария. Думаю, изначально было написано следующее: муж пришел к любовнику, подрался и разбил ему бровь. Скорее всего, Мартин Скорсезе, опытный и талантливый кинематографист, прочел, поморщился и сказал сценаристу: «Слушай, старина, ну это как в плохой мыльной опере! Придумай что-нибудь! То, что муж разбил любовнику бровь, оставь. И то, что жена пришла, тоже оставь. Но сделай так, чтобы было интересно, необычно, свежо».

Сценарист ушел домой, думал-думал и в итоге придумал: человек за дверью охает-ахает, а выясняется — он теннисной ракеткой гоняет летучую мышь по квартире. Может показаться, что в ситуации с летучей мышью работает прием «Третий лишний». Но я не соглашусь, так как летучая мышь в квартире — это крайне нетипично. Это полностью выходит за рамки ожидаемого, равно как и то, что любовник и муж объединяются в охоте на бедное животное.

Давайте посмотрим еще одну сцену, иллюстрирующую художественный прием «Непрогнозируемое развитие событий». Это сцена из фильма «Ночи в стиле буги», снятого режиссером Полом Томасом Андерсоном. Это современный американский киноклассик, создавший несколько невероятных фильмов — вроде «Магнолии» и «Нефти».

«Ночи в стиле буги» — ранний (1997 год) фильм Андерсона. Фильм рассказывает о буднях порноиндустрии. Нужная сцена — примерно на 127-й минуте (общий хронометраж — 2 часа 36 минут).

Ситуация такова: трое голливудских бедолаг, доведенных безденежьем до отчаяния, решают впарить одному крупному воротиле бизнеса в Голливуде полкило соды под видом кокаина.

Это очень сложно и опасно, так как воротила связан с криминалом. За такой обман можно поплатиться жизнью.

Итак, герой фильма, порноактер Эдди Адамс (Марк Уолберг), работающий под псевдонимом Дирк Дигглер, идет «на дело» вместе с двумя приятелями. Главный инициатор аферы — не сам Эдди, а его приятель Тодд Паркер. Порноактер надеется, что все пройдет гладко и по-тихому: они придут, отдадут товар, заберут деньги и уйдут.

Итак, троица мошенников приходит к голливудскому продюсеру. Тот встречает их в распахнутом халате и в трусах. Продюсер находится под «коксом», он слушает рок на полную громкость, он взбудоражен и предлагает нашим друзьям насладиться музыкой вместе.

По дому продюсера бродит худосочный китаец, тоже в одних трусах, — судя по всему, сожитель продюсера. Он зачем-то поджигает и бросает на пол петарды. Те оглушительно взрываются, вынуждая наших друзей вздрагивать, как от выстрелов пистолета.

Герои передают продюсеру пакет соды. Они видят, что у продюсера есть охранник — здоровенный мордоворот с двумя пистолетами. Как ни странно, продюсер-наркоман настолько доверяет Паркеру, что распоряжается заплатить, даже не проверяя кокаин на качество.

Нашим героям отдают 5000 долларов (для конца 1970-х это огромная сумма). Казалось бы, вот оно! Ваша мечта сбылась! Сматывайте удочки, ребята! Дело сделано!

Но события вдруг принимают невероятный оборот: Паркер, организатор аферы, вдруг выхватывает из-за пазухи магнум 44-го калибра и начинает угрожать продюсеру, требуя отдать не 5000 долларов, а **все** деньги, что есть в доме!

Такой поворот событий — шок для Эдди. Становится ясно, что Паркер изначально планировал ограбление, а двух подельников привел как массовку, «для понта». Эдди пытается образумить

Паркера. Но тот стоит на своем. В итоге завязывается перестрелка, и слетевшего с катушек афериста убивают. Предварительно он успевает замочить охранника продюсера. Эдди удирает из дома под градом пуль.

## Практика

**Лектор:** Кто-нибудь из вас предполагал, что события пойдут по такому сценарию?

**Слушатель:** Нет.

**Лектор:** Вот именно! Обратите внимание, что и до поворота с ограблением мы видим целую россыпь художественных решений. Какие они?

**Слушатель:** «Третий лишний» — китаец, который взрывает петарды.

**Лектор:** Правильно. Что еще?

**Слушатель:** «Неадекватное поведение».

**Лектор:** В чем оно выражается?

**Слушатель:** Продюсер в трусах, вместо того чтобы обсуждать сделку, кривляется под музыку.

**Лектор:** Так, хорошо. Как вы думаете, зачем режиссер вставил в сцену взрывающиеся петарды?

**Слушатель:** Для напряжения.

**Лектор:** Верно. Герои при каждом взрыве петард вздрагивают. Они сидят как на иголках — как на петардах, если точнее. Если убрать эти петарды, уйдет и ощущение, что герои находятся в напряжении. Ну и конечно, главная жемчужина этой сцены: твой кореш, с которым ты пришел проверить аферу, как выясняется, планировал использовать тебя «втемную» при ограблении. Он не сказал тебе о своих истинных планах. Он рассчитывал, что ты просто будешь стоять как статист и поддакивать, пока он будет вымогать деньги у криминального авторитета, угрожая пистолетом. Вот уж воистину «Непрогнозируемое развитие событий»!

Теперь давайте рассмотрим третий пример этого творческого приема. Так совпало: все три иллюстрации художественного решения №4 взяты из американского авторского кинематографа, и это означает, что артхаусные режиссеры изо всех сил стремятся индивидуализировать каждую сцену своего фильма. Особенно если они работают в жанре драмы.

Итак, фильм Тома ДиЧилло «Настоящая блондинка» (1997). Сцена в ресторане. Нет ничего более скучного для сценариста, чем писать сцены в ресторане. Это всегда набор одних и тех же деталей. Как правило, начинающие авторы долго расписывают, кто что заказывает. Из этого описания всегда можно узнать, что сам автор предпочитает из еды и напитков. Протагонист обязательно просит что-нибудь выпендренное — экзотический чай, коньяк с апельсиновым соком или виски «Чивас Роял Салют». Начинающему автору кажется: рассказывая зрителям о каком-то особенном блюде или напитке, он будто его угощает.

Я такие вещи называю «входной молитвой». В сценах часто встречаются «входные» и «отходные» «молитвы». Болтовня ни о чем. Бессмысленное шарканье ножкой в дверях: «здрасьте-здрасьте» или «до свидания — всего хорошего — и вам не хворать». То, что надо отсекать и выбрасывать из любой сцены.

На самом деле профессионализм выражается еще и в том, чтобы как можно быстрее миновать этот глупый и бессмысленный этап. Сделать так: персонаж садится за столик, и ему уже несут заказ. Черт его знает, когда он успел заказать. Это никого из зрителей не интересует. Официанта обычно даже не показывают. Просто подходит кто-то (мы видим только торс), ставит тарелку и уходит.

В общем, сцена в ресторане — это настоящий тест на сценарную опытность. 1666 одинаковых сцен. Давайте посмотрим, как эту сцену необычно решил режиссер Том ДиЧилло в фильме «Настоящая блондинка». Это приблизительно 23-я минута фильма.

#### ИНТ. РЕСТОРАН — ДЕНЬ

За столиком в оживленном ресторане сидят две пары: малоизвестные, но еще не потерявшие надежду добиться успеха актеры ДЖО (30) и МЭРИ (30). Напротив — их друзья, блондинка с пышными длинными кудрями РАЙАНА (35), тоже актриса, но бывшая, и ее муж, художник АЛЕКС (40). Он за этим столом — самая важная персона. У Джо есть своя мастерская и стабильный доход. У Алекса и Райаны на лицах —

многочисленный пирсинг. На руках у Мэри усыновленный Райаной и Алексом чернокожий РЕБЕНОК (3).

МЭРИ

(обращаясь к Джо)

По-моему мы не виделись со времен «Пианино»[\[1\]](#).

РАЙАНА

Боже, как я люблю этот фильм!

(Алексу)

Правда, он замечательный?

АЛЕКС

(поддерживая свою жену)

Замечательный... Совершенно замечательный!

ДЖО

(со смехом)

Да вы что?! Этот фильм — полное дерьмо!

Все смеются: Джо и Мэри — над тем, как они «срезали» восторг собеседников, Алекс и Райана — от растерянности.

РАЙАНА

(вдруг посерьезнев)

Ты шутишь?!

ДЖО

Нет, я не шучу! Это же всего-навсего напыщенный сопливый ромком!

(язвительно)

Одухотворенная, чувственная женщина бросает своего закомплексованного мужа-неврастеника ради мужика своей мечты: грубого, но чувственного, всего такого в татухах и пирсинге!

Алекс и Райана переглядываются (пирсинг есть у них).

РАЙАНА

Извини, Джо, но ты совершенно упустил смысл фильма.

ДЖО

Да? О чем он, по-твоему?

РАЙАНА

(растерянно)

Ну-у... Он затрагивает многие темы. Такие, как... храбрость, свобода... Это фильм о свободной, неподвластной условностям любви!

АЛЕКС

(Джо, миролюбиво)

Да, она права. Ты дал маху, приятель. К тому же этот фильм вошел в топ-десять фильмов по всей стране!

ДЖО

И что «топ-десять»?! Как по-вашему, что эта парочка будет делать дальше? Стоять и смотреть друг на друга «с любовью, не подвластной условностям»? Думаете, они когда-нибудь поссорятся, как ссорятся *реальные* люди? Думаете, она когда-нибудь скажет ему: «Эй, муженек! Ты знаешь, мне нравится твоя природная грубость, но ты можешь, сука, в туалете поднимать сиденье унитаза, прежде чем поссать?!»

ОФИЦИАНТКА

(вдруг вклинивается в разговор)

Полностью с вами согласна! Мой бывший парень так любил этот фильм, что я его бросила.

МУЖЧИНА (50), сидевший за соседним столиком, вдруг оборачивается.

МУЖЧИНА

(Официантке)

О каком фильме они говорят?

ОФИЦИАНТКА

«Пианино» Джейн Кэмпбелл.

МУЖЧИНА

Я вообще не понял, о чем этот фильм.

ДЖО

(радостно кивает на Мужчину)

О! Вы слышали?! А?!

ПЕРЕХОД: СТОЛИК-2 В РЕСТОРАНЕ

Действие перемещается к столику, за которым сидит вклинившийся в разговор МУЖЧИНА (50) и его СУПРУГА (50).

СУПРУГА

(Мужчине)

А мне, между прочим, фильм понравился.

МУЖЧИНА

Тебе понравился голый зад Харви Кейтеля.

ЖЕНЩИНА

(упрямо)

Неправда! Вовсе не поэтому.

МУЖЧИНА

А что там еще может нравиться, я не понимаю? Там больше ничего нет!

ПЕРЕХОД: СТОЛИК-3 В РЕСТОРАНЕ

За столиком сидят четыре байкерши в кожаных куртках со множеством заклепок.

БАЙКЕРША-1

О чем они вообще говорят?

БАЙКЕРША-2

О «Пианино» Джейн Кэмптон.

БАЙКЕРША-1

Операторская работа хорошая.

БАЙКЕРША-3

Мне не нравится девчонка — главная героиня. Будь у меня такая дочь, я бы ее отшлепала!

ПЕРЕХОД: СТОЛИК-2 В РЕСТОРАНЕ

Мужчина и Супруга продолжают выяснять отношения.

СУПРУГА

(возмущенно)

Ты спрашиваешь, а потом даже не ждешь моего ответа!

МУЖЧИНА

А чего его ждать? У тебя в голове только голые мужики!

ПЕРЕХОД: СТОЛИК-3 В РЕСТОРАНЕ

Группа байкерш слышат крики Мужчины и Супруги.

БАЙКЕРША-4

Да кому вообще нужны голые мужики, я не понимаю?!

ПЕРЕХОД: СТОЛИК-4 В РЕСТОРАНЕ

В разговор вклинивается мужчина, судя по виду, домосед и МАМЕНЬКИН СЫНОК (35) в трогательном жилетике, застегнутом на все пуговицы. Он пришел в ресторан с БЛОНДИНКОЙ (35) в красном платье.

## МАМЕНЬКИН СЫНОК

А мне понравилось. Я весь фильм плакал.

Маменькин Сынок украдкой смахивает слезинку. Блондинка ободряюще гладит Маменькиного Сынка по плечу.

## БЛОНДИНКА

Ты плакал. А я тобой — восхищалась!

Постепенно обсуждение фильма захватывает весь ресторан. Наши герои — Мэри, Джо, Алекс и Райана — растерянно вертят головами, наблюдая за тем, как все вокруг обсуждают тему их разговора.

Ну как вам? Художественное решение в том, что обсуждение фильма за одним столиком распространилось, как огонь, по всему ресторану. Тут надо понимать контекст ситуации: действие происходит в одном из ресторанов Лос-Анджелеса. Таким образом, все посетители ресторана имеют прямое или косвенное отношение к киноиндустрии. Поэтому, возможно, разговор о фильме так быстро охватил весь зал. Но даже если этого не знать, сцена вполне жизнеспособна. На мой вкус, сделано остроумно, иронично, свежо.

Поймите: если вы напишете хоть одну приличную сцену, которая крепко застрянет в памяти зрителей, это выделит ваш фильм из череды прочих. Легко можно определить профессиональный уровень автора по тому, насколько стереотипно он решает сцены. Когда при чтении сценария взгляд скользит, как ногти по оконному стеклу — не за что зацепиться, перед тобой набор клише, — то напрашивается вывод: либо автор дилетант, либо бездарь. В каждой сцене сценария должно быть то, что запоминается. Изюминка, «цимес».

Если вам некогда «размазывать» событие, как кашу по тарелке, если у вас экшен и вам надо сообщить этой сценой информацию, помогающую воспринимать сюжет, то действуйте методом от противного: просто сожмите информацию до предела. Так, чтобы она доходила до зрителя в максимально лаконичном виде.

Лаконизм также придаст сцене индивидуальность. Иногда информацию сжимают до одного кадра. Но этот «один кадр» получается таким емким и выразительным, что тоже остается в памяти.

### **Прием №5: «Перенос свойств (метод сопоставления)»**

Чтобы пояснить, в чем суть этого приема, хочу предложить для рассмотрения такую ситуацию: секретарша должна отнести кофе в кабинет шефа. У шефа в кабинете находится посетитель, его знакомый. Контекст ситуации таков: секретарша обижена на этого человека. Возможно, знакомый шефа накануне пригласил ее в ресторан, но по какой-то причине не пришел на свидание, не предупредив об этом. Секретарша оскорблена. Увидев горюхажера, она готовит кофе, обдумывая, как эффектней выразить свои чувства.

Теперь представьте: вы хотите показать в кино обиду секретарши на приятеля шефа. Вы хотите передать ощущение зрителю, что для секретарши этот вынос чашек кофе — бой, сражение со своим обидчиком. И вы хотите сделать так, чтобы приготовление кофе выглядело, будто Арнольд Шварценеггер в фильме «Коммандо» готовится к боевой операции. Помните такой типичный монтаж кадров — солдат экипируется перед боем: туго завязывает шнурки на ботинках... подтягивает ремень... сует нож в ножны... передергивает затвор пистолета...

Вот! Теперь перенесите свойства сцены-клише из боевика на безобидную офисную ситуацию — секретарша готовит кофе в офисе. Как будет выглядеть сцена, если мы хотим передать ощущение: секретарша готовит кофе, будто спецназовец готовится к бою? Вероятно, так: две чашки ставятся на блюде. Бац! Кусочки сахара на край: раз, два! Кофе! Кипяток! Поправила

воротник. Подкрасила губы. Одернула юбку. Распрямила плечи. И... пошла, чеканя шаг!

Перед вами — описание сцены, в которой художественное решение реализовано с помощью «Переноса свойств» или «Метода сопоставления». Проиллюстрировать этот прием я хочу сценой из фильма испанского режиссера Мануэля Гомеса Перейры «Опасности любви» (*El amor perjudica seriamente la salud*, 1996). Рекомендую ее к просмотру. Интересная мелодрама с Пенелопой Крус в одной из главных ролей.

Итак, сюжет этого фильма — история мужчины и женщины, которые влюблены друг в друга с юности, между ними периодически вспыхивает роман, они занимаются любовью, потом ссорятся, расстаются. Потом все повторяется.

Годы идут. У нее — один муж, другой. У него — другие женщины, затем — одна жена на долгие годы. Герои влюблены друг в друга. Но почему-то живут с другими половинками.

Итак, контекст ситуации: главный герой — САНТЯГО (40) приходит со своей женой МАРИЕЙ (40) — решительной и волевой дамой, матерью двух его детей — в дорогой ресторан (обычно они по таким не ходят), чтобы отпраздновать годовщину брака — пятнадцать лет. Неожиданно они замечают за соседним столиком известную столичную гламурную фифу ДИАНУ (40), не сходящую с передовиц газет и журналов. Она пришла в ресторан с очередным миллионером, то ли новым мужем, то ли очередным любовником. Мария прекрасно знает, что ее муж и Диана когда-то любили друг друга. Поэтому она отказывается уйти из ресторана. Наоборот: она хочет отпраздновать годовщину брака на глазах у своей соперницы!

#### ИНТ. РЕСТОРАН — НОЧЬ

Сантьяго и Мария сидят за столиком напротив друг друга, листают меню. Они празднично одеты, пришли отметить годовщину свадьбы. Однако Сантьяго неловко. Но не из-за цен в меню. За столиком у противоположной стены зала сидит компания из 4 человек: двое мужчин и две женщины. В этой компании заметно выделяется эффектная

женщина в вечернем платье — Диана. Сантьяго ловит на себе вопросительный взгляд Дианы и прячет глаза, прикрываясь меню. Мария, наоборот, демонстрирует спокойствие и уверенность, листая меню.

МАРИЯ

Не волнуйся. Я не скажу этой шлюхе, что знаю про ваши отношения в прошлом.

САНТЯГО

Давай уйдем.

МАРИЯ

Еще чего! Мы пришли отметить годовщину свадьбы. И мы отметим! Я не позволю этой проститутке испортить нам праздник.

САНТЯГО

Я чувствую себя... неловко.

МАРИЯ

С чего вдруг? Хм-м... Как странно она на тебя смотрит...

САНТЯГО

Мария, умоляю, только не начинай!

МАРИЯ

Что «не начинай»? Она ревнует тебя! Это видно!

САНТЯГО

Между нами ничего нет!

МАРИЯ

Вот именно — нет! Самое важное: эта женщина тебя больше не интересуется. Не интересуется ведь, правда?

САНТЯГО

(кивает)

Да!

Мария с любопытством рассматривает Диану.

МАРИЯ

(задумчиво)

А ведь она до сих пор влюблена в тебя.

САНТЯГО

(опускает меню, удивленно смотрит то на Марию, то на Диану)  
Влюблена? В меня?!

МАРИЯ

(озадаченно)

Должно быть, ты очень хорош в постели.

САНТЯГО

Кому это знать, как не тебе?

МАРИЯ

(с горькой иронией)

Откуда?! Ведь я такая дура: у меня кроме тебя других мужиков не было!

Официант ставит на стол перед Сантьяго и Марией бутылку дорогого шампанского.

САНТЯГО

Вы ошиблись, мы не заказывали.

ОФИЦИАНТ

Это подарок от сеньоры Балагер.

Поймав на себе взгляд Сантьяго, Диана поднимает бокал: мол, поздравляю!

САНТЯГО

(растерянно)

Мы не можем принять это...

МАРИЯ

Еще как можем! Открывайте! Она — миллионерша. Не обеднеет!

Официант разливает шампанское по бокалам. Мария берет бокал и, кивнув Диане, смотрит на Сантьяго.

МАРИЯ

(приказным тоном)

Санти, возьми свой бокал и выпей! Чего ты ждешь?!

Сантьяго нехотя берет бокал. Санти и Мария чокаются бокалами, выпивают. Диана, наблюдая за ними, также пьет, сидя за своим столиком. Мария осушает бокал шампанского до дна.

МАРИЯ

Знаешь, чего мне хочется? Подняться и сказать всем этим людям:  
«Диана Балагер добилась всего, о чем можно мечтать. Кроме одного — моего мужа! Санти — мой!»

(страстным шепотом)

Я уверена, сегодня у нас с тобой будет шикарная ночь!

В это время на сцене появляется ПЕВИЦА и МУЗЫКАНТЫ. Певица подходит к микрофону.

ПЕВИЦА

Добрый вечер. Следующую песню мы хотим посвятить супружеской паре, которая отмечает в нашем ресторане годовщину брака. Мария и Санти, будьте счастливы!

Присутствующие аплодируют. Музыканты исполняют лирическую композицию. Сантьяго приглашает на танец Марию.

САНТЯГО

Пошли танцевать.

Сантьяго кружится в медленном танце с Марией.

САНТЯГО

Волнуешься?

МАРИЯ

Еще чего! Пусть она мучается.

Мария с вызовом смотрит на Диану. Она уязвлена. Диана решительно встает, поднимает своего спутника со стула. Они тоже идут танцевать. Две пары кружатся в танцевальном пространстве, постепенно сближаясь друг с другом.

ФАНТАЗИЯ САНТЯГО:

Неожиданно от фигуры Сантьяго и Дианы отделяются ДВОЙНИКИ. Так обычно показывают в кино души людей. Две души, ДУША САНТЯГО и ДУША ДИАНЫ, объединяются и танцуют третьей парой посередине зала, между двух пар своих физических тел. Меняется освещение в помещении. Все лишнее погружается во тьму, есть только две фигуры: Душа Сантьяго и Душа Дианы.

ДУША САНТЯГО

Ирония судьбы: мы знаем друг друга шестнадцать лет, но танцуем вместе — впервые!

ДУША ДИАНЫ

Не выдумывай. Этот танец — всего лишь плод твоего воображения.

ДУША САНТЯГО

Если два человека одновременно мечтают об одном, их мечта становится реальностью.

ДУША ДИАНЫ

Ты даже не поблагодарил меня.

ДУША САНТЬЯГО

За шампанское?

ДУША ДИАНЫ

За пять миллионов песет, которые спасли твою жизнь от нищеты!

ДУША САНТЬЯГО

Моя жена обо всем догадалась.

ДУША ДИАНЫ

А мой муж, думаешь, нет?

Душа Дианы кладет свою голову на грудь Души Сантьяго.

ДУША САНТЬЯГО

Это какое-то наваждение... Я иногда встречаюсь с другими женщинами. С моей работой это не сложно...

ДУША ДИАНЫ

У меня тоже есть любовники. Они в плане техники секса интересней тебя, но...

ДУША САНТЬЯГО

...Все не то?

ДУША ДИАНЫ

Да. Не то.

Душа Дианы крепко-крепко прижимается к Душе Сантьяго. Их губы практически касаются друг друга.

ДУША ДИАНЫ

Может, используешь эту возможность и наконец поцелуешь меня?

ДУША САНТЬЯГО

Не могу. Меня здесь нет.

ДУША ДИАНЫ

Но если двое одновременно мечтают об одном, то их мечта становится реальностью.

Душа Сантьяго страстно целует Душу Дианы. Целует страстно, горячо.

ОКОНЧАНИЕ ФАНТАЗИИ САНТЬЯГО.

РЕАЛЬНОСТЬ:

ИНТ. РЕСТОРАН — НОЧЬ

На танцполе страстно целуются две пары: Сантьяго целуется с Марией, а Диана — со своим кавалером. Песня смолкает. Сантьяго открывает глаза и, вдруг осознав, что это было видение, разочарованно смотрит на... жену.

Диана открывает глаза и вдруг осознает, что она целовала... совсем другого мужчину. Сантьяго и Диана растерянно смотрят друг на друга.

По-моему, очень яркая сцена. Как она решена? Перенос каких свойств был осуществлен? На мой взгляд, перенесены свойства мистического кино на мелодраматическую сцену. По сути — буквально воспроизведено на экране выражение «разговор по душам». Для того чтобы добиться максимального художественного эффекта, автор выразил чувства влюбленных через прием мистического фильма.

Почему эта сцена не вызывает у нас ни отторжения, ни ощущения неорганичности материала? Потому что зрителю понятно — это не мистика. Так изобразили чувства героев, их скрытую тягу друг к другу. Зритель понимает, что перед ним — поэтический прием, а не слом жанра.

## Практика

**Лектор:** Давайте возьмем любую ситуацию из жизни. Что-то типовое, чтобы еще раз закрепить пройденный материал.

**Слушатель:** Гаишник остановил машину для проверки документов!

**Лектор:** Хорошо. Давайте пройдемся по всем художественным решениям. Итак, «Перевертыш»!

**Слушатель:** Гаишник остановил, а водитель его отчитывает: «Где у вас жетон? Почему представляетесь не по уставу?» И так далее...

**Лектор:** Отлично! Кстати, так бывает. Выходит водитель, и начинается состязание с гаишником в знании ПДД. «Пункт 14, параграф 6...» — «Неправда! В новых ПДД такого пункта нет!» Так. Следующее: «Неадекватное поведение».

**Слушатель:** Гаишник деньги предлагает.

**Слушатель:** На 8 Марта всем женщинам гаишник дарит цветы.

**Лектор:** Кстати, это интересно. Такое я видел: сотрудники ГИБДД на 8 Марта останавливали женщин-водителей и дарили им тюльпаны.

**Слушатель:** Я знаю историю, когда водитель отказался выходить из машины. А гаишник достал пистолет, прострелил замок и стал этого человека вытаскивать из машины, будто это наркоторговец.

**Лектор:** Хороший пример «Неадекватного поведения». В комедии возможна такая сцена: дорожный инспектор останавливает водителя: «Если не дадите взятку, я застрелюсь! Мне нужно что-то принести домой!» Все. Закрепили. «Третий лишний»?

**Слушатель:** Собака в машине.

**Лектор:** Собака в машине. Инспектор открывает, а на него собака: гав! И гаишник испуганно: «Поезжайте!» Третьим лишним может быть не в меру активная теща. Или попутчик, которого подвозит водитель. Скажем, полицейский под прикрытием перевозит задержанного уголовного. Их остановил дорожный инспектор. Коп не может выйти из авто, у него рука к кисти уголовного пристегнута. А преступник пользуется ситуацией: «Проверьте у него права! В багажник загляните! Дайте трубочку дыхнуть! Он пил вчера водку, зуб даю!» Теперь — «Непрогнозируемое развитие событий».

**Слушатель:** Гаишник останавливает, просит водителя выйти, тот выходит. А гаишник с другой стороны ныряет в салон и угоняет авто! Это был переодетый вор.

**Лектор:** Прекрасный ход! Какая-то интрига сразу возникает. Закрыли тему. Теперь «Перенос свойств». Давайте подумаем: с чем можно сравнить сцену общения сотрудника дорожной полиции и водителя?

**Слушатель:** Фильм «Оборотень»! Вампиры! Луна! У-у-у! Едет машина, тревожная музыка, машину останавливают! В машину заглядывает гаишник и таким сиплым голосом: «До-о-окументы-ы-ы!» А водитель от него прикрывается ПДД, как крестом *(смех в зале)*.

**Лектор:** Так. Еще?

**Слушатель:** Эротический фильм. Женщина-инспектор проверяет права, а сама извивается, как у пилона.

**Лектор:** Не очень. А если представить разговор с гаишником как исповедь? Я слышал такую историю: гаишник тормознул авто, попросил водителя сесть на заднее сиденье. Сам сел туда же и говорит: «Признавайся! Нарушал?» Водитель: «Нарушал...» Гаишник: «Что именно? Сколько?» Водитель: «На мосту. Скорость — сто двадцать». Гаишник: «Ошибки свои осознаешь?» Водитель: «Осознаю!» Гаишник: «Езжай и больше не нарушай!» — и вернул права...

---

## Резюме

Когда пишешь сценарий, важно учитывать стереотипные представления зрителя о предмете повествования. Когда зритель видит на экране именно то, что заранее себе представил, его мозг «засыпает». «Художественное решение сцены» — творческий прием, с помощью которого сцена фильма приобретает уникальное, индивидуальное звучание и освежает зрительское восприятие. Художественное решение сцены — своеобразный «сценарный дизайн». Есть пять творческих

приемов разработки сцены с использованием художественного решения. Прием №1: «Перевертыш» — выявите, каким будет стереотипное развитие событий в сцене, и сделайте все наоборот. Прием №2: «Неадекватное поведение» — решение сцены строится на том, что поведение одного из героев истории выходит за рамки ожидаемого. Прием №3: «Третий лишний» — особую роль в сцене играет эпизодический персонаж. Прием №4: «Непрогнозируемое развитие событий» — невероятный сюжетный поворот делает сцену уникальной. Прием №5: «Перенос свойств» — кинематографические приемы одного типа сцен переносятся на сцены другого типа.

## Лекция 4

# Метод карточек



Один из самых эффективных инструментов сценариста — метод карточек. Лично для меня это краеугольный камень работы. В начале своей сценарной карьеры я испытывал трудности с сочинением историй и был близок к тому, чтобы все бросить:

таким сложным оказалось сценарное дело. Метод карточек стал моим спасательным кругом.

Долгое время работа над синопсисами велась по принципу «тканья ковра»: стартуешь с какого-то события — и дальше, переплетая словесные нити, сочиняешь историю по принципу «куда кривая выведет»: от одного поворота к другому. В итоге получался такой милый литературный опус, в котором сюжет мог забрести в неведомые дали, где менялся даже жанр истории.

Почему так происходит с начинающими сценаристами? Потому что синопсис заполняется случайными, взятыми с потолка событиями. А нужно, чтобы история развивалась осмысленно и логично, двигалась в нужном автору направлении. Мы как-то обсуждали эту тему с продюсером Анатолием Максимовым, и он, говоря о драматургической основе фильма, использовал прекрасную метафору: сценарий — это дерево, сюжетные ветви которого растут естественно, но... в форме автомобиля.

Как сочинять историю, если не знаешь, что будет в ее средней части? Ты знаешь начало. Знаешь финал. Но в середине — как кочки после половодья — из мути разрозненных идей торчат образы и сцены, которые непонятно почему всплыли в твоём сознании и мозолят внутренний взор. Как проложить тропинку от одной кочки к другой, чтобы сюжет получился стройным? А главное: как понять, что из этих случайных сцен подходит для сюжета, а что — нет? Ведь настоящая проблема автора — не отсутствие идей, а наличие миллиона вариантов.

В те годы, когда под рукой не было метода карточек, я интуитивно чувствовал: не хватает инструмента, который помог бы перекинуть мостик от идеи к синопсису истории. Просто колошматить текст наобум — бессмысленно. Проза дает автору поле для маневра: можно вернуться в следующей главе к заявленной теме и «дорассказать» ее. В сценарии такой возможности нет. В сценарии все должно работать сразу, как в

часах: одна сюжетная шестеренка вращает другую. А значит, надо заранее определить, что это за шестеренки. Но как?

Помог случай: в начале 2000-х мне довелось работать над киносценарием в жанре фэнтези. В основу истории легла старинная русская былина. Я совсем выбился из сил, сочиняя тритмент (расширенный синопсис), и решил — тезисно, лаконично — выписать ключевые события на узких бумажных полосках, разложить их на столе и перебрать, как бусины четок, выстраивая логику повествования (подробнее о злоключениях с этим сценарием читайте в лекции «Проклятие первого акта»).

Я хотел забежать мыслью как можно дальше вперед, пытался смоделировать цепочку событий так, чтобы одно событие логично вытекало из другого. И для этого перемещал клочки бумаги от одного края стола к другому, подбирая оптимальную последовательность карточек. Со стороны это, вероятно, напоминало карточный пасьянс. В какой-то момент стол оказался полностью покрыт бумажками. В этот момент я вдруг четко ощутил: передо мной лежит нечто вроде... прообраза сценария! Вдруг стало ясно: история сложилась! Она записана в виде тезисов на 70 бумажках. Осталось только добавить диалоги и ремарки — сценарий готов.

В тот миг меня посетило невероятное чувство: как будто я увидел весь фильм, все его перипетии сразу, одномоментно — словно живописное полотно. Позднее, беседуя с психологами, я узнал, с чем связан феномен метода карточек: карточки на столе воспринимаются сознанием не только как текст. Но еще и как образ.

В чем суть метода карточек? Что пишут на этих самых карточках? Ответ: **информационный бит**. Возможно, «бит» — новое для вас слово. По крайней мере в контексте драматургии. О чем идет речь?

Существует два варианта трактовки этого термина в сценарном ремесле. Первый — математический: «бит (англ. bit —

небольшое количество) — единица измерения информации в двоичной системе счисления». И есть трактовка термина «бит», которую вы встретите в книге Блейка Снейдера «Спасите котика!». Речь идет о beat sheet — структуре сценария. В термине Снейдера есть своего рода игра слов: с одной стороны, sheet означает «лист бумаги», с другой — beat можно перевести как «ударный момент» (или опорная, реперная точка). Снейдер насчитывает в полнометражном фильме около 40 подобных «сюжетных точек». Собственно, метод Снейдера строится на том, что достаточно продумать эти 40 «битов» — и все, история у вас в кармане.

В моем понимании «биты» — это ключевое смысловое послание, которое автор транслирует зрителю с экрана на определенном участке истории. Иными словами, «бит» — это шаг истории. То, что зритель должен понять в каждый отдельный момент изложения сюжета. Вот представьте: вы смотрите начало фильма. Вам показывают больницу: на койках тихо спят пациенты. Рано утром приходит медсестра. Сотрудники больницы заботливо помогают обитателям отделения проснуться. Некоторых пациентов отстегивают от коек (после чего мы делаем вывод: действие происходит в психиатрической лечебнице). Затем пациенты стоят в очереди, получают таблетки у сестринского поста. После чего выпивают лекарства под умиротворяющую классическую музыку...

Итак, описан набор действий. Но какие биты скрываются за ними? Каково послание создателей фильма, которое транслируется нам, зрителям, с экрана? На мой взгляд, бит № 1 таков: «Есть психиатрическая больница, в которой течет спокойная, размеренная жизнь». Все! Один бит на несколько сцен.

Продолжим. В больницу привозят мужчину в наручниках, которые снимают с его запястий. Мужчина радостно смеется и громко кричит на все отделение, наслаждаясь свободой. За ним

молчаливо наблюдают обитатели больницы. Бит №2: «Однажды в больницу привозят пациента — возмутителя спокойствия».

Я надеюсь, вы узнали фильм Милоша Формана «Пролетая над гнездом кукушки». Если бы вам пришлось излагать сюжет картины Формана в 70 карточках, думаю, начало фильма можно было бы тезисно описать так:

1. Есть психиатрическая больница, в которой течет тихая, размеренная жизнь.
2. Однажды в больницу привозят пациента — возмутителя спокойствия.
3. Выясняется, что это уголовник.
4. Его цель — отмотать трехмесячный уголовный срок не в тюрьме, а в комфортной психиатрической лечебнице, выдавая себя за сумасшедшего.

В киновузах учат: привыкайте выражаться на бумаге **действиями**. Да, мыслить действиями важно для сценариста. Но еще важнее научиться выстраивать цепочку смысловых посланий, которые вы транслируете с экрана, «надев» на них, словно одежду, действия. Вот это и есть — **биты истории**.

Но ведь и в жизни, в быту, мы занимаемся этим постоянно: вычленим из бытовых ситуаций в их внешних проявлениях истинный смысл происходящего. Скажем, встречаются две подруги. Они мило обнимаются, целуются, улыбаются друг другу. При этом одна начинает «хвалить» другую следующим образом: «О! Как тебе идет эта блузка! Моя мама недавно такую же купила! Мы теперь с тобой — как мама с дочкой».

То есть истинный смысл этого милого разговора — одна подруга издевается над другой, намекая, что та плохо выглядит и неудачно одета. Но все маскируется под восторг и восхищение. Думаю, вы не раз сталкивались с подобными двойными

посланиями. В быту мы постоянно вылуцциваем биты из событийных плевел. Мать кричит на ребенка, который поздно пришел домой после прогулки. Что она делает? Ругает его. А на самом деле? Проявляет заботу. Ее истинное послание: «Я волновалась за тебя. Я испугалась — вдруг с тобой что-то случилось? Ведь я тебя люблю».

Самое главное, что нужно понять: «Вначале были биты. И биты были у автора». Вы можете бесконечно громоздить события одно на другое, но это ни к чему не приведет, пока не продумаете последовательность битов для вашей истории. Биты — «скелет» сюжета. А событийный ряд — «мясо». На один и тот же «скелет» вы можете нарастить совершенно разное «мясо». Если раздать одну и ту же цепочку битов разным авторам, то они придумают разные драматические ситуации, фильмы будут выглядеть по-разному. Но в своей основе это будет одна и та же история.

Давайте возьмем как пример короткометражный фильм «Человек-улыбка» (The Smile Man, 2013). Снял его режиссер Антон Ланшаков, а в главной роли выступил Уиллем Дефо. Выпишем биты этой истории:

1. Есть мужчина, у которого после ДТП проблема с лицевыми мышцами — он теперь все время улыбается.
2. Мы узнаем, что эту проблему невозможно устранить.
3. Он встречает другую участницу ДТП — милую девушку. Он хочет перед ней извиниться.
4. Девушка отказывается общаться, увидев улыбку на лице мужчины. Она поспешно уходит, позабыв свою сумочку.
5. Мужчина пытается отыскать девушку по адресу, который нашел в сумочке.
6. Во время поиска на его пути возникают препятствия, связанные с тем, что люди враждебно воспринимают

улыбку на его лице.

7. Герой отыскивает девушку.
8. Выясняется, у нее тоже проблема с лицевыми мышцами после ДТП. Она теперь все время плачет.
9. Человек-улыбка и Девушка-плакса — подружились. Несчастья их породнили.

Возможно, читая биты истории, вы подумали: но это же... обычный синопсис — краткое содержание фильма! Это частично так: если сочинить биты истории, то в конечном счете вы получите синопсис. На своих занятиях я предлагаю студентам поступать следующим образом: сначала придумайте биты для своих идей. Найдите их оптимальную последовательность. А затем каждый бит распишите двумя-тремя предложениями. Все. У вас на руках готовый синопсис.

История Антона Ланшакова может быть описана более абстрактно. Если бы мы ее придумывали, а не описывали готовый фильм, думаю, она состояла бы из следующих строк:

1. Есть человек, который пострадал в результате несчастного случая.
2. Теперь у него есть физиологический дефект (комического свойства).
3. Он встречает другого участника несчастного случая, хочет перед ним извиниться.
4. Но другой участник отказывается от общения, так как обижен на протагониста.
5. Другой участник уходит, не дав возможности извиниться.
6. Герой ищет пострадавшего.

7. Поиски затрудняет его физиологический дефект, который люди превратно истолковывают.
8. Наконец он находит другого участника.
9. Выясняется причина обиды другой стороны: у того теперь тоже есть физиологический дефект, возникший вследствие несчастного случая.
10. Герои подружились на фоне комической противоположности своих несчастий.

Битов получилось немного больше, потому что один шаг мы разделили на два более мелких «шажка». Зато каждый из битов сейчас настолько описан абстрактно, что на него можно «надеть» совершенно разные действия. Какой другой «физиологический дефект (комического свойства)» можно придумать вместо лицевого паралича с улыбкой? Ну, например, у героя самопроизвольно распрямляется нога, в самый неподходящий момент. И он это не контролирует. Либо он теперь может ходить по улице, только подпрыгивая. Много чего можно придумать. Драматургия не в том, что у героя лицевой паралич в виде улыбки, а в том, что: 1) есть персонаж А, у него проблема X; 2) есть персонаж Б, пострадавший из-за А, и у него проблема Y. При этом проблемы X–Y комически противоположны.

Как на практике можно применять «мышление битами»? Маленький пример: предположим, вы написали сценарий. Помимо прочего, в нем есть сцена, действие которой происходит на улице. Неожиданно режиссер говорит вам: «Ты знаешь, снег растаял раньше времени. Я уже не смогу снять нормальную зимнюю сцену. Перенеси эту сцену с улицы в интерьер». Вы возмущаетесь: «Как я это сделаю? У меня герои на лыжах катаются!» На что режиссер возражает: «Убери лыжи вообще».

И вот вы сидите дома и клянете бестолкового режиссера, который «все испортил». Но на самом-то деле все, что вам нужно сделать, — задаться вопросом: «Какой бит в моей сцене с лыжами?» А бит следующий: «Во время совместного отдыха (активного) Светлана впервые понимает, что Игорь ее любит». Так вот о чем сцена! Как передать это ощущение — Светлана впервые поняла, что Игорь ее любит? Миллион вариантов! Перенесите сцену в фитнес-клуб. Или — Игорь приглашает Светлану на закрытый ледовый каток. Или вовсе откажитесь от спортивной тематики. Ваша конечная цель — создать такую ситуацию, чтобы возникла угроза здоровью Светланы. По тому, как Игорь будет беспокоиться о девушке, Светлана поймет, что он любит ее.

Забавно, но у разных людей разные представления о «методе карточек». Я как-то беседовал с одним режиссером, и он в ответ на мое замечание об этом методе воскликнул: «Метод карточек? Ха! Я давно им пользуюсь в работе!» После чего подвел меня к пробковой доске, на которой висели бумажки. Карточка 1: «НАТ. УЛИЦА — ДЕНЬ. Андрей и Татьяна». Карточка 2: «ИНТ. КВАРТИРА АНДРЕЯ — НОЧЬ. Андрей. Наташа. Татьяна». Карточка 3: «ИНТ. ОФИС АНДРЕЯ — ДЕНЬ. Совещание. Массовка». Режиссер посредством карточек выверял соотношение интерьерных и натуральных сцен, следил за тем, чтобы в фильме был «воздух». Никаких драматургических битов в его карточках не было.

Есть большая разница между карточками сценариста и любыми другими карточками. Сценарист пишет на карточках биты — сюжетные точки повествования. Бит никакого отношения к местам действия и количеству персонажей в сцене не имеет. Это не нужно указывать на карточках. Потому что иногда бывает так: один бит истории иллюстрируется несколькими сценами. А иногда — внутри одной сцены сходятся несколько битов из разных сюжетных линий.

Хочу заметить: многофигурные сериалы, с большим количеством сюжетных линий, крайне затруднительно разрабатывать без метода карточек. Я, например, каждую сюжетную линию выкладываю на карточках отдельно, всю линию на один сезон, а затем, когда вся работа по отношению ко всем сюжетным линиям сделана, начинаю тасовать карточки, собирая из них серии сериала. Они выкладываются в следующую цепочку: карточка из линии А, затем — из линии В, затем — из линии С. Когда начинаешь придумывать сцены, обнаруживаешь, что сначала биты идут последовательно друг за другом. А в какой-то момент они объединяются в одну большую сцену. Эта будет сложная сцена. Например, в ней надо показать, что Игорь принял решение расстаться с Аленой. Сергей, дурачась, получает травму. А следователь Федотов впервые догадывается, что истинный убийца — кто-то из соседей жертвы. И вот ты сидишь, думаешь, думаешь, как все это в одной сцене показать. Думаешь, думаешь. В итоге придумываешь. И перед тобой возникает одна из лучших сцен серии.

Мышление битами позволяет избежать неприятных сценарных ошибок. Например, вы смотрите кино, и на экране набор сцен: парень и девушка. Они влюблены друг в друга. Вот уже десятая минута истории — три большие сцены. Но в каждой из них, по сути, один и тот же бит: «они любят друг друга», «любят друг друга», «любят друг друга сильно». В этот момент у вас и возникает ощущение, что фильм — «скучный». У профессионалов есть сленговый термин: «история стоит». Наш мозг быстро вылушил из каждой сцены послание, которое транслируется с экрана в зал, — «они любят друга», «любят», «любят», «любят». Зритель ерзает на стуле: «И-и-и? Дальше-то что?!»

Когда производством фильма занимаются непрофессионалы, они не отслеживают смысловые послания сцен и эпизодов. И вот наступает «судный день» для любителей запускать сырые проекты. На монтаже становится очевидно: в некоторых сценах

фильма смысловые послания дублируются. Биты этих сцен идентичны. Зритель не будет жевать пережеванное. Миллионы рублей, напрасно потраченные на организацию лишних съемок, выброшены на ветер.

Для того чтобы глубже погрузиться в метод карточек, давайте рассмотрим в качестве примера короткометражный бездиалоговый фильм «Знаки» (Signs) австралийского режиссера Патрика Хьюза. «Коротыш» был снят в рамках рекламной акции концерна Schweppes. Название короткометражки переведено на русский неудачно. Куда точнее, как мне кажется, было бы название «Карточки».

Это история офисного менеджера, одинокого холостяка. Однажды он видит в окне противоположного офисного здания милую девушку, с которой начинает общаться посредством листков бумаги, на которых пишет фразы вроде «ПРИВЕТ», «КАК ДЕЛА?», «ЧТО ДЕЛАЕШЬ?» и так далее. У молодых людей развивается роман посредством карточек, без единого слова...

Биты короткометражки «Знаки» таковы:

Есть парень, который одинок.

Однажды он видит в окне соседнего офиса девушку.

Они начинают переписываться посредством табличек (карточек).

Они увлекаются друг другом.

Парень думает только о девушке, он в нее влюблен.

Он собирается предложить ей встретиться.

Но девушка перестает появляться в окне. Она пропала!

Выясняется: она получила повышение и теперь работает в кабинете этажом выше.

Парень и девушка встречаются на улице.

## **Практика**

**Лектор:** Вот и вся история. Двенадцать минут экранного времени на девяти карточках.

**Слушатель:** Мне кажется, вы пропустили карточку, когда герой думает, что потерял ее навсегда.

**Лектор:** Где именно?

**Слушатель:** Между 7-м и 8-м битом.

**Лектор:** А как это отражено на экране?

**Студент:** Он там грустит. Ходит по улице.

**Лектор:** Давайте посмотрим это место...

*Пересматривают фрагмент короткометражки (08:40–10:00).*

**Лектор:** Здесь бит не в том, что он грустит, а в том, что он корит себя за медлительность с предложением встретиться в реальности. Видите, здесь есть кадр, где он сидит в одиночестве с табличкой: «ХОЧЕШЬ ВСТРЕТИТЬСЯ?». Вот что на самом деле хотел выразить автор.

**Слушатель:** А вот бит №5 — «Парень думает только о девушке. Он в нее влюблен». Считается же, что слова «думает» сценарист должен избегать.

**Лектор:** Должен, но в рамках битов оно допустимо. Вот когда вы будете превращать биты в синопсис, вам придется подумать над тем, как проиллюстрировать слово «думает» через действие. Вопрос ко всем: как мысль, что герой «думает о девушке», выражена в короткометражке? Через что?

**Слушатель:** У него весь холодильник в карточках.

**Лектор:** Абсолютно верно! Холодильник в карточках. Видите, какой интересный визуальный эквивалент найден этому биту. Мы понимаем, что они много переписываются. Парень с головой погрузился в отношения.

**Слушатель:** Олег Владимирович, а вам не показалось, что в начале короткометражки как раз то, что вы называли «действие стоит»? Там, по сути, один и тот же бит?

**Лектор:** Вы правы. Все так и есть: молодой человек просыпается в постели, едет в транспорте, смотрит в окно, без аппетита жует гамбургер — за всеми этими сценами скрыт один и тот же бит: «Есть парень, который одинок». Еще точнее: «застенчив и одинок». Причем фильм не поясняет, почему он такой одинокий и застенчивый. Вроде вполне себе симпатичный и адекватный юноша. Это тот самый случай, когда произошел overproducing — «избыточное финансирование»: создатели фильма смогли снять больше, чем требуется для сюжета. Думаю, это связано с тем, что на съемки был выделен тучный рекламный бюджет от Schweppes. Потрачена куча съемочных смен, чтобы выразить идею, для которой на самом деле было бы достаточно одной локации в офисе: вот парень сидит за столом, смотрит на одну сотрудницу в офисе, на другую. Пошел налить себе кофе. Рядом с кофемашиной стоит девушка. Он не решается с ней заговорить. И вдруг замечает другую девушку — в окне напротив. Начинается переписка.

**Слушатель:** Правильно ли я понял: в битах следует избегать описания действия?

**Лектор:** Да. В битых вы указываете, что хотите выразить на экране на данном этапе истории. Позднее, в синопсисе, вы находите этому эквивалент в виде действий. Причем в синопсисе допускается возможность выразить общий смысл этих действий фразами вроде «В конце концов герой обращает на себя внимание девушки». А в поэпизодном плане — уже нет.

**Слушатель:** Но в вашей цепочке битов пункты №2 и №3 — это, по сути, действие: «Однажды он видит в окне соседнего офиса девушку», «Они начинают переписываться посредством табличек (карточек)».

**Лектор:** Допустимо указывать в качестве бита то действие, которое не предполагает разночтений. Я мог бы написать: «У них завязывается общение посредством табличек» — смысл не изменился бы. Хочу заметить, что биты готового фильма и фильма в разработке выглядят немного по-разному. Когда проект только разрабатывается, то бывает, что ты четко осознаешь, какое ощущение у зрителя надо создать в этом месте, но конкретику пока не придумал. А при разборе готовой работы — наоборот: надо «раскапывать» истинное послание автора, скрытое набором действий героя...

Давайте разберем еще одну короткометражку. Хочу обратить ваше внимание: эта короткометражка — одна из трех работ — финалистов конкурса короткометражек Jameson First Shot, организованного Кевином Спейси совместно с компанией — производителем виски Jameson. Это был 2012 год. В тот год в конкурсе могли участвовать молодые кинематографисты трех стран — России, ЮАР и США. Россия могла участвовать в этом конкурсе три года подряд. В течение трех лет у каждого, абсолютно у каждого начинающего кинематографиста в России был шанс стать знаменитым. Каждый мог выиграть конкурс и снять короткометражный фильм в Голливуде, со звездами мирового масштаба в главной роли. В 2012 году такой звездой был Кевин Спейси, в 2013-м — Уиллем Дефо, в 2014-м — Ума Турман. Это к вопросу о «социальных лифтах». Некоторые считают: чтобы стать известным, надо иметь связи и все такое. Но на самом деле просто надо иметь глаза, чтобы замечать возможности.

Ежегодно проходит огромное количество конкурсов. Во многих ли вы участвовали? В 2012 году победителем конкурса JFS от России стал Алексей Нужный с фильмом «Письмо». В 2013-м —

Антон Ланшаков со своей короткометражкой «Человек-улыбка». А в 2014-м — Иван Петухов с лентой «Подарок». Жизнь каждого из этих молодых людей радикально изменилась после победы в конкурсе. Алексей Нужный снял позднее прекрасный сериал «Ольга» с Яной Трояновой и полнометражные фильмы «Я худею» и «Громкая связь». У Ланшакова как сценариста вот-вот выйдет двухчасовой анимационный фильм «Кощей. Настоящая история». А Петухов работал над сценариями «Елок» Тимура Бекмамбетова в 2017 и 2018 годах — и победил в конкурсе короткометражек, организованном «Яндекс.Такси».

Еще одна небольшая ремарка по поводу конкурса JFS: печально осознавать, что американский, а не российский патриарх кино, пользуясь своим авторитетом, дал возможность начинающим ребятам из России проявить себя. Вот это и называется — протянуть руку помощи. Я это все к тому, что было бы здорово, если подобный конкурс вдохновил бы кого-то из российских режиссеров, актеров или продюсеров на подобный шаг. Ничего невыполнимого тут нет: берешь в партнеры бренд, договариваешься об участии в съемках звезды — и проводишь конкурс. Даешь молодым кинематографистам шанс проявить себя.

### **«Дух стоматологии» [2] (Spirit of Denture, А. Шелли, 2012)**

Сорокалетний мужчина (Кевин Спейси) работает стоматологом. Но в душе он — настоящий романтик, который зачитывается приключенческими книжками о морских путешествиях и пиратах. Однажды к нему в кабинет приходит на прием... самый настоящий пират! У него сильно болит зуб, он нуждается в помощи. Но, едва заметив шприц с новокаином, пират в страхе убегает. Однако ночью он возвращается, так как боль

невыносима. Доктор пытается удалить больной зуб у пирата, но это трудно сделать, так как пират категорически против укола шприцом...

Биты короткометражки «Дух стоматологии»:

1. Есть дантист, мечтающий о морских путешествиях и приключениях.
2. Однажды в его стоматологическое кресло садится пират, у которого сильно болит зуб.
3. Пират боится шприца. Отбиваясь саблей, он убегает.
4. Однако ночью пират возвращается, так как боль невыносима.
5. Дантисту приходится выдержать настоящий бой с пиратом, чтобы победить его зуб (поединок: бормашина против сабли!).
6. Пират доволен результатом работы и щедро расплачивается с дантистом. Дантист наслаждается победой.
7. Но тут обнаруживается, что вся его приемная заполнена пиратами и другими героями приключенческих романов.
8. Они все нуждаются в его помощи и готовы щедро платить.

## Практика

**Лектор:** Помните, я говорил, что в основу сюжета всегда хорошо класть парадокс или противоречие? В чем здесь парадокс?

**Слушатель:** Пират из приключенческого романа на приеме у современного дантиста.

**Лектор:** Правильно. Это как раз тот случай, когда сюжет разрабатывался по принципу «А что было бы, если бы...». Что было бы, если бы у пирата заболел зуб и он пришел на прием к современному стоматологу? Обратите внимание: никто из зрителей не задается вопросом: «А как пират вообще попал в наш мир? Откуда он взялся? Почему пришел именно к этому стоматологу?» Кстати, почему?

**Слушатель:** Потому что он любитель историй про пиратов.

**Лектор:** А как мы это узнали?

**Слушатель:** Там вначале показывали книжки с кораблем на обложке.

**Лектор:** На самом деле это была не книжка, а кораблик в бутылке. А еще в кабинете врача висит корабельная рында. Скажите, вы видели в фильме море?

**Слушатель:** Нет.

**Лектор:** Удивительно, не правда ли? История о пиратах, при этом — в фильме нет моря! То есть автор смог выкрутиться с помощью рынды, бутылки с кораблем, бинокля и криков чаек за кадром. На мой вкус, это высший пилотаж. Чего и вам искренне желаю: не расходуйте свои силы при съемках короткометражек на всякую чепуху. Если вы собираетесь рассказать историю про моряка, это еще не значит, что вам надо ехать в Мурманск. Я заметил: когда режиссер не знает, что снимать, он разворачивает бурную деятельность по освоению сложного для постановки объекта: пытается перекрывать дорогу в микрорайоне или долго договаривается с крупным торговым центром, чтобы ему разрешили съемку. А потом смотришь фильм и диву даешься: из пушки по воробьям! Столько сил положено — а на что? Кстати, вопрос: как вы думаете, какой бит ключевой в этой истории?

**Слушатель:** Как понять «ключевой бит»?

**Лектор:** Тот, который нельзя удалить из фильма: без него не будет именно этой истории.

**Слушатель:** Когда приходит пират?

**Лектор:** Это — завязка. Да, без этого бита было бы трудно. Но все-таки есть что-то более весомое для этого проекта.

**Слушатель:** Когда в конце фильма ресепшен забит другими пиратами.

**Лектор:** Нет. Ключевой бит здесь — № 5: дантисту приходится выдержать настоящий бой с пиратом, чтобы победить его зуб. И в особенности несколько кадров: первый — ирригатор для полости рта против бомбы с шипящим бикфордовым шнуром, второй — бормашина против сабли! Вот это — самое крутое, что придумано. Этот поединок. Это уникальный сегмент проекта. Пират мог бы прийти к стоматологу, а дальше... они могли бы поболтать, пират мог пожаловаться на жизнь — либо научить врача владеть саблей. А может, стоматолог, как в рассказе «Хирургия» Чехова, вырвал бы пирату здоровый зуб. Но именно поединок стоматолога и пирата на таком разном «оружии» украсил данный фильм, сделал его уникальным. Этот этап истории в структуре полного метра называется Fun & Games. Как и в структуре полнометражного фильма — это, как правило, самое ценное и яркое, что придумано автором.

**Слушатель:** Подскажите, а что это по жанру? Комедия?

**Лектор:** Вы спросите у коллег: какой жанр у данной короткометражки?

**ГОЛОСА ИЗ ЗАЛА:** Фэнтези.

**Лектор:** Мне тоже кажется, что фэнтези, хотя на странице фильма на [imdb.com](http://imdb.com) указано: adventure, comedy. То есть приключения и комедия. Мне всегда казалось, что приключения подразумевают события, которые гипотетически можно

представить в реальности. Здесь же — откровенное фантастическое допущение, что отсылает нас к фэнтези...

Друзья, запомните одну простую вещь: именно сценарист — тот самый человек в съемочной группе, который точно знает, для чего в истории каждая сцена и какова ее основная задача. Именно сценарист должен уметь быстро крутить сюжет в голове и находить замену сценам и ситуациям, если их внешнее наполнение по каким-то причинам не подходит. Именно за это нам платят — за мозги, которые мы крутим, как кубик Рубика. Вы можете возразить: «А как же режиссер?» Поверьте, режиссеру есть чем заниматься на площадке. Побывав в кресле режиссера на своем короткометражном фильме, я стал иначе относиться к своим друзьям-режиссерам, которые снимают сериалы по 16–20 серий. Проекты с участием 100, а то и 200 человек съемочной группы! Это заслуживает уважения, правда. Там столько хлопот! Режиссер на площадке следит за игрой актеров, ракурсом камеры, светом, за общим состоянием кадра, атмосферой повествования...

Лайфхак: чем больше вы общаетесь с режиссером по поводу проекта на стадии подготовки к съемкам (препродакшн), тем лучше будет результат. У меня есть и такой, и такой опыт. На проекте, где не было плотного общения с режиссером, как раз и возникли сцены, смысл которых исказился. И это связано с тем, что не все удается выразить на бумаге словами. Есть то, что передается при личном общении: вы как бы делитесь своим взглядом на историю с режиссером. Он проясняет нюансы. Благодаря этому начинает видеть историю вашими глазами. Во всяком случае — начинает понимать, как именно вы себе представляли сцены.

Сколько же карточек требует короткометражный фильм? Конкретных цифр нет. Просто потому, что работать можно с разными уровнями масштабирования истории. Начинаешь с ключевых сюжетных элементов, а потом детализируешь.

Что ж, пришло время раскрыть тайну — рассказать о суперсекретном оружии сценариста. Сейчас мы изучим третью, заключительную короткометражку по теме «Метод карточек», но прежде — секретное оружие. Итак, это оружие — следующие предметы. Ножницы. Бумага. Скотч.

Эти три предмета способны по-настоящему вас вооружить — в профессиональном смысле. Как это работает? Берете бумагу. Нарезаете ее на кусочки размером со стандартную визитку. Меня иногда спрашивают: почему не взять блок для записей (квадратные листочки) или бумагу для заметок с клеевым краем? На мой вкус — и то и другое не очень удобно. Впрочем, это совершенно неважно. Выбирайте, что вам по душе.

Как убивать сюжетных «зайцев» при помощи этого оружия? Предположим, вам надо придумать полнометражный художественный фильм. С чего имеет смысл начать? Я считаю: с 12 карточек. 12 тезисов, с учетом того, что процентное соотношение длины актов в полнометражном фильме — 25/50/25. Таким образом, на второй акт уйдет не три карточки, а шесть.

Итак, вы выкладываете 12 тезисов — четыре столбика по три карточки. К слову, позднее эти тезисы могут измениться. Ничего страшного. Возможно, вам не удастся выложить 12 карточек. Возможно, у вас есть начало и есть конец истории. А середина — шаром покати. Только две какие-то дурацкие сценки, которые крутятся у вас в голове. Так вот, даже этого минимума достаточно для старта.

Выкладываете в левом верхнем углу стола в столбик карточки начала истории: «Есть Андрей. Студент. 20 лет». Ниже: «Андрей не любит свой вуз, так как его туда зачихнули родители». Еще ниже: «Андрей мечтает играть в карты на деньги и стать таким же успешным, как его кумир — знаменитый игрок в покер Виктор Блум». Дальше вы останавливаетесь, так как не знаете, что писать...

Ладно. Оставим это пока. Переместимся к нижнему правому краю стола и положим туда самую последнюю, финальную карточку проекта: «Андрей и Мила отправляются в свадебное путешествие». О! Оказывается, у нас в сюжете фигурирует некая Мила! Сейчас мы к ней вернемся, а пока — положим карточку, которая предшествует финальной. Что там за событие? Хм... Ну, свадьба, наверное. Отлично! Пишем карточку: «Свадьба Андрея и Милы» — и кладем в столбик, только теперь он растет снизу вверх. Такой способ выкладывания битов я называю ретроспективным — мы движемся вспять, от конца к началу.

А что было до свадьбы? Логично предположить, что там должна быть сцена, где протагонист одолел антагониста. То есть Андрей кого-то там победил. Кого? Пришло время подумать над антагонистом. Секунду! А что с игральными картами? К какой мысли мы хотим зрителя подвести? Что сделает герой с колодой карт? Он останется заядлым игроком в финале или выбросит карты? Выбросит. Тогда нам точно нужен бит: «Андрей выбрасывает карты и дает Миле зарок, что больше никогда не будет играть». Мы положим эту карточку между финальной и предфинальной.

Кстати, раз тема карт у нас тянется от первого акта до последнего, то во втором акте точно должен быть большой карточный турнир! И так далее... К чему я клоню? К тому, что карточки позволяют сочинять историю «мозаичным» способом. Историю можно разрабатывать с любого места — потому что всегда есть событие «до» и есть событие «после». Такой тип сюжетосложения напоминает собирание пазлов: кусочек за кусочком мы ищем логические сцепки. И постепенно формируется цельный образ истории. 60–70 — среднее количество карточек для полнометражного фильма. Когда столешница полностью покрыта карточками, возьмите скотч и зафиксируйте бумажки, чтобы их не сдуло сквозняком. А затем можно перенести эти ленты с бумажками на большой лист

картона или пробковую доску. И вот перед вами на стене — весь фильм! От начала до конца! Вы сочинили его за два часа! Пусть в самых общих чертах — но все-таки теперь уже ясно, в какую сторону двигаться.

При работе с карточками обнаруживается еще один феномен: несколько карточек — скажем, пять-шесть — постепенно собираются в маленькую новеллу. Эпизод. Это происходит как-то само по себе — просто потому, что так устроено сознание человека: оно ищет в каждой теме начало, развитие, кульминацию и финал. Вот как может выглядеть в нашем вымышленном проекте эпизод «Андрей и Мила познакомились».

1. Андрей сталкивается с Милой в вузе. У них возник конфликт из-за того, что по вине Андрея Мила опоздала на лекцию к строгому педагогу.
2. Андрей хочет извиниться перед Милой, но она не принимает его извинений.
3. К Миле пристаёт главный задира на курсе.
4. Андрей лезет в драку. Получает от задиры в нос.
5. Мила проявляет заботу об Андрее. Они подружились.
6. Андрей расплачивается с задирой — оказывается, он подговорил того пристать к Миле, чтобы Андрей мог произвести впечатление на Милу.

«Какой подлец!» — думаете вы. И хорошо! Ведь герой должен меняться в течение фильма.

Кто-то скажет: ведь есть специальные компьютерные программы для метода карточек, например «КИТ Сценарист». Зачем их выкладывать на столе? Это очень старомодно. Но, на мой взгляд, когда мы работаем на компьютере, так или иначе всегда присутствует «эффект перископа»: экран — это наш

бинокль, через который мы смотрим на проект. А поверхность стола — тут наше зрение работает на все 180 градусов. В любом случае — пусть каждый выбирает, что ему больше подходит. Мне важно сразу видеть 70 карточек. Когда я пытаюсь их увидеть на десктопе, буквы настолько мелкие, что приходится увеличивать масштаб, — на мой взгляд, это неудобно. А возможно, дело в привычке... Во-вторых, в «КИТ Сценарист» на карточках выкладываются опять-таки места действий, а не биты. Несомненно, довольно скоро появится и программа, позволяющая работать с битами историй. Такой формат сюжетосложения часто называют mind map («карта сознания», карта движения мысли) — этот термин, на мой взгляд, сюда прекрасно подходит.

Теперь позвольте рассказать о том, как с помощью метода карточек из короткометражного фильма сделать полный метр. Давайте разберем по битам короткометражку «Настройщик» (L'accordieur, режиссер О. Тренэр, Франция, 2010), удостоенную, к слову, премии «Сезар» в 2012 году.

*Адриан — молодой одаренный пианист. Он провалился на конкурсе Бернштайна. От него ушла девушка. Он не знал, чем заняться. В итоге пошел работать настройщиком фортепиано. Теперь Адриан — лучший настройщик фирмы. Ее хозяин приходит в ресторан, где обедает Адриан, чтобы выяснить, как ему удалось достичь такого успеха. Он зарабатывает больше всех. За счет чего? Адриан раскрывает тайну: оказывается, при прочих равных люди предпочитают слепого настройщика зрячему, потому что у слепого, как им кажется, слух лучше. Хозяин фирмы поражен хитростью сотрудника. Он не знает, как ему возразить. И вот однажды Адриан приходит по очередному адресу. Он долго звонит в дверь. И тут вдруг...*

## **Практика**

**Лектор:** Стоп! На этом месте останавливаем просмотр. Что сейчас произойдет?

**Слушатель:** Разоблачение? Дверь откроет слепая?

**Лектор:** Еще версии? Как будет развиваться сюжет? Куда можно повернуть историю про симулянта-настройщика, выдающего себя за слепого?

**Слушатель:** Учитель.

**Лектор:** Учитель чего?

**Слушатель:** Ну, он встретит учителя фортепиано.

**Лектор:** Окей. Больше версий нет? Тогда смотрим.

*...И вот однажды Адриан приходит по очередному адресу. Он долго звонит в дверь. Но ему никто не открывает. Ему жаль уходить несолоно хлебавши. Он проявляет настойчивость. В итоге дверь открывает немолодая женщина. Она крайне недовольна назойливостью настройщика. Адриан врет, что он слепой и ему крайне затруднительно было добраться до клиентки. В итоге женщина впускает его в квартиру, где Адриан поскользывается и падает. Выясняется, он поскользнулся... на луже крови! На диване сидит мужчина с проломленным черепом. Он был убит! Убит хозяйкой квартиры! Потрясенный Адриан изображает слепого, опасаясь, что как только хозяйка поймет, что он зрячий, то убьет и его как ненужного свидетеля...*

**Лектор:** Как вам поворот? Кто-нибудь ожидал? По-моему, блестяще придумано! Кто хочет выложить цепочку битов? (*Выходит один из слушателей.*) Итак, первый бит?

**Слушатель:** Есть пианист, который провалил конкурс...

**Лектор:** Мне кажется, вы издалека зашли. Кто герой истории?

**Слушатель:** Есть слепой парень, который работает настройщиком.

**Лектор:** Вот именно. Продолжайте.

**Слушатель:** Выясняется, он симулирует слепоту, чтобы на его услуги был большой спрос.

**Лектор:** И...

**Слушатель:** Он — лучший настройщик в фирме. Бит № 4: однажды он приходит настраивать фоно и обнаруживает, что хозяйка убила своего мужа.

**Лектор:** Финальный бит какой?

**Слушатель:** Убийца близка к тому, чтобы убить парня, если поймет, что он зрячий.

**Лектор:** Спасибо. Все правильно. Как видите, вся история укладывается в пять информационных битов. Теперь давайте подумаем: а как сделать из этой короткой

истории полнометражный фильм? Как вы считаете, какой будет экспозиция полнометражного художественного фильма про симулянта-настройщика?

**Слушатель:** Слепой работает настройщиком. Выясняется, он зрячий.

**Лектор:** Нет. Экспозицией здесь будет история о том, как талантливый пианист неудачно выступил на конкурсе. Причем экзамен он провалил из-за своей лжи. Это важно, так как ложь — краеугольная черта характера протагониста (приклеивает на доску карточки с битами перед теми, что написал студент). Итак...

— Есть талантливый пианист, который неудачно выступил на конкурсе.

— Его бросила девушка.

— Парню нужны деньги, ему предлагают работать настройщиком, но он отказывается.

— Однажды он видит слепого человека, к которому люди проявляют повышенное внимание.

— Герою приходит в голову идея симулировать слепоту...

Далее начинаются события короткометражки, которую мы посмотрели. Почему я именно так предлагаю развивать сюжет? В данном случае я руководствуюсь знанием структуры полнометражного фильма, неотъемлемая часть которой — этапы истории: «зов к приключениям» и «отказ от зова». Что в этой истории будет «зовом к приключениям»? Завязка?

**Слушатель:** Убийство.

**Лектор:** Нет. Завязка в этой истории — встреча со слепым человеком и возникшая идея работать настройщиком, выдавая себя за слепого. А что тогда убийство? Какой это этап структуры сценария? Забегая вперед, скажу. Убийство в этой истории — поворотный пункт первого акта. Это событие, существенно корректирующее сюжет. Открою вам небольшой секрет: если вы захотите сделать короткометражку, которая будет своего рода «камертоном» для вашего полнометражного фильма, то лучше брать фрагмент истории не от экспозиции до завязки. Лучше сделать так, чтобы то событие, которое в полнометражной версии — завязка, в короткой версии было экспозицией. Тогда поворотный пункт первого акта станет завязкой вашей короткометражки. О структуре полного метра мы подробнее поговорим в наших следующих лекциях.

**Слушатель:** А где в этом коротком метре располагаются три акта?

**Лектор:** В коротком метре следовать трехактной структуре необязательно. Бывают короткометражки двухактные и даже одноактные. Три акта можно увидеть в короткометражке «Слабак» (Soft, С. Эллис, Великобритания, 2007). Но второй акт там сильно ужат. Главное, что я пытаюсь донести: элементы структуры сценария в короткой версии большого проекта смещаются на одно звено. То, что было завязкой в большой версии, в короткой — экспозиция. То, что было поворотным пунктом первого акта в большой версии, в малой — завязка. Это делает историю в разы интересней. Но это не значит, что так надо поступать всегда. Однако я заметил, что те «коротыши», где авторы следуют этой модели, выглядят довольно ярко.

**Слушатель:** Получается, в этой короткометражке нет финального поворота?

**Лектор:** Здесь открытый финал. Он специально сделан таким, чтобы вызвать у нас желание посмотреть большую версию истории и узнать, чем все закончится. Если вы хотите сделать в короткометражке неожиданный поворот, то им может стать «точка невозврата» — решение протагониста, выталкивающее историю во второй акт.

Продолжу разбор «Настройщика». Итак, однажды молодой человек приходит к клиентке, которая, как выясняется, только что убила своего мужа. Убийца близка к тому, чтобы убить настройщика, если поймет, что он слепой. Дальше я бы развивал историю так.

Во-первых, я бы поменял «убийцу» на «убийц». Мне не хватает угрозы со стороны антагониста. Все-таки группа суровых мужиков, которые только что проломил голову хозяину квартиры, будет выглядеть в роли источника угрозы убедительнее. Далее я бы сделал, что эти мужики... узнают, что настройщик — зрячий. Симулянт! И тогда...

**Слушатель:** Они попытаются его убить?

**Лектор:** Нет. Я бы сделал следующее: допустим, им нужен напарник для совершения крупного преступления. Причем такой, кто может убедительно изобразить из себя немощного. Слепой — в самый раз. Поэтому преступники ставят героя перед выбором: или он работает на них, или они убивают его как опасного свидетеля. «Точка невозврата» — герой дает согласие. И мы переходим во второй акт.

**Слушатель:** А почему именно так вы предлагаете развивать историю?

**Лектор:** Потому что сюжетный архетип, который мы сейчас рассматриваем, — «волшебная палочка». Абсолютно все истории с «волшебной палочкой» в мировой культуре сводятся к одной довольно яркой сюжетной коллизии: есть человек, который хочет «кривым» путем решить свои жизненные проблемы. Заметьте: не «прямым», а «кривым». Вспомните анимационный фильм «Фантазия» Уолта Диснея: историю про ученика чародея, который решил схитрить, чтобы домашнюю работу делали за него метлы. Он наколдовал. Метлы стали хлопотать по дому. А потом ученик чародея не знает, как эти чертовы метлы остановить: они все носят и носят воду из колодца. Так вот, в сюжете «волшебная палочка» — центральная перипетия всегда одна: спасение превращается в проклятие! Вот эта сюжетная коллизия — самое ценное в архетипе «волшебная палочка».

То, что герою помогало на начальном этапе истории, позднее превращается в кошмар для него. Почему? Да потому, что он пытается «кривым» способом решить свои проблемы. Сюжет в фильме «Маска» с Джимом Керри как раз такой. Поначалу маска меняет к лучшему жизнь главного героя. Но ближе к финалу она попадает в руки жестокого человека, и теперь есть риск, что этот тип устроит конец света.

Если мы принимаем за аксиому тот факт, что современный художественный фильм — это нравственный урок, который мы преподносим протагонисту, а через него и зрителям в зале, то сюжет «волшебная палочка» — идеальный способ показать тупиковость мировоззренческой позиции протагониста в первом акте истории. Ложь маленькая (симуляция слепоты) в итоге приводит героя ко лжи большой — когда ему приходится стать преступником. И теперь симуляция слепоты будет приносить герою не радость — она станет бременем. Вот это и будет развитием второго акта — как вчерашний выдающийся пианист, начавший работать «слепым» настройщиком, становится в итоге членом банды преступников.

То есть судьба все дальше и дальше уводит героя от его первоначальных жизненных планов. Нужно сделать так, чтобы герой пожалел о том дне, когда он придумал изображать из себя слепого.

Понадобится пройти путь покаяния в третьем акте, чтобы, отбросив ложь, наконец признать свою неправоту и одолеть антагонистов. В финале он вернется к музыкальной деятельности. Но какую цену он заплатит за свое избавление от вранья? Моя версия: цена — потеря зрения...

---

## Резюме

**Бит** — ключевое смысловое послание, которое автор транслирует зрителю с экрана на определенном участке истории. **Бит** — это шаг истории. Суть метода **карточек** — изложение сюжета в виде ключевых смысловых тезисов, в той последовательности, в какой вы транслируете их с экрана зрителю. **Биты** — это «скелет» сюжета. **Событийный ряд** — «мясо». На один и тот же «скелет» можно нарастить любое «мясо». Если сочинить биты истории, у вас будет синопсис. Есть большая разница между карточками сценариста и любыми другими карточками кинематографистов. Многофигурные сериалы с большим количеством сюжетных линий трудно разрабатывать без карточек. Когда биты повторяются, «история стоит». Секретное оружие сценариста — ножницы, бумага, скотч. Начинать придумывать историю имеет смысл с 12 карточек: по 3 на первый и третий акт и 6 — на второй. С помощью карточек сюжет можно сочинять «мозаичным» способом. Произвольно. В любой последовательности.

## Лекция 5

# Форматы сценарных документов



Мне часто задают вопрос: «С чего начать работу? С логлайна?» Я отвечаю: «Нет. Логлайн имеет смысл писать, когда вы уже написали синопсис. Работу надо начинать с идеи, содержащей парадокс». Возможно, это противоречит рекомендациям некоторых американских специалистов по сценарному мастерству. Но мои слова подтверждены личным опытом.

Хороший логлайн всегда отвечает на три ключевых вопроса:

1. Кто герой?
2. Чего он хочет?
3. Кто (что) ему противостоит?

Лучшей формулировки я не встречал. Ответив на три вопроса, вы всегда сможете собрать внятный логлайн. Уже упоминавшийся Блейк Снайдер приводит в пример логлайн к кинофильму «Мумия» 1999 года (режиссер С. Соммерс):

Кто герой: *Археолог...*

Чего он хочет: *...пытаясь найти сокровища, спрятанные в одной из великих пирамид...*

Кто ему противостоит: *...вынужден вступить в бой с тысячами мумий, охраняющих пирамиду.*

Еще один пример:

Кто герой: *Молодожены...*

Чего хотят: *...пытаются встретить Рождество вместе со своими родителями...*

Что им противостоит (мешает): *...но и его, и ее родители в разводе, поэтому героям нужно за один день успеть в четыре разных места («Четыре Рождества», С. Гордон, 2008).*

Второй пример — прекрасный логлайн картины, которую я даже не видел. Однако из логлайна все ясно — и жанр истории, и примерное содержание фильма. В частности, я отчетливо понимаю, что будет мешать героям: фактор времени и обиды разведенных родителей.

И вот здесь есть один нюанс, который наводит на мысль, что спешить с логлайном не стоит: в самом начале работы над проектом автор почти никогда не может сказать точно, кто (или что) будет в его истории главным антагонистом. Даже в примере с «Мумией» логлайн привирает: на самом деле в фильме археологу Рику О'Коннелу противостоит не «тысяча мумий», а древнеегипетский жрец и его возлюбленная — жена фараона. Они и есть главные антагонисты в этой истории: грозные призраки, жаждущие обрести человеческую плоть, чтобы продолжить свой роман, тянущийся сквозь тысячелетия (прекрасная идея — сделать любовь мотивацией антагониста).

Так что же должно стать пресловутым «шагом №1» при работе над проектом? На мой взгляд, это **идея**, потенциальная энергия которой раскрывается одним предложением. А идея всегда «работает», если в этом предложении содержится парадокс. Именно парадокс запускает творческую лабораторию в вашей голове и будоражит воображение зрителя. Хотя нет, придумывание идеи — это даже не «шаг №1». Это «шаг №0».

Как выглядит работа над идеей? Вы, сценарист, сидите на диване, и ваш взгляд блуждает по стене напротив. Близкие заглядывают в комнату и приходят к выводу, что вы ничем не заняты. Потому вас стремятся нагрузить домашней работой: сходи в магазин, повесь полку, разбери балкон. Они (ошибочно) думают, что вы ничего не делаете. А вы — делаете. Вы — придумываете. Фокус в том, что на самой ранней стадии разработки замысла даже записывать ничего не надо. Нужно просто перебирать мысли в голове.

Существенно ускорить процесс придумывания поможет вам такой творческий инструмент, как «сила списка». Просто берете листок бумаги и записываете идеи, которые приходят на ум. Особенно полезно записывать всевозможные глупости, поскольку таким образом вы освобождаете от них мозг. О «силе списка» уже говорилось в лекции «Художественное решение сцены». Этот

инструмент одинаково эффективен при работе как над отдельной сценой, так и над идеей проекта.

Когда вы ухватитесь за что-то ценное, симпатичное, у вас внутри «дернется поплавок». Екнет сердце. Вы почувствуете, что за словами, накаляканными на бумажке, стоит... «сила истории» — вам есть что рассказать.

«История бандитов, которые обворовывают людей, проникая в их сновидения»: наикрутейшая идея, которая легла в основу проекта «Начало». Не думаю, что надо объяснять, в чем ее парадокс.

«Женщина-коп, жесткая, решительная, мужеподобная, отправляется на конкурс красоты, чтобы, изображая модель, поймать преступника» («Мисс Конгениальность», режиссер Д. Петри, 2001).

«Попавший в прошлое парень воспитывает своего отца, который в юности, как выясняется, был трусом и слабаком» («Назад в будущее», режиссер Р. Земекис, 1985).

Юрий Коротков, блестящий российский киносценарист, справедливо делит идеи фильмов на две категории: «на исполнение» и «самоигральные». «На исполнение» — идеи, реализация которых напрямую зависит от таланта и профессионализма автора. Скажем, фильм «Молох» Александра Сокурова: «Один день из жизни Гитлера, показанный глазами Евы Браун». Тонкая вещь: монстр в быту, монстр в браке, человек, принимающий решения об уничтожении тысяч людей, ест кашку и мучается мигренью. Не каждый продюсер решится запустить такой проект в производство, если под сценарием не будет стоять фамилия Юрия Арабова, а в режиссерском кресле не окажется Александр Сокуров.

«Самоигральные» — это те идеи, что я перечислял выше. В американской индустрии есть термин high-concept — то есть идея, содержащая мощный коммерческий потенциал благодаря оригинальности. Когда я думаю про high-concept, сразу

вспоминаю кинокартину «Клетка» Тарсема Сингха 2000 года: женщина-психиатр проникает в сознание серийного убийцы, чтобы понять, куда он спрятал свою последнюю жертву, которая, возможно, еще жива. «Психиатр в голове безумца» — одна строка в аннотации вызвала у меня желание посмотреть фильм.

Рекомендую начинающим авторам работать именно над «самоигральными» идеями. Причина? Начинающему автору может не хватить профессионализма, чтобы сделать крепкий сценарий. Но студия может купить его проект просто потому, что хороша сама идея.

Именно так, кстати, и произошло с проектом «Одной левой» (в главных ролях — Полина Гагарина и Дмитрий Нагиев, режиссеры — Армен Ананикян и Виталий Рейнгеверц). Студия Fresh Film приобрела права на сценарий, а затем основательно его переработала. Сценарий изначально был симпатичным. Его написала учившаяся в США сценаристка Мария Кабанова. Просто замена американских реалий на российские повлекла за собой существенную корректировку сюжета. Однако идея — переселение души одного человека в кисть другого (с учетом, что это кисть мужчины, а вселяется в нее душа женщины) — это толковый high-concept для комедии. А концепт как раз и сохранился в неизменном виде.

## **Сценарный документ №1: аннотация**

Сценарный документ № 1 — это **аннотация**, которую можно написать на основании идеи, изложенной одной строкой. Что такое аннотация? Это описание фильма в один абзац, где раскрывается (в том числе) ключевая идея фильма. Не путайте «аннотацию для индустрии» с «аннотацией для СМИ». Это совершенно разные вещи.

Разрешите мне проиллюстрировать эту мысль примером. Фильм «Подарок с характером». Дело в том, что при подаче документов в Министерство культуры на софинансирование проекта нужно обязательно предоставлять, помимо синопсиса, эту самую «аннотацию». Вот как звучала аннотация для нашего проекта:

*Девятилетний сын российского миллионера нанимает тридцатилетнего аниматора, работающего на детской игровой площадке белым медведем, сопровождает его в поездке к маме, которая после развода с папой живет на другом конце России. В путешествии чрезвычайно эрудированный «мальчик-калькулятор» учит взрослого недотепу жизни. Аниматор помогает ребенку начать выражать свои чувства открыто. То и дело конфликтующие «сообщники» попадают в трагикомические ситуации и постепенно превращаются в настоящих друзей. Лирическая комедия о «проблеме отцов и детей».*

А вот аннотация к фильму, которую я нашел на одном из сайтов, посвященных кино:

*Быть пандой весело! Но не Мише Орешкину (Михаил Галустян), который вынужден работать в костюме панды на детских праздниках. Ему тридцать лет, он живет в крохотной однушке на окраине Москвы, и у него нет серьезной работы. Все было так, пока его не позвали на день рождения к сыну олигарха. Артему девять лет, и у него есть тайный план, помочь осуществить который может только Миша. Мальчик и панда отправляются в путешествие через всю страну, то и дело вляпываясь в*

*невероятные ситуации. Удастся ли им реализовать тайный план Артема?*

Обратите внимание на эту вопросительную интонацию в финале. Это так называемый «крючок», «замануха» — автор интригует и недоговаривает, чтобы человек отправился в кино узнать, чем все кончилось. Так вот: то, что хорошо для СМИ, не подходит для коллег из индустрии. Зачем заманивать и пытаться заинтриговать тех, кто принимает решение, работать над вашим проектом или нет? Вкладывать в него деньги — или «ну его нафиг»? Если кто-то вам будет советовать делать подобное на питчинге — не верьте. Это ошибка. Питчинг — мероприятие, нацеленное на людей из отрасли. (Великая вещь, между прочим, но об этом — отдельно.) Зачем морочить голову профессионалам маркетинговыми ходами? Вы можете быть гением продаж, но в итоге коллеги запросто обнаружат, что в красивый фантик вы завернули... ничто. Пустышку. И это вызовет только раздражение.

Аннотация для индустрии — это раскрытие в одном абзаце вашего главного сюжетного хода, того самого high-concept. В моем проекте это выглядит так: «Ребенок учит взрослого быть взрослым, а взрослый ребенка — быть ребенком». Точка. Зрителю аннотация для индустрии может и не прийтись по вкусу, потому что содержит спойлер. Вот почему эти два типа аннотаций не должны пересекаться на страницах одного документа.

**Аннотация для индустрии носит другое название — экспозе.** Это довольно редко встречающееся в профессиональной среде слово обозначает именно то, о чем я говорю: краткое описание проекта в один абзац.

**Ошибочное название:** аннотацию для индустрии иногда называют логлайном. На мой взгляд, это неверно. Потому что канонически логлайн — это одно предложение из 25 слов. Аннотация для индустрии может состоять из нескольких предложений и содержать указание на жанр или пояснение —

скажем, «фильм создан по мотивам реальных событий». Она может раскрывать финальный поворот либо сопровождаться упоминанием: «Проект разработан при активной поддержке Министерства обороны РФ, которое предоставляет для съемок технику, локации и консультантов». Какое это имеет отношение к логлайну?

## Сценарный документ №2: заявка

«Заявка на сценарий полнометражного художественного фильма». Этот вид документа существует в индустрии еще с советских времен. Иногда меня спрашивают: как правильно — «заявка на сценарий» или «заявка на фильм»? Правильно — «заявка на сценарий». И вот почему. Тут нужен некоторый экскурс в историю кинематографа, чтобы пояснить, как родился термин «заявка». Происхождение термина уходит в советские времена, когда автор подавал на студию «заявку», чтобы ему профинансировали написание сценария на ту или иную тему. Термин вошел в обиход по аналогии с другими производственными отраслями в СССР. Можно было подать «заявку на аппаратуру», «заявку на выполнение монтажных работ». Так и сценаристы приходили на киностудии и подавали «заявки» на написание сценариев.

**Заявка** — документ (1–1,5 страницы), который кратко излагает ключевую идею проекта, обозначает тему, описывает завязку истории и... финал. В самых общих чертах раскрывает события внутри истории. Кратко обозначены главные герои. Как правило, сценарный документ № 2 стартует с логлайна или с аннотации (для индустрии). Далее следует описание завязки истории.

В заявке можно встретить такой текст: «Зима. Ночь. Метет метель. Воеет ветер. Фонарь, раскачиваемый на ветру, то и дело

выхватывает тусклым лучом света крадущуюся по площади фигуру...» В отличие от аннотации для индустрии, которая представляет собой — в максимально концентрированном виде — смысловую выжимку проекта, заявка призвана воздействовать на читателя эмоционально.

Поскольку публикация чужих сценарных документов сопряжена с вопросом авторских прав, приведу в качестве примера собственные заявки. Они несовершенны — отнеситесь с пониманием. Пример №1:

## **ГОРОД МУЗЫКАЛЬНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ**

*полнометражный анимационный фильм*

*Жанр: семейное кино, анимация*

*Автор: Олег Сироткин*

### **ЗАЯВКА НА СЦЕНАРИЙ**

*Где-то в мире есть город, в котором живут музыкальные инструменты. Город «Гармония» огромен, в центре его располагается старый квартал, который целиком застроен изящными особняками в викторианском стиле. В этом квартале живут классические инструменты: скрипки, виолончели, фортепиано, тромбоны и так далее. Здесь же проживает мэр города — величественный Орган.*

*«Классический» квартал обнесен высоким забором, за которым бурлит совсем другая жизнь: там возвышаются высотки современного мегаполиса, в котором проживают все остальные музыкальные инструменты: синтезаторы, электрогитары, барабаны и прочее. Мегаполис гудит и шумит. Из-за забора доносится ужасная какофония, которая пугает «классиков», срывает им репетиции, не дает спокойно спать.*

*Встречаясь на улице, «классики» жалуются друг другу, что современный город теснит их чудесный старинный квартал.*

*Современные звуки заглушают благородную музыку смычковых инструментов. «Классики» воспринимают новые веяния времени как надвигающуюся катастрофу.*

*В центре нашего повествования семья инструментов: папа-саксофон, мама-виолончель и доченька-скрипка по имени Виола. Родители Виолы — интеллигентные воспитанные люди, запрещают дочке гулять далеко от дома. Они боятся за ее безопасность. Однако работы в старом квартале мало. Потому папа-саксофон вынужден ездить на заработки в городские окраины, играть в ночных клубах. Так случилось и в тот вечер, с которого начинается наше повествование.*

*Папа поехал в современный квартал. Однако в четыре утра он домой не вернулся. Не было его и в шесть утра. И в полдень. Даже вечером он не появился. Мама-виолончель стала переживать: с мужем что-то произошло — на него напали уличные Там-Тамы или какая-нибудь страшная электрогитара в косухе, на мотоцикле, переехала папу, когда он переходил Пятиструнную авеню.*

*Утром следующего дня отважная Виола, оставив записку маме, отправилась в современный квартал на поиски папы. В этом путешествии Виолу поджидает масса приключений. Она познакомится с новыми друзьями, синтезатором по кличке Йо и электрогитарой по кличке Хендрик. Поучаствует в музыкальном поединке с перкуссией по кличке Бэйби-бум. Повстречает легендарного сэра Термен Вокса. И в финале организует музыкальную группу, концерт которой примирит «классиков» с жителями мегаполиса...*

Именно в заявке — и нигде больше — при описании сюжета допустимы формулировки вроде «В этом путешествии героев ожидает много сюрпризов, опасных приключений и неожиданных встреч. Страшная тайна приподнимет свою завесу,

а новые друзья помогут преодолеть временные трудности». На языке профессионалов подобные предложения называются «вода». Журчит словесный поток — но никакой конкретики. Если заявка подобную «воду» в небольшом количестве еще стерпит, то любой последующий сценарный документ — нет.

Еще один пример заявки:

### **ПРАНКЕРЫ**

*художественный телесериал (8 серий)*

*Жанр: молодежная криминальная драма*

*Автор: Олег Сироткин*

### **ЗАЯВКА НА СЦЕНАРИЙ**

*Сериал «Пранкеры» посвящен новому уникальному явлению молодежной культуры — анонимным телефонным розыгрышам, запись которых выкладывается в интернет (prank — в пер. с англ. «розыгрыш», «шутка»). Пранкер выбирает жертву, звонит ей и в процессе разговора начинает «раскручивать» на живую ответную реакцию. Чем эмоциональней и агрессивней реагирует жертва, тем популярнее становится запись разговора, которая попадает в открытый доступ в интернете. Жертвами пранкеров становятся звезды шоу-бизнеса, известные политики и т.д.*

*Сериал рассказывает историю «восхождения» двух пранкеров: Макса Молчанова (20) по кличке Шум и Костяна Беспалова (25) по кличке Напасс. Двое обычных московских парней, увлекшихся телефонным хулиганством, сначала чувствуют себя настоящими «робингудами», способными вершить судьбы знаменитостей, наказывая тех, кто, по их мнению, «зарвался», и поощряя тех, кто недооценен. А затем, видя, какие возможности перед ними раскрывает анонимная IP-телефония, позволяющая оставаться недосыгаемыми даже для спецслужб, решают заработать на заказе: им нужно вывести главу крупной фармацевтической*

компании на откровенный разговор по телефону, в ходе которого тот признается, что выводит деньги компании в офшор, на свой частный счет.

Однако в ходе разговора глава фармконцерна пробалтывается, что одно из лекарств, производимых фирмой, — чрезвычайно опасно для детей. Уже зафиксировано несколько случаев со смертельным исходом. Концерн это активно скрывает. Наши герои оказываются обладателями сенсационной информации, которая может в один миг обрушить акции крупнейшего международного фармгиганта.

И тут выясняется, что реальными заказчиками пранка были никакие не топ-менеджеры, а компания-конкурент, которая теперь не остановится ни перед чем, чтобы использовать аудиозапись и уничтожить всех, кто был причастен к подставному телефонному разговору. Более того, посредник, который выступал от имени заказчиков, найден мертвым. Камеры наблюдения гостиницы, в которой обнаружен труп, зафиксировали, что последними, с кем встречался погибший, были Макс и Костян.

В один момент пранкеры оказываются подозреваемыми в деле об убийстве и одновременно становятся мишенями для киллеров. Они вынуждены скрываться как от полиции, так и от наемных убийц. В какой-то момент наши герои понимают: им некуда бежать. Единственный выход — обыграть, перехитрить преследователей. Единственное оружие, которое есть у пранкеров, — это телефонная трубка и умение виртуозно подделывать чужие голоса...

### **Главные герои:**

**Макс Шум Молчанов (20)** — неприметный молодой человек, похожий на выпускника юрфака. Действительно учился на юридическом факультете, но был отчислен со второго курса за систематические прогулы. «Отмазался» от армии, позвонив

военруку от лица заместителя министра обороны и «решил вопрос» по телефону. Заботится о своей пожилой маме, которая тронулась умом после того, как погиб ее горячо любимый старший сын — Валентин. Сумасшествие проявляется в том, что мама упорно игнорирует факт смерти и все время спрашивает Макса, где его брат. Макс обладает несомненными актерскими задатками и способен с олимпийским спокойствием вести по телефону беседу с людьми, которые в истерическом припадке оскорбляют его и запугивают. Влюблен в восходящую поп-звезду Анну Волошину.

**Костян Напасс Беспалов (25)** — выпускник «Бауманки». Технар, не чурающийся спорта. На нем вся техническая сторона пранков: используя IP-телефонию и анонимайзеры, способен подключаться к любой телефонной линии, оставаясь недосягаемым для спецслужб. Женат, растит сына пяти лет. Жену любит, человек семейный. Но жена глупа и находится полностью под влиянием своего отчима, который хочет добиться развода падчерицы и Костяна. Жена считает, что Костян и Макс — два бездельника, неспособных заработать ни рубля. Слово «пранк» ей неизвестно. О том, что ее муж — знаменитость Рунета, долгое время не подозревает.

**Анна Волошина (25)** — талантливая певица, пытающаяся покорять поп-сцену своим голосом, а не связями. Работает вместе с молодым продюсером Романом Горностаевым, за которого собирается замуж. Позднее обнаружится, что Роман — негодяй, который по-тихому обкрадывал Анну, стремясь как можно крепче закабалить ее. Обнаружив, что соперником в борьбе за сердце Анны оказался пранкер Шум, Роман войдет в сговор с преследователями пранкеров и сделает все, чтобы их уничтожить...

Этот документ появился так: я слушал пранки на одном из сайтов и решил поискать в сети, кто их делает. Удивился прочитанному:

надо же, какие смельчаки их создатели: не боятся ни полиции, ни ФСБ, творят что хотят. В голове за несколько минут сложился сюжет. Заявка была написана очень быстро, буквально за пару дней. Потом я показал проект продюсеру Александру Швыдкому. Александр увидел в истории «нерв времени». Был составлен договор заказа на производство синопсиса сезона и сценарий пилотной серии. Работа была исполнена. Студия приобрела исключительные авторские права на проект.

Вы тоже можете быстро написать заявку на сценарий кинофильма или телесериала. Срок выполнения работы — один день. Этого времени достаточно.

Заявок надо писать много. У вас должен быть пул заявок, которые вы можете предлагать студиям. Вы должны буквально фонтанировать идеями. Мое глубокое убеждение: сценарист продает не проект, сценарист продает... свою уникальную голову, свой уникальный взгляд на мир.

Вот почему я с иронией смотрю на страхи начинающих авторов, которые тревожатся, что у них «стырят» идею. Грош цена такому автору, если у него всего одна идея и он хочет хранить ее за семью печатями РАО. Если вы способны придумать одну толковую идею — вы сможете придумать еще 100. На мой взгляд, гениальных, блестящих, выдающихся идей великое множество — это огромный бурлящий поток, целая река. Талантливый человек — как рыбак, который умеет забрасывать в эту реку удочку и вытягивать из воды перспективные идеи.

Правда, вышесказанное вовсе не исключает возможность интеллектуальной кражи. По статистике, чаще всего крадут идеи именно из заявок. Всему виной — чудесный закон об авторском праве в России, не признающий идею объектом авторского права. Количество краж возросло с приходом экономического кризиса. Это — факт.

Другое название заявки на сценарий — **сценарная заявка**. Это равнозначные понятия.

**Ошибочные названия:** «синопсис на одну страничку», «краткий синопсис», «тритмент». На мой взгляд, термины «синопсис» и «тритмент» обозначают совсем другие документы. Но проблема в том, что данная терминология пришла в российское кино из-за рубежа. Потому и существует путаница в терминах. Нет глоссария, которого придерживаются все в индустрии. А значит, если человек называет заявку синопсисом, не стоит делать ему замечание, стоит лишь уточнить: «Какого объема документ вы имеете в виду?» Если речь идет о тексте длиной в одну страницу, то это... заявка на сценарий.

На самом деле, несмотря на свистопляску с терминами, у всех документов есть свои конкретные задачи. Поймете, что это за задачи, — лучше разберетесь, как и что писать.

Идея нужна прежде всего вам. Это то зернышко, из которого вырастет проект. Аннотация для индустрии — кратко изложенная идея, а также тематика проекта и жанр. Это очень удобно: берешь листочек, читаешь один-единственный абзац и сразу понимаешь — подходит тебе проект или нет. Предположим, вы — продюсер. У вас есть построенные декорации к военно-историческому проекту. Вы только что сняли в этих декорациях сериал. И вот вы перебираете аннотации. Тут на ваши глаза попадает абзац текста еще об одном военном проекте. У вас сразу зарождается мысль — а не снять ли в построенных декорациях еще один фильм? Как минимум вы откладываете аннотацию в сторону, чтобы запросить у редактора более подробные сценарные документы по этому проекту.

Еще вариант: вы дружите с известным актером, который легко согласится с вами сотрудничать. Вы ищете в кратком описании потенциал для интересной актерской работы. И, наткнувшись на подходящую аннотацию, берете в руки сценарную заявку. Вы смотрите, как завязывается история. Насколько удачно автор описал персонажей. Если вас заинтересовала заявка на сценарий, вы запрашиваете у редактора следующий документ. А именно...

## Сценарный документ №3: синопсис

**Синопсис** — это первая основательная работа сценариста в рамках проекта. Все, что было написано до этого, — разминка для ума. А вот придумать и написать толковый синопсис полнометражного художественного фильма — труд трех–семи дней. Синопсис сериала (синопсис сезона) пишется еще дольше. (Документы телевизионных проектов — отдельный большой разговор.)

Как написать синопсис? Я пользуюсь таким подходом. Допустим, у вас есть идея и вы набросали заявку. А может, еще не набросали. Неважно. Вы берете... карточки. И — выкладываете историю (как это делать, вы узнали из лекции «Метод карточек»). Полнометражный фильм — это в среднем 60–70 карточек.

После того как вы разложили карточки (а это значит — продумали историю от начала до конца), просто распишите биты, заменяя каждую карточку одним абзацем текста в три–четыре строки. Все, синопсис готов! Классический синопсис полнометражного фильма — три страницы текста шрифтом Times New Roman, кегль 14.

Самое главное требование, предъявляемое к синопсису, — документ должен рассказывать историю **от начала и до конца**. Не слишком детально, но и без пропусков в средней части. Само слово «синопсис» у древних греков означало рассказ в сжатой форме об одной области знаний или об одном предмете — без деталей, без лишних рассуждений. В договорах, которые заключают со студией при работе над проектом, существует такое юридическое описание сценарного документа № 3: **«Синопсис Фильма:** оригинальное литературное произведение, излагающее основную идею Фильма, представляющее собой краткое последовательное изложение событий Фильма без диалогов, а также характеристики действующих лиц Фильма (описание

персонажей Фильма), описание мест событий и времени действия».

Некоторых деталей истории вы можете еще не знать. Например: *«В ходе конфликта выясняется, что Игорь присутствовал при нападении на Алексея. Но не защитил его»*. На уровне синопсиса читателя совершенно не волнует, как вы это покажете на экране: будет ли это флешбэк, выяснится ли это в ходе разговора. Важно само наличие перипетии, которую вы поместили в историю и о которой упоминаете в синопсисе, так как это важный сюжетобразующий элемент — он изменит отношения между героями и отношение зрителей к персонажу.

В синопсисе невозможны формулировки такого рода: *«В пути героев поджидает много сюрпризов, опасных приключений и неожиданных встреч...»*. Подобные фразы в синопсисе — не в заявке, а именно в синопсисе — лично для меня красноречиво свидетельствуют, что текст писал дилетант. Он не чувствует разницы между двумя типами документов: **заявкой** и **синопсисом**.

Синопсис — текст, подготовленный для «внешних глаз» — то есть для людей, которые вообще ничего не слышали о проекте. Возможно, они даже не имеют прямого отношения к киноотрасли — но, скажем, планируют инвестировать деньги в производство фильма. А значит, текст должен быть понятен самому неподготовленному читателю. Ниже — фрагмент синопсиса, который я недавно разрабатывал.

### **ПАНЕЛЬКА**[\[3\]](#)

*полнометражный художественный фильм*

*Жанр: мистика, хоррор*

*Автор сценария: Олег Сироткин*

*референсы: «Астрал», «Заклятье», «Ребенок Розмари»*

## СИНОПСИС

*Действие происходит в провинции, в небольшом российском городке...*

*Игорь (25) и Марина (25) — молодожены, мечтающие о своем жилье. Супруги живут в съемной комнате коммуналки. Марина на шестом месяце беременности. Но взять ипотеку не получается — им не по карману.*

*И тут неожиданно Игорь сообщает Марине радостную новость: он нашел удачный вариант со «вторичкой» — можно буквально за копейки купить однокомнатную квартиру в многоквартирном доме, на окраине города.*

*Обрадованные супруги едут смотреть квартиру. Дом расположен несколько необычно — на пустыре. Перед домом — детская площадка. Дом двенадцатиэтажный, построен в 1980-е годы. Планировали строить большой микрорайон, но позднее передумали. Так и осталась торчать посреди пустыря, как гвоздь, единственная многоэтажка.*

*Игорю и Марине квартира нравится. Они уже готовы ее купить, но неожиданно узнают от риелтора, что в квартире прежде жили мама с ребенком. И мальчик этой женщины — погиб! Несчастный случай. Куда делась мать, риелтор не знает. Вероятно, уехала к родственникам (продажей занимались другие люди).*

*Герои колеблются. Беременную Марину беспокоит, что они будут жить в квартире, где когда-то играл ребенок, который теперь мертв. Марина видит в этом «дурной знак». Игорь, абсолютно равнодушный к мистике, убеждает Марину пренебречь этим фактом. Супруги... покупают квартиру... и так далее.*

Может показаться, что стиль изложения в данном тексте ближе всего к рассказу, то есть к литературе. Это не совсем так. Есть

серьезные отличия: синопсис всегда описывает события в настоящем времени. В нем неуместны диалоги и прямая речь. Синопсис излагает события сухим деловым тоном, который не пытается приукрасить, «олитературить» повествование — это даже вредит синопсису, так как вызывает у читающих киношников недоверие: им начинает казаться, что украшения в тексте призваны закамуфлировать изъяны сюжета. Нет более страшного приговора для автора, если редактор откладывает синопсис в сторону со словами: «Это литература», что означает: автор дилетант и не чувствует разницы.

По стилю изложения, на мой взгляд, синопсис ближе всего... к оперным либретто. Вот фрагмент либретто к опере «Набукко» Джузеппе Верди.

*Акт 1: Иерусалим. Внутри храма Соломона.*

*Израильтяне молятся, в то время как вавилонская армия приближается к их городу. Верховный жрец Захария призывает людей не отчаиваться, но верить в Бога. В качестве заложницы иудеи держат Фенену, младшую дочь Набукко. Это дает им возможность на время сохранить мир с вавилонским царством. Захария поручает присматривать за Фененой Измаилу, племяннику царя Иерусалима, некогда побывавшему в плену в Вавилоне. Оставшись наедине, Фенена и Измаил вспоминают, как полюбили друг друга, когда Измаил был в вавилонском плену, и как Фенена помогла ему сбежать в Израиль.*

*Абигайль, старшая дочь Набукко, вместе с переодетыми вавилонскими солдатами входит в храм. Она тоже любит Измаила. Обнаружив влюбленных, она угрожает Измаилу: если он не расстанется с Фененой, Абигайль обвинит сестру в предательстве отца. Но если Измаил полюбит Абигайль,*

*она заступится за израильтян перед своим отцом —  
Набукко...*

К слову, рекомендую читать на серьезных сайтах («Кинопоиск», «Фильм.ру», да хоть в той же «Википедии») описание сюжета понравившихся вам фильмов. Там можно встретить и аннотации для СМИ, и заявки, и синопсисы. Энтузиасты нередко просто переводят информацию с сайта [imdb.com](http://imdb.com), где те же тексты можно встретить на языке оригинала.

Вот, например, фрагмент синопсиса понравившегося многим полнометражного анимационного фильма «Корпорация монстров».

### **КОРПОРАЦИЯ МОНСТРОВ**

*полнометражный анимационный фильм*

*Авторы сценария: Пит Доктер, Джилл Калтон, Джефф Пиджон,  
Ральф Эгглстон, Эндрю Стэнтон, Дэн Джерсон, Роберт Л. Бейрд,  
Ретт Риз, Джонатан Робертс*

### **СИНОПСИС**

*Где-то в параллельном мире существует город Монстрополис, который населяют монстры. Электроэнергию для своего города монстры извлекают из криков человеческих детей. Поэтому главным предприятием Монстрополиса является электростанция и по совместительству фабрика страха — «Корпорация монстров». На ней с помощью специальных аппаратов монстры, работающие страшилами, проникают в человеческий мир через двери стенных шкафов, которые ведут в комнаты детей. Когда ребенок кричит, то звук его крика поступает в специальный переносной баллон, из которого потом добывают энергию.*

*Заслуженным лидером по запугиванию является Джеймс П. Салливан по прозвищу Салли, потомственный страшила, который работает вместе со своим помощником и другом Майком Вазовски. Конкуренцию ему составляет монстр-хамелеон Рэндалл Боггс, который всеми силами старается спихнуть Салли с первого места.*

*В то же время в «Корпорации монстров» действует строгое правило — человеческие дети не должны проникнуть в мир монстров: во-первых, они считаются токсичными разносчиками смертельной заразы для монстров, а во-вторых, их крики в мире монстров способны устроить гигантские сбои в работе электричества...*

*Глава «Корпорации» Генри Водоног наблюдает пугающую тенденцию: все чаще стали попадаться дети, которые не боятся монстров, из-за чего над Монстрополисом нависла угроза энергетического коллапса...*

Обратите внимание: синопсис начинается не с того, с чего начинается кинофильм. Первая сцена в фильме: к ребенку в спальню проникает монстрик, после чего выясняется, что этот ребенок — учебный тренажер в мире страшил. Мы узнаем, что действие происходит в мире, где живут монстры из снов. При этом их мир очень похож на мир людей.

Важный момент: синопсис, в отличие от тритмента (о котором пойдет речь дальше), **допускает описание фильма не в той хронологической последовательности**, которая в итоге будет на экране. В данном случае синопсис анимационного фильма начинается с описания вселенной проекта. С описания мира страшил. Это свойство — отсутствие хронологической последовательности в изложении сюжета — присуще лишь этому виду сценарных документов.

Синописис мягко, ненавязчиво погружает читателя в мир истории. Изложение сюжета действительно немного напоминает рассказ — но не столько литературный, сколько устный рассказ человека, который кратко, сжато описывает увиденный фильм.

Когда меня спрашивают, как лучше всего написать синописис, а метод карточек по каким-то причинам человеку не подходит, я советую найти собеседника и своими словами пересказать ему проект. Быстро, легко, не вдаваясь в детали. Собеседник будет задавать уточняющие вопросы, которые в этом случае крайне важны. Весь этот разговор надо записать на диктофон. А диктофонную запись — расшифровать. Все. Синописис готов.

Работая над синописисом, важно отслеживать, чтобы повествование не утонуло в деталях. На этой стадии проекта детали излишни. Когда в тексте написано: *«Андрей вошел в комнату, осмотрелся, присел и заглянул под кровать»*, становится ясно: автор плохо представляет себе, что такое синописис. Он, что называется, «мельчит» — описывает события избыточно подробно. Такое описание больше подходит для тритмента (тритмент — следующий документ, о котором мы будем говорить).

Завершая разговор о синописисе, хочу отметить: единственный жанр, в котором некоторая «литературность» текста уместна, так как передает настроение истории, — комедия. Синописисы комедий могут быть ироничными с точки зрения стилистики, и это скорее плюс, чем минус. Что-то вроде этого: *«Мы нечасто грабим успешных психоаналитиков. Да что там — некоторым ни разу в жизни не выпадает такого счастья. Обаятельный аферист Артем попробовал и потерпел неудачу. Единственное, чем удалось разжиться, — приглашение на юбилей мэра...»* (автор — Кирилл Тиунов, проект «Интенсивный метод»).

**Ошибочное название:** «заявка на пять страниц». Нередко можно услышать от продюсера пожелание: «Напиши по этой идее сценарную заявочку на пять страниц». Приходится уточнять: «Вы

имеете в виду синопсис или тритмент?» Как правило, подразумевается все-таки синопсис. Главное свойство синопсиса — краткость. Детализация — это задача следующего документа, тритмента.

## **Сценарный документ №4: тритмент**

Тритмент — сценарный документ, который пересказывает содержание истории именно в той последовательности, в какой события должны происходить на экране, в настоящем времени. Тритмент описывает их так, как планируется их преподнести зрителю. Средний объем документа — от 7 до 20 страниц. После прочтения тритмента у вас останется ощущение, что вы посмотрели фильм на ускоренной перемотке. Единственное, чего не хватило, — вы не слышали диалогов.

Если вы задумали начать фильм с конца, с того события, которое произойдет в финале истории, то в такой последовательности и надо описывать фильм в тритменте.

*Саванна. Штат Джорджия, 1981 год. Мы видим небо, в котором кружит голубиное перышко. Оно падает к ногам мужчины, который сидит на автобусной остановке. Мужчина убирает перо к себе в чемоданчик. Рядом лежит коробка конфет. Мужчина ждет автобус. От нечего делать он заговаривает с чернокожей медсестрой, подсевшей, в ожидании автобуса, на ту же лавку. Мужчина рассказывает ей о своем детстве.*

*Действие переносится в город Гринбоу, штат Алабама, 1965 год. Мы видим юного Форреста. Он в кабинете доктора. Врач надевает ему на ноги специальные растягивающие скобы-ортезы — у мальчика проблемы со спиной...*

Я надеюсь, вы узнали в описании начало кинокартины Роберта Земекиса «Форрест Гамп». Как видите, тритмент излагает сюжет подробно, в той последовательности, в какой он представлен на экране. Синописис мог бы запросто начаться со слов: *«Форрест Гамп — мужчина с диагнозом “умственная отсталость”: добрый, наивный, доверчивый человек, но в то же время решительный и смелый. Действие фильма начинается в 1981 году. Форрест сидит на автобусной остановке. Он ждет автобус и разговаривает с людьми — случайными прохожими. Люди на автобусной остановке меняются, а Форрест продолжает говорить, словно беседует с одним и тем же человеком...»*

Мы сразу дали в тексте важный поясняющий момент, раскрывающий устройство проекта. Теперь можно переходить к описанию событий жизни Форреста. Синописису иногда мешает «монтажное» описание событий. Синописис по форме изложения материала ближе к устному рассказу. А тритмент — к подробному описанию кино.

Некоторые авторы хватаются за тритмент сразу после того, как написали заявку. Я понимаю: им не терпится как можно быстрее выплеснуть на бумагу образы, которые стоят у них перед глазами.

Если вы попробуете работать именно так (минуя стадию синописиса), есть риск, что вы увязнете в тексте, добравшись до середины истории. Объясню почему: сценарий — это сложно устроенная система. Он чем-то напоминает механические часы: пружина разжимается, вынуждая вращаться шестеренки, которые толкают друг друга. Те, в свою очередь, заставляют двигаться стрелки на циферблате.

Быстро и успешно пишется, когда у тебя уже есть набросок всего проекта, когда ты знаешь, хотя бы в общих чертах, куда тебя выведет та или иная сюжетная линия. Иначе ты рискуешь в погоне за образами уйти в неизведанные дали, где у истории в итоге будет не тот жанр, не тот главный герой и не тот набор

событий, на которые ты рассчитывал. Я говорил об этом эффекте — «куда кривая выведет» — в лекции «Метод карточек».

Я неоднократно сталкивался с тем, что необходимость лаконично, четко, кратко излагать сюжет, рассказывая его другим людям, приводит к удивительному эффекту: из тебя выскакивают формулировки, которые буквально подсказывают — тебе же самому — сюжетные ходы. Устная речь — прекрасный инструмент автора. А наличие собеседника — гарантия того, что вы сочините в итоге нечто логически связное.

Когда автор, еще плохо представляя сюжет в целом, берется за тритмент и начинает в порыве вдохновения записывать фильм, как правило, где-то к пятой странице он сбивается на пересказ диалогов. В тексте возникает прямая речь. А потом и вовсе начинается сценарий. Автор мучается еще страниц 20 и... застревает намертво. Тритменты начинающих авторов, сделанные без карточек, без опоры на синопсис, — это зачастую недописанные, сумбурные тексты, утомляющие читателя кучей необязательных деталей, отвлекающих от основной мысли. Логику в таком тексте отыскать сложно.

Кажется, Роберт Макки говорил: глупый автор два раза переписывает 100 страниц и, кляня все, бросает работу над сценарием. Умный автор 100 раз переписывает две страницы, а затем садится и пишет прекрасный сценарий.

Для пущей образности приведу еще один пример: предположим, вы занимаетесь живописью и решили изобразить на холсте человека. Чтобы успешно его нарисовать, надо сначала в общих чертах набросать — самыми беглыми штрихами — всю фигуру в целом, чтобы она была элементарно пропорциональной. А потом переходить к детализации — руки, например, или ноги. Однако в нашем случае художник этого не сделал. Он сразу принялся за руку, начал детально прорисовывать заусенцы и ногти, плохо понимая, как рука будет соотноситься на холсте со всем остальным туловищем.

«Визионерство» полезно для сценариста на стадии работы над сценарием. А до этого лучше мыслить событиями и логикой повествования.

Хотя — у каждого своя творческая лаборатория в голове. Я встречал сценаристов, которые вообще никаких документов не пишут, кроме одного-единственного — сценария. Могут накатать 200 страниц за несколько дней. Снимаю перед ними шляпу. Наверное, если так наколошматить сценариев 40, в итоге научишься создавать нечто выдающееся. Но студии, как правило, не хотят работать с автором в таком режиме. Такой «дикий талант» с трудом адаптирует свой текст под задачи студии. И совсем не способен выполнить работу на заказ.

Большинство студий предпочитает спокойно, без суеты «выращивать» проект, переходя от одной стадии работы к другой. Нормальный режим работы над сценарием полнометражного фильма, от идеи до первого драфта (варианта), — шесть месяцев.

**Другое название тритмента — расширенная сценарная заявка или развернутый синопсис.** Оба определения встречаются в индустрии, оба вполне допустимы. Под этими терминами почти всегда подразумевается тритмент. Тритмент — более подробный документ, чем обычная трехстраничная заявка, отсюда и определение «расширенная».

Следующий сценарный документ, который мы будем обсуждать, — один из самых важных. Это поэпизодный план.

### ***Сценарный документ №5: поэпизодный план***

**Поэпизодный план** — оригинальное литературное произведение, содержащее развернутое литературное описание сюжета, места и времени действия, а также действующих лиц фильма, структурированное по сценам и актам. Средний объем поэпизодного плана — 15–30 страниц.

Тритмент и поэпизодный план во многом схожи. Оба документа излагают события в той последовательности, в какой они появятся на экране. Но есть и существенное различие: в поэпизодном плане четко указываются локации и время действия, а в тритменте — нет. В тритменте возможен такой текст: *«Андрей выходит на улицу, где встречает Виталия. Андрей и Виталий идут по городу, обсуждая детали преступления, которое планируют совершить».*

В поэпизодном плане такой текст невозможен: *«Андрей выходит на улицу»* — какая это локация? *«НАТ. У ПОДЪЕЗДА — ДЕНЬ»* или *«НАТ. ПАРК — ДЕНЬ»*? *«Идут по городу»* — это где: *«НАТ. ТВЕРСКАЯ УЛИЦА — ДЕНЬ»*? Или *«НАТ. НАБЕРЕЖНАЯ МОСКВЫ-РЕКИ — ДЕНЬ»*?

Чтобы сразу снять вопросы, как выглядит этот документ, приведу в качестве примера фрагмент поэпизодного плана одного ТВ-фильма, над которым работал я сам:

### **АФЕРИСТКА**

*4-серийный ТВ-муви*

*Автор: Олег Сироткин*

### **ПОЭПИЗОДНЫЙ ПЛАН**

*Действие происходит в небольшом провинциальном городе, в 200 км от Москвы...*

*1\_ТИЗЕР: НАТ. ЗАГОРОДНАЯ ТРАССА — РАССВЕТ. По безлюдной автомобильной дороге проносится Volkswagen Polo 2001 года выпуска (старенький). Со скрипом колес авто едва вписывается в поворот.*

*2\_НАТ. ДОРОГА В ЛЕСУ — РАССВЕТ. Тот же самый Polo мчится по дороге, пролегающей через лес. Неожиданно авто начинает мягко*

*отклоняться от трассы и в итоге на скорости ныряет в кювет. С силой бьется о дерево.*

*3\_НАТ. ЛЕС — РАССВЕТ. Кто-то бредет по лесу. Р.О.У.*

*(СУБЪЕКТИВ): учащенное дыхание, «шатающийся» взгляд. В итоге бредущий человек выходит к месту, где припаркован белый минивэн. Из салона минивэна выскакивает девушка, она до смерти напугана. Это — ОЛЬГА СТЕПНОВА (35). Она подбегает к пострадавшему. ОКОНЧАНИЕ ТИЗЕРА.*

*Надпись на экране «АФЕРИСТКА. 1 серия». ТИТРЫ.*

*4\_НАТ. ЗАГС, ЗАЛ ТОРЖЕСТВ — ДЕНЬ. Звучит марш Мендельсона.*

*Мы видим счастливых молодоженов: парня и девушку, которые стоят перед регистраторшей — сотрудницей загса Ольгой Степновой. Сверкая улыбкой, всем видом передавая ощущение праздника, она произносит торжественный текст: «Уважаемые невеста и жених!..» И вот уже перед регистраторшей стоит другая супружеская пара. Ольга продолжает свою речь, а пары сменяются, становясь все диковинней: то это молодые люди в татуировках, то старики лет по 70 и т.д. Постепенно улыбка сходит с лица Ольги, нарастает усталость...*

*5\_ИНТ. ТУАЛЕТ В ЗДАНИИ ЗАГСА — ДЕНЬ. Уставшая Ольга*

*заходит в туалет. Неожиданно она слышит из кабинки туалета женщину, которая заговорщически общается с кем-то по телефону. Из разговора выясняется, что у женщины есть любовник, он работает в фирме мужа. Любовник и женщина решили похитить крупную сумму денег со счета мужа, но это не получилось. Поэтому девушка решает «притормозить» с разводом. Оля смотрит, кто стоит в кабинке, и видит на ногах девушки красные туфельки с кокетливыми бантиками...*

*Я очень люблю поэпизодный план, потому что это документ, приучивший меня мыслить конкретными сценами. Когда пишешь поэпизодник, чувствуешь себя немного режиссером, немного*

продюсером. Я внимательно прислушиваюсь к замечаниям редактора со студии — например, такого рода: «У вас в поэпизодном плане смотровая площадка на Воробьевых горах фигурирует в истории всего один раз. Давайте так: или перенесем кое-что из других событий на Воробьевы горы, или уберем эту локацию из проекта вообще. Ради одной незначительной сцены мы такой сложный объект брать под съемки не будем».

Как ни парадоксально, но такой «приземленный» подход к проекту часто подсказывает выдающиеся художественные решения для сцен. Например: ваши герои обсуждают детали убийства, идя по набережной Москвы-реки. И вдруг вас посещает мысль: раз река рядом... то можно сделать так: один герой сомневается в решимости другого совершить преступление. А тот, чтобы доказать свою смелость, берет и прыгает, не раздеваясь, в осеннюю Москву-реку. В итоге у вас интересная запоминающаяся сцена!

Важный момент: поэпизодный план — это форма контроля студии за ходом работы сценариста над проектом. Вот представьте себе: у вас есть синопсис, который заинтересовал студию. Компания заключает с вами договор на написание сценария. Работа займет у вас, скажем, два месяца (особенно если учесть, что вы пишете на основе синопсиса, а не тритмента). И все: подписав договор, получив аванс, вы пропадаете из поля зрения киношников на два месяца.

После этого приносите 100 страниц текста. Студия читает сценарий... и приходит в ужас. Скажем, вы часть действия перенесли в зимний сезон. Вот захотелось вам так. А для студии принципиальный момент — чтобы проект был снят этим летом в Подмосковье. И чтобы осенью можно было выйти на монтаж. У студии есть свои графики сдачи проектов на телеканал. Студия отправляет вас переделывать сценарий, но время уходит. Летний сезон вот-вот закончится. И все, кино в этом году сделать не удастся. А это для студии означает одно: катастрофу!

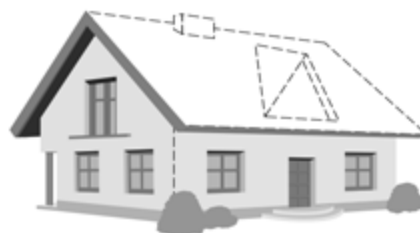
Поэпизодный план полнометражного фильма — при условии, что у вас на руках синопсис, — пишется за две недели. Когда он завершен, начинается самый важный этап работы над проектом. Студия читает ваш первый вариант поэпизодника, вносит коррективы. Вы переписываете. Следуют еще правки. Идет четкая и планомерная работа.

Если автор — человек ответственный, то после утверждения поэпизодного плана серьезных придирок к его сценарию не бывает. Потому что превращение поэпизодника в сценарий — это почти технический момент. (Хотя, конечно, написание сценария на основе поэпизодника — гораздо более сложная работа, но об этом далее.)

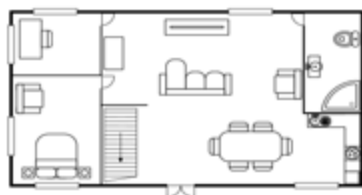
В моих глазах лучшая аналогия для поэпизодного плана — чертеж. Поэпизодный план — это чертеж сценария. В нем вся история видна как на ладони. Развитие сюжетных линий, событийное наполнение каждой сцены. История выглядит так же стройно, как на чертеже — будущий дом. Весь процесс работы от идеи до сценария можно проиллюстрировать следующим образом:



заявка



синопсис



поэпизодный план



сценарий

Попробую пояснить иллюстрацию. Предположим, у вас возникла идея построить загородный дом. Вечером за ужином в ресторане вы рассказываете своей второй половинке об идее и тут же, на салфетке, набрасываете образ дома, каким вы его видите. Так вот, рисунок на салфетке — это заявка на сценарий.

Затем, придя домой, вы включаете ноутбук и пытаетесь смоделировать ваш дом в 3D-проекции. Предположим, по профессии вы дизайнер и умеете пользоваться нужным софтом. Так вот, разработанный в 3D-формате проект — это синопсис фильма.

А затем вы заказываете проект у архитектора и долго согласовываете план каждого из этажей. Вы знаете все вплоть до мельчайших подробностей: где у вас будет уборная, где лестница, где окна, где двери. Где будет располагаться одно спальное место, где другое. По чертежу прекрасно видно расстояние от угла комнаты до окна. Известна общая площадь стены. Вы можете посчитать, сколько вам нужно заказывать вагонки, чтобы обшить ею верхний этаж, и так далее.

А вот теперь представьте, как ведется работа, если на студии — такое случается — отнеслись к поэпизодному плану легкомысленно. Ваш первый вариант поэпизодника с ходу утвердили. Вы написали сценарий. Приносите. И тут вдруг посыпались замечания: а почему ваш герой по профессии почтальон? Почему ему 40 лет, а не 20? Почему в вашем проекте так мало экшен-сцен? Почему так много натуральных съемок? Слушать это все — удивительно. Ведь все это было на «чертеже».

В глазах серьезных людей поэпизодный план — это настолько весомый документ, что по нему готовится к работе съемочная группа: второй режиссер составляет КПП (календарно-постановочный план), продюсер составляет смету проекта. Кастинг-директор рассчитывает, сколько смен будет у того или другого актера. Локейшен-менеджер (лицо, ответственное за

аренду мест съемок) договаривается с представителями локаций, где будут проходить съемки.

Единственные, кто не согласен иметь дело с поэпизодным планом, — актеры. Особенно звезды. Их можно понять. Как ни крути, диалоги — это краеугольный камень их профессии. Они должны точно знать качество диалогов до того, как дадут свое согласие на участие в проекте. Также их волнует арка их персонажа — как он меняется в рамках истории.

Для того чтобы принять решение, соглашаться или нет на участие в проекте (предположим, в многосерийном сериале), актеру нужно в считанные дни ознакомиться со сценарием. А у него сейчас нет такой возможности — сесть и прочесть 16 серий по 40 страниц текста, потому что он сейчас занят на съемках другого проекта. А прочесть надо всего-то ничего, какие-нибудь 640 страниц! Зато 16 поэпизодников по семь страниц каждый (поэпизодные планы серий занимают в среднем 7–10 страниц) он вполне осилит. Это всего 112 страниц. Хватит одного вечера.

Таким образом, в индустрии есть две схемы развития проекта. Первая выглядит так: заявка — тритмент — сценарий. Вторая: заявка — синопсис — поэпизодный план — сценарий. По моим наблюдениям, первым путем, как правило, идут опытные сценаристы. Студия может позволить себе рискнуть: дать некоторую свободу действий известному автору, понимая, что он глупостей писать не станет. Второй путь подразумевает больше контроля. Но и результат ближе к ожидаемому.

Хочется сказать еще об одном феномене поэпизодников: когда вы напишете добротный поэпизодный план и отшлифуете его вместе со студией, писать сценарий вам будет... неинтересно. Все. Вы это кино уже сняли. В своей голове. Пока писали поэпизодный план. Я сейчас говорю совершенно серьезно, потому что не раз сталкивался с подобным. И замечал такой «грех» за коллегами.

Требуется немало усилий, чтобы настроить себя на творческий лад и сделать толковый сценарий на основе качественного

поэпизодного плана. На самом деле у сценария есть свои четкие задачи, о которых будет сказано далее. А сейчас хочу предупредить: начинающего автора так и подмывает изменить содержимое сцен в утвержденном поэпизоднике, когда он начинает писать сценарий. Причина? «Шутка, придуманная вчера, кажется остроумнее той, что была придумана месяц назад. Но правда в том, что она не остроумнее. Она — свежее».

Иными словами, сценарист (и чем он талантливее, тем это чаще случается) начинает менять внутри хорошо разработанного поэпизодника фокус внимания в сценах, смещая его с ключевого события на частности. Например, два героя выясняют в сцене отношения. А их третий товарищ в какой-то момент чихает.

Читаешь сценарий — и вместо жесткой драмы вдруг видишь какой-то фарс: три олуха зачем-то обсуждают чих персонажа. Спрашивают его о здоровье, наливают ему горячего чая, сами начинают чихать. Бред какой-то! Я долго пытался понять, в чем причина, и наконец догадался: неинтересно писать. Скучно. Хочется добавить чего-то свежего в сцену. Вот и начинаются «экспромты».

Кстати, это тот самый случай, где, возможно, уместна замена автора для написания диалогов. Чтобы пришел другой автор — с новыми силами, со свежим взглядом — и сделал работу максимально качественно, вложив весь свой талант в раскрытие смысла сцен, заложенного в них на уровне поэпизодника. Хотя в целом я за то, чтобы у сценария был один автор. На мой взгляд, в таком случае результат получается максимально качественным.

К слову, представители студии, получив на руки сценарий, написанный по утвержденному поэпизоднику, иногда тоже испытывают разочарование — просто потому, что не находят в нем ничего нового. Тут надо очень постараться, вложившись в диалоги, чтобы приятно удивить заказчика.

**Другие названия поэпизодного плана — поэпизодник (сленг), ППЗД (сокращение), ПОЭПП (сокращение), ПОЭПЛАН.**

**Ошибочные названия:** «посценный план». С этим определением у меня вышел один курьез. Один студент сценарного факультета, когда я предложил ему написать поэпизодный план полнометражного фильма, с энтузиазмом согласился выполнить работу. И сделал ее буквально за день. Я удивился работоспособности человека. Но еще больше меня поразило, когда он протянул мне для ознакомления... всего одну страницу текста. «Что это?» — поинтересовался я. «Как что? Поэпизодник», — ответил начинающий кинодраматург. И я увидел на листке перечень... эпизодов в фильме. А эпизод, как мы помним, — это группа сцен, объединенных общей темой. На бумажке было написано следующее: «1) Андрей и Виталий планируют убийство. 2) Разборки в семье Виталия. 3) Убийство банкира. 4) В ОВД большой переполох...»

Когда я показал будущему сценаристу, как должен выглядеть поэпизодный план, студент ответил: «Ну какой это поэпизодный план? Это — посценный план!» И в этот момент я понял, что он... прав. Но, увы, в индустрии используют термин «поэпизодный план».

Необходимо упомянуть еще один важный момент: если ваш поэпизодный план к полнометражному 90-минутному фильму превышает 20–25 страниц, это значит: а) вы задумали слишком много событий и точно не уложитесь в запланированный хронометраж; б) вы излишне подробно описываете содержание сцен, скатываясь в косвенный пересказ диалогов. Например: «Андрей входит в комнату и говорит Наташе, что ей нужно немедленно уехать из города. Наташа продолжает варить кашу на плите. Помешивая ее ложкой, она возражает, что не хочет никуда уезжать, потому что мать предложила ей вчера новую вакансию в своей компании». Читать диалоги, пересказанные таким образом, очень тяжело. Быстрее было бы прочесть прямую речь.

Иногда попадаются такие мастера поэпизодного занудства, что сценарный документ №5 у них составляет 40 страниц, а сцены

— здоровенные брикеты из слов, каждый размером с целую страницу. В том-то и смысл поэпизодных планов: они излагают содержание сцен в **сжатом** виде:

*ИНТ. КВАРТИРА АНДРЕЯ И НАТАШИ — ДЕНЬ. Андрей возвращается домой и просит супругу немедленно покинуть город. Наташа против. В ходе разговора выясняется, что у Наташи есть возможность получить новую работу в компании матери...*

## **Сценарный документ №6: сценарий, первый драфт**

Всех начинающих сценаристов я условно делю на «стратегов» и «тактиков». Сценарист-стратег прекрасно придумывает историю, искусно разрабатывает сюжетные линии и арки персонажей. Он легко справляется с написанием поэпизодника. Но стоит поручить ему написание сценария на основе поэпизодника, выходит нечто невразумительное: диалоги картонные, описание действия в сценах — скудное.

У сценаристов-тактиков все наоборот: с фабулой у них полный хаос, арки персонажей плоские, сюжетные линии развиваются сумбурно. Но стоит поручить тактику расписать сцену, он выдаст вам бойкий материал — живые персонажи остроумно говорят и совершают интересные поступки. При этом составление поэпизодного плана для сценариста-тактика — мука, чуть ли не пытка. Создается впечатление, что это противоречит всей его творческой природе: такой автор начинает пропускать занятия, болеть. Наконец, он присылает текст, где на пятой странице поэпизодника его рыхлые сцены начинают скатываться в прямую речь персонажей... Тактикам, к слову, лучше поручать написание тритмента. А затем от тритмента переходить к сценарию.

Это разделение — на «стратегов» и «тактиков» — активно эксплуатируется в сериальной индустрии. Одни авторы работают «сюжетистами» и пишут поэпизодники серий, другие — «диалогистами»: пишут диалоги на основе готовых

поэпизодников. И все же каждый автор должен в ходе своей профессиональной деятельности учиться и тому и другому — «стратег» ли он, «тактик» ли. И в итоге — становится универсалом.

Слабость сценария, который пишется на основе поэпизодника, во многом связана с превратным пониманием автором задач, которые стоят перед ним при работе со сценарным документом № 6. Автор недоумевает: что еще нужно делать, кроме как добавить в поэпизодный план прямую речь? И все, сценарий готов. Но это крайне поверхностный подход к написанию сценария на основе поэпизодника.

Давайте сравним две сцены — как они выглядели сначала в поэпизодном плане, а потом в сценарии, — чтобы почувствовать разницу:

### ***КИТ (рабочее название)***

*полнометражный художественный фильм*

*Авторы: Олег Сироткин, Ирина Морева*

*по идее Алексея Лихницкого*

### ***ПОЭПИЗОДНЫЙ ПЛАН:***

*1\_НАТ. ПОД ВОДОЙ — ДЕНЬ. НАДПИСЬ: «ПОГРАНИЧНЫЕ ВОДЫ ОХОТСКОГО МОРЯ». Российская подводная лодка движется в синезеленой толще воды...*

*2\_ИНТ. ПОДВОДНАЯ ЛОДКА, ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПУНКТ — ДЕНЬ. КАПИТАН (40) сидит перед приборной панелью. РАДИСТ (20) ведет передачу данных. Рядом ШТУРМАН (25) наблюдает за экраном эхолотатора. Слышны размеренные сигналы эхолотатора, отражающие результаты сканирования окружающего пространства. Неожиданно сигналы учащаются. Штурман сообщает: к лодке приближается крупный объект.*

*Капитан приказывает отклонить курс движения подводной лодки. Но объект приближается еще быстрее...*

А вот те же сцены, но уже в формате сценария:

#### 1\_НАТ. ПОД ВОДОЙ — ДЕНЬ

Синий экран. Мутное изображение. Проплывает МЕДУЗА, флегматично помахивая прозрачной юбкой. Нам становится понятно — мы под водой. Вот синхронно движется КОСЯК РЫБ. Постепенно появляется звук — ГУЛ. Косяк вздрагивает, метнулся в сторону. ГУЛ НАРАСТАЕТ. Появляется темное пятно. Нам навстречу движется что-то мощное, огромное...

Прямо на нас выплывает черная ПОДВОДНАЯ ЛОДКА. Мы видим на торце рубки государственный символ — двуглавый российский орел на красном гербе. Мощный гребной винт глухо перемалывает плотные слои воды.

НАДПИСЬ НА ЭКРАНЕ: «ПОГРАНИЧНЫЕ ВОДЫ ОХОТСКОГО МОРЯ».

#### 2\_ИНТ. ПОДВОДНАЯ ЛОДКА, ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПУНКТ — ДЕНЬ

Подтянутый мужчина в черной форме морского офицера, КАПИТАН (40), сидит перед приборной панелью, сосредоточенно пишет текст, который надо передать шифрограммой. Рядом расположились штурман и радист.

ШТУРМАН (25) наблюдает за показаниями радиолокатора. Он явно скучает. Потому тянет руку к миниатюрной магнитолке, стоящей на столе, осторожно включает ее. Из магнитолы доносится ПЕСНЯ Леонида Утесова, которая воспроизводится с флеш-карты.

#### ГОЛОС УТЕСОВА

(поет)

*Всюду вас ожидают друзья.  
Ведь сейчас, ведь сейчас  
Без друзей быть нельзя...*

РАДИСТ (20) получает тетрадь с шифрограммой от Капитана. Он крутит ручку рации, выбирая частоту трансляции шифрограммы. КРУПНО: Радист выбрал частоту — 52 герца. Он принимается набивать посредством азбуки Морзе шифрограмму.

РАДИСТ  
(Штурману)

Потише сделай...

#### ГОЛОС УТЕСОВА

*Как родным там и тут двери вам распахнут...*

РАДИСТ

Полянский, я же попросил...

ШТУРМАН

Чего пристал? Кому мешает?

Внезапно Капитан поднимает голову, прислушивается.

КАПИТАН  
(перебивает)

Тихо!

Радист и Штурман замолкают. В наступившей тишине отчетливо слышно: ПИП... ПИП... — подает тревожный сигнал ЭХОЛОКАТОР, зафиксировавший объект в радиусе сканирования.

ШТУРМАН  
(испуганно)

К нам приближается крупный объект...

Сигнал эхолотатора учащается: ПИП! ПИП! ПИП!

КАПИТАН

Курс зюйд-вест тридцать градусов!

Штурман управляет подводной лодкой, которая мягко кренится.

ШТУРМАН

Объект ускорился!

КАПИТАН

Сорок пять градусов...

ШТУРМАН  
(испуганно)

Объект слева по борту!

РАДИСТ

Не понимаю. Он что, нас... преследует?!

КАПИТАН

Заглушить мотор!

Штурман выполняет приказ. Становится ТИХО. Пауза. И вдруг — БУХ! Лодку качнуло. Слетела на пол со стола радиоманитола...

В чем разница? В том, что на уровне сценария вы впервые, по сути, при работе над проектом начинаете **визуализировать** вашу историю. Все предыдущие этапы работы над фильмом вы трудились над логикой истории, смыслом, сюжетными линиями. Но вот наступил момент, когда вы превращаете поэпизодник в сценарий. Пробил час, когда вам нужно вложить весь свой талант в то, чтобы текст ожил, «задышал». Чтобы перед глазами читающего прокручивалось кино. Собственно, ключевая задача сценария — включить воображение читающего. Заставить его посмотреть фильм, который описывается так увлекательно, что читатель не может оторваться.

Возникает вопрос: неужели не нужно использовать визуальные решения истории при работе с синопсисом или поэпизодником? Ответ: нужно. Но довольно специфическим образом. Выбирая, как решить сцену, постоянно помните: вы имеете дело с изображением. Иными словами, если у вас есть выбор — герои могут поговорить по телефону, а могут встретиться лично — лучше выбрать второй вариант сцены. Просто потому, что в этом случае «есть что снимать». Нет ничего хуже для кино, чем просто человек в кадре с предметом в руке. Два человека на эмоциях выясняют отношения — это сцена. Один человек с куском пластика, в который он что-то бубнит, — это «недосцена». И вот тут, как говорят операторы, «нечего снимать». Поэтому телефонные разговоры делаются в фильмах лаконичными. Нередко их «приклеивают» звуковым фоном к другим сценам. Скажем, персонаж едет на автомобиле. За кадром мы слышим звук телефонного звонка и короткий диалог.

Вы как птица, сидящая на крыше вагона поезда, который едет по тоннелю. Выжидаете, когда тоннель закончится и вы сможете вспорхнуть в небо. Сценарист, понимающий визуальную природу кино, работает над всеми этапами истории, держа в голове, что кино — это прежде всего изображение. Дождавшись окончания «сюжетного тоннеля», вы наконец-то расправляете свои

визионерские крылья и взмываете в небеса сценарного мастерства, чтобы всех поразить красотой образов своего кинотекста.

Но если вы при этом не зложите потенциал для этой визуальной красоты на уровне сюжета — скажем, у вас не будет мощного эпичного образа в кульминационной сцене, — вы окажетесь птицей, привязанной за лапку к крыше вагона: никуда улететь не сможете, сколько крыльями ни хлопай. Пространства для полета фантазии — не будет.

Профессия сценариста — сложная. На мой взгляд, сценарий — это инструкция для электроутюга, написанная Ван Гогом: с одной стороны, это деловой документ, дающий четкие указания съемочной группе, с другой — художественное произведение, которое должно воздействовать на читателя эмоционально. В этом дуализме — весь парадокс сценарного ремесла.

Американский формат записи сценария сегодня по умолчанию признан стандартом и в российской киноиндустрии. Ключевой принцип этого формата: одна страница текста сценария равна одной минуте экранного времени. Чтобы достичь этого соотношения, используется шрифт Courier New, кегль 12. Описание действия ведется только в настоящем времени и не предусматривает стилистических изысков. Диалог пишется в столбцах определенной ширины. На странице располагается строго ограниченное число строк.

Нет смысла подробно останавливаться на американском формате сценарной записи, так как материала по этой теме в сети очень много. Есть книга «Формат разметки сценария» Ольги Смирновой, где подробно описываются все нюансы. Можно обратиться и к первоисточнику, поискав информацию по теме Warner Brothers Script Format.

Еще недавно этот вопрос заслуживал обстоятельного разговора. Но вот появилась русскоязычная программа «КИТ Сценарист», которая полностью берет на себя форматирование

текста. Вопрос о сценарном формате отпал сам собой. Машина все за вас сделает — было бы что форматировать.

Хочу заметить, что сценарный софт удобен не только тем, что корректно форматирует текст. Программа еще и группирует в отдельные файлы места действий, вычисляет количество сцен, а также количество слов в роли — можно рассчитать количество смен у каждого актера. Программа выполняет массу всевозможных сопутствующих действий, заметно облегчая работу студии по организации съемок.

За рубежом все то же самое. Есть множество англоязычных программ для написания сценариев. Самые известные — Celtx, Stage to Page, Final Draft, Sophocles. Когда будете писать сценарий для голливудской студии, вам придется освоить одну из этих программ. Сегодня для сценариста это такой же необходимый навык, как владение Photoshop для дизайнера.

Однако самый эффективный способ разобраться, как правильно писать сценарии в американском формате, — это... читать сценарии. Сценарии известных фильмов. Они есть и на русском языке — многое переведено и лежит в сети. Например, вот здесь: <https://www.kinomania.ru/scripts>.

А можете читать и на языке оригинала: в интернете можно найти все. Абсолютно все — сценарии как к знаменитым фильмам, так и к сериалам. Только следите за тем, чтобы вам не попались film transcripts — так называемые «монтажные листы» или «диалоговые листы». Читать там нечего. Эти тексты создаются уже после того, как фильм снят.

Самое интересное, когда перед вами ранние версии сценариев ваших любимых прославленных лент. Это может быть и «Криминальное чтиво» Тарантино, и «Матрица» Вачовски, и — более свежий пример — «Три билборда на границе Эббинга, Миссури» Мартина Макдоны. Сопоставляя их с итоговыми вариантами, можно проследить, как развивался проект. Где почитать сценарии на английском? Вот ссылка на топ-10

библиотек англоязычных киносценариев, размещенная на сайте Нью-Йоркской киноакадемии: <https://www.nyfa.edu/student-resources/10-great-websites-download-movie-scripts>.

Хочу обратить ваше внимание: некоторые сценарии переведены на русский язык случайными людьми, не киношниками. А поэтому некоторые профессиональные термины бывают переведены некорректно. В тексте встречаются искажения, которые начинающий автор может ошибочно принять за образец.

Блуждая по сценарным библиотекам, вы будете постоянно встречать слово draft. На англоязычных ресурсах нередко выкладывают по пять-шесть драфтов одного и того же фильма. Что такое драфт? В переводе с английского draft — проект, план, набросок, черновик. В киноотрасли — «версия сценария». Бывает «литературная версия сценария» (first draft), «утвержденная студией версия» (revised draft), «режиссерская версия» (director's draft). И еще масса всевозможных драфтов.

В российских договорах со сценаристом, как правило, прописаны следующие этапы работы над проектом: синопсис, эпизодный план, первый драфт сценария, второй драфт и окончательный драфт. Между вторым и окончательным драфтом сценария могут быть еще несколько промежуточных. В принципе, планомерная кропотливая шлифовка сценария — это нормально: уточняются локации, уплотняется действие, повышается качество диалогов и собственно сюжета. У фильма «Ирония судьбы. Продолжение» было около 20 драфтов сценария.

Всегда приятно писать сценарий, когда он делается под съемки. Тогда у процесса шлифовки сценария есть конечная точка. Ведь сценарий можно улучшать до бесконечности, и, если конечной точки нет, нередки случаи, когда «улучшение» сценария заводит студию в тупик. Я видел это не раз: сценарий созрел, расцвел, достигал своей лучшей формы, а затем... увядал и разрушался — из-за бесконечных переделок. Студия не понимала,

что происходит. Нанимала нового автора. И на месте прежнего проекта рождался новый сценарий, который совпадал со старым только фабульными элементами. Обычно такой сценарный круг сансары проходят начинающие кинематографисты. С опытом приучаешься понимать, когда надо остановиться.

Заканчивая разговор о форматах сценарных документов, хочу прибегнуть к такой метафоре: представьте себе компьютерную карту — вроде Google Earth. Вот вы видите планету Земля размером с шарик. Это — **идея** вашего проекта. Вот вы укрупнили этот шарик и можете различить ландшафт: горные хребты, реки, озера, степи. Вы видите контуры стран и единичные города — столицы государств. Это — **заявка на сценарий** вашего проекта. Еще немного увеличьте масштаб. Вот уже видны и небольшие города каждого государства. Это — **синопсис**. Крупнее, еще крупнее — и можно различить сетку улиц одного из городов. Это — **поэпизодный план**. Последнее приближение — и вот вы стоите на городской улице. Перед вами — галерея фотографий с обзором в 360 градусов. Это — **сценарий**.

Виртуальное путешествие вдруг становится реальным — и это означает, что ваш сценарий снят.

## Форматы сценарных документов

Название	Объем	Термин-синоним (≠ неправильно употребляемый термин)
Идея	1 предложение	high-concept ≠ логлайн
Заявка	1–1,5 с.	концепция ≠ тритмент
Синописис	3 с.	≠ тритмент ≠ заявка
Логлайн	25 слов (1 абзац)	аннотация экспозе
Тритмент	7–12 с.	расширенный синописис
Позэпизодный план	20–25 с.	позэпизодник ППЗД, ПОЭПП ≠ посценный план
Сценарий	90–120 с.	литературный сценарий ≠ сценарий в «американке»

И еще одна табличка.

## Сроки и задачи сценарных документов

Название	Объем	Сроки исполнения	Задачи документа
<b>Идея</b>	1 предложение	1 час	Показать направление мысли, «во что играем»
<b>Заявка</b>	1–1,5 с.	1 день	Заявить тему, героев и завязку
<b>Синописис</b>	3 с.	1 неделя	Рассказать историю от начала до конца, но кратко, самую суть
<b>Логлайн</b>	25 слов (1 абзац)	10 мин	Сформулировать high-сцеперт для привлечения сторонников
<b>Тритмент</b>	7–12 с.	10 дней	Рассказать историю последовательно, как на экране, но без разбивки на места действия
<b>Поэпизодный план</b>	20–25 с.	2 недели	«Чертеж» сценария: все четко, по сути, документ для составления бюджета, указаны места действий, герои, события в развитии
<b>Сценарий</b>	90–120 с.	40–60 дней	«Дом построен» = чертеж для кинофильма, 1-й вариант
<b>Весь проект от идеи до первого драфта</b>		6 месяцев	

## Практика

**Слушатель:** Скажите, с какого документа лучше начинать работать, если вообще не пишется?

**Лектор:** В какой момент не пишется? Когда работаете над сценарием или вообще?

**Слушатель:** Вообще. Нет идей.

**Лектор:** Не бывает недостатка идей. Бывает недостаток впечатлений. Как говорил Роберт Макки — если у меня «писательский блок», я отправляюсь... в библиотеку. Это очень точная мысль. Просто ложитесь на диван, кладете ноутбук на живот и

начинаете серфить по интернету. Просто читаете все, что попадает на глаза, пока какая-то тема вас не зацепит. Вот меня, например, недавно зацепила такая тема. Может, вы слышали: продажа игровых персонажей. Оказывается, существует целая индустрия: люди играют в онлайн-игры, прокачивают своих персонажей, оснащают оружием и доспехами, а потом продают их реальным пользователям за реальные деньги. И немаленькие! Представьте, что этим зарабатывает на жизнь ваш протагонист. Осталось только понять, каков будет жанр и формат истории: сериал это или полный метр.

**Слушатель:** Что вам помогает при написании сценария? Я имею в виду ту стадию, когда вы уже перешли к сочинению диалогов.

**Лектор:** Записная книжка. Я надеюсь, вы ведете записную книжку, где фиксируете впечатления от жизни? Без такой записной книжки сценарист — не сценарист. Записная книжка сценариста — это не дневник, куда вы записываете воспоминания о прожитом дне. Это, конечно, тоже полезно. Но дневник — нечто другое. Сценарист фиксирует в записной книжке все крайне лаконично, буквально одним-двумя словами. Важно записывать даты, фамилии, названия и необычные фразы людей. Вроде «Выделяется, как муха на светофоре». Или — «В какую цену скатертя?» Сленг официантов: «Стол ушел!» (это означает, что клиент покинул ресторан, не заплатив). Пассажиры на сленге бортпроводников — «паксы» (от английского международного сокращения PAХ). Названия всевозможных заведений: придорожное кафе — «Харч у Вали». И многое другое. Перелистывание записной книжки — прекрасный источник вдохновения.

**Слушатель:** Скажите, что такое синопсис сезона? Сколько это по объему?

**Лектор:** Сценарные документы, связанные с производством телесериалов, — отдельная большая тема. Синопсис сезона, как правило, содержит от 7 до 12 страниц текста. Если исходить из расчета, что это проект на 8–16 серий. Если больше... в принципе, даже если и больше, синопсис вряд ли будет длинней. Синопсис сезона также называется short board. Существует еще long board — это так называемый «посерийный план»: то есть каждая серия расписана как отдельный синопсис.

**Слушатель:** Синопсис серии — это сколько страниц?

**Лектор:** Считайте сами: если синопсис 90-минутного фильма — это три страницы текста, то серия на 40–50 минут — это...

**Слушатель:** Полторы страницы?

**Лектор:** Правильно. А теперь полторы страницы умножаем на количество серий. Скажем, их 16.

**Слушатель:** Выходит 32.

**Лектор:** Вот вам и ответ: «посерийный план» 16-серийного проекта — это около 30 страниц текста. А сейчас вопрос на засыпку: каким по объему должен быть синопсис десятиминутного фильма?

**Слушатель:** Одна страница?

**Лектор:** Как вы считали? Если 10 минут — это одна девятая 90-минутного фильма, то одна девятая от трех страниц текста — это сколько?

**Слушатель:** Треть страницы.

**Лектор:** Вот именно. Так что если автор показывает синопсис своей короткометражки и я вижу целую страницу текста, то сразу ясно: или автор написал излишне подробно, или заложил в короткий метр слишком много событий. На питчинге эта проблема сразу становится заметна.

**Слушатель:** Вы обещали рассказать про питчинги.

**Лектор:** Спасибо, что напомнили. Самое важное: питчинг — это великолепный инструмент донесения своих идей до студий. В одном месте собираются представители разных кинокомпаний, чтобы послушать сценаристов. И если кого-то что-то заинтересует, можно сразу задать уточняющие вопросы. За счет того, что все находится в одном пространстве, ответы на вопросы одних людей в равной степени полезны и другим. Это очень удобно, экономит всем уйму времени. Поэтому перестаньте относиться к питчингам как к эстрадным выступлениям. Бывает, авторы начинают жеманничать, стесняться, смущаться. Воспринимают выступление на питчинге так, будто они пробуют себя в роли актеров. Что за бред? Вас пригласили для делового разговора. Поднимитесь на сцену и кратко, по делу, поясните, что у вас за проект, кто герой, как развивается сюжет, кто будет сниматься и сколько нужно денег на производство.

**Слушатель:** Какие самые распространенные ошибки у сценаристов на питчингах?

**Лектор:** Ошибка одна: невнятное изложение сюжета. Выходит автор и заводит: «Раннее утро. Дымка за окном. Луч солнца прорезает комнату». На выступление всего одна минута, но автор все о своем: «Он проснулся. Она проснулась. Он лежит, молчит. Она лежит, молчит...» В этот момент модератор начинает барабанить пальцем по часам, намекая на время. Автор это видит и выпаливает: «Ну а потом они подрались, помирились, поженились, развелись. В общем, фильм про любовь!»

*(смех в зале)*

**Лектор:** Почему начинающие авторы «мельчат» при изложении сюжета? Хотите правду? Потому что у них... нет сюжета! Они ничего не придумали, кроме набора кадров. Поэтому им просто нечего рассказать. Сюжетную пустоту они начинают засыпать мелочами. Вот и весь секрет. Если вы разложили карточки, у вас есть полноценные биты истории — скажем, 10 строк. Вот эти 10 строк озвучьте и переходите к пояснению других аспектов проекта: визуальное решение, референсы, кастинг, когда планируются съемки и так далее.

**Слушатель:** Референсы. Как правильно их указывать?

**Лектор:** Сейчас студии нередко просят указывать так: сюжетная линия такая-то — референс такой-то. Скажем, любовная линия героев — фильм «Мизери». Детективная линия — «Во все тяжкие»: героя никак не могут поймать, хотя начальник полиции — родственник героя. Но это скорее практика в отношении сериалов. В кино мне нравится американский подход к обозначению референсов: «Золушка» встречается «Челюсти». Сказка-хоррор. Персонажи XVII века отправляются в морское путешествие. Их преследует огромная акула. Или: «Назад в будущее» встречается «Они сражались за Родину». Это, кстати, российский фильм «Мы из будущего». Меня настораживает, когда я вижу в шапке документа 10 референсов, начиная от «Черной Пантеры» и заканчивая «Броненосцем “Потемкиным”».

**Слушатель:** Скажите, тэглайн и логлайн — одно и то же?

**Лектор:** Совершенно разные вещи. Логлайн, как я уже говорил, это идея фильма, сформулированная в одном предложении из 25 слов. Это предложение должно отвечать на три ключевых вопроса. Какие?

**Слушатель:** Кто герой? Чего он хочет? Кто ему противостоит?

**Лектор:** А тэглайн — это, грубо говоря, рекламный девиз фильма, слоган. Это те самые строки, которые вы читаете под названием фильма на афишах. Ну вот, например: «Интриги. Хаос. Мыло» Фильм... «Бойцовский клуб». «Твой разум — место преступления». Это «Начало» Кристофера Нолана. «Он не проиграл в суде ни одного дела. Но он может навсегда проиграть... свою душу». Что это? «Адвокат дьявола» с Аль Пачино. «Он проживает самый важный день своей жизни... Снова, и снова, и снова». «День сурка».

**Слушатель:** Когда имеет смысл придумывать тэглайн?

**Лектор:** Тэглайн — это инструмент маркетинга. Зачем придумывать рекламный слоган раньше, чем появился сам предмет рекламы? Как минимум — сочините внятный синопсис.

**Слушатель:** Как защитить свой сценарий от интеллектуальных краж? Имеет ли смысл на уровне синопсиса регистрировать права в РАО?

**Лектор:** В принципе, неплохая мысль. Но я сам не практикую. Просто потому, что разрабатываю много разных идей. Есть такой способ регистрации прав: сценарист отправляет самому себе проект по почте заказным письмом. А потом не вскрывает конверт и хранит его в запечатанном виде. Кстати, любой питчинг де-факто является формой регистрации ваших прав на проект. Сегодня, насколько мне известно, даже переписка по почте может стать доказательством в суде. Таким образом, если вы отправили на студию проект, а потом обсуждали его с редактором по электронной почте, то вы сможете это предъявить в суде и переписка будет приобщена к материалам дела. Но, конечно, судиться — дело хлопотное и затратное. Так что не спешите угрожать судом. Хорошо подумайте.

**Слушатель:** А куда отправлять свои проекты?

**Лектор:** У всех студий есть свои сайты. Там всегда указан адрес редакторского отдела.

**Слушатель:** Их вообще читают?

**Лектор:** Да. Конечно. Отвечают редко — если только что-то заинтересовало. Сейчас, к сожалению, есть такое веяние времени: студия спрашивает, кому еще вы показывали свой проект. Просит указать названия студий. И если вы совершали веерную рассылку, то студия, увидев десяток названий компаний-конкурентов, вероятнее всего, откажется от вашего проекта. Все хотят право первой ночи. Где взять столько сюжетов-девственниц — вот в чем вопрос.

**Слушатель:** А почему надо обращаться на студии? Самим нельзя отправить сценарий на телеканал?

**Лектор:** До недавнего времени было нельзя. Сейчас такая практика складывается. Скажем, руководитель телеканала ТВ-3 Валерий Федорович неоднократно давал

сценаристам свой электронный адрес с предложением отправлять проекты ему напрямую. Просто надо понимать: сценарий — это еще не весь проект. Для телеканала важно все: кто будет снимать, какая студия, какие проекты студия делала прежде, какой режиссер согласился снимать, с какими актерами договорились. Телеканал — это, по сути, кинотеатр. Кинотеатр разве сам снимает фильмы? Понимаете, о чем я?

**Слушатель:** Я видел на Первом канале форму отправки. Они требуют заявку, синопсис и две серии сериала.

**Лектор:** Узнаю почерк Первого канала. Нам все и сразу.

**Слушатель:** Отсылать?

**Лектор:** Конечно. В принципе, их можно понять. К ним стучится человек с улицы. Им нужно понять, что умеет автор. Они не готовы обсуждать идеи. Они хотят увидеть серии проекта — чтобы был виден его потенциал. Так что однозначно отсылать.

---

## Резюме

Сценарный документ №1 — аннотация: описание фильма в один абзац, где раскрывается ключевая идея. Существуют аннотации для СМИ и аннотации для индустрии. Сценарный документ №2 — заявка: полустраничный документ, кратко обозначающий тему, описывающий завязку истории и финал. Заявку можно написать, не зная середины истории. Сценарный документ №3 — синопсис: трехстраничный документ, где история рассказана от начала до конца, без пропусков в средней части, но не слишком подробно. Синопсис близок по форме записи к оперному либретто. Синопсис легко можно написать на основе заранее выложенных карточек. Сценарный документ №4 — тритмент: более подробная версия синопсиса, раскрывающая историю в той последовательности, в какой она будет представлена на экране. Сценарный документ №5 — эпизодный план: подробное описание истории, структурированное по сценам. В каждой описано действие героев в третьем лице. Сценарный документ №6 — первый драфт сценария. Добавлены диалоги. Описание действия максимально визуализировано. Сценарий в американском формате: одна страница текста равна одной минуте экранного времени. Сколько страниц в сценарии — столько минут длится фильм. Логлайн всегда отвечает на три ключевых вопроса: кто герой? Чего он хочет? Кто (что) ему противостоит?

## Лекция 6

# Структура сценария. Первый акт

*(на примере разбора кинофильма «Матрица»  
режиссеров Вачовски 1999 года)*



Как построить сценарий полнометражного фильма так, чтобы конструкция была прочной и эффективной? Я провел немало

времени, изучая структуру различных фильмов, и пришел к выводу, что неплохой иллюстрацией к этой теме может стать сценарий к фильму братьев (сестер) Вачовски «Матрица».

Если вы не знаете обстоятельств, при которых возник проект, расскажу вкратце: в далеком 1995 году Энди и Ларри Вачовски пришли на студию Warner Bros. с замыслом фантастического фильма о мрачном мире будущего, где люди являются источником электроэнергии для машин. Проект впечатлил студию. Но в активе у начинающих кинематографистов был всего лишь написанный сценарий к кинокартине Ричарда Доннера «Наемные убийцы» (с Сильвестром Сталлоне и Антонио Бандерасом). Продюсер Лоренцо ди Бонавентура не решился запускать дорогостоящий sci-fi с неопытными режиссерами и предложил Вачовски сперва снять малобюджетный фильм с тремя главными действующими лицами. Так появился неонуар «Связь» 1995 года.

Я напомнил эту историю лишь для того, чтобы пояснить: сценарий «Матрицы» хорошо продуман. У Вачовски было много времени на его шлифовку. Он изобретательно написан, а ремарки местами — литературные шедевры. Серьезное достоинство сценария «Матрицы» — с точки зрения драматургического разбора — его каноничность. Он сделан «как по учебнику»: учтены все запросы индустрии, предъявляемые к сценарию коммерческого проекта.

Анализируя «Матрицу», я опираюсь на «сюжетные точки» Блейка Снайдера, изложенные в книге «Спасите котика!». Однако структура Снайдера, как мне кажется, недостаточно полна. Поэтому я дополнил ее, разбирая фильм Вачовски, некоторыми элементами, которые нашел у других авторов. Взял то, что показалось мне эффективным.

Хочу заметить: существует не одна, а несколько моделей сценарных структур. Точно так же, как существуют различные виды изобразительного искусства. Нельзя сказать, что нужно

писать картины исключительно масляными красками или только рисовать офорты. Формы воплощения сценарных идей могут быть самыми разными. Одна сценарная структура лучше подходит для экшен-истории, другая удачнее ложится на драму. Структура, о которой пойдет речь дальше, наиболее органична для коммерческого фильма. Вряд ли следование этой канве поможет вам сделать выдающийся артхаусный фильм. Потому что экспериментальное кино предполагает эксперимент в том числе и со структурой истории.

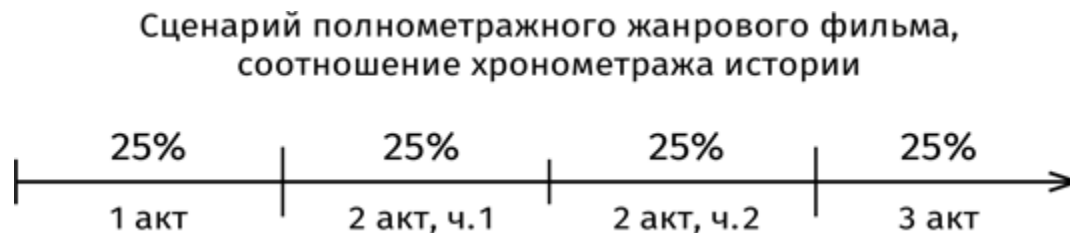
Мы не будем заниматься культурологическим анализом «Матрицы», хотя фильм в этом смысле любопытен. Мы будем исследовать только то, как устроен сценарий.

Обратите внимание: если вы попытаетесь приложить к любому вашему проекту каноны сценарной структуры, то заметите — рано или поздно проект отклоняется от правил. Это нормально. Проект, что называется, **индивидуализируется**. Изменения элементов структуры возникают, когда необходимо выразить определенный смысл максимально ярко. С этим мы сталкиваемся и в «Матрице».

Например, финальная битва в кинокартине, так называемая «обязательная сцена», — поединок протагониста и антагониста — разделена на три части. Обычно это одна большая развернутая сцена. А здесь — три блока. Я размышлял, зачем они понадобились Вачовски, — ведь вполне можно было ужать до одного. И понял: через эту «трехуровневость» финальной схватки авторы пытались передать ощущение непобедимости Системы, с которой сражается Нео. Ты сражаешься. Вроде одолел врага. А нет, на колу мочало, начинай сначала: агент Смит жив, цел и невредим.

Современный сценарий жанрового фильма делится на три акта, а их хронометраж, как уже говорилось выше, распределяется так: 1-й акт — 25% хронометража, 2-й акт — 50%, 3-й акт — 25%. В связи с тем, что 2-й акт в наше время содержит

мощную перипетию — midpoint (middle point), центральный поворотный пункт, разламывающий ход повествования на «до» и «после», — то в пору говорить о том, что сценарий современного полнометражного имеет четырехактную структуру: 1-й акт — 25%, первая часть 2-го акта — 25%, вторая часть 2-го акта — 25%, 3-й акт — 25%.



Итак, начнем анализ. Будем перебирать сцену за сценой.

## 1. Открывающая сцена (Opening Scene)

Любая жанровая кинокартина начинается с так называемой opening scene — «открывающей сцены», которая, прежде всего, задает жанр фильма и его тональность, а также является важнейшей реперной (сюжетной) точкой, которая позднее «зеркалится» в финальной сцене, чтобы острее воспринималась разница «было — стало». Так для зрителя четче очерчивается арка персонажа и сюжетная арка. Строго говоря, фильм стартует с так называемого opening image — первого кадра. Он играет особую роль. Но opening image является частью opening scene. Давайте посмотрим, как выглядит «открывающая сцена» в «Матрице».

*Строчки цифрового кода на экране, который сыплется вертикально, как дождь. За кадром мужской и женский голоса. Женский голос говорит, что Морфеус верит: Нео — избранный...*

*Действие переносится на городскую улицу. В заброшенной высотке полицейские врываются в комнату, где спиной к двери сидит женщина в черном обтягивающем комбинезоне. Это Тринити. Она сосредоточенно работает за ноутбуком. Ее пытаются арестовать, но она убивает в драке двух полицейских.*

*Тем временем к той самой высотке приезжают сотрудники спецслужб — три агента, похожие друг на друга как братья-близнецы. Их цель — арестовать Тринити. Любой ценой...*

*Сотрудники спецслужб преследуют Тринити, которая убегает от них по крышам зданий. В процессе побега девушка совершает невероятной длины прыжок с крыши на крышу, который обычному человеку не под силу.*

*Спустившись на улицу, Тринити спешит к городской телефонной будке. Один из сотрудников спецслужб, управляя фурой, врывается в телефонную будку, превращая ее в груды металла. Однако в смятой будке никого нет. Тринити исчезла...*

Что мы узнали о фильме из этого насыщенного динамичного эпизода? То, что будет крутой экшен, будет много драк, будут стрелять и будет какой-то криминал. А также что-то будет связано с суперспособностями, в духе историй про героев вселенной Marvel. Демонстрируется основной визуальный материал кинокартины, вызываются те эмоции, которые будет переживать зритель в процессе кинопоказа. Это прекрасная «открывающая сцена», явным образом поясняющая зрителю, каким будет весь фильм.

Оговорюсь: есть тип историй, которые «медленно запрягают», но дальше сюжет успешно набирает темп. Такой тип историй на сленге называется *slow burn story* — по-русски это означает «долгая раскочка» (яркий тому пример — «Три билборда на

границе Эббинга, Миссури»). Так вот, подобные истории нередко подразумевают «пролог» — ударный, динамичный эпизод, который не имеет прямого отношения к первому акту, а является элементом сюжета линии В (об этом термине речь пойдет в следующей лекции). Яркий пример подобного пролога — хоррор «Спуск» (режиссер Нил Маршалл, 2005). Без этого пролога вы будете неверно ориентированы, на какой кинофильм пришли. В таких кинокартинах именно пролог выполняет функцию «открывающей сцены».

## 2. Тема фильма (Theme Started)

После открывающей сцены следует так называемая «тема фильма». На этом этапе сценария через реплику одного из персонажей заявляется тема или озвучивается вопрос, ключевой для протагониста. Что-то вроде «тварь я дрожащая или право имею?». Прочитую Блейка Снейдера: «Где-то на пятой минуте фильма с хорошей структурой сценария кто-то (обычно не главный герой) задает вопрос или произносит фразу (как правило, в адрес главного героя), в которой и формулируется основная тема картины. “Будь осторожен в своих желаниях”, или “Кто высоко летает, тот низко падает”, или “Семья важнее денег”. Подобные фразы редко говорятся прямо, обычно они проскальзывают в разговоре и главный герой пропускает их мимо ушей, хотя впоследствии они еще сыграют свою роль».

Давайте посмотрим, как «тема фильма» подана в «Матрице».

*Томас Андерсон — мужчина средних лет — просыпается в комнате, по состоянию которой мы понимаем, что это холостяцкое жилье активного компьютерного хакера. На черном экране монитора загорается фраза «Проснись, Нео».*

*Он поднимает голову. На мониторе возникают строки: «Ты увяз в Матрице. Следуй за белым кроликом».*

*В дверь стучат. Пришел клиент с друзьями. Клиент передает Нео пачку денег в обмен на диск с данными. Мы понимаем, что Томас Андерсон — хакер по кличке Нео, выполнивший заказ: взломать какую-то закрытую базу данных.*

*Клиент иронично восклицает: «Аллилуйя, ты меня спас! Ты — мой личный Иисус Христос!» Диалог клиента и Нео продолжается, раскрывая вторую важнейшую тему фильма: Клиент: «Ты какой-то... напряженный. Что-то не так?» Нео: «Мой компьютер. У тебя бывало такое ощущение, когда ты не знаешь точно: ты спишь или не спишь?»*

Забегая вперед, хочу сказать, в этом тридцатисекундном диалоге раскрыты сразу две ключевые темы фильма. Тема-1: реальность окружающего мира. «Ты живешь во сне или в реальности?» Тема-2: «Нео — Мессия, Избранный, который призван разрушить Матрицу». Обе темы проговариваются походя. Мы пока не знаем, о чем будет кино, но в этой сцене нам даны две подсказки. Возможно, мы не обратим на них внимания. Но где-то в памяти останется след.

Важное пояснение: то, что называется в сценарной структуре «тема фильма», не является темой фильма в киноведческом смысле. Тема фильма «Матрица» — бегство от реальности. Что лучше — горькая реальность или сладкие грезы? В строгом смысле вместо слов «тема фильма» в этом случае стоило бы сказать «проблема фильма/героя». Хотя и это определение тоже не будет универсальным.

Кристофер Воглер (известный голливудский сценарный консультант, автор знаменитого руководства для сценаристов «Путешествие писателя») учит: «тема фильма» должна сводиться к

одному слову. «Любовь», «Свобода», «Мечь» — вот темы фильма. Любая формулировка темы, включающая в себя больше одного слова, — это уже так называемая «премисса». В данном случае, на мой взгляд, «тема фильма» — «Реальность». А премисса — «Что есть реальность?».

### 3. Мир героя, экспозиция (Set-up)

Обратите внимание: «открывающая сцена» и «тема фильма» — это часть экспозиции (так, как это понимается в российской кинодраматургической традиции). При этом set-up у Снайдера обозначен как отдельный пункт. Почему? На мой взгляд, суть в том, что «сетап» в понимании Снайдера — это экспозиция характера и обстоятельств жизни именно протагониста и более ничьих.

Замечу также, что хорошая экспозиция всегда должна содержать некоторый элемент конфликта, ситуацию, которая вовлекает зрителя в просмотр. Я это называю «экспозиция через конфликт»: это всегда большой плюс, если зрители — еще до того, как произойдет завязка, — увидят, какого масштаба проблемы решал герой в своей прежней, обычной жизни.

В «Матрице» привычный мир протагониста экспонируется следующим образом.

*Нео находится в ночном клубе. Звучит тяжелая агрессивная музыка. В этом хаосе из грохота и танцующих тел Нео встречает Тринити, которая говорит ему о некоей странной и загадочной Матрице. Нео плохо понимает, о чем речь, и не придает словам Тринити особого значения...*

*На следующий день в офисе компании по разработке программного обеспечения Нео в деловом костюме стоит перед своим начальником, который отчитывает его за систематические нарушения трудовой дисциплины. Он*

*делает грозное предупреждение молодому человеку, обещая уволить за повторный проступок. Поникший сотрудник бредет на свое рабочее место...*

Какие выводы можно сделать из подобной экспозиции? Протагонист — менеджер среднего звена, жалкий яппи, привыкший к понуканиям начальства. Одновременно с этим нам известно, что Нео промышляет взломом закрытых баз данных. Иными словами, Томас Андерсон — человек, ведущий двойную жизнь: он рядовой работник компании и в то же время — хакер по кличке Нео. Логично предположить, что у него могут быть серьезные проблемы с законом...

Обратите внимание: то, что понимается в отечественной драматургии под термином «экспозиция», в данной структуре сценария является совокупностью ряда этапных сцен, которые описаны выше. Иными словами, экспозиция — это и открывающая сцена, и тема фильма, и set up. То есть структурно она разбита на несколько подэтапов.



#### **4. Зов к приключениям (Call to Adventure)**

У этого сценарного этапа много имен: «завязка», «побуждающее происшествие», «катализатор», «инициирующий инцидент», но смысл один — событие, которое нарушает привычный распорядок жизни протагониста. Событие, которое в устном или

письменном рассказе предваряется словом «однажды» или «как-то раз».

Любопытно, что завязка в структуре жанрового фильма строго «прибита» к 12-й минуте экранного времени. Ни минутой раньше, ни минутой позже. Ровно на 12-й странице сценария, написанного «по канону», вас ждет завязка фильма. Если ее там нет — это повод задать себе вопрос: «Все ли правильно я сделал со своей историей?» В каноническом формате всего три элемента полноформатной истории привязаны к конкретным страницам текста: «тема фильма» — страница 5, «завязка» — страница 12 и «мидпойнт» — страница 55. Открыв сценарий на этих трех страницах, вы сможете составить беглое представление о проекте.

*После нагоняя, полученного от начальства, понурый Нео возвращается на свое рабочее место. Неожиданно посыльный передает ему конверт, в котором оказывается... мобильный телефон. Трубка звонит в руках Нео.*

*Некто по имени Морфеус предупреждает Нео, что сейчас появятся агенты Матрицы. Удивленный сисадмин озирается по сторонам и видит сотрудников спецслужб, которые пришли в офис. Нео паникует. Однако голос в трубке призывает его последовать по тому пути, который Морфеус будет подсказывать удаленно. Тогда Нео удастся скрыться...*

Как вы думаете: если не знать дальнейшего продолжения истории, каким может быть первое впечатление от увиденного? Когда я впервые смотрел фильм, то моей первой мыслью было: это какое-то криминальное кино. Есть человек, ведущий двойную жизнь. Спецслужбы им заинтересовались. И он сейчас пустится в бега.

Это довольно любопытный аспект сценарной структуры: завязка фильма должна вызывать интерес к истории, но не раскрывать все козыри проекта до 15-й минуты экранного времени — до поворотного пункта первого акта.

Такое правило возникло в индустрии из-за того, что зрители опаздывали на фильм и пропускали завязку. А после этого смотреть уже было бессмысленно. Вот почему сформировалась традиция «придерживать» основной сюжет до 20-й минуты истории. 20 минут — этого как раз хватит, чтобы зритель, опоздав, смог все-таки погрузиться в просмотр.

## **5. Отказ от зова к приключениям (Refusal of the Call)**

Это один из моих любимых этапов сценария, о котором я не имел малейшего представления, учась во ВГИКе. А между тем он прописан в сценарном жанровом каноне. Суть его в следующем: первая реакция протагониста на «зов к приключениям» (зов судьбы) — отвернуться от новых обстоятельств. Проигнорировать их. Пренебречь ими. Отказаться.

Классический пример видим в кинокартине «Рэмбо III»: ветеран вьетнамской войны Джон Рэмбо нашел уединение и покой в буддийском монастыре. Полковник Сэмюэл Траутман, бывший командир Рэмбо, навещает его и предлагает участвовать в операции по спасению американских спецназовцев из советского плена. Джон отказывается. Полковник уезжает ни с чем. На афганской границе конвой с ракетами, которым руководит Траутман, оказывается атакован советским вертолетом. Полковник попадает в плен. На следующий день один из агентов ЦРУ рассказывает Джону Рэмбо о том, что случилось с полковником Траутманом. Рэмбо просит отправить его в Афганистан. Он передумал...

Канон выглядит так. Зов к приключениям. Отказ от зова. Затем — поворотный пункт первого акта, после которого следует согласие протагониста (я немного забегаю вперед.) В «Матрице» этот «отказ от зова» помещен в одну сцену с самим зовом.

*Нео крадется по офису, спасаясь от агентов спецслужб, пока Морфеус не приказывает ему вылезти в окно и идти по внешнему выступу стены здания. Это связано со смертельным риском для жизни. Нео страшно. Его пугает головокружительная высота. И он отказывается следовать советам Морфеуса. Агенты Матрицы задерживают его...*

Страх Нео перед высотой играет свою роль в истории, так как на схожем элементе сюжета строится мидпойнт. Смысл фильма в том, что главный герой постепенно обретает понимание: мир вокруг него иллюзорен. Бояться высоты не надо, так как все вокруг — Матрица, компьютерная игра, виртуальная реальность. Но в этой точке истории Нео еще верит в материалистичность окружающего мира, потому высота для него — смертельная опасность.

Я долго думал, откуда взялся в сценарном каноне структурный элемент «Отказ от зова», пока не понял: это создает ощущение **достоверности** истории. Нормальная реакция человека — послать куда подальше того, кто говорит тебе нечто странное, призывает куда-то пойти, просит о помощи, предлагает «выйти из зоны комфорта». Первая реакция большинства людей на перемены — страх. Нежелание меняться. Стремление вернуться к привычному распорядку жизни.

Да, позднее человек может осмыслить новые вводные и передумать. Но первая реакция — «нет». Первоначальная отрицательная реакция на призыв к переменам свойственна большинству людей. Следовательно, показывая подобное

отторжение протагониста, мы добиваемся сочувствия от большей части аудитории. Потому что зритель понимает главного героя.

Что было бы, не будь в сценарии этапа «Отказ от зова»? Мы бы тут же эмоционально «отсоединялись» от протагониста. Мы бы ему не поверили.

«— Здравствуйте, вам надо немедленно проехать на космодром, чтобы отправиться к Марсу и предотвратить гибель всего человечества.

— Да-да, конечно. Я готов».

## 6. Поворотный пункт первого акта (First Act Turning Point)

В связи с тем, что разные американские кинодраматурги предлагают свои варианты структуры полного метра, существует некоторая путаница в понятиях. Скажем, мне попался на глаза термин *first major plot point* — то есть «первый крупный сюжетный поворот»: как правило, под ним подразумевается конец первого акта (то, что дальше у меня будет обозначено как «точка невозврата-1»). Есть также термин *first plot point* — «первый сюжетный поворот». Так часто называют завязку. Наконец, имеется и третий термин, самый, на мой взгляд, рациональный, — *first act turning point*, «поворотный пункт первого акта» (сокращенно ПП-1).

Цель ПП-1 — существенно **скорректировать** завязку, повысить градус интереса к сюжету. Это тот самый козырь, который выкладывают на стол создатели, буквально пригвождая зрителей к сиденьям кинозала. Одной завязки недостаточно (как уже говорилось выше — зрителям свойственно опаздывать на киносеансы). Нужен дополнительный сюжетный поворот, чтобы зритель ахнул, вскинул брови.

Вот как я представляю себе идеальную иллюстрацию «поворотного пункта первого акта». Есть молодой следователь-полицейский. Он долго охотится за преступником — и наконец арестовывает его. Завязка. Однако в ходе допроса выясняется, что преступник — родной отец главного героя, которого следователь не видел 20 лет. Отец ушел из семьи, когда герой был ребенком. И теперь этот человек утверждает, что совершенно невиновен, и просит отпустить его на свободу, чтобы он мог доказать свою невиновность.

Как видите, поворотный пункт первого акта — новость о том, что задержанный является отцом главного героя, — **драматизирует** историю, порождает дилемму, которая возникает перед протагонистом. Выбор: оставить подозреваемого под стражей, проигнорировав родственную связь, или нарушить закон, выпустив предполагаемого преступника на волю, чтобы тот сумел оправдать свое доброе имя. Какое решение примет протагонист, если учесть, что он всю жизнь мечтал пообщаться со своим отцом?

ПП-1 в «Матрице» выглядит так.

*Комната для допросов в полицейском участке. Нео сидит перед сотрудниками спецслужб. Агент Смит показывает ему досье о хакерских преступлениях Нео и предлагает сотрудничество. Им нужно задержать киберпреступника Морфеуса. Нео может им в этом помочь, став осведомителем. Взамен спецслужбисты «положат под сукно» досье на Нео. Он избежит уголовного наказания.*

*Но Томас Андерсон, в силу своего характера, отказывается помогать. Далее происходит нечто невероятное: у главного героя неожиданно... сростаются губы! На лице исчезает рот. Агенты валят Нео на стол и делают так, что ему через пупок, в кишечник, забирается механическое насекомое, напоминающее по виду скорпиона.*

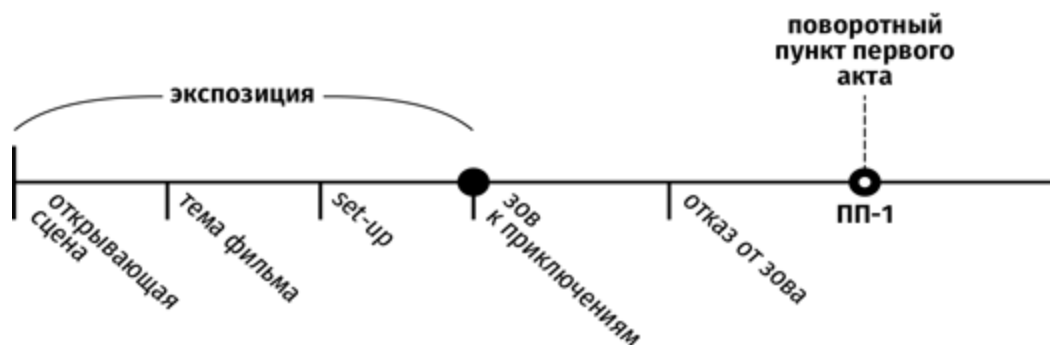
*Мгновение — и Нео... просыпается в своей комнате. Непонятно: все случившееся ему приснилось или было в реальности?*

Это очень эмоциональная яркая сцена — сросшиеся губы и влетающее в кишечник насекомое. Вот так, на 20-й минуте кинофильма, происходит существенная корректировка не только сюжета, но и жанра истории. Банальная криминальная история вдруг обрела черты эффектного sci-fi. Да, открывающая сцена была яркой. Но все-таки — если не считать загадочную пропажу тела Тринити — укладывалась в представление о проекте как о динамичном криминальном экшене. А здесь случилось нечто из ряда вон. Идеальный поворотный пункт первого акта.

Еще один нюанс сюжетосложения: до 20-й минуты экранного времени мы обязаны заявить антагониста нашей истории. Нередко именно поворотный пункт первого акта служит тем самым местом, где мы демонстрируем силу злодеев, которые будут противодействовать протагонисту на протяжении всего таймлайна. Мы видим, на что антагонисты способны. Мы реально испытываем страх: кто эти люди, раз они могут сделать так, что у человека исчезает рот?

Именно в ПП-1 нужно продемонстрировать всю мощь возможностей антагониста. Часто демонстрация этой силы обостряет выбор героя, который встает перед ним: отправиться в путешествие, к которому его призвал «зов к приключениям», или отказаться от него.

## ПЕРВЫЙ АКТ



### 7–8. Дилемма / Встреча с наставником (Meeting the Mentor)

ПП-1 существенно скорректировал наше восприятие истории, озадачил протагониста. Поэтому нет ничего удивительного в том, что Нео соглашается поехать на встречу, когда ему звонит таинственный Морфеус. Ведь протагонист, как и зрители, хочет разобраться в том, что происходит.

«Дилемма» — этап сценария, который длится от ПП-1 до конца первого акта, а именно до «точки невозврата» (это примерно 25–30-я страница сценария). Дилемма — это сложный выбор, который встает перед протагонистом, и он всегда сводится к следующему вопросу: принять зов судьбы, скорректированный рядом новых вводных (ПП-1), или отказаться от этого зова, вернувшись к прежней жизни?

Хорошая дилемма в сценарии всегда вынуждает протагониста выбирать между старой доброй привычной жизнью и переменами. Такой выбор подразумевает: если герой говорит «нет» зову судьбы — можно выводить на экран финальные титры. Все, кино закончилось.

Вот пример идеальной дилеммы. Действие происходит в мире фэнтези, где фигурируют рыцари и драконы. Есть юноша-протагонист, который живет в замке и ухаживает за девушкой. Он

влюблен в нее. Девушка отвечает взаимностью. Наконец, юноша делает девушке предложение выйти за него замуж. О чудо, она соглашается! Радости молодого человека нет предела. Но вдруг... в замок прилетает страшный дракон и хватает первую попавшуюся жертву. Ею оказывается... возлюбленная протагониста!

Юноша оказывается перед выбором: или, погоревав, забыть девушку и найти новую возлюбленную, или, покинув замок, отправиться в неведомые дали — в призрачной надежде найти свою возлюбленную в логове дракона. Вероятность, что она до сих пор жива, — 1%. Вот это — **идеальная дилемма**. Потому что она становится мерилom чувств героя. На что протагонист готов пойти ради возлюбленной? Масштаб преодоленных препятствий определяет силу любви (этот драматургический закон, к слову, применим и к реальной жизни).

В «Матрице» дилемма плотно связана со следующим этапом сценария: **«Встреча с наставником»** (ментором). Как правило, эта встреча предшествует решению дилеммы. Перед протагонистом встает трудный выбор. Герой не знает, какое решение принять. И потому обращается за помощью к авторитетному для себя лицу — наставнику.

Наставником может быть родитель, педагог, руководитель. А также мистические персонажи: странные субъекты без имен, появляющиеся из ниоткуда и уходящие в никуда, роняя мимоходом значимые для героев фразы. Иногда своеобразным «ментором» выступают животные. Даже силы природы! Герой получает от них ответ на свой внутренний вопрос. Как правило, наставник подталкивает героя к переменам, убеждает принять вызов судьбы. Но не всегда.

Если сравнить канон сценарной структуры и картину «Адвокат дьявола» (Т. Хэкфорд, 1997), можно обнаружить удивительный перевертыш: в «Адвокате дьявола» все сделано с точностью до наоборот. Протагонист — Кевин Ломакс — на «зов к

приключениям» (приглашение работать в Нью-Йорке) тут же отвечает согласием. А вот ментор — его религиозная мама Элис Ломакс — отговаривает сына от поездки в «город желтого дьявола». Но сын пренебрегает советом матери. Авторы перевернули привычный ход событий, чтобы четче передать ощущение: выбор героя ошибочен.

В «Матрице» эти этапы — «Дилемма» и «Встреча с наставником» — выглядят так.

*В дождливую ночь под городским мостом Нео встречается с Тринити и еще некой женщиной по кличке Свитч. Они увозят его на автомобиле в неизвестном направлении. Тринити удаляет из живота Нео механическое насекомое-маячок. (В этот момент мы понимаем, что все произошедшее в комнате для допросов не было сном.)*

*Нео привозят в заброшенный дом, где он встречается с тем самым таинственным Морфеусом. Знаменитый хакер, которого разыскивают все разведки мира, объясняет Нео, что тот живет не в реальном мире, а — в виртуальном. По сути, он — спит, грезит! Название этому искусственному сну — Матрица.*

*Морфеус предлагает Нео сделать выбор — принять одну из двух пилюль, синюю или красную. Синяя — ты забудешь все, что услышал, и вернешься к своей прежней жизни, к своему привычному «сну». Красная — ты проснешься и увидишь, как выглядит реальный мир вне Матрицы...*

Что мне особенно нравится в кинокартине Вачовски — дилемма проиллюстрирована наглядным образом: две пилюли на ладонях наставника. Выбор за тобой. Привычное, но лживое. Неудобное новое, но — правдивое!

## 9. Точка невозврата-1 (Point of No Return-1)

Некоторое время назад мне довелось присутствовать на лекции одного известного российского драматурга. Слушатель задал вопрос: «Что такое “точка невозврата”»? Драматург сказал: по его мнению, любой крупный поворотный пункт сценария является «точкой невозврата».

При всем уважении к авторитетному коллеге не могу согласиться с подобной трактовкой термина. У «точки невозврата» вполне конкретные характеристики и задачи. Что же такое «точка невозврата»? Ответ: это **выбор протагониста**, сделанный в ходе решения дилеммы! Выбор, который делает невозможным возврат к прежнему образу жизни. То есть при выборе между старой доброй стабильностью и переменами протагонист выбирает перемены. Иными словами, юноша решает идти за девушкой в логово дракона, хотя шансы на успех — ничтожны.

«Точек невозврата» в сценарной структуре **две**: в конце первого акта и в конце второго. Это тот выбор персонажа, который позволяет истории продолжаться. При этом герой сжигает за собой мосты — возврата к прошлому нет.

Это прекрасная, просто гениальная идея: выбор человека запускает необратимый процесс перемен в жизни. Выбор, который мы делаем в ходе решения самых важных дилемм, навсегда меняет нашу жизнь. Иногда — до неузнаваемости. Просто в реальной жизни масштаб перемен становится заметен не сразу. Возможно — спустя годы. Но всегда есть тот самый день и час, когда мы, приняв решение, говорим о нем. Все, слова вырвались наружу. Люди об этом узнали. Процесс отныне необратим. Когда мы сказали «да» или «нет» поступлению в такой-то вуз, выбору места работы, поездке в другую страну, браку, разводу, рождению (или нерождению) ребенка... Все это и есть наши «точки невозврата».

Разберем один из примеров подробнее. Мы решаем, в какой вуз поступать, и в итоге несем документы в приемную комиссию. Все! Теперь в другой вуз не поступить, так как аттестата у нас не будет на руках. Хорошо. Представим: у нас есть нотариально заверенная копия аттестата. Мы можем подать документы сразу в два вуза. Тогда нам надо сделать в сценарии так, чтобы вступительные экзамены в обоих вузах совпали по времени. Герой оказывается перед мучительным выбором: куда ехать? На какой экзамен? Неявка в другой вуз будет автоматически означать, что герой сходит с дистанции. Вот это и есть **точка невозврата**.

Я отношусь с огромным уважением к структурному элементу «точка невозврата-1», потому что эта перипетия, на мой взгляд, перебралась в искусство из реальной жизни. Заявление, будто любой крупный поворотный пункт — это «точка невозврата», для меня звучит примерно так: все футболисты на поле могут забивать голы, а значит, всех игроков команды можно считать нападающими.

О «точке невозврата-2» мы поговорим, когда речь будет идти об окончании второго акта. А пока — вот как выглядит ТН-1 в «Матрице».

*Нео сидит в кресле напротив Морфеуса, который предлагает ему на выбор две пилюли разного цвета. Андерсон выбирает красную (то есть — реальность). Он выпивает таблетку, они переходят в соседнее помещение, где к Нео подключают датчики...*

## 10. Преодоление порога (Crossing the Threshold)

«Преодоление порога» — или «Переход во второй акт» — это всегда визуально обозначенный в кинокартине процесс

перемещения протагониста из среды первого акта в среду второго. Чаще всего переход сюжета из акта в акт иллюстрируется географическим, пространственным перемещением.

Вы все еще держите в памяти наш вымышленный пример о юноше, который отправился в логово дракона за возлюбленной? Вот мы видим, как протагониста снаряжают в дальнюю дорогу, он прощается с матерью, седлает лошадь. Врата замка отворяются. Юноша выезжает из крепости. Врата закрываются. Герой минует поле и въезжает в темный мрачный лес — вот он и «пересек порог».

На этом этапе сценария не надо растягивать само событие — но важно обозначить в сознании зрителя процесс смены декорации истории. Это важно. Наша цель — передать зрителю ощущение: произошло некое качественное изменение хода истории. Русло сюжетной реки так круто взяло в сторону, что теперь, обернувшись, не видишь привычных берегов, а родной дом остался далеко позади.

Иногда «преодоление порога» представляет собой видимое, зримое изменение протагониста. Скажем, он был радостным жизнелюбом. Но потом убили его возлюбленную. И вот перед нами совсем другой человек: жесткий, возмужавший, решительный. Подобный переход мы наблюдаем в фильме «Исчезновение» (режиссер Дж. Слейзер, 1993): главный герой после ссоры со своей возлюбленной обнаруживает, что она бесследно исчезла на парковке АЗС, пока он ходил оплачивать бензин. И вот мы видим героя спустя несколько лет. Он радикально изменился внешне: длинные волосы, небритый подбородок. Герой методично расклеивает на фонарных столбах листовки — «Пропала девушка».

Раньше я по неопытности думал, что конец первого акта и начало второго — это, условно говоря, две отдельные сцены в сценарии. Но на самом деле «преодоление порога» — это одна сцена, внутри которой и пролегает граница между актами.

Вот как выглядит «преодоление порога» в «Матрице».

Нео садится в кресло, к нему подключили датчики. Он смотрится в зеркало рядом с собой и вдруг обнаруживает, что зеркало — жидкое. В него можно погрузить руку. Неожиданно зеркало начинает расползаться по коже Нео, покрывает, словно ртутью, все тело и в итоге — затекает в рот.

А дальше — тьма. Нечто похожее на кокон, из которого вырывается, «вылупляется» изможденный худой человек, к телу которого подключены провода. И этот человек — Нео, только совсем другой внешне: лысый, с дряблыми мышцами, с жуткими проводами, которые подключены напрямую к его телу. Нео обнаруживает, что находится в каком-то темном подземном помещении, где таких же коконов, как тот, в котором он спал, — миллионы!

Итак, подытожим.



---

## Резюме

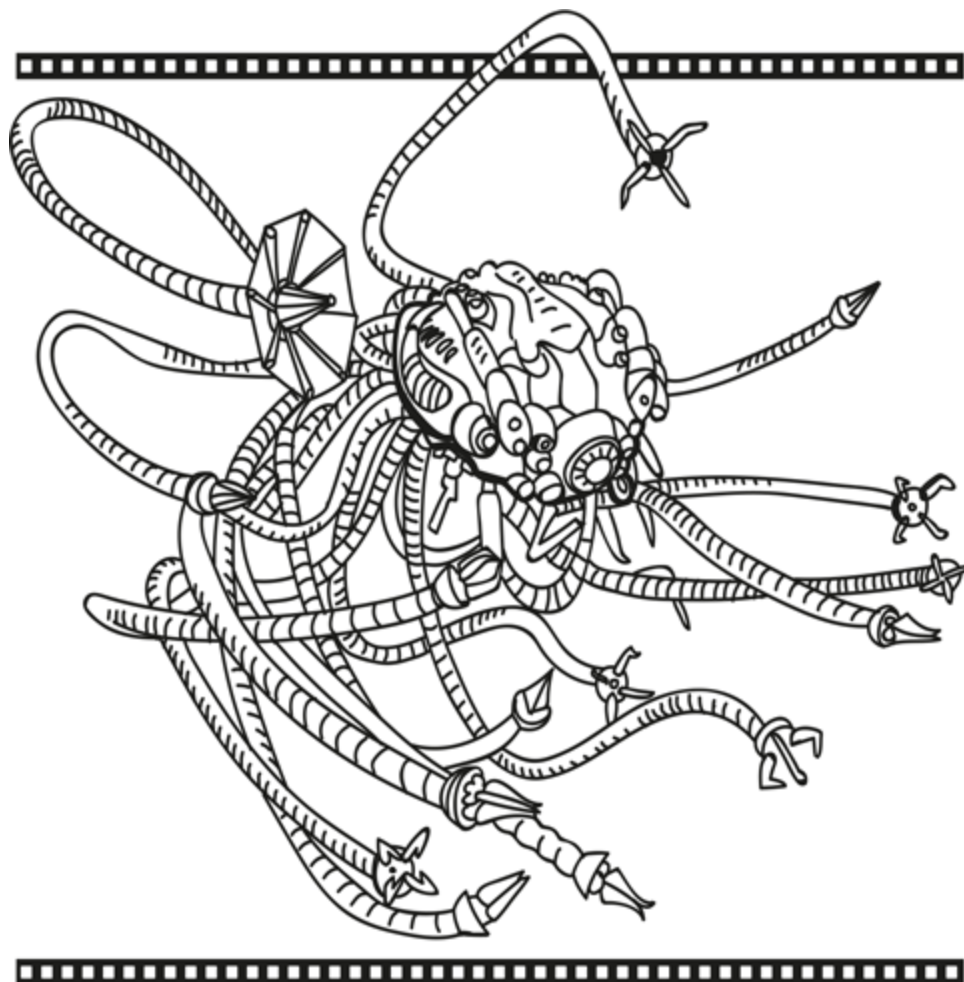
Существует не одна, а несколько моделей сценарных структур. Модель, которую мы исследуем на примере фильма «Матрица», подходит для жанровых кинокартин. Этапы сценария полнометражного фильма: 1) «Открывающая сцена» задает жанр картины и тональность повествования; 2) «Тема фильма» — сцена, в которой

звучит ключевой для протагониста вопрос, заявляющий проблематику фильма; 3) «Мир героя» (Set up) — экспозиция характера и обстоятельств жизни протагониста; 4) «Зов к приключениям» — событие, которое нарушает привычный распорядок жизни протагониста; 5) «Отказ от зова» — протагонист отклоняет зов к приключениям, стремясь остаться в старом привычном мире; 6) «Поворотный пункт первого акта» — сюжетный поворот, который корректирует завязку, повышает градус интереса к истории; 7) «Встреча с наставником» — сцена, в ходе которой герой обращается к авторитетному лицу в поисках ответа: стоит ли ему принять «зов к приключениям» или нет; 8) «Дилемма» — ситуация, в ходе которой герой стоит перед выбором: отважиться на перемены или остаться в старом привычном мире; 9) «Точка невозврата» — действие, поступок героя, которое делает процесс принятия перемен необратимым; 10) «Преодоление порога» — пространственный, визуальный процесс перемещения протагониста из среды первого акта во второй.

Лекция 7

## Структура сценария. Второй акт

*(на примере разбора кинофильма «Матрица»  
режиссеров Вачовски 1999 года)*



При изучении структуры сценария может возникнуть вопрос: зачем вообще все так ритуализировали? Кто все это придумал? А

как же экспромт, выдумка, полет фантазии? Ответ таков: элементы структуры современного сценария восходят к работе Джозефа Кэмпбелла «Тысячеликий герой», а также к книге его последователя Кристофера Воглера под названием «Путешествие писателя». Авторы опирались на исследования мифов самых разных эпох. Поэтому за элементами сценарной структуры стоят древние архетипические глыбы.

Думаю, это прекрасная идея — экспериментировать с элементами структуры, добиваясь новых эффектов эмоционального воздействия на зрителя, транслируя определенные смыслы истории путем изменения структуры. Отход от канона — возможен. Если он оправдан. Но прежде чем нарушать канон, возможно, стоит лучше его изучить?

Сознание человека воспринимает информацию поблочно, порционно. Так утверждают психологи. Неслучайно мы стараемся группировать всю передаваемую информацию: если пишем роман, то дробим его на части, части — на главы, а главы — на абзацы. В кино все то же самое: кинофильмы делятся на акты, акты — на эпизоды[4], эпизоды — на сцены, сцены — на кадры. Для того чтобы зритель ощутил, что акт завершается, финализируется важный этап истории, и придуманы ПП-1, «точка невозврата» и «преодоление порога».

Все эти драматургические уловки повышают эмоциональный градус восприятия фильма. А эмоции создают ощущение кульминации. Сделав эмоциональный «вдох», зритель нуждается в эмоциональном «выдохе». Когда зритель получает порцию важной информации, надо дать ему время на осмысление. Когда два пика — смысловой и эмоциональный — совпадают, возникает кульминация акта. После кульминации необходимо затишье. Введение в сюжет линии В как раз выполняет функцию затишья.

Итак, что произошло в кульминации 1-го акта фильма «Матрица»? Герой проснулся в некоем новом мире, где странное существо, похожее на механического жука, отцепило от Нео

провода и слило его в пространство, похожее на канализацию. Это и есть конец первого акта.

## 2-Й АКТ, ЧАСТЬ 1

### 11. Линия В (Line B, subplot)

Второй акт всегда открывается новой темой, новой сюжетной линией, которая до поры до времени будет развиваться в истории отдельно от основной темы, прежде чем пересечется с линией А. Теперь монтаж переключает внимание зрителя на новую историю в фильме — subplot, «подсюжет».

Линия А в фильме «Адвокат дьявола» — карьера адвоката, работающего в фирме Джона Милтона. Линия В — отношения с женой, которые, как вы помните, позднее примут драматический оборот. Будет резкий контраст между карьерным ростом Кевина и крахом его отношений с женой Мэри-Энн. Второй акт в «Адвокате дьявола» открывает сцена: Кевин с супругой въезжают в шикарную квартиру в центре Нью-Йорка. Здесь они намерены свить семейное гнездышко. Они пока не догадываются, на каком «дереве» собрались его вить.

В кинокартине «Назад в будущее» Роберта Земекиса линия А — история перемещения современного подростка по имени Марти на машине времени в прошлое, в далекий 1955 год. Мы смотрим фильм, нас одолевает вопрос: сможет ли главный герой вернуться обратно в свой родной 1985-й? Линия В — история отношений Марти, его отца-недотепы Джорджа, а также будущей мамы Мартина — Лоррейн. Вам ничего не напоминает любовный треугольник между отцом, сыном и... матерью? Верно: линия В в «Назад в будущее» — не что иное, как пересказанный на вольный лад миф о царе Эдипе! Вычеркните подсюжет про любовный треугольник между отцом, матерью и сыном, и у вас останется... рядовой sci-fi, каких снималось много. Можно с полной

уверенностью сказать: линия В в фильме «Назад в будущее» с точки зрения драматургии **весомее** линии А.

Чаще всего линия В в жанровых кинокартинах — это любовная линия героя (за исключением мелодрам, где любовная линия — линия А). В первом акте мы раскрываем основной сюжет истории: ограбление, преступление, приключение... да что угодно. А на 30-й минуте фильма вводим в историю персонажа противоположного пола, с которым у протагониста завязываются отношения.

Нередки случаи, когда линией В становится появление в фильме следователя. Иногда он впервые появляется именно на 30-й минуте фильма. А иногда — активно действует уже в первом акте. Но именно в начале второго акта впервые уделяется внимание деталям — например, в какой гостинице он поселился. Вот следователь звонит жене и узнает, что ребенок заболел. А может быть, у его жены депрессия, она в шаге от суицида. Короче говоря, возникает subplot.

Всегда ли линия В — subplot? Действительно, бывают такие скудные линии В, что их нельзя назвать полноценным подсюжетом: в них нет сюжетной арки. Например, как в кинокартине Альфреда Хичкока 1972 года «Исступление» (Frenzy, 1972; иногда название переводится как «Безумие»), посвященной истории поимки маньяка-убийцы. Периодически в фильме появляются сцены в доме следователя, где жена потчует мужа кулинарными «экзерсисами». Следователь прячет несъеденное под скатерть, нахваливая стряпню. Как мне кажется, линия была добавлена в фильм, чтобы немного разбавить юмором мрачную атмосферу триллера. Полноценного сюжета в этой линии нет.

Такой тип линии В — рудимент сценарных структур первой половины XX века. В современном кинематографе требования выше: каждая линия в проекте должна иметь свой сюжет, свою сюжетную арку.

Итак, в «Матрице», как говорилось ранее, линия А — тема борьбы остатков человечества с Матрицей. Линия В — линия Мессии, Избранного, который, согласно пророчеству, спасет угнетенный народ, одолев Матрицу и пробудив население от затяжного коллективного сна. Вот как выглядит в «Матрице» первая сцена второго акта, где заявляется линия В.

*Обессиленный, обритый налысо Нео барахтается в сточной яме подземной канализации. Темноту освещают прожекторы. Сверху спускается металлическая клешня, которая хватает дряблое тело Нео и «возносит» к свету.*

Что это напоминает? Здесь явный намек на религиозный образ Вознесения.

Далее:

*На борту корабля «Навуходоносор» Нео лежит, обернутый тряпьем (совсем как Христос после распятия. — Прим. авт.). Нео лечат акупунктурой, с помощью игл восстанавливая активность мышц. Из его тела удаляют металлические разъемы для подключения проводов. Мы слышим разговор Морфеуса и Тринити. Морфеус: «Нам удалось, Тринити. Мы нашли Его!» Тринити отвечает: «Надеюсь, ты прав». Морфеус: «Мне не нужно надеяться, я — знаю».*

Надо признать: тема Мессии проявляется в «Матрице» далеко не сразу. Когда смотришь фильм в первый раз, этот диалог Тринити и Морфеуса вполне может пролететь мимо ушей. Постепенно сюжет, что Нео воспринимается обитателями «Навуходоносора» как эдакий спаситель человечества, становится заметнее — герои раз за разом возвращаются к обсуждению этой темы. Ближе к

финалу линия В выходит на передний план и тесно переплетется с линией А.

## 12. Линии С и D

В некоторых кинокартинах в начале второго акта в историю вводятся несколько дополнительных сюжетных линий (а не одна): сначала заявляется линия В, а затем — линия С и линия D. Обычно линией С в экшен-фильмах становится именно «личная линия» протагониста, потому что линией В выступает некий subplot, связанный с криминалом (нередко это линия антагонистов).

В «Матрице» любовная линия Тринити–Нео с ее развитием переброшена во вторую часть второго акта (думаю, переброшена вынужденно — с целью «разгрузить» первую половину второго акта). А линия С в проекте — это жизнь на борту «Навуходоносора», межличностные отношения внутри коллектива.

Новый коллектив, в который попадает протагонист, почти всегда экспонируется в начале второго акта. Не раньше. Связано это с тем, что первый акт опасно перегружать новой экспозицией. Там важное место отведено экспозиции «старого мира» протагониста — и его собственного характера, который изменится по ходу развития сюжета. Если в первый акт ввести экспозицию дополнительных персонажей, зритель запутается и потеряет интерес к проекту. Про кого история? Кто главный герой?

Вот почему в фильме «Адвокат дьявола» всяческие «подковерные игры» нового коллектива, в который попадает протагонист, выходят наружу не раньше 50-й минуты. Впервые Кевин появляется в офисе компании Джона Милтона на 19-й минуте, еще в первом акте. Однако нас знакомят с коллективом

компании только на корпоративной вечеринке — на 42-й минуте. А конфликт, существующий внутри компании, где есть заносчивый сотрудник Эдди Барзун, выходит на передний план на 50-й минуте истории. Причина этому — нежелание размывать внимание зрителя в первом акте. Задачи первого акта: заявить протагониста, «подключить» к нему зрителя эмпатически, заинтересовать завязкой и ПП-1, заявить антагониста и к концу акта поставить перед протагонистом мощную дилемму. Все. Не суйте в первый акт экспозицию большого коллектива. Ей там нет места.

Всегда ли в проекте должны быть линии С и линии D? Конечно, нет! Не выдумывайте их искусственно! Кинематограф всегда стремится к лаконизму повествования.

Что такое линия D в первой части «Матрицы»? Это линия, которой уделено совсем немного внимания, буквально одна-две сцены: «линия Сиона» — некоего места, где остатки человеческой расы создали спасительное убежище от монстров-машин. Система хочет уничтожить Сион. Вот почему она охотится за Морфеусом: Система рассчитывает добыть коды доступа к Сиону, чтобы его разрушить. «Линия Сиона» разбросана по всем частям трилогии. Она возникает на мгновение в первой части, ей посвящен ряд сцен во второй. А в финальной части трилогии она становится центральной.

### **13. Игры и развлечения (Fun & Games)**

Центральным, ключевым блоком любого жанрового кинофильма является сценарный этап, который следует после линии B, — это Fun & Games. Кристофер Воглер называет этот этап истории «Испытания, союзники, враги».

Мне кажется, название Fun & Games точнее по смыслу. Потому что истинная цель этого блока — развлечь, удивить, поразить

зрителя. Это самое ценное, что придумал автор. Это то, на что мы заманиваем зрителя в кинозал. Я называю F&G двигателем, ядром проекта. Если нет удачного Fun & Games — картина не состоялась.

В фильме «Человек дождя» F&G — это «путешествие с чудачком»: поездка с аутистом, которого играет Дастин Хоффман. Есть коммерсант, торгующий машинами, и есть его странный аутичный брат, который крайне раздражает коммерсанта своим поведением. Путешествие через всю страну с чудачком, который боится летать на самолетах и ездить по крупным трассам, которому надо в одно и то же время смотреть телевизор, есть строго шесть крабовых палочек и носить нижнее белье из конкретного магазина, — это и есть Fun & Games фильма «Человек дождя». Это самый забавный блок в картине. Не случайно он разошелся на цитаты.

Fun & Games — проявление уникальных качеств вашего сюжета. Если, согласно моему принципу, положить в основу сюжета парадокс, то F&G — это будут иллюстрации парадокса. Например, в космическое путешествие отправляется команда девушек, выигравших конкурс «Мисс мира». F&G — история того, как длинноногие модели пытаются адаптироваться в невесомости к образу жизни космонавтов. «Я нажала эту кнопку, потому что она ярче всего блестела на приборной панели!»

Вспомним пример из первой лекции: пожарный идет работать в мир высокой моды и становится кутюрье. F&G — то, как пожарный будет шить для моделей одежду, руководствуясь единственным критерием: чтобы ткань была жаростойкой (на случай, если модель уснет с сигаретой в руках).

В фильме «Назад в будущее» F&G — сын (Марти) учит отца (Джорджа) ухаживать за девочками, а именно — пытается помочь закадрить Лоррейн, свою будущую мать. Его усилия сходят на нет, так как планы путает мерзкий верзила Бифф Таннен. Марти будет помогать Джорджу до тех пор, пока трусливый папа не найдет в себе силы как следует врезать Биффу самостоятельно.

В картине «Адвокат дьявола» F&G — мистика, которая вторгается в жизнь адвоката Кевина Ломакса, далекого от религиозного мышления: загадочный инцидент в суде, когда прокурор вдруг не может произнести ни слова после обряда вуду. Странный миллиардер Джон Милтон, способный говорить незнакомцу такие вещи о его личной жизни, что приводит в смятение отпетого преступника. Таинственная гибель заносчивого сотрудника адвокатской конторы Милтона — Эдди Барзуна. Наше чувство тревоги нарастает по мере того, как мы понимаем: наш красавчик-юрист попал в услужение к самому... дьяволу!

Важный момент: именно в F&G должен быть реализован тот жанр, который заявлен в проекте. F&G в фильмах ужасов — последовательная резня жертв из числа главных героев. Развлечением при просмотре хоррора являются убийства. Печально, но факт. Все мастерство автора тратится на то, как затаейливее подстроить смерть тому или иному персонажу.

В триллере F&G — сцены с саспенсом, который переживает главный герой. Если вы задумали черную комедию с элементами мистики, то для F&G вам надо сочинить группу ситуаций, где этот жанровый коктейль будет реализован сполна. Что, кстати, прекрасно показано в фильме «Страшилы» Питера Джексона. Достаточно вспомнить воскресшего Судью, который пытается совокупиться с мумией («давно женщины не было»).

В фильме «Матрица» этап сценария Fun & Games собран из двух блоков: 1) раскрытие истории о том, как человечество оказалось поработщено машинами; 2) обучение Нео искусству управления виртуальной реальностью — Матрицей.

*Нео просыпается на койке в темном помещении, похожем на каюту корабля, и вытаскивает металлический катетер из левой руки. Приходит Морфеус и сообщает, что на самом деле сейчас не XX век, а XXII.*

*Морфеус проводит Нео по борту летательного аппарата «Навуходоносор» и знакомит с экипажем — десятком повстанцев из числа «проснувшихся» людей. После чего повстанцы подключают к мозгу Нео провода.*

*Молодой человек оказывается в абсолютно белом пространстве — симуляторе ментальных проекций, где можно моделировать все что угодно. Морфеус показывает ему реальный мир — мрачные руины мегаполиса с разрушенными в ходе военных действий зданиями. Он рассказывает про войну людей с машинами, которая закончилась поражением людей и последующим порабощением человеческой расы.*

Почему фильм не начался с этой сцены про глобальную катастрофу? Мое предположение: для того, чтобы дать зрителю прожить историю максимально эмоционально, нужно было ввести зрителя в сюжет через транзакцию — «жил-был парень, такой же, как вы». Если бы фильм начался с кадра, где Нео бежит по катакомбам, возникла бы дистанция между героем и зрителем.

По сути, первый блок Fun & Games — рассказ о том, что стало с человечеством и как мы докатились до техногенного апокалипсиса, — это разновидность экспозиции. В данном случае экспонируется мир вселенной Матрицы, ее «мусорная изнанка». «Экспозиция» получилась такой большой, потому что блок «разбит» сценами-паузами, будто антрактами.

*Сначала Морфеус рассказал Нео, как рухнул привычный мир: разрозненные гаджеты и электронные механизмы в мире объединились в единую сеть, возник супермозг — искусственный разум, который поднял машины на войну против человечества. Испуганные люди, желая одолеть собственные творения, уничтожили небо, рассчитывая,*

*что, лишившись источника электропитания в виде солнечного света, механизмы станут беспомощны.*

*Но произошло невероятное: машины, лишившись источника питания, решили сделать таким источником... самих людей! Они поработили человечество, превратив людей в новый вид батареек. Все, что теперь им нужно делать с каждым новорожденным, — погрузить тело младенца в питательную среду и подключить к его мозгу провода, транслирующие в мозг виртуальную реальность, чтобы психике индивидуума было чем заняться: человек спит в коконе, проживая свою жизнь понарошку, а роботы тем временем «сцеживают» с его тела электроэнергию.*

*Так появились целые поля, на которых выращивают людей, не просыпающихся от рождения до смерти ни на секунду!*

В первой части блока F&G «продается» зерно проекта — то, из чего родилась вся идея фильма, ключевой кадр: **Морфеус держит в руке батарейку и говорит, что люди превратились в батарейки для машин.**

Рискну предположить: в ранних версиях сценария рассказ Морфеуса о том, как земля стала непригодной для жизни, был частью его разговора с Нео в первом акте — когда они впервые встретились в заброшенном доме. Но потом стало ясно, что длинный рассказ Морфеуса сильно замедляет первый акт. И Вачовски перекинули блок экспозиции в F&G, так как вся эта придумка про судьбу человечества — занятная история, которую им не хотелось давать в скомканном виде.

Кстати, попутный вопрос: как вы думаете, почему в разрушенном мире, в «реальной реальности» машины, поработившие людей, выглядят как насекомые и членистоногие? Машина, которая слила «проснувшегося» Нео в канализацию, напоминает по форме огромного летающего жука-скарабея.

Роботы-шпионы, которые охотятся за «Навуходоносором», похожи на медуз. Поля с людьми-батареями — как будто кладки яиц пауков или змей.

Моя версия ответа такая: создатели хотели передать ощущение, что роботы, несмотря на технологическое превосходство, по сути своей стоят на более низкой ступени эволюционного развития по сравнению с людьми. Они как комары — не обладают разумом, а просто облепили жертву и сосут кровь. Они не «хорошие» и не «плохие» — они просто **такие**.

*Нео просыпается в кресле, опутанный проводами. Он вскакивает, будучи в шоке от того, что узнал. У него кружится голова, его тошнит, он падает на пол корабля «Навуходоносор» и теряет сознание...*

Далее следует еще одна сцена.

*Морфеус рассказывает Нео о человеке, который мог контролировать Матрицу. Он был первым, кто проснулся. Позднее этот человек умер. Но, согласно предсказательнице Пифии, должен вернуться перерожденным — в облике другого человека. В облике того, кто будет способен вывести людей из машинного рабства...*

Здесь полностью раскрывается линия В проекта: тема Мессии, Избранного. Для первой части 2-го акта характерно чередование сюжетных линий: линия В, линия А, линия В, линия А. Александр Митта в своей книге «Кино между адом и раем»<sup>[5]</sup> описывал это так: тема, контртема, тема, контртема. Линия А (тема): история путешествия двух девушек, бросившихся в бега после непреднамеренного убийства насильника. Линия В (контртема): линия следователя, который идет за ними по пятам (пример: фильм «Тельма и Луиза», 1991).

Второй попутный вопрос: как вы думаете, что за фильм является «папой» для «Матрицы»? В каком другом фантастическом фильме сосуществуют две важнейшие темы «Матрицы» — война людей с машинами и появление человека, который поднимет людей на восстание против машин? Ответ: «Терминатор» Джеймса Кэмерона 1984 года. Вачовски позаимствовали у Кэмерона ключевую идею его хита. Кэмерон, в свою очередь, впоследствии взял у Вачовски идею тела-аватара, двойника — для фильма «Аватар».

Вернемся к структуре сценария полного метра. Итак, материал в Fun & Games всегда **должен иметь развитие**, то есть менять полярность на входе в блок и на выходе. Что развивается в F&G фильма «Человек дождя»? На мой взгляд — представление Чарли об аутизме Рэймонда: от негативного отношения до любопытства (а позднее — восхищения). Блок F&G начинается с того, что причуды Рэймонда доставляют коммерсанту Чарли миллион проблем. Но позднее Чарли узнает, что Рэймонд обладает феноменальной особенностью — савантизмом, способностью выполнять в уме математические операции с фантастической скоростью.

Рэймонд этот дар называет «умением считать». Он может посчитать количество рассыпавшихся на полу зубочисток, бросив на них секундный взгляд. Кульминацией этой темы становится идея Чарли использовать савантизм Рэймонда, чтобы выиграть в казино. Это позволяет Чарли поправить финансовое положение. Таким образом, внутри блока F&G развивается отношение протагониста к аутизму брата — от негативного до позитивного.

Что развивается в F&G «Матрицы»? Мое глубокое убеждение: способность управлять виртуальной реальностью — Матрицей. От пассивного восприятия и отказа верить в существование Матрицы до овладения навыками управления ею. Причем критерием владения виртуальной реальностью становится... кунг-фу!

*Нео подключают к симулятору. Он оказывается в помещении в японском стиле, где Морфеус учит его восточным единоборствам, поясняя, что навыки зависят только от сознания Нео: если ты осознаешь, что все вокруг — виртуальная реальность, то тебе не составит труда бегать по стенам и наносить удары, способные отбросить соперника на десятки метров. Предела человеческим возможностям в этом мире — нет.*

Когда я первый раз смотрел фильм, не покидало ощущение: весь этот блок с кунг-фу — какая-то милая нелепица. В фильме он возник, как мне казалось, по двум причинам: либо Вачовски любят восточный кинематограф и решили скопировать любимые приемы, либо режиссеры умышленно выбрали такой броский и внешне активный способ управления реальностью, чтобы разбавить сложную научно-философскую концепцию фильма необременительными для мозга, динамичными экшен-сценами. Кто им мешал изобразить искусство овладения реальностью в виде медитаций Нео? Попыток сдвинуть карандаш силой мысли?

Позднее, немного познакомившись с философией восточных единоборств, я с удивлением понял, что тема кунг-фу появилась в фильме неслучайно. Боевые супернавыки в восточных единоборствах понимаются схожим образом: твои возможности безграничны, любые рамки — это лишь твой разум. Самый быстрый мастер кунг-фу — это человек, чьи рамки сознания предельно расширены.

Именно в F&G считается допустимым «бобслей» (нарезка сцен) — художественный прием, иллюстрирующий какое-либо продолжительное действие. Как выглядит бобслей? Пример: герой ищет в городе дом, где живет его возлюбленная. Он знает по фотографии, что рядом с домом растет каштан, и объезжает все дома в городе, по соседству с которыми есть каштаны. Мы видим нарезку сцен под музыку: протагонист звонит в одну дверь,

в другую, беседует с девушкой из третьего дома, в четвертом скучающая дама пытается пригласить его к себе в гости...

В «Матрице» с помощью бобслея проиллюстрирован процесс обучения Нео различным восточным единоборствам. Вот ему в мозг загрузили один стиль восточных боевых искусств, другой, третий. Он напряженно спаррингует с Морфеусом. Нам показывают обучение, его сложность и продолжительность. Внимание: бобслей — это не весь F&G. Это только его часть, отдельная сцена! Случается, что F&G обходится без бобслея. Бобслей не является **обязательным** элементом F&G.

Во втором блоке F&G в «Матрице» материал развивается по принципу «от поражений к первым победам».

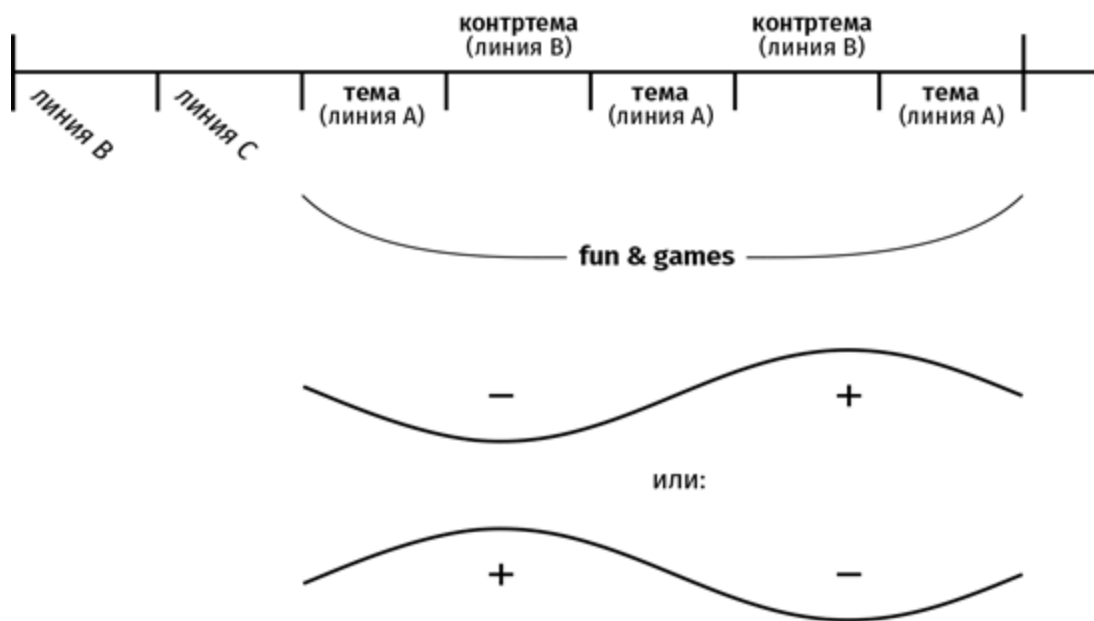
*Поначалу спарринги Морфеуса с Нео неизменно заканчиваются поражением последнего. Морфеус оказывается способен наносить удары такой силы и совершать прыжки такой длины, что это противоречит законам физики. Морфеус поясняет Нео: все зависит от того, насколько искренне ты поверишь, что способен быть очень быстрым. Мы находимся в симуляторе ментальных проекций. Мы здесь даже не дышим. А значит, твои способности — всего лишь вопрос твоего воображения.*

*В итоге Нео делает прорыв в тренировках и... одолевает Морфеуса в поединке!*

*Для всей команды «Навуходоносора» это яркое доказательство правильности выбора Морфеуса: Нео — будущий Мессия, спаситель человечества! «Проснувшимся» очевидно: Нео готов к более серьезному испытанию — испытанию Матрицей...*

Итак, материал в Fun & Games всегда должен развиваться или «от поражений к первым победам» или «от успеха к первому провалу».

## ВТОРОЙ АКТ, Ч. 1



Почему я так много времени уделил Fun & Games? Потому что это ахиллесова пята практически всех российских киносценариев, что попадались мне на глаза. Проблему с F&G я постоянно встречаю в сценариях как дилетантов, так и профессионалов. У новичков большие проблемы со вторым актом сценария. Они не знают, чем его заполнять. Они могут придумать удачную завязку. Могут придумать толковый ПП-1. Но что писать дальше... не знают. Выкручиваются следующим образом: придумывают новый сюжет, уводящий повествование в сторону, и просто наполняют сценарий массивом событий, которые никак не развивают линию А.

Если метафорически описать Fun & Games, то этот этап структуры похож на аттракцион в парке. Сюжет фильма — парадокс, положенный в его основу, — двигатель аттракциона. Он вращает карусель. Весь первый акт вы усаживаете зрителя в люльку этого аттракциона, прочно фиксируете его в ней. А во втором акте включаете механизм. Зрителя завертело, закрутило на карусели. Он визжит от восторга и страха, взмывая вверх и

соскальзывая вниз по сюжетным горкам. Крутить зрителя на аттракционе вы будете до конца третьего акта. Но первый блок обеспечивает самое мощное, самое яркое впечатление. Этот блок должен быть безупречен.

## 2-Й АКТ, ЧАСТЬ 2

### 14. Мидпоинт (Midpoint)

Мы приблизились к точке под названием «Мидпоинт». Как уже говорилось ранее, современная структура сценария устроена таким образом, что в середине фильма всегда есть мощная перипетия, буквально разламывающая историю на «до» и «после». Впору утверждать, что де-факто имеет место не трех-, а четырехактная структура сценария. Вот почему я разделяю второй акт на часть 1 и часть 2: у каждой из этих частей свои серьезные задачи. Перипетией, которая разбивает второй акт на два блока, является мидпоинт.

Термин *midpoint* пришел в кинодраматургию из математики. Дословно он означает «середину отрезка» (*middle point*) — точку, находящуюся на равном расстоянии от обоих концов заданного отрезка.

Российский кинодраматург Зоя Анатольевна Кудря, говоря о мидпоинте, ввела в употребление такой термин — «центральный поворотный пункт» (ЦПП). Анализируя мидпоинт, я все-таки склоняюсь к мысли, что эта перипетия не столько **центральная**, сколько **срединная**, так как расположена в средней части проекта. Центральной перипетией в структуре сценария — в смысле масштаба влияния на сюжет — служит, на мой взгляд, «поворотный пункт 3-го акта». О нем позже.

Мидпоинт истории всегда расположен на 55-й странице сценария. Это еще одна константа жанровой конструкции. Причем любопытно: если ваша история длиннее 110 минут,

мидпоинт так и остается на 55-й странице, хотя вторая «половина» фильма может превышать по продолжительности первую. Таким образом, «середина отрезка» в итоге оказывается вовсе не посередине. «Матрица» тому пример: общий хронометраж истории — 136 минут. Тем не менее мидпоинт — 55-я минута.

Есть еще версия, что мидпоинт как сюжетная перипетия располагается строго между двумя крупными поворотными точками сюжета: **first plot point** («поворотный пункт первого акта», ПП-1) и **second plot point** (то, что я называю далее «поворотный пункт третьего акта», ПП-3). Эта перипетия как бы посередине между двумя другими, и поэтому середина высчитывается относительно этих двух точек. На мой взгляд, это не очень удобная идея для практического применения.

*Осознав, что Нео готов к активным действиям внутри Матрицы, Морфеус перемещает молодого человека на крышу высотного здания, предлагая Нео испытать новое расширенное сознание — совершить прыжок с одной крыши небоскреба на другую. Это можно сделать, только если поверить, что законы физики — иллюзия. Ты можешь все!*

*Нео совершает прыжок, но... не долетает до крыши соседнего небоскреба и падает на асфальт, который оказывается мягким, как губка. Выясняется — пространство, в котором проходило испытание, было не Матрицей, но — учебным тренажером. Вот почему Нео остался жив.*

*Команда «Навуходоносора» огорчена. Неудача Нео заставляет задуматься: может, они ошиблись и Нео никакой не Мессия?*

Итак, важнейшее свойство мидпоинта — **пересечение** линии А и линии В. Впервые две линии, шедшие в Fun & Games параллельно,

пересекаются. Именно пересечение линий А и В дает эффект промежуточной кульминации. Прыжок Нео с небоскреба — это первая попытка проверить: может ли он управлять реальностью внутри Матрицы как Избранный? Или нет? Нео терпит неудачу.

Мидпоинты, согласно американским учебникам, бывают двух типов: «обманчивое поражение» (false defeat) и «обманчивая победа» (false victory). Смысл один: герои радуются победе или огорчаются неудаче, совершенно забывая, что настоящий бой — еще впереди. В данном случае перед нами мидпоинт «обманчивое поражение». Забегая вперед, скажу: Нео будет терпеть в своей борьбе с Матрицей неудачу раз за разом, до самого финала, пока не поймет, как одолеть Систему. В этом индивидуальность конструкции «Матрицы».

Давайте разберем подробнее, как же выглядит это пересечение линий А и В. На занятиях, поясняя, что такое мидпоинт, я привожу такой пример: представьте историю парня, который промышляет воровством. Ворует он, скажем, чтобы выкупить себя из рабства у мафии. Параллельно у него возникают отношения с милой девушкой (линия В), которой он пускает пыль в глаза, галантно за ней ухаживая и выдавая себя за успешного предпринимателя.

Сюжет во втором акте развивается следующим образом: кража, свидание с девушкой, новая кража, новое свидание с девушкой. Линия А, линия В, линия А, линия В. Их отношения становятся глубже. Девушка признается молодому человеку в любви, и вдруг... Вы уже догадались, каким будет мидпоинт? Совершая очередную кражу, юноша сталкивается на месте преступления... со своей возлюбленной. Так она узнает, что ее парень — вор!

Второе важное свойство мидпоинта — появление в ходе повествования **новой информации**, которая навсегда разламывает историю на «до» и «после». Отныне девушка не

сможет воспринимать молодого человека как прежде: ведь она знает, что он — преступник.

В «Матрице» такой новой вводной становится следующая информация.

*Отключившись от учебного тренажера после неудачного прыжка с крыши небоскреба, Нео обнаруживает на губах кровь. Это удивляет его. Почему у него появилась кровь, если он «упал понарошку»? Морфеус поясняет: мозг, пережив иллюзорную смерть, умирает в реальности. Вместе с мозгом гибнет реальное тело «сновидца».*

С этого момента мы знаем: несмотря на то, что законы физики в Матрице иллюзорны, смерть в виртуальном пространстве может спровоцировать смерть биологического тела индивида. Эта информация меняет наше представление о «правилах игры» истории, существенно корректирует их.

Удачный пример мидпоинта, разламывающего историю на «до» и «после», можно встретить в кинокартине «Человек дождя». Сцена в гостиничном номере, когда Чарли, общаясь со старшим братом-аутистом, вдруг узнает: брата отправили в пансионат для умственно отсталых после того, как Рэймонд случайно уронил маленького Чарли в ванну с горячей водой. Чарли вдруг понимает, что вымышленный сказочный персонаж, его воображаемый друг, которого он представлял в детстве, — Человек дождя, Рэйнмэн (по-английски Rain Man), — на самом деле искаженное детским восприятием имя его родного брата: **Рэймонд**. Это понимание буквально переворачивает душу героя Тома Круза. Он впервые обнимает Рэймонда, воспринимая того как близкого человека...

Мидпоинт — то самое место, где в фильмах о маньяках-убийцах нам показывают, кто же все-таки преступник. Прежде камера всякий раз демонстрировала преступника со спины, из-за

плеча. Возможно, он был в дождевике с капюшоном на голове. Но именно на 55-й минуте истории, покончив с очередной жертвой, убийца снимает капюшон. И мы видим, что это... черт... персонаж, на которого мы никогда бы не подумали!

Так делают, чтобы разнообразить повествование. Меняется тип саспенса. До этого мы смотрели фильм, переживая так называемый «закрытый саспенс»: не знали, **кто** преступник и **как** он может напасть на наших героев. А после мидпойнта мы мучаемся вопросом — **когда** он нападет? Это — «открытый саспенс». Вот мы узнали, что маньяк-убийца — сосед по даче. Звонок в дверь. Сосед зашел в гости за солью. Внутри нас все сжимается от ужаса: он собирается убить жену главного героя? Нет, не в этот раз...

В произведениях XIX века эта тайна — кто преступник? — раскрывалась лишь на последних страницах литературных произведений. То же самое происходило в кинематографе первой половины века XX. Сложно сказать, кто первым сделал мидпойнт обязательным элементом структуры сценария, — но лично я склонен думать, что ускорение ритма жизни современного мира вынудило авторов сформировать внутри сценарной структуры дополнительную перипетию, поддерживающую градус интереса к истории. Так возник мидпойнт.

Свою догадку я могу проиллюстрировать сравнением двух кинокартин: американской комедии Джона Хьюза «Самолетом, поездом, машиной» (Planes, Trains & Automobiles, 1987) со Стивом Мартином и Джоном Кэнди — и фильма Тодда Филлипса «Впритык» (Due Date, 2010) с Робертом Дауни-младшим и Заком Галифианакисом. Второй фильм кажется мне вольным римейком первого.

Картины фабульно близки: некий коммерсант движется из одного конца страны в другой. Он спешит: в одном случае — к себе домой на День благодарения, в другом — на роды жены. В обоих случаях его попутчиком оказывается назойливый,

глуповатый, болтливый тип с ужасными привычками, но при этом донельзя компанейский, дружелюбный и необидчивый. Оттого вдвойне невыносимый. Так получается, что главному герою необходимо проделать часть пути в компании этого несносного типа и на его транспортном средстве. Другого способа добраться — нет.

Так вот, в обоих случаях мы узнаем печальную правду о спутнике протагониста: назойливый весельчак и балагур — глубоко одинокий человек. Он потерял близкого человека. Его избыточная общительность — попытка пережить горе от потери любимого человека. Эта идея — мощный поворот. Как и в «Человеке дождя», эта новость буквально переворачивает восприятие одним героем (нормальным) другого (чудака).

А теперь — внимание: в фильме «Самолетом, поездом, машиной» это событие расположено в самом финале. Буквально в последних минутах. Это — кульминация картины. Герой Стива Мартина (Нил Пейдж) понимает, что у персонажа Джона Кэнди (Дэл Гриффит) умерла жена. Ему некуда ехать и не с кем праздновать День благодарения! Поэтому Пейдж приглашает Гриффита к себе домой.

А в картине 2010 года «Впритык» это событие, выполняющее ту же функцию — кардинальное изменение отношения одного героя к другому, — расположено... на 53-й минуте фильма! Когда Питер Хайман (герой Роберта Дауни-младшего) узнает, что единственный родной человек в жизни Итана Трэмбле (Зак Галифианакис), его отец, недавно умер. Бедолага путешествует по стране с банкой из-под кофе, в которой — прах его любимого отца.

Словом, что в 1980-х годах было кульминацией кинокартины, в 2010-м превратилось в мидпоинт. При этом фильмы — тематически и фабульно — чуть ли не идентичны. Казалось бы, что мешало авторам «римейка» раскрыть правду о чудеке в самом финале — так, как это было сделано в «оригинале»? Мой ответ:

требования времени помешали. Ускорение темпа жизни вынуждает современных драматургов формировать мощную перипетию в середине фильма, а ближе к финалу закладывать еще один сюжетный твист. Чтобы зритель не скучал.

## 15. Плохие парни рядом (Bad Guys Close In)

Рассмотрим еще один элемент структуры сценария, о котором я не имел ни малейшего понятия в студенческие годы. Bad Guys Close In (BGCI) — этап истории, когда силы антагонизма впервые вплотную приближаются к протагонисту.

Мидпоинт часто понимается в структуре сценария как промежуточная победа протагониста. Скажем, если следователь ведет расследование преступления, то в мидпоинте он может получить первую серьезную зацепку, где искать преступника. И тут же следом, нередко в той же сцене, силы антагонизма «наносит ответный удар». Любопытно подан BGCI в кинокартине «Семь» Дэвида Финчера.

Главные герои, детектив Сомерсет и детектив Миллз, находят очередную жертву маньяка — человека, которого маньяк обвинил в смертном грехе лени и наказал тем, что приковал к кровати, целый год мучая его голодом и держа в неподвижном состоянии. Внезапно «мумия» на кровати оживает — то есть жертва еще жива. Впервые у наших героев появляется живой свидетель. Мидпоинт в «Семерке» — «обманчивая победа». Впервые удалось предотвратить гибель жертвы маньяка.

И тут же, буквально в следующей сцене, происходит инцидент, когда детектив Миллз случайно замечает папарацци, украдкой делавшего снимки на месте происшествия. Взбешенный Миллз кричит на него и выбивает из рук журналиста камеру. Каково наше изумление, когда позднее, в «большом поражении», мы узнаем, что это был... сам маньяк! Более того, в этот момент он

выбирал очередную жертву (на роль которой назначил самого Миллза). Вот такой BGC1 — «плохой парень» действительно оказался рядом, совсем рядом. Событие расположено на 54-й минуте истории.

Если герои вашей истории — мошенники, я бы рекомендовал использовать мидпоинт по типу «обманчивая победа»: проходимцы впервые успешно срывают большой куш. Они радуются деньгам как дети. И тут... Пришла полиция. У копов еще нет доказательств — но есть подозрения. Ни в каком другом элементе структуры не найдется более подходящего места, чтобы приблизить силы антагонизма к главным героям и поставить под угрозу исход их дела, чем сразу после «обманчивой победы».

Этап BGC1 можно найти абсолютно во всех жанровых кинокартинах. В «Матрице» он выглядит так.

*Морфеус и Нео идут по улице, заполненной людьми. Они находятся в Нью-Йорке образца 90-х годов прошлого века. Подтянутые яппи и симпатичные дамы спешат на работу. Нео засмотрелся на обаятельную блондинку в красном платье.*

*Внезапно Морфеус восклицает: «Осторожно, сзади!» Мир вокруг Нео замирает. Нео оборачивается и видит за своей спиной застывшего агента Смита, нацелившего пистолет в затылок Нео. Выясняется, что наши герои находятся не в настоящей Матрице, а в учебной копии. Морфеус поясняет Нео, что у антагонистов (агента Смита) есть способность перевоплощаться в любого жителя Матрицы.*

Это прямолинейный, практически дословный перенос на экран понятия «Плохие парни рядом». Далее в «Матрице» следует сцена, в которой этот этап истории проиллюстрирован сюжетно.

*Механизмы, напоминающие по форме спрутов, вдруг оказываются в поле зрения корабля «Навуходоносор». Чтобы «охотники» не нашли повстанцев, герои полностью обесточивают «Навуходоносор».*

Слепые машины, реагирующие только на электромагнитное поле, оказываются рядом с нашими героями — но не замечают их. Но это не все: Вачовски проходят этап структуры «Плохие парни рядом» на всех уровнях проекта.

*Поздняя ночь. Нео подходит к Сайферу, который сидит за штурвалом «Навуходоносора». Между ними завязывается разговор, и Сайфер сетует, что не выбрал красную пилюлю, которая позволила бы остаться в сладкой грезе Матрицы. Он сожалеет о том, что проснулся...*

Далее следует еще одна сцена.

*Матрица. Современный ресторан XX века. За столом сидит Сайфер и с удовольствием ест кусок сочного стейка. Выясняется: его собеседник в ресторане — агент Смит. Мы узнаем, что Сайфер готов выдать Системе Морфеуса в обмен на возможность снова погрузиться в сладкий сон...*

В этот момент мы отчетливо понимаем: среди повстанцев есть предатель, Иуда. «Плохой парень» совсем рядом с нашими героями — он в составе их команды.

Любопытно, что этап «Плохие парни рядом» в структуре Кристофера Воглера называется «Приближение к сокрытой пещере». Так вот, важнейшим свойством этого этапа Кристофер Воглер во время мастер-класса в Москве назвал «смену масок» героев. То есть среди участников обнаруживается тот, кто надел

на себя чужую маску. Именно это и происходит в сцене с Сайфером: соратник оказывается врагом.

### **Линия Е, дополнительная сюжетная линия**

Следует упомянуть первую сцену, намекающую на личные отношения Тринити и Нео, которая заявляет в проекте линию Е — любовную линию протагониста. Я уже говорил: как правило, любовная линия вступает в свои права в начале второго акта: это либо линия В, либо С.

В «Матрице» — редкий случай — линия заявлена в начале второй части второго акта: между мидпойнтом и «Плохими парнями рядом». Не хотелось разбивать разбором этой линии описание важной сценарной связки мидпойнт–BGCI. В то же время не упомянуть о возникновении личной линии протагониста тоже нельзя.

*После того как Нео, неудачно упав с небоскреба, обнаружил кровь на губах, его навещает Тринити. Нео спит. Тринити оставляет еду и выходит. При выходе из кубрика она сталкивается с Сайфером, который явно страдает от ревности. Сайфер упрекает Тринити: «А мне ужин в номер ты не приносила».*

Из этой реплики мы понимаем, что в отношении Тринити к Нео есть нечто особенное. Кроме того, впервые в сюжете проступают углы любовного треугольника: Нео–Тринити–Сайфер. Позднее эта линия наберет обороты.

Итак, сюжетные линии в «Матрице» распределены следующим образом.

## Сюжетные линии в «Матрице»

1-й акт	2-й акт, часть 1	2-й акт, часть 2	3-й акт
ЛИНИЯ А — БОРЬБА С МАТРИЦЕЙ (антагонисты — агенты Матрицы)			
	ЛИНИЯ В — ЛИНИЯ ИЗБРАННОГО (антагонисты — агенты Матрицы) Мидпоинт — пересечение линий А и В		
	ЛИНИЯ С — ЛИНИЯ КОМАНДЫ «НАВУХОДОНОСОРА» ЖИЗНЬ В «РЕАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ» (антагонисты — спруты-охотники)		
	ЛИНИЯ D — ЛИНИЯ СИОНА (антагонист — агент Смит)		
		ЛИНИЯ Е — ЛЮБОВНАЯ ЛИНИЯ С ТРИНИТИ (антагонист — Сайфер)	
		ЛИНИЯ F — ЛИНИЯ ПОХИЩЕНИЯ И СПАСЕНИЯ МОРФЕУСА С ТРИНИТИ (антагонист — Сайфер и агенты Матрицы)	

## 16. Большое поражение (All is Lost)

«Большое поражение» — важнейший этап сценарной структуры, без которого невозможно привести сюжет к хеппи-энду, и вот почему. Надо понимать: полнометражный жанровый фильм — своеобразный нравственный урок зрителю, который мы преподаем на примере судьбы протагониста. В чем смысл арки персонажа? Как изменится герой в конце истории? Что не так с его взглядами на жизнь в начале фильма и что будет подвергнуто корректировке в ходе испытаний?

Глупое кино пытается научить протагониста прописным истинам: врать нехорошо, красть грешно, надо любить родителей, не обижать слабых. Кто бы сомневался! Какой смысл учить тому, что никем не оспаривается? А вот если подвергнуть

корректировке такую мировоззренческую позицию: «Если о себе не позаботишься, никто о тебе не позаботится»? Или: «Главное — это семья. Я вне политики». Вот здесь и начинается настоящая работа.

Каждый из этих тезисов — полемичен. Ключевую роль в таких сложных посланиях играет позиция автора. Что хочет автор сказать своим фильмом? Может быть, послание таково: «Если ты позаботишься о других, тогда другие позаботятся о тебе»? Или: «Иногда участие в политике и есть форма заботы о семье?»

«Большое поражение» — это своеобразный «обманчивый финал» фильма. Он неизменно приводит к проигрышу героя. Это необходимый элемент структуры истории, чтобы показать: пока ты не изменишься, шанса на победу у тебя нет. Именно поражение протагониста на этапе All is Lost помогает ему произвести ревизию жизненных ценностей и найти в себе силы начать действовать по-новому, руководствуясь другими, новыми принципами. Вот почему этот этап в историях с хеппи-эндом стопроцентно необходим.

Как выглядит «большое поражение» в «Матрице»? Наши герои планируют отправиться в виртуальную реальность, чтобы встретиться с оракулом Пифией — персонажем, который сможет определить, является ли Нео Избранным. Поход к Пифии в кинокартине — это прямая аллюзия на евангельский сюжет встречи Иисуса с Иоанном Крестителем.

*Часть команды «Навуходносора» садится в специальные кресла. Несколько человек остаются на корабле. Они будут выполнять функцию операторов, связывающих сознание наших героев с миром Матрицы. Специальное устройство набирает телефонный номер на старом вертушечном аппарате. Телефон в мире Матрицы служит своеобразным каналом для перемещения цифровых аватаров наших героев в виртуальный мир коллективного сновидения. Маус, Апок,*

*Свитч, Сайфер, Тринити, Морфеус и Нео появляются в помещении заброшенного здания. Команда выходит на улицу виртуального мира. Проходя мимо уличного мусорного контейнера, Сайфер украдкой бросает в него мобильный телефон, предварительно набрав на нем номер агента Матрицы...*

Итак, мы знаем, что в команде повстанцев есть предатель — Сайфер. И это знание формирует у нас новый тип саспенса — открытый саспенс: у нас щемит сердце, мы ждем подвоха, который вот-вот должен случиться.

*Морфеус приводит Нео в многоэтажный жилой дом на окраине города. Судя по плохому состоянию помещений, это социальное жилье для малоимущих семей. Здесь живет Пифия — вышедшая из-под контроля Матрицы программа, некогда созданная системой специально для изучения человеческой психики.*

*Нео волнуется, ожидая встречи с кем-то очень значимым. Открывается дверь...*

*Нео и Морфеус входят в квартиру, где находятся дети, обладающие определенными экстрасенсорными способностями. Один ребенок вращает висящие в воздухе кубики. Другой силой взгляда гнет ложку. Между ребенком, похожим на Далай-ламу в детстве, и Нео завязывается разговор, который впоследствии сыграет важную роль в судьбе последнего. Мальчик произносит максимум: «Ложку легко согнуть, если понять, что ложки... не существует».*

*Наконец оракул приглашает на аудиенцию. Нео ожидал увидеть кого угодно, но не женщину 50 лет, похожую на пенсионерку, которой привезли на выходные внуков. Пифия на кухне курит сигарету и печет печенье. Она бегло смотрит на Нео и сообщает ему, что он... не Избранный. Более того, Пифия предрекает ближайшее будущее: «Один*

*из вас погибнет» — имея в виду Нео и Морфеуса... А выбор, кто погибнет, должен будет сделать Нео.[6].*

Весь второй акт муссировалась тема, что Нео — новый Мессия, который поможет спасти человечество. Морфеус столько сил вложил в его подготовку! Нео сам уже почти поверил в свою исключительность. И вот — первое грандиозное разочарование. Эта ситуация — All is Lost в линии В.

Давайте посмотрим, как события развиваются дальше.

*Нео, угнетенный дурной новостью, покидает Пифию. Он хочет сказать Морфеусу, что его друг ошибся в выборе Избранного. Но Морфеус настаивает, чтобы Нео сохранил пророчество в тайне. По его мнению, оно предназначалось только для ушей Нео. Молодой человек подавлен. Он понимает, что другие члены команды «Навуходносора» будут спрашивать, чем закончился разговор с Пифией. Нео стоит перед неприятным выбором: соврать — или сказать правду (и тем самым подорвать веру повстанцев в победу).*

*Придя к тому месту, где расположен цифровой портал для перемещения из мира Матрицы в реальный мир, герои обнаруживают... что оказались в западне! Об их пребывании в Матрице известно Системе. Агент Смит и огромная армия полицейских спешат схватить наших героев.*

*Повстанцы спасаются бегством, по ходу отстреливаясь. Погибает Маус.*

*Желая спасти жизнь Избранного, Морфеус вступает в неравную схватку с силами противника. Нео пытается остановить Морфеуса. Ведь предводитель повстанцев защищает обычного человека, а не Мессию! Но некогда об этом говорить... Морфеус оказывается в плену у Матрицы.*

*Наши герои добираются до альтернативного цифрового портала. И тут вскрывается страшная новость: Сайфер, вернувшись в реальный мир раньше других, уничтожил из оружия операторов «Навуходоносора»! Теперь он убивает повстанцев одного за другим, просто отсоединяя их разум от биологических тел. На глазах у Тринити и Нео гибнут Апок и Свитч...*

А вот это — настоящее «Большое поражение» в линии А. За весь фильм команда «Навуходоносора» не несла таких значимых потерь, как на этом этапе истории. Замечу: этот принцип применим и к другим кинокартинам. Самый серьезный ущерб положительные герои истории несут именно в «Большом поражении». Почему именно здесь? Потому что автору необходимо выйти на «точку кризиса» — структурный элемент истории, где у главных героев нет сил сражаться дальше: ни людей, ни средств. Нужно упасть на самое дно, чтобы герой переосмыслил свои действия и средства достижения целей.

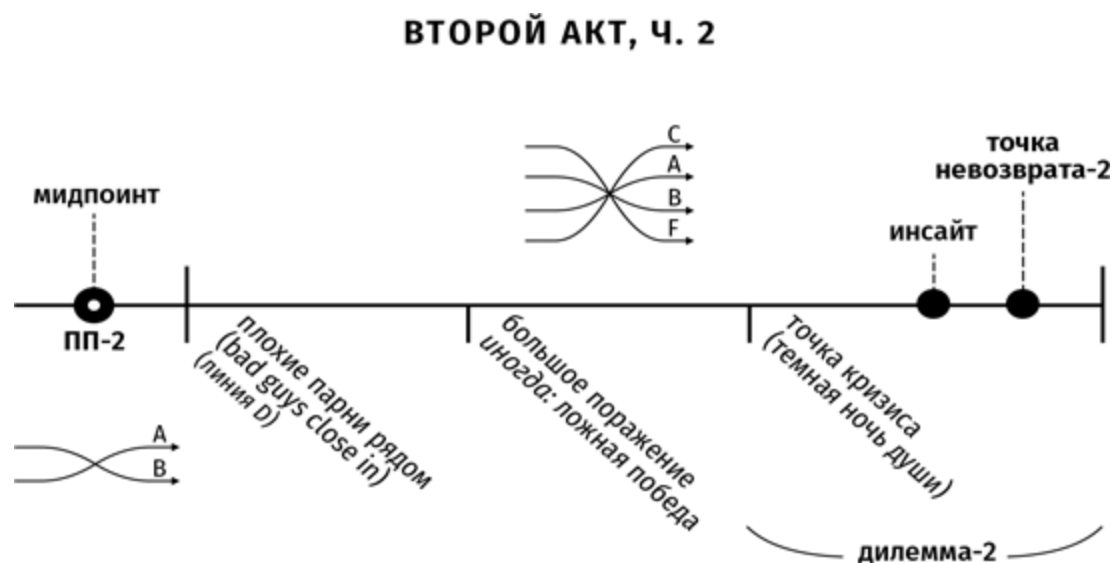
*Сайфер наслаждается своей ролью хозяина положения: сидя среди неподвижных людей, погруженных в Матрицу, он признается Тринити, которая по-прежнему в виртуальном мире, что влюблен в нее. Сайфер раскрывает мотивы своего предательства: он устал от жизни в неблагополучном реальном мире. Он устал от плохой еды, вечных скитаний по катакомбам. Но больше всего он устал от бредней Морфеуса, который неумолимо продолжает искать Избранного. Матрицу победить невозможно!*

*То, что Сайфер прав, а Морфеус — безумец, предатель намерен наглядно продемонстрировать Тринити прямо сейчас. Согласно пророчеству, убить Избранного нельзя. Сайфер докажет обратное: одним движением руки он*

отсоединит тело Нео от его сознания. После чего Нео достигнет та же участь, что и других — Свитч и Апока...

Сайфер приступает к делу. Но в тот самый момент, когда он пытается убить Нео, приходит в себя один из операторов «Навуходоносора» — Тэнк. Схватив оружие, Тэнк убивает Сайфера, не дав тому уничтожить Нео!

Конец этапа All is Lost.



Анализируя «большое поражение» — как в «Матрице», так и в других картинах, — я пришел к важному выводу. All is Lost — еще один этап сценария, в котором происходит пересечение сюжетных линий. Так же, как в мидпоинте, в «большом поражении» пересекаются две ключевые линии: линия А (противостояние с Матрицей) и линия В (линия Мессии). Но к ним еще добавляются линия С (судьба коллектива «Навуходоносора») и, наконец, линия Е (личная линия Нео).

Этому драматургическому пересечению я дал название «сюжетная звездочка»; эпизоды, сцены, в которых возникают «сюжетные звездочки», можно смело называть кульминационными.

А ведь в реальной жизни все то же самое. Представьте: вы учитесь в университете и готовитесь к выпускному экзамену. У вас есть близкий человек. Вы строите отношения со своей второй половинкой в надежде на будущий брак. Кроме того, у вас дома барахлит водопроводный кран, который вам все некогда починить.

Приходит день экзамена, вы спешите в университет. Но тут вдруг звонит ваш спутник жизни и просит срочно дать денег в долг, так как маме стало плохо, нужно срочно положить в платную клинику. А тут еще один звонок: выясняется, что чертов водопроводный кран сорвало, вода хлещет на пол, соседей затопило! Если вам выставят счет за ремонт, можно попрощаться с возможностью помочь семье любимой (любимого), а значит — рухнут планы на брак. И все это происходит тогда, когда вам предстоит очень важный экзамен, от которого зависит, получите вы работу в крупной компании или нет. Поверьте, такой день вы запомните надолго.

## **17. Темная ночь души (Dark Night of the Soul)**

Точкой кризиса в российской драматургии принято считать этап сценария, когда герой — незадолго до финальной победы — терпит поражение. Некая промежуточная неудача, после которой герой все-таки достигает своей цели.

Как выясняется, у «точки кризиса» в американской жанровой структуре есть четкое предназначение. Главная задача данного этапа структуры — заставить протагониста произвести ревизию своих ценностей. Задаться вопросом: «Что я сделал не так? Почему проиграл?» У этого этапа сценария есть поэтичное название — Dark Night of the Soul, «Темная ночь души». Как образно!

Это название наводит меня на мысль, что современный сценарий во многом заимствует элементы структуры у... Евангелия. Если представить, что чудеса Христа — это Fun & Games, Вход Господень в Иерусалим — мидпойнт, Тайная вечеря («...один из вас предаст Меня») — Bad Guys Close In, поцелуй Иуды и последующий арест Христа — All is Lost, то ночь, когда Иисус распят и Бог не являет своей силы, чтобы помочь ему, — это как раз Dark Night of the Soul. «Или, Или! лама савахфани?» («Боже Мой, Боже Мой! для чего Ты Меня оставил?») — даже Иисус в каком-то смысле производил «ревизию» своих предыдущих действий.

«Темная ночь души» — самый глобальный кризис, в который погружается протагонист за всю нашу историю. Однако у этого кризиса в сценарной структуре есть вполне конкретные задачи: поражение заставляет героя проанализировать свои поступки и признать ошибки в выборе средств.

Герой потерпел поражение, потому что цеплялся за старые убеждения, пытался решать проблемы старыми методами. Но теперь он все понял. Именно здесь, в «точке кризиса», понял. Не раньше. Серьезные перемены в протагонисте раньше этого этапа обесценят «большое поражение». Зачем оно нужно, если герой уже изменился?

В «Матрице» этап «Темная ночь души» выглядит так:

*Небоскреб. В одном из кабинетов допрашивают Морфеуса. Его собираются пытать. Ему вкалывают вещество, которое мультиплицирует боль. (Аллюзия: раны Христа, полученные при распятии на кресте.)*

*Тем временем в корабле «Навуходоносор» выжившие Тринити, Нео и Тэнк решают, что делать с телом Морфеуса. Они понимают: Морфеуса подвергнут пыткам. Он может не выдержать боли и выдать коды доступа к*

*Сиону. А это будет означать полную гибель остатков человечества на планете.*

*Единственный выход — отключить Морфеуса. Убить его самим — до того, как он «сломается» в руках Системы.*

*Герои оказываются перед сложным нравственным выбором: убить Морфеуса, которого они все очень любят и ценят, — убить во имя спасения других. Или оставить его в живых, поставив под угрозу общее дело.*

И тут на авансцену выходит следующий структурный этап: Insight (инсайт, озарение).

## **18. Инсайт (Insight)**

«Инсайт» — один из самых интересных элементов финального блока второго акта. Под этим понятием подразумевается новая информация, которая мотивирует протагониста на дальнейшую борьбу. Такой информацией бывает «неудобная правда», ложь героя, которая выходит наружу и становится достоянием всей группы.

Иногда «инсайтом» бывает некое письмо, предсмертная записка, документ или улика, обнаруженные следователем случайно. Иногда — известие о том, что некто из числа группы (как правило, объект любви героя) попал в плен, надо отправляться его спасать.

Третий вариант «инсайта» — озарение, открытие, которое совершает протагонист, анализируя свое поражение и перебирая в памяти события недавнего прошлого. Это тот самый момент, когда герой истории произносит монолог о своей неудаче. Но вдруг его речь замедляется — он... что-то понял! Нечто важное!

В британском хорроре «Спуск» рассказывается о группе девушек, увлекающихся спелеологией. Они спускаются глубоко в пещеру, где обнаруживают одичавших людей, ставших

натуральными монстрами-каннибалами. Монстры нападают на путешественниц. «Большое поражение» — большая часть коллектива погибает. Девушкам удалось убить одного из монстров. И вот стоят чудом выжившие три девушки, перед ними лежит труп монстра. Они гадают, кто это такой. Откуда эти твари взялись в недрах пещер? Рассматривая тело убитого монстра, одна из девушек делает важный вывод: существо абсолютно слепо и ориентируется только на слух. А значит, если не шуметь, можно выбраться наружу и спастись. Вот это и есть «инсайт» в картине «Спуск»: новая информация, которая мотивирует протагонистов продолжить борьбу в абсолютно безнадежной, казалось бы, ситуации.

*Внезапно Нео заявляет Тринити и Тэнку: он отказывается убивать Морфеуса. Он — против! Пифия предупреждала его — одному из них придется умереть. Нео решает: этим «одним» должен стать он, а не Морфеус. Поэтому Нео собирается... отправиться в Матрицу и спасти друга.*

*Тринити не понимает, зачем Нео хочет так поступить. Ведь он — Избранный! Спасая Нео, погибли многие их товарищи. Все это было только для того, чтобы Избранный продолжил жить. Нео раскрывает правду: «Я — НЕ ИЗБРАННЫЙ. Я — ОБЫЧНЫЙ ПАРЕНЬ. Это мне сказала Пифия».*

*Мы видим потрясение на лицах Тринити и Тэнка. Эта информация их шокирует. Значит, все жертвы были напрасны? Печально. Но факт. А потому Нео идет спасти Морфеуса. Тринити вызывается пойти вместе с ним...*

«Инсайт» и «Темная ночь души» создают новую дилемму для протагониста. С одной стороны, герой признал свое поражение и, произведя ревизию ценностей, признал проигрыш как неизбежный результат своей ошибки. Он раскаивается и готов

сойти с дистанции. Но тут... возникает «инсайт»: становится известно, что врага можно одолеть другим способом. Либо выясняется, что герой ошибочно считал виновником поражения исключительно себя. «Инсайт» дает ему понять, что он сам оказался жертвой чьей-то подлой манипуляции.

Общий знаменатель у всех «инсайтов» один: вдохновлять протагониста на новый виток борьбы! Здесь есть поразительное совпадение с финалом первого акта. Помните, мы говорили: герой колеблется между старым привычным укладом жизни и «зовом к приключениям»? В итоге герой выбирает «зов». Его выбор толкает действие во второй акт. Если бы он этого не сделал, на экране появились бы финальные титры. Кино закончилось. То же самое происходит в конце второго акта: герой снова решает для себя дилемму. Если он откажется от нового «зова» — в данном случае его функцию выполняет «инсайт», — можно спокойно выводить на экран титр: «Конец фильма».

## **19. Точка невозврата-2 (Point of No Return-2)**

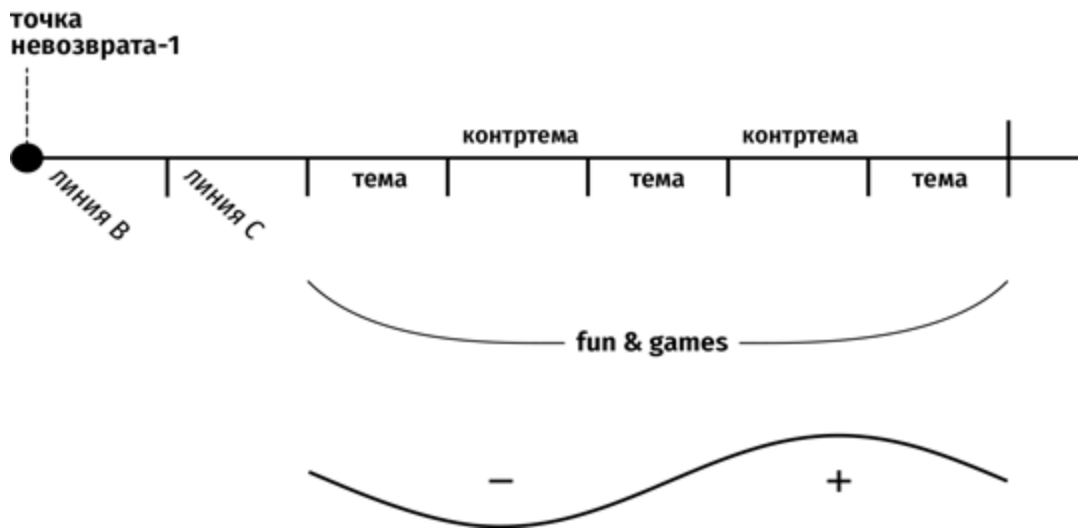
«Темная ночь души» и «Инсайт» ставят протагониста перед новой дилеммой: признать свои ошибки и завершить путешествие — или, получив новую информацию, попытаться счастья еще раз. В последний раз! Вот эта дилемма-2 и является «точкой невозврата-2».

«Точка невозврата-2» — это решение протагониста, после которого пойти на попятную будет невозможно. В «Матрице» это тот самый момент, когда Нео, поколебавшись, соглашается принять помощь Тринити и вместе отправиться спасать Морфеуса.

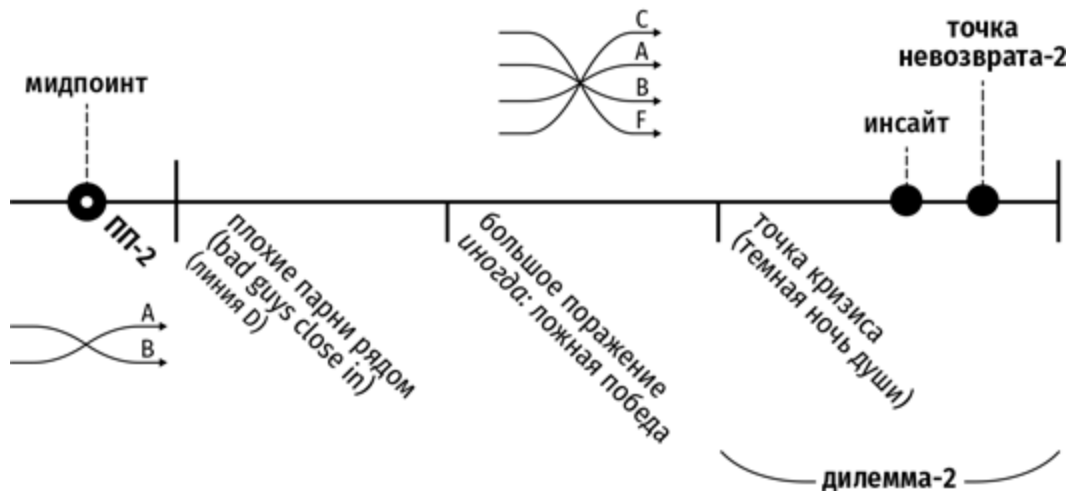
У Джозефа Кэмпбелла есть интересный термин, который совпадает по смыслу с «точкой невозврата-2»: Refusal of the Return Call — «отказ от призыва вернуться назад», «отказ от

возвращения». Это очень близко по смыслу к тому, что происходит в истории на данном этапе: проиграв, протагонист испытывает желание вернуться назад. Залезть в норку и зализывать раны. Но вместо этого выбирает дать еще один бой. Он намерен взять реванш.

### ВТОРОЙ АКТ, Ч. 1



### ВТОРОЙ АКТ, Ч. 2



---

## Резюме

Сознание человека воспринимает информацию порционно. Поэтому кинофильмы делятся на акты, акты — на эпизоды, эпизоды — на сцены, сцены — на кадры. Чтобы зритель ощутил, что акт завершается, существуют этапы структуры «Точка невозврата», «Преодоление порога». Получив важную порцию информации, зритель нуждается в некотором «затишье», чтобы ее осмыслить. Таким «затишьем» становится линия B (subplot) — второй акт всегда открывается новой сюжетной линией. Центральным блоком любого жанрового фильма является этап структуры Fun & Games — дословно «игры и развлечения». Fun & Games — это двигатель проекта, иллюстрация заложенного в картину парадокса. Лучшее, что вы придумали для своей истории, должно проявиться в Fun & Games. Midpoint — центральный поворотный пункт, мощная перипетия, разламывающая картину на «до» и «после». Мидпоинт всегда расположен на 55-й странице сценария, независимо от общего хронометража фильма. Важнейшее свойство мидпоинта: пересечение линий A и B, дающее эффект промежуточной кульминации. Bad Guys Close In («Плохие парни рядом») — следующий после мидпоинта этап истории, когда силы антагонизма впервые существенно приближаются к протагонисту. All is Lost («Большое поражение») — протагонист проигрывает сражение. Проигрыш — следствие приверженности протагониста старым убеждениям. Dark Night of the Soul («Темная ночь души»), точка кризиса — протагонист производит ревизию своих ценностей и понимает, в чем причина поражения. Insight (озарение) — поступает новая информация, которая мотивирует протагониста на дальнейшую борьбу. «Темная ночь души» и «Инсайт» ставят протагониста перед дилеммой: признать свои ошибки и завершить путешествие или, получив новую информацию, идти дальше. Дилемма-2 финализируется «Точкой невозврата-2» — решением протагониста, после которого путь назад становится невозможен.

## Лекция 8

# Структура сценария. Третий акт

*(на примере разбора кинофильма «Матрица»  
режиссеров Вачовски 1999 года)*



## 20. Новый план

Вдохновленный «инсайтом», протагонист принимает решение продолжить борьбу. У него рождается идея, как одолеть

антагониста, даже если перевес сил на стороне врага. Третий акт открывается сценой, когда главный герой кладет на стол карту (либо рисует схему, либо иным способом излагает план) и поясняет товарищам, как они смогут одолеть противника. «Новый план» — всегда авантюра. Один шанс из тысячи. Тем не менее герой на него отваживается.

*Нео и Тринити перемещаются в Матрицу-тренажер. Оператор Тэнк уточняет у Нео, что им нужно, чтобы осуществить свой план по спасению Морфеуса. Нео отвечает: «Оружие. Много оружия!» Вооружившись, Тринити замечает: еще никто и никогда не атаковал Матрицу так смело. Нео отвечает: «Вот поэтому у нас получится».*

В чем заключается «новый план» Нео в «Матрице»? В том, чтобы пойти и отбить Морфеуса у Системы. Пусть ценой своей жизни. «Новый план» — в дерзком налете, в атаке на Систему. В «Матрице» этот этап сценария выглядит, прямо скажем, безыскусно. Но есть и кинокартины, где «новый план» — изобретательная конфигурация, которая убеждает нас, что смельчаки имеют шанс одержать победу. От отчаяния «точки кризиса» мы переходим к новой надежде.

На стадии «Новый план» важно четко объяснить зрителям, что именно герои собираются делать. Потому что, по сути, «Новый план» — это завязка третьего акта. Вы сами прекрасно знаете: невнятная завязка обрекает любой проект на провал.

## **21. Восхождение (Ascension)**

Как только «новый план» разъяснен зрителю, начинается этап структуры сценария под названием «Восхождение». Цель этого

этапа структуры — показать **процесс** подготовки протагониста и его команды к реализации своего плана. Мы должны увидеть, сколько сил тратят герои на достижение новой цели.

Герои могут преодолевать многие трудности на пути к «логову зверя»: вот ветер дует им в лицо, холод в горах пробирает до костей, они из последних сил бредут сквозь болотные топи, по колено в зловонной жиже. Именно на этапе «Восхождение» снова допустим «бобслей» (нарезка кадров). Отмечу поразительную схожесть этого этапа сценария с Fun & Games. Я вообще склоняюсь к мысли, что третий акт современного кинофильма — это та же структура второго акта проекта, но проигранная в сжатой форме.

Допустим, мы снимаем условное фэнтези: дракон уничтожил практически всю команду рыцарей («Большое поражение»). После того как главный герой решил продолжить сражение (точка кризиса, «Темная ночь души»), он задумал обучить владению мечом и арбалетом обычных крестьян («Новый план»). Так вот, процесс обучения крестьян навыкам владения мечом и стрельбе из лука в данном случае и будет «восхождением». А вот приближение к замку дракона в таком проекте авторы подадут лаконично: герои выдвинулись в поход. Склейка. Они уже у стен зловещего замка дракона. Делать два «восхождения» в проекте не имеет смысла. Это своего рода тавтология.

Если действие кинокартины происходит в современности, процесс «восхождения» может выглядеть как поиск важного документа в архиве: папки, десятки документов... вот подвозят тележку, на которой лежат горы уголовных дел. Наша героиня, разминая затекшие плечи, продолжает искать нужную бумагу.

«Восхождение» в кинофильме «День сурка» — это бобслей сцен: нам демонстрируется, как эгоист-телеведущий делает тысячу полезных дел для жителей города в течение дня-ловушки, в котором он замкнут: поймал упавшего с дерева мальчика,

накормил бездомного, заменил спущенное колесо автомобиля у пожилых дам и так далее...

Как выглядит сцена «восхождения» в «Матрице», легко вспомнит любой поклонник кинокартины.

*В помещение многоэтажного отеля «Нико» входят Нео и Тринити в кожаных плащах, с сумками в руках. Полицейский, сидящий у металлоискателя, намеревается обыскать визитеров. Нео распахивает плащ. Под ним — десяток единиц оружия! Начинается ожесточенная перестрелка, и наши герои по трупам врагов идут к лифту, на котором позднее «возносятся» (восходят) на крышу небоскреба...*

## **Кульминационный эпизод (Climax)**

Я специально не стал нумеровать кульминационный эпизод, потому что это не этап структуры сценария, а целый комплекс этапов. Вот из чего, на мой взгляд, состоит кульминационный эпизод.

Поворотный пункт 3-го акта (ПП-3).

Правдивые мотивы.

Обязательная сцена.

Копай еще глубже.

Победа с помощью нового знания.

Теперь поговорим о каждом из этих этапов подробнее.

Итак, герои приблизились к «замку дракона». С этого момента начинается так называемый кульминационный эпизод: прямое противостояние протагониста и антагониста. Иногда зритель так

сильно эмоционально накачан ожиданием этой схватки, что мечта о том, как главный герой изобьет, изрешетит пулями, разорвет на части антагониста, сродни мучительному зуду, который так и хочется успокоить. И вот наступает заветное столкновение, финальный поединок сил Добра и Зла. И этот поединок, едва начавшись, заканчивается... **поражением протагониста!** Почему?

## 22. Поворотный пункт 3-го акта (Third Act Turning Point)

Типичное развитие событий в фильме выглядит следующим образом: главный герой добирается до стен замка антагониста. С помощью запланированных действий он проникает в «логово зверя». Здесь «наши» вступают в схватку с силами противника, успешно сражаются. Мы радуемся за них — «новый план» сработал. Герои — молодцы. Но вот появляется главный злодей собственной персоной. Он хлопает в ладоши — и... в зал замка затаскивают сопротивляющуюся возлюбленную героя. Или его мать. Или сестру. Или брата. Или еще бог знает кого — неважно. Важно, что у антагониста обнаруживается козырь в рукаве. И герою нечем его крыть. Он вынужден сложить оружие.

Вышеописанное — самый примитивный уровень работы с поворотным пунктом третьего акта (сокращенно: ПП-3). Как правило, этот поворот куда более изобретателен и содержит вау-эффект. То есть он должен стать самой крутой перипетией в вашей кинокартине. Это как раз тот самый момент, когда Дарт Вейдер говорит Люку Скайуокеру: «I am your father» («Я — твой отец»).

Чтобы ярче выразить, как может выглядеть ПП-3, приведу в пример сценарий «Шанс оп» одного из моих учеников Всеволода Стихарева, который разрабатывал эту историю в рамках

интенсивного двухмесячного курса по написанию полнометражного сценария в Киношколе Александра Митты. Сюжет повествует о молодом полицейском Максе, который везет через всю страну крупного преступника — вора в законе Виктора Тверского, пытавшегося убить другого криминального авторитета по кличке Коршун. Покушение закончилось неудачей. Тверской попал в руки оперативника Макса. Тот должен доставить Тверского в Москву. Но, узнав о покушении, Коршун хочет убить Виктора раньше, чем тот окажется в тюрьме.

Наших героев преследуют люди Коршуна. Их поездка из Владивостока в Москву сопровождается массой опасных инцидентов. В мидпоинте Макс узнает, что Тверской хотел убить Коршуна не просто так — авторитет виноват в гибели семьи Тверского. То есть вор в законе мстил за смерть своей семьи! В свою очередь, вор в законе узнает, что у Макса когда-то погиб отец при исполнении служебных обязанностей.

И вот уже история добралась до третьего акта. Коп и бандит подружились так сильно, что Макс, узнав о похищении Виктора, отправляется спасать преступника. Кульминационная сцена: Макс угрожает оружием Коршуну, требуя, чтобы тот отпустил Тверского. На что Коршун говорит: «Идиот, кому ты помогаешь?! Ты знаешь, кто убил твоего отца?!» — и Коршун... указывает на Тверского.

Вот эта перипетия — тот самый «поворотный пункт 3-го акта» — должна быть настолько мощной, чтобы у протагониста, равно как и у зрителя в зале, земля ушла из-под ног. В ПП-3 мы должны поразить зрителя! Мы обязаны это сделать, если хотим снять увлекательное кино. Вот почему этот этап истории Блейк Снайдер образно назвал The High Tower Surprise — «Сюрприз высокой башни». Главный герой штурмует башню и обнаруживает, что принцессы в ней — нет. Дракон ее перепрятал.

Искренне желаю вам удивить зрителя в третьем акте так, чтобы он раскрыл рот от изумления. Таков стандарт

современного кинематографа: кино должно быть изобретательным. Эпоха безыскусных сюжетов — в прошлом. Кстати, это та самая причина, почему я не считаю мидпойнт **центральным** поворотным пунктом, а только лишь — **срединным**. Центральным с точки зрения масштаба перипетии, на мой взгляд, является ПП-3. Я в этом убежден. Логично даже с той точки зрения, что самые яркие события мы приберегли для кульминации.

ПП-3 — редкий гость в российских кинокартинах. Чтобы не обидеть коллег, не буду называть фильмы, в которых этот элемент структуры сценария отсутствует. Нередко сюжет в российских фильмах развивается следующим образом: у героев есть «новый план». Они совершают «восхождение». И... побеждают. Как запланировали. Как задумали — так и получилось! Что не так? Почему вы уходите из кинозала?

Что происходит, если в фильме нет ПП-3? Ответ: фильм становится **предсказуемым**. Если вы не придумаете ПП-3, то ваше кино постигнет катастрофа. Неудачный финал — то, что унесет зритель в памяти; то, что разлетится по сарафанному радио соцсетей, всплывет в негативных отзывах на киносайтах, в рецензиях... Придумайте то, что вынудит аудиторию переосмыслить увиденные на экране события истории.

В кинокартине «Секреты Лос-Анджелеса» (L. A. Confidential, 1997) в ПП-3 раскрывается, что предателем, сотрудничающим с криминальным миром, является глава полицейского участка. В кинофильме «Суррогаты» (Surrogates, 2009) герой Брюса Уиллиса обнаруживает, что главный антагонист — ученый, который был для него авторитетом, почти отцом. Вот то, ради чего мы ходим на американское кино: мощный поворот в финале, который нас поражает. Это та самая перипетия («спойлер»), которую создатели просят не рассказывать другим зрителям, чтобы не портить им впечатление от просмотра.

*Поднявшись на крышу небоскреба, Нео и Тринити вступают в схватку с полицией. На крыше появляется один из агентов Матрицы. Происходит поединок между Нео и агентом Джонсом. Мы видим поразительные способности Джонса, которые позволяют ему оставаться вне досягаемости пуль. Затем невероятную скорость реакции демонстрирует Нео. Но даже ее оказывается недостаточно, чтобы уклониться от выстрелов агента Системы. Джонс ранит Нео. И тут же... сам получает пулю в висок. Его застрелила Тринити. Но... нет! Выясняется: вместо Джонса Тринити убила пилота вертолета, чье тело агент временно надел на себя как костюм...*

Поначалу я думал, что ПП-3 в «Матрице» — это открытие, что агенты Матрицы способны надевать на себя тела виртуальных людей как костюмы. То есть убить агентов — невозможно. Но этот трюк уже демонстрировался в картине ранее, а значит, не содержит в себе революционной новизны.

Позднее я догадался, что на этом этапе структуры «Матрица» делает специфический сценарный кульбит: «поворотный пункт третьего акта» здесь становится «козырем в рукаве» не столько у антагониста, сколько у Нео. На текущем этапе повествования авторы демонстрируют нам пробуждающиеся сверхспособности Нео. Эта идея разбита в фильме на два этапа: сначала Нео спасся от выстрелов агента Джонса. А затем ему удастся, вместе с Тринити, спасти жизнь Морфеуса. И это полностью противоречит предсказанию Пифии, которая вещала: «Один из вас умрет». В итоге живы и Нео, и Морфеус. Нео впервые задумывается о том, что он в силах изменить любой ход событий внутри виртуальной реальности.

*Вертолет, за штурвалом которого сидит Тринити, спускается с крыши небоскреба на несколько этажей ниже. Тринити расстреливает президентский номер, в котором ведут допрос Морфеуса. Тот находит в себе силы разорвать наручники, которыми его приковали к стулу, и выпрыгивает из окна. Но в Морфеуса стреляет один из агентов Матрицы, пуля попадает ему в ногу. Морфеусу не хватает сил допрыгнуть до вертолета. И тогда... Нео делает прыжок навстречу, хватая Морфеуса в воздухе и этим спасает ему жизнь, так как Нео держится за трос. Вертолет падает. Тринити, Морфеус и Нео — выживают.*

ПП-3 в «Матрице» — «Пророчество оказалось ложным». Или: «Нео впервые получает подтверждение, что его возможности безграничны. Систему можно одолеть».

Есть тип кинокартин, где ПП-3 смещен к самому финалу. Обычно это истории в жанре «драма», как, например, картина Романа Полански «Китайский квартал» (Chinatown, 1974). В самом финале выясняется, что юная сестра главной героини одновременно является... ее дочерью. «Пурпурная роза Каира» Вуди Аллена (The Purple Rose of Cairo, 1985) — главная героиня отвергает любовь героя в обмен на чувства знаменитого актера. Но, как выясняется, актер ее жестоко обманул. «Подозрительные лица» (The Usual Suspects, 1995) Брайана Сингера — весь рассказ о Кайзере Созе оказывается блефом, мистификацией. «Сломанные цветы» (Broken Flowers, 2005) Джима Джармуша — главный герой весь фильм разыскивает свою родную дочь. И в итоге... не находит ее. Он стоит посреди улицы и растерянно смотрит на девушек, идущих мимо. Каждая из них ему кажется родной дочерью.

Поразительный, неожиданный для зрителя поворот — придуман, он есть. Но размещен он на последних минутах фильма. Это связано с тем, что в подобных картинах отсутствует

так называемая «обязательная сцена» — схватка протагониста и антагониста. Герой добирается до «замка дракона». А там — «сюрприз высокой башни». Герой оказывается к нему не готов. Он терпит поражение. Финальные титры.

## 23. Правдивые мотивы (True Philosophy)

В «Матрице» финальная схватка сил Добра и Зла — сложный, трехэтапный блок. Поэтому «кульминационный эпизод» в «Матрице» содержит в себе следующий важный этап структуры 3-го акта — «Правдивые мотивы» (True Philosophy). О чем идет речь?

Стереотипное развитие событий в жанровом фильме, как правило, выглядит так: главный герой придумывает новый план, как одолеть злодея. Отправляется в его логово. Успешно реализует свой план. Но... из-за того, что у антагониста есть свой «козырь в рукаве» (предатель из числа товарищей протагониста, заложник и так далее), герой вынужден сложить оружие. Сопротивление бесполезно. Затемнение.

Из затемнения: наш герой, по пояс голый, висит на крюке, а плохиши стегают его плетками. Получается, вместо победы наш герой оказался полностью во власти антагониста! Вот это поворот! Злодей точит нож, собираясь зарезать нашего героя, и произносит монолог, смысл которого сводится примерно к следующему: ты пойми, я против тебя ничего не имею. Это просто бизнес. Далее — антагонист пускается в воспоминания и рассказывает, как дошел до жизни такой. Вспоминает какой-нибудь случай из детства. Говорит что-то вроде: «...и в тот момент я точно понял: люди — это ошибка природы. Они не заслуживают того, чтобы жить...»

Вот этот этап сценария и называется True Philosophy — «Истинная философия» или «Правдивые мотивы». Единственная

задача этапа — раскрыть **настоящую причину**, которая толкает антагониста на злые дела. «Правдивые мотивы» — это раскрытие мотивов антагониста. Главный герой раскрывает свои истинные мотивы на этапе «Темная ночь души», когда анализирует причины проигрыша в «Большом поражении». Все тайное должно стать явным. А злодей объясняет, что им движет, именно здесь. Таким образом, после True Philosophy у зрителя не должно остаться никаких вопросов к сюжету, кроме одного — **кто победит?**

В Матрице функцию «Правдивых мотивов» выполняет большая сцена допроса Морфеуса. Можно ошибочно подумать, что это часть этапа «Темная ночь души», так как первое появление сцены допроса размещается в «хвосте» второго акта. Думаю, так произошло из-за продолжительности блока допроса. Создатели порезали его на части и «прошили» им основной материал, чтобы повысить темп повествования. Но это монтажное решение материала, не сценарное. Позволю себе процитировать фрагмент сценария Вачовски (любительский перевод — автора).

ПРЕЗИДЕНТСКИЙ НОМЕР (МАТРИЦА) — ДЕНЬ

Агент Смит наклоняется поближе к Морфеусу и шепчет.

АГЕНТ СМИТ

Вы слышите меня, Морфеус? Я хочу быть честным с вами.

Смит открепляет свой наушник, позволяя ему повиснуть на шнуре.

АГЕНТ СМИТ

Я ненавижу это место. Этот зоопарк. Эту тюрьму. Эту реальность, как бы вы ее ни называли. Я не могу здесь больше находиться. Не могу дышать этим запахом, хотя его на самом деле нет. Но я чувствую вонь. Я все время беспокоюсь, что заражусь этим дерьмом.

Смит вытирает пот со лба Морфеуса кончиками пальцев и подносит их к носу Морфеуса.

АГЕНТ СМИТ

Отвратительная вонь, не правда ли?

Смит поднимает голову Морфеуса и держит ее двумя руками.

АГЕНТ СМИТ

Я должен выйти отсюда, я должен освободиться! В этих мозгах спрятан ключ. Мой ключ!

Морфеус усмехается, с трудом преодолевая боль.

АГЕНТ СМИТ

Как только Сион будет уничтожен, мне больше не нужно будет мучиться здесь. Ты это понимаешь?! Мне нужен ключ! Я должен попасть в Сион! Ты должен назвать ключ!

Агент Смит сжимает свои пальцы, вдавливая их в голову Морфеуса.

АГЕНТ СМИТ

Назови ключ! Скажи мне его!

А вот другой фрагмент того же допроса.

Агент Смит сидит в небрежной позе напротив сгорбленного Морфеуса, который по-прежнему потеет и дрожит.

АГЕНТ СМИТ

Я хочу поделиться открытием, которое совершил, пока находился здесь. Когда я попробовал классифицировать ваш биологический вид, то понял, что люди — не совсем млекопитающие...

Данные продолжают хаотично распределяться по монитору.

АГЕНТ СМИТ

Всякое млекопитающее на этой планете инстинктивно развивается в естественном равновесии с окружающей средой. Но вы, люди, делаете не так. Нет! Вы захватываете территорию и размножаетесь, размножаетесь, размножаетесь, пока не исчерпаете все природные ресурсы. Ваш единственный способ выживания — захват новой территории.

Агент Смит наклоняется вперед.

АГЕНТ СМИТ

Есть другой организм на этой планете, который действует схожим образом. Вирус!

Агент Смит улыбается.

АГЕНТ СМИТ

Люди — это болезнь, раковая опухоль планеты! Вы — чума! А мы...  
лекарство!

Оба монолога — идеальный пример «Правдивых мотивов». Оцените креативность Вачовски: компьютерная программа называет людей «вирусом» и стремится их уничтожить, чтобы наконец-то... отдохнуть. Перевертыш!

Можно ли было сделать «Матрицу» без «Правдивых мотивов»? Думаю, да. Но это повлияло бы на восприятие фильма. Зритель испытает разочарование от просмотра, так как сила, противостоящая герою, полностью обезличена. Почему Системе так важно уничтожить Нео? Чтобы не мешал собирать электричество спящих людей? Не думаю, что это увлекло бы зрителей. Дать роботу «человеческий» мотив — усталость, ненависть, мотивацию «санитара Матрицы» — вот это прекрасная идея.

## 24. Обязательная сцена

Термин я впервые встретил в книге Александра Наумовича Митты «Кино между адом и раем»: «*Обязательная сцена* (курсив мой. — О. С.) вырастает в конце прогрессии усложнений как решающая схватка героя и антагониста, как самое эмоциональное событие фильма. Она выражает коренную идею фильма. В ней сталкиваются тема и контртема в своем максимальном развитии... Рай победы и ад поражения... предельно сближены. Победил — и ты в раю, проиграл — ты в аду»[\[7\]](#).

Если в фильме нет никаких драк, такой «схваткой» может быть разбирательство в суде. Или откровенный разговор подчиненного

со своим начальником. Или — герой (героиня) наконец отваживается выяснить отношения с отцом-тираном. Фильму необходимо противостояние главного героя и его основного соперника. В «Матрице» ключевой конфликт выражен прямолинейно. События развиваются следующим образом.

*После того как Нео и Тринити спасли Морфеуса, они спешат с крыши гостиницы на одну из станций метрополитена. Там расположен городской телефонный автомат, к которому подключился оператор. У героев есть возможность «вынырнуть» из Матрицы, вернуться в реальный мир — Тэнк, сидя в «Навуходносоре», открыл им канал. Герои спускаются на заброшенную станцию метро. Первым возвращается Морфеус. Вторым — Тринити. Неожиданно появляется агент Джонс, который выстрелом из пистолета уничтожает трубку городского телефона, отрезав Нео путь к отступлению. На безлюдной станции метро завязывается ожесточенная драка Нео и агента Смита...*

Как правило, поединок во время «обязательной сцены» выглядит в жанровых фильмах следующим образом: три четверти сцены плохиш колошматит хорошего героя. Он заметно превосходит его силой. Кажется, что хороший сейчас отдаст концы. Но неожиданно... к хорошему возвращаются силы. И протагонист, используя орудие казни, которым антагонист хотел его убить, делает так, что антагонист казнит сам себя. «Не рой другому яму, сам в нее попадешь»!

*Крепко сжав шею Нео, агент Смит подтаскивает его к краю платформы, рассчитывая, что прибывающий на станцию поезд снесет голову сопернику. Но Нео, проявив чудеса ловкости, делает так, что оба падают на*

*железнодорожные пути. Нео успевает запрыгнуть на платформу. Электричка давит агента Смита. Поезд экстренно тормозит. Но выясняется: агент Смит снова цел и невредим. Он использовал во время драки тело другого обитателя Матрицы...*

Возвращаясь к разговору, который мы завели в самом начале разбора «Матрицы», зададимся вопросом: зачем «обязательная сцена» в кинокартине разбита на три части? Сцена на крыше, сцена в метро и еще одна сцена — в гостиничном номере. Пытаясь найти ответ на этот вопрос, я пришел к выводу: авторы пытались подчеркнуть, насколько сложно в виртуальном мире победить самую компьютерную программу, создавшую мир Матрицы.

Однако возможна еще и такая интерпретация: кинофильм работает с тремя пространствами внутри истории, и они поразительным образом повторяются — сжато — в кульминационном эпизоде. Сюжет делает кольцо: начавшись в гостиничном номере заброшенного отеля, он в этом самом номере отеля и завершается. Это тот самый путь, который Кэмпбелл и Воглер называют «Возвращение домой». Вот как это выглядит схематично:

1-й акт	2-й акт	3-й акт	
НА ЗЕМЛЕ	ПОД ЗЕМЛЕЙ	В НЕБЕ	
Городские улицы	Подземные канализации разрушенного города	Крыша здания	<b>ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ СЦЕНА:</b> Ч. 1 НА НЕБЕ (крыша) Ч. 2 ПОД ЗЕМЛЕЙ (метро) Ч. 3 НА ЗЕМЛЕ (гостиница)

*Увидев, что агент Джонс снова невредим, Нео бросается бежать. Он выхватывает у прохожего на улице телефон. Нео звонит Тэнку. Они договариваются, что Тэнк откроет канал в гостинице, адрес которой хорошо известен Нео. Молодой человек спешит покинуть мир Матрицы, уворачиваясь от выстрелов агентов, которые преследуют его по пятам, «надевая» на себя тела прохожих.*

*Тем временем на борту «Навуходоносора» срабатывает аварийная сигнализация, которая предупреждает о приближении «охотников»: механизмы, похожие на гигантских медуз, ищут повстанцев, ориентируясь на электромагнитное поле «Навуходоносора». Героям надо заглушить двигатель корабля, чтобы спастись. Но они не могут это сделать, так как это будет означать верную смерть для Нео.*

*В итоге молодой человек добирается до заброшенной гостиницы. Ему нужен номер 303. Он бежит по коридору, врывается в номер и... натывается на агента Смита, который ждет его с оружием в руках. Смит стреляет Нео прямо в грудь...*

## **25. Копай глубже (Dig Deep Down)**

*Нео убит. Все пропало! Изрешеченный пулями лжеМессия оседает на пол... А в это время «медузы» лазерами режут обшивку «Навуходоносора», чтобы проникнуть внутрь.*

«Копай глубже» (Dig Deep Down) — это, по сути, точка кризиса внутри «обязательной сцены». Мы должны по максимуму «дожать» зрителя эмоционально, убедив его в проигрыше протагониста. Надо коснуться дна отчаяния, прежде чем поднять зрителя вверх, к победе, вывести на пик эйфории. Термин «Копай глубже» введен Блейком Снайдером: «Финал раскрыт, и это не то,

чего мы ждали. Это та часть, где все человеческие отношения исчерпаны. Здесь у нас нет абсолютно ничего. Нет ни запасного плана, ни альтернативного курса. И все сводится к герою, у которого тоже ничего нет...»

Не только потребность в эмоциональной амплитуде сформировала этот этап структуры. На мой взгляд, истинная причина возникновения Dig Deer Down в том, что жизнь будто еще раз спрашивает протагониста: «Какой правильный ответ? Как надо поступить, чтобы победить?» Первый раз этот вопрос был задан протагонисту во второй части второго акта. И его попытка использовать прежние жизненные убеждения привела к «Большому поражению». И вот он пришел на пересдачу экзамена. Жизнь снова ставит перед героем тот же вопрос: «Как надо поступать? Ты разобрался?»

На этот раз все ставки взвинчены до предела: не сдашь экзамен — выгонят из института жизни. Именно в этом месте, в «обязательной сцене», расположена самая крупная «сюжетная звездочка». Все линии «Матрицы» сошлись в одной точке: линия А — линия противостояния Матрице, линия В — тема Мессии, линия С — судьба «Навуходоносора». И теперь к этой «звездочке» добавлена любовная линия Тринити и Нео (линия Е). Причем ее назначение в финале удивительно.

*Нео истекает кровью, лежа на полу гостиничного номера в виртуальном мире. Неподвижно его тело и в реальном мире, на борту «Навуходоносора». «Машины-охотники» проникли в помещение корабля повстанцев. Еще секунда — и они убьют Морфеуса, Тринити и Тэнка. В этот крайне драматичный момент Тринити наклоняется к Нео и шепчет (цитата): «Нео, я больше не боюсь. Провидица предсказала мне, что я должна влюбиться. И мой любимый — Избранный. А значит, ты не умрешь. Не умрешь, ведь я тебя люблю. Слышишь? Я тебя люблю... Ну же, вставай...»*

*Тринити целует Нео в губы. И Нео... делает вдох.  
Сердечный пульс — возобновляется...*

Кто бы мог подумать, что в самый центр кульминационной сцены этого жесткого сай-фая Вачовски поместят... перевертыш сцены из сказки «Спящая красавица»! С той лишь разницей, что не принц целует спящую принцессу, а — наоборот. Нео воскресает!

## **26. Победа с помощью нового знания**

*Нео открывает глаза, лежа на полу гостиницы в виртуальном мире. Собравшиеся было уйти агенты Матрицы оборачиваются и смотрят с изумлением на «воскресшего» Нео. Они никогда не видели ничего подобного. Достав пистолеты, они одновременно разряжают в бунтаря обоймы. Но далее происходит нечто невероятное: Нео движением руки останавливает летящие в него пули. Они зависают в воздухе. Словно кто-то поставил реальность на «паузу». Нео смотрит на окружающий мир и видит — вместо реальной материи — цифровой код, из которого состоит эта «реальность»!*

*Агент Смит бросается с кулаками на Нео. Но тот ведет бой одной рукой, не обращая внимания на удары агента Смита. Как будто он знает наперед каждое движение соперника...*

Что же будет правильным ответом на повторном экзамене жизни для протагониста? Давайте подумаем — это поможет определить ключевую идею фильма. Победа в жанровой кинокартине должна опираться на **новое мировоззрение протагониста!** Главный герой изменился. Изменил свои представления о жизни. Опираясь именно на этот новый жизненный взгляд, он в финале

принимает решение, которое становится переломным в «обязательной сцене». Новое понимание того, как следует действовать в Матрице, — то, с помощью чего протагонист одолевает антагониста! И это «новое мировоззрение» — долгожданное осознание Нео того, что окружающий мир — просто цифровой код, компьютерная программа! Если разглядеть за окружающим пространством рукотворную изнанку, то становится легко действовать: каждое движение всего вокруг — надвигающийся поток команд, которые материализует Матрица. А значит, ты можешь отбивать удары противника одной рукой, даже не глядя на соперника: все это ты читаешь в потоке цифрового кода.

Важный момент: инструмент победы протагониста над антагонистом должен быть «спрятан» **внутри второго акта**. Почему? Да потому что любое другое местоположение этого инструмента обесценит путешествие протагониста!

О каком «инструменте» идет речь? Это может быть материальный предмет, который герой обрел в ходе путешествия. Или совет, который он услышал от некоего человека. Вывод о жизни, который герой сделал на основе инцидента или случая, произошедшего с ним в ходе второго акта. Это средство, с помощью которого протагонист побеждает, Кристофер Воглер называет эликсиром.

Что произойдет, если мы поместим эликсир («инструмент», «новое знание») в первый акт? У зрителя возникнет вопрос к протагонисту: куда ты, осел, смотрел, если все, что тебе нужно было для победы, уже было у тебя до того, как ты «преодолеl порог» замка? Если мы разместим эликсир в третьем акте, это будет слишком близко к финальной схватке. Возникнет ощущение «рояля в кустах». В «Матрице» обрести эликсир Нео помог разговор с мальчиком в сцене визита к Пифии.

**Мальчик:** *Не пытайся согнуть ложку; это невозможно. Вместо этого пытайся понять главное.*

**Нео:** *Что — главное?*

**Мальчик:** *Ложки нет.*

**Нео:** *Нет ложки?*

**Мальчик:** *Знаешь, это не ложка гнется, все обман. Дело — в тебе.*

В оригинальном сценарии «Матрицы» разговор с ребенком о ложке звучит немного иначе. Ниже — перевод фрагмента сценария, который позволяет точнее понять, в чем именно ноу-хау знания, которое передал ребенок Нео (перевод мой. — О. С.).

**Мальчик:** *Твоя ложка не сгибается, потому что это просто ложка. Моя гнется, потому что нет ложки, есть только мой разум.*

*(Нео наблюдает, как ложка в руках ребенка скручивается в узел.)*

**Мальчик:** *Свяжи себя с ложкой. Стань ложкой и согнись сам.*

*(Нео кивает и смотрит на свою ложку, концентрируясь на ней...)*

Пластика Нео, его состояние в финале картины — все это транслирует с экрана ощущение, что он принял максимум «несуществующей ложки» полностью и безоговорочно. По сути, налицо нечто вроде удачной попытки хождения по воде, описанной в Евангелии: поверив Иисусу, идущему по воде, Петр пошел ему навстречу, но испугался ветра (усомнился в вере) и стал тонуть.

В евангельском тексте способность нарушить законы физики была мерилom силы веры ученика. В «Матрице» обретение

протагонистом «суперспособностей» также является вопросом веры. Что, кстати, роднит «Матрицу» с библейским сюжетом.

Как только протагонист обретает эликсир, у него появляется инструмент победы над антагонистом. В «Матрице» исход поединка визуализируется по принципу «перехода оружия» — меч из рук врага выбит и теперь обращен против самого врага. О чем речь? На протяжении фильма нам демонстрировалось, что исключительным свойством агентов Матрицы является их способность «надевать» тела других людей на себя как костюмы. Точнее — агенты Матрицы, будучи цифровым кодом, могли перевоплощаться в других обитателей виртуального мира, как бы входить в их тела. Так вот: как только Нео обретает эликсир, он бросается на агента Смита, проникает внутрь него, а затем — разрывает врага на части изнутри. (Безо всякого натурализма.) И этим он обращает в бегство агентов Джонса и Брауна. Обязательная сцена завершена. Точка.

## 27. Развязки

После того, как вы финализировали линию А, вам следует обозначить, чем завершились все прочие линии проекта. Линия В:

*Увидев триумф Нео, Морфеус констатирует: случилось то, чего он так долго ждал, — «проснувшиеся» люди наконец-то обрели Мессию.*

Финализируется линия С:

*Разряд тока уничтожает механических медуз, к этому моменту проникших в трюм «Навуходоносора».*

Линия Е:

*После победы над силами Зла Нео и Тринити продолжают целоваться...*

Иногда авторы кино упускают из виду необходимость дать развязки по периферийным сюжетным линиям картины. Возникает нехороший эффект, когда зритель покидает зал, гадая — а что случилось с тем или иным персонажем? Отсутствие ответов вызывает у зрителя раздражение.

Иногда подобное случается из-за ограничения хронометража картины. На мой взгляд, это ошибка — бросать сюжетные линии, не пояснив, как они финализировались. Не случайно в лучших образцах коммерческого кино в финале мы видим нарезку кадров, в которых четко обозначено, чем все закончилось для каждого из персонажей. Подобный финал можно увидеть, скажем, в картине С. Спилберга «Первому игроку приготовиться» (2018).

## **28. Закрывающая сцена (Final Image)**

Начиная рассказ о структуре полнометражного коммерческого фильма, я сделал акцент на «открывающей сцене» фильма, которая задает жанр и тон истории. Пришло время пояснить, что такое opening image и final image. Дело в том, что и в экспозиционной зоне фильма, и в эпилоге есть «сцена-зеркало», существующая как бы в двух ипостасях: «открывающая сцена» и «закрывающая сцена».

Эта сцена, как листовка с рекламой эффективности товара, демонстрирует два состояния одного и того же: «до» и «после». Разница — налицо. Структура полнометражного фильма предлагает аналогичный инструмент: чтобы зритель четко увидел

сюжетную арку и арку персонажа, нам предлагают сравнить две сцены. Одна — из зоны экспозиции, другая — из эпилога. Мы сравниваем старый мир героя и новый. Причем в обоих случаях упаковкой для этих сцен является, как правило, один и тот же кадр.

### **«Назад в будущее»**

«Открывающая сцена». Марти Макфлай приходит домой и застаёт свою семью за ужином: брат — сотрудник фастфуд-кафе, сестра — толстая неряшливая деваха, мать — усталая алкоголичка, отец — мелкий клерк, над которым издевается его одноклассник Бифф Таннен: противный хам, разбивший автомобиль семьи Макфлаев и не желающий признавать свою вину.

«Закрывающая сцена». Марти Макфлай после невероятного путешествия в 1955 год, в котором он подружился со своим отцом, научил того защищать себя и помог познакомиться с мамой, возвращается в родной 1985-й (сцена-зеркало). Утро. Герой просыпается, думая, что путешествие во времени ему приснилось. Он спускается на первый этаж своего дома и переживает потрясение от перемен.

Завтрак в семье Макфлаев: брат — успешный юрист, сестра — стройная красотка, отец и мама — влюбленная супружеская пара: он и она — молоды и подтянуты, успешны и благополучны. Отец принес пачку авторских экземпляров только что вышедшего из печати научно-фантастического романа. Во дворе стоит новенький автомобиль семьи, который полирует рукавом своей кофты жалкий бывший одноклассник отца — Бифф Таннен.

### **«День сурка»**

«Открывающая сцена». Кадр, который на протяжении фильма успеет набить оскомину: на часах 05:59. Щелк. 06:00. Заиграла знаменитая композиция «I Got You Babe» Сонни и Шер.

Телеведущий Фил Коннорс, обладающий отвратительным язвительным характером, лежит в одиночестве в постели, будто мумия в саркофаге. А за окном — зимний пейзаж без снега: холодный и неуютный городской ландшафт.

«Закрывающая сцена»: 05:59. Щелк. 06:00. Заиграла знаменитая композиция «I Got You Babe» Сонни и Шер. Фил Коннорс просыпается и с ужасом думает, что все повторяется в стотысячный раз: день, в котором он застрял, в очередной раз обнулится. И вдруг — к часам тянется женская рука. Она выключает будильник. И выясняется, что Фил проснулся в постели вместе со своей возлюбленной — Ритой. Он бросается к окну и видит, что городские улицы укрыл снег. На улице невероятно красиво и уютно. Все. Дурная бесконечность — прервалась...

## «Матрица»

«Открывающая сцена». Экран монитора, на котором сверху вниз сыплется дождь из букв и цифр. Это — программный код Матрицы. За кадром мы слышим диалог Тринити и Сайфера, обсуждающих Морфеуса, который ищет среди людей Избранного — того, кто сможет победить Систему. Мы пока не знаем, кто говорит и о чем. Для нас эта болтовня за кадром — просто фон. Мы медленно приближаемся к монитору и в итоге — «ныряем» в одну из цифр на экране.

«Закрывающая сцена». Экран монитора, на котором сверху вниз сыплется дождь из букв и цифр. Мы медленно приближаемся к монитору. Мы слышим за кадром голос Нео, который обращается к некоему собеседнику. Он говорит о том, что еще вчера был таким же, как его собеседник. Он не верил, что окружающий мир — всего лишь иллюзия. Возможно, его собеседник боится сейчас таких безумцев, как Нео. Так же, как Нео боялся когда-то. Но позднее он поймет, что Нео прав. И этот

мир однажды станет миром без границ и контроля. Миром, где возможно все. На экране возникает плашка: SYSTEM FAILURE — «сбой системы». Нео покидает телефонную будку, расположенную на улице города. Он — в виртуальной Матрице. Он пришел сюда бороться с Системой. И теперь он не только не боится падать. Он теперь способен... летать!

Итак, третий акт схематично:



В различных вузах России я периодически провожу мастер-классы по анализу структуры полнометражного фильма на примере «Матрицы». Разбор неизменно заканчивается бурным воодушевлением студентов и комментариями: мол, наконец-то в наших руках появился мощный инструментарий для написания сценария. Но иногда можно услышать такого рода возражение: боже мой, как печально, до какой степени все заштамповано, зажато сводом правил!

На это хочется ответить: уважаемые коллеги, единственное правило в кино — нет никаких правил. Вы вольны делать абсолютно все, что хотите. Ведь это — искусство. Схема — это ориентир. Главное — не тупое следование ей, а художественное осмысление ее элементов.

**Создавайте оригинальных персонажей**, которых до этого не было в кино. Возможно, ваша история и кажется знакомой на первый взгляд, но если ваши персонажи будут оригинальными, их опыт и реакция на обстоятельства сюжета станут уникальными.

**Будьте неожиданными:** если вы пишете и понимаете, что где-то это уже было, ищите другой метод. Парадокс, противоречие и перевертыш вам в помощь. Удивляйте самого себя, удивите героя, и тогда — может быть — вы удивите зрителя.

**Переосмысливайте структуру:** как Нолан в «Помни», который запустил сюжет вспять. Как Чарли Кауфман в «Вечном сиянии чистого разума» или «Адаптации», где из самого себя он сделал воображаемого брата-близнеца. Во всех этих примерах есть структурные элементы Снайдера. Но они смешаны так, что застают зрителя врасплох и потому остаются в памяти.

Исследуя сценарии, я прихожу к выводу, что изменение элементов структуры и манипуляция с их последовательностью дают интересный результат, который можно умело использовать для достижения максимального эмоционального воздействия на зрителя. Также склоняюсь к мысли, что структура коммерческого фильма не стоит на месте. Она постоянно видоизменяется, двигаясь в ногу со временем. Спустя некоторое время она станет другой. Возможно, законодателем мод в этом вопросе станете именно вы.

---

## Резюме

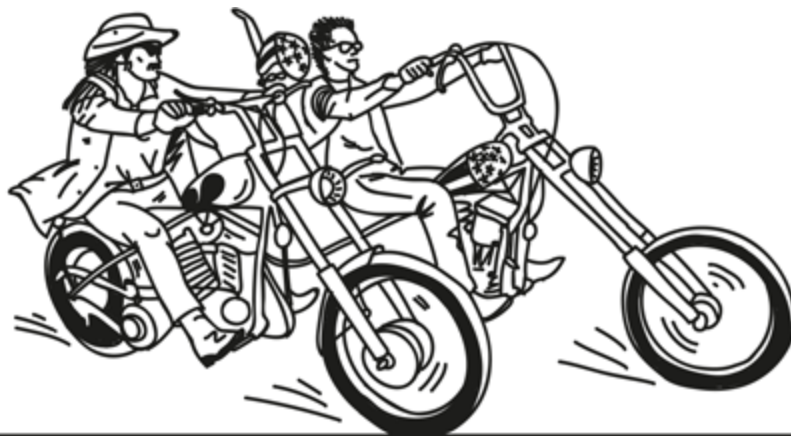
Протагонист, вдохновленный «инсайтом», принимает решение продолжить борьбу. Третий акт открывается сценой под условным названием «Новый план» — главный герой вырабатывает новую стратегию для достижения своей цели. Реализация новой стратегии возлагается на эпизод «Восхождение». Финал эпизода «Восхождение» — протагонист приблизился к «замку дракона».

«Кульминационный эпизод» — комплекс этапов сценарной структуры. Он состоит из: 1) «Поворотного пункта 3-го акта (ПП-3)»; 2) «Правдивых мотивов»; 3) «Обязательной сцены»; 4) этапа «Копай глубже»; 5) «Победы с помощью нового знания». «Поворотный пункт 3-го акта» — перипетия, содержащая вау-эффект. ПП-3 создает самое неожиданное и крупное препятствие на пути достижения

протагонистом своей цели, становясь причиной его нового проигрыша. «Новый план» не сработал. Оказавшись в руках антагониста, главный герой узнает об истинных причинах поступков антагониста. Враг озвучивает «Правдивые мотивы». «Обязательная сцена» — решающая схватка героя и антагониста, самое эмоциональное событие фильма. Рай победы и ад поражения предельно сближены. «Копай глубже» — точка кризиса внутри «обязательной сцены». Мы «дожимаем» зрителя эмоционально, убеждаем его в проигрыше протагониста, прежде чем герой обретет новое мировоззрение. Протагонист побеждает антагониста с помощью «нового знания». Инструмент победы протагониста над антагонистом всегда закладывается в недра второго акта. Этим оправдывается смысл существования в истории второго акта. После кульминационного эпизода следуют развязки — финалы прочих линий истории, помимо линии А. Картина финализируется «закрывающей сценой». Это сцена-зеркало «открывающей сцены». Закрывающая и открывающая сцены — два состояния одного и того же: «до» и «после». Мы сравниваем старый мир героя и новый. Это позволяет зрителю максимально оценить сюжетную арку истории и арку характера протагониста.

Лекция 9

# Роуд-муви



На мой взгляд, сегодня роуд-муви — последнее прибежище жанра драмы в кинопрокате. Серьезное кино уходит с киноэкранов. Его вытесняют двухчасовые годзиллы спецэффектов. Драма нашла новый ареал обитания, где чувствует себя вольготно, — стриминговые платформы в интернете. Популяции многосерийных теледрам растут. И только роуд-муви с

поразительной регулярностью гнездятся на афишах кинотеатров, высиживая выводки фестивальных наград. Красноречивый пример тому — «Зеленая книга» (Green Book, 2018) Питера Фаррелли: крепкий бокс-офис, множество фестивальных побед.

Я задался вопросом: в чем секрет? И прихожу к выводу, что роуд-муви — крайне кинематографичный жанр. Он плоть от плоти, сама суть кинематографа — подвижное изображение. При этом есть возможность сфокусировать внимание зрителя на отношениях героев. Чем заняты в кадре два человека, которые едут в автомобиле? Они **просто сидят и разговаривают**, а за их спинами меняется фон. То есть, по сути, роуд-муви — это «драма на стульях». В каком еще коммерческом жанре можно посадить двух героев в кадре, чтобы они с десятков сцен просто говорили, выясняли отношения и это не обернулось провалом бокс-офиса? Такого нет.

У меня есть некоторый опыт работы над роуд-муви — картина «Подарок с характером» Карена Оганесяна. Было еще несколько разработок, которые ждут своего экранного воплощения. Понадобилось немало времени, чтобы понять, в чем специфика жанра, как он устроен и где его корни. Позвольте поделиться некоторыми наблюдениями.

В стародавние времена путешествие было серьезным испытанием: ехать приходилось долго — несколько недель, месяцев, а то и лет. Это было трудное и опасное дело, связанное с риском для жизни: путешественника могли убить или ограбить, он мог заболеть или попасть в рабство. Вот почему сам процесс путешествия персонажа из точки А в точку Б производит магический эффект. Эхо родовой памяти подсказывает современному зрителю, что любая поездка — значимое событие.

Считается, что свое начало жанр берет из фильмов-вестернов, где герои-переселенцы сталкиваются с враждебной средой и вынуждены бороться за жизнь, стремясь обрести дом. Немалую роль в популяризации жанра, который стал оформляться в

кинематографе лишь в 60-е годы прошлого столетия, сыграли две книги, ставшие известными в тот период: «В дороге» Джека Керуака (1951) и «Лолита» Владимира Набокова (1955). Исследователи усматривают корни Дороги — и как темы литературного произведения, и как глобальной метафоры человеческой жизни — в «Одиссее» Гомера, истории многолетнего возвращения домой после войны.

У жанра роуд-муви есть одна любопытная особенность: географическое перемещение героя в пространстве удивительно органично сочетается с «внутренним путешествием» героя: меняется пространство вокруг, меняется герой. Происходит метафизическое отождествление: внутреннее состояние человека = внешний мир, который его окружает.

Скажем, в «Подарке с характером» главные герои — девятилетний сын олигарха и мужик-недотепа в костюме ростовой куклы — отправляются в поездку. В холодной Москве они конфликтуют друг с другом. По мере того как теплеют их отношения, перерастая в дружеские, теплеет и пространство вокруг — герои оказываются на берегу Черного моря.

Отождествление внешнего и внутреннего — прием, который стал классическим при экранном воплощении путешествий в космосе. Поскольку отдельной лекции о космосе в книге нет, скажу несколько слов здесь: космическое пространство в большинстве научно-фантастических фильмов «зеркалит» внутренний мир героя. Родоначальником этой идеи, на мой взгляд, является Станислав Лем со своим гениальным романом «Солярис». Практически все заметные кинофильмы о космосе, фильмы-притчи, повторяют ход, придуманный Лемом: например, в кинокартине Альфонсо Куарона «Гравитация» (Gravity, 2013) напасти на околоземной орбите, которые обрушились на голову героини, отражают ее внутреннюю драму — потерю нерожденного ребенка. В фильме «Интерстеллар» Кристофера Нолана (Interstellar, 2014) главный герой летит за миллионы

световых лет от родной планеты, но в итоге оказывается... за стенкой книжного шкафа своей комнаты, чтобы отговорить себя вчерашнего от полета в космос. То есть путешествие за пределы Вселенной для героя Нолана — это путешествие внутрь себя, путешествие к своей душе.

Рискну предположить, что зритель воспринимает космос как пространство уникальных возможностей. Космос — понятие безграничное и бесконечное. Так почему бы не отправить протагониста в полет, конечной точкой которого станет «планета собственной души»? Космос у каждого свой.

Уникальное драматургическое свойство роуд-муви — возможность создавать препятствия на пути героев буквально «на пустом месте». Вопрос мотивировок — почему то или иное событие произошло с героями именно здесь и сейчас — отпадает сам собой: в дороге может **случиться все**. Можно смело выкатывать рояль из кустов, зритель воспримет его как элемент ландшафта.

Структура сценария фильма в жанре роуд-муви — это, по сути, сборник новелл. Сюжеты, даже если не поделены на главы с названиями, вертятся вокруг случаев на дороге или населенных пунктов, которые герои посещают. Рваная, фрагментарная манера повествования крайне удобна для сценариста. Она позволяет развивать сюжет стремительно, пропускать скучные места. Дорога становится сюжетным стержнем, ниточкой, удерживающей внимание зрителя: доберутся герои до конечной точки своего маршрута или нет?

Есть и минусы в драматургии роуд-муви: например, в подобном кино сложно развивать любовную линию героя. Я был поражен, когда столкнулся с этой проблемой: предположим, протагонист где-то по пути встретил девушку. У них роман. Но у девушки нет планов бросать свою привычную жизнь и пускаться в путешествие следом за героем. Как тогда выстраивать любовную линию протагониста?

Ломая голову над этой проблемой, я периодически приходил к мысли: что, если объектом любви должна стать встреченная во время поездки девушка, которая едет на другом автомобиле, но тем же маршрутом? Тогда у «дорожных Ромео и Джульетты» появится возможность встречаться, скажем, в мотелях. Отношения будут развиваться на протяжении всего фильма. Но, попробовав перенести эту идею в свой сюжет, понял, что это глупость: если вам нужно рассказать историю взаимоотношений двух друзей, отца и сына, матери и дочери, то возлюбленная протагониста в таких сюжетах просто будет лишней. Объект любви не может сидеть на заднем сиденье авто и просто молчать, пока отец и сын будут выяснять отношения. Поневоле сюжет сфокусируется на новом персонаже и уйдет в сторону.

Таким образом, единственный выход для роуд-муви — сделать любовную линию сюжетом одной из новелл, одной из точек остановки. Любовным отношениям в полнометражном роуд-муви можно уделить минут 10–20. Это один из эпизодов большого путешествия. Ровно так решена любовная линия в «Тельме и Луизе»: прекрасная новелла с Брэдом Питтом, который соблазняет Тельму, обворовывает ее и бесследно исчезает, что вынуждает героиню позднее пуститься «во все тяжкие» и начать промышлять грабежами.

Вот почему в роуд-муви нередко объект любви протагониста упоминается где-то в завязке, затем «расцветает» полноценным эпизодом в середине истории и возвращается на экран в эпилоге фильма. Мы как бы даем понять зрителю: смотри, герой вышел на правильную линию судьбы — выбрал любовь, — и теперь у него все будет хорошо. Примерно так решена любовная линия в «Подарке с характером», которая развивается между персонажами Михаила Галустяна и Екатерины Шпицы.

Схожим образом устроена линия в фильме «Человек дождя»<sup>[8]</sup>. В конце первого акта Чарли Бэббитт ссорится со своей девушкой, а причиной ссоры становится именно его брат-аутист.

Точнее, циничное отношение Чарли к нему. Затем в середине картины Чарли меняет свое отношение к Рэймонду. После чего он находит в себе силы позвонить Сюзанне и попросить прощения. Они проводят некоторое время вместе. А затем мы видим Сюзанну уже в самом финале. Молодые люди выглядят как супружеская пара: они сообща принимают решение отдать Рэймонда в специализированное учреждение, где за ним будет надлежащий уход. Таким образом, мелодраматическая линия здесь — это инструмент проверки «очеловечивания» протагониста, маркер «было–стало».

Анализируя различные роуд-муви, я обнаружил, что фильмы этого жанра можно поделить на подвиды, и попробовал классифицировать их. Вот что получилось.

## 1. «Экзистенциальный трип»

Роуд-муви типа «Алиса в городах» (Alice In Den Stadten, 1973), «Париж, Техас» (Paris, Texas, 1984) Вима Вендерса или «Коктебель» (2003) Бориса Хлебникова и Алексея Попогребского. Для этого подвида характерно экзистенциальное погружение героя внутрь себя в ходе путешествия. Специфика такого типа дорожных историй в том, что не происходит никакого глубокого взаимодействия протагониста с окружающим пространством. Мир вокруг отстранен от героя. Путешествие выполняет функцию исследования героем самого себя. Двигаясь в географическом пространстве, он на самом деле движется **в недра своей души**, пытается разобраться в своих желаниях, мотивах, найти смысл жизни.

Отличительная черта «экзистенциального трипа» — **формальность цели** путешествия. Как правило, это некая утопическая идея. Герой использует ее как предлог, чтобы сорваться с места и отправиться в путь.

В фильме «Алиса в городах» репортер путешествует с подобранной в аэропорту девочкой, которая едет к бабушке. При этом девочка не знает, где живет бабушка и жива ли она. Зачем поездка нужна журналисту — непонятно. Вероятно, он спасается от одиночества.

В картине «Париж, Техас» герой не помнит, кто он, откуда и куда идет. Это человек, страдающий потерей памяти. И нельзя сказать, судя по сюжету, что его цель — вспомнить, кто он.

В «Коктебеле» отец и сын едут к морю с целью начать там новую жизнь. Но по ходу их путешествия становится ясно, что ехать им на самом деле некуда. Отец просто бежит от самого себя, своих проблем, прихватив в побег сынишку.

Изучая роуд-муви подвида «экзистенциальный трип», я пришел к выводу, что в этом типе историй **сама поездка** и есть истинная цель героев. Не конечная точка поездки, а собственно путешествие. Это такая метафора жизни, в которой у человека нет четких целей вроде денег, престижной работы или успеха. Для него сам процесс жизни и есть цель жизни.

## 2. «Вне закона»

Роуд-муви подобного типа — «Бонни и Клайд» (Bonnie and Clyde, 1967) Артура Пенна, «Тельма и Луиза» Ридли Скотта, «Прирожденные убийцы» (Natural Born Killers, 1994) Оливера Стоуна, «Настоящая любовь» (True Romance, 1993) Тони Скотта.

У Джима Джармуша есть картина с характерным названием «Вне закона» (Down By Law, 1986) — о беглецах из тюрьмы. Герои отваживаются на побег, поданный на экране утрированно: герои сидят в камере, обсуждают планы. Склейка. И вот они уже пробираются по лесу свободные. Никаких тебе приготовлений, перепиленных решеток, спущенных из окна простыней и так далее. Просто — щелк! — и они уже на свободе. В этой

утрированности — весь Джармуш: он довел идею побега до абсурда, полностью обесценив ее. Надо заметить, что другие фильмы этого подвида роуд-муви подают побег примерно так же. Только — более деликатно.

Протагонист истории «Вне закона» — персонаж, живущий «на последнем дыхании». Он пытается, как говорится, надышаться перед смертью. «Вне закона» — это криминальные истории, где упор делается не на то, как было совершено преступление, а на то, как бегут от расплаты. По сути, перед нами **агония** длиной сотни километров. Остановись, мгновенье, ты прекрасно! Когда за спиной вой полицейских сирен, каждая секунда жизни фиксируется памятью с особой тщательностью.

Когда человек находится в состоянии агонии, у него до предела обостряются все чувства. Возникает мощный нерв истории. Поместите героя в ситуацию, когда он вынужден удирать от расплаты, и ваша история будет смотреться на одном дыхании.

В картине Стивена Спилберга «Шугарлендский экспресс» (The Sugarland Express, 1974) супруга помогает мужу-уголовнику бежать из тюрьмы. Они похищают своего родного ребенка из приемной семьи и бегут от полиции. Ситуация накалена до предела. Отчаянная попытка людей, которым грозит гибель, сохранить семью — яркое, незабываемое зрелище.

Рискну предположить, что на этот подвид роуд-муви напрямую повлиял роман Владимира Набокова «Лолита». В нем ярко выражена атмосфера преследования, «агонии» главного героя. Атмосфера бегства и преследования особенно ярко сочетается с темой **запретной любви**: будь то любовь к представителю противоположного пола либо родительская любовь к своему ребенку, живущему в другой семье. Весь окружающий мир восстает против наших героев. Реальность их жалит, кусает. Они пытаются вырвать у этого мира свой кусочек счастья. Ненадолго

им это удастся. Но мир за ними гонится, чтобы разлучить и уничтожить.

### **3. «Изгои»**

Особенность этого подвида историй: главные герои — **аутсайдеры**, изгои. В подвиде «Вне закона» герои находятся под давлением внешних обстоятельств из-за преступления, которое совершили. В «Изгоях» персонажи не устраивают окружающий мир самим фактом своего существования. Они не похожи на большинство. И этим виноваты.

В «Беспечном ездоке» (Easy Rider, 1969) Денниса Хоппера главные герои — хиппи-байкеры, фрики, которые резко контрастируют с патриархальной провинциальной Америкой конца 1960-х. Местные фермеры их ненавидят. В итоге — убивают. За то, что непохожи на других.

В картине Грегга Араки «Поколение игры Doom» (The Doom Generation, 1995) в центре истории — два парня и девушка. У троицы полиаморные отношения, и это явно не устраивает консервативную Америку. Героев ненавидят за то, что они свободны. Они не подчиняются общественным правилам и нормам морали. Это приводит их к печальному финалу: какие-то отморозки расправляются с одним из персонажей с невероятной жестокостью. Думаю, ключевой момент этого подвида — герой **страдает за то, что свободен.**

### **4. «Мир, полный любви»**

Удивительный тип роуд-муви — и довольно редкий. Прямой антипод «Изгоям». В «Мире, полном любви» протагониста не только не травят и не преследуют, — наоборот, мир, который окружает главного героя, полон безусловной любви к нему.

Протагонист движется по географическому маршруту, при этом люди, которых он встречает на своем пути, изо всех сил стремятся ему помочь. Кино без конфликта. Вы спросите: неужели такое возможно в коммерческой индустрии? Невероятно, но факт. Мне известны как минимум три киноленты, устроенные подобным образом.

«Простая история» Дэвида Линча (The Straight Story, 1999). Главный герой по фамилии Стрейт (налицо игра смыслов — имя героя и название фильма), умирающий от рака старик, едет на стареньком тракторе мириться со своим братом. И все, кого он встречает в пути — незнакомые люди, — дружелюбны по отношению к старику. Антагонистична в этой истории только болезнь протагониста, которая его съедает изнутри. Но эта тема в фильме не педальруется. Какой-то сотрудник автосервиса пытался обмануть старичка, обвести его вокруг пальца. Но Стрейт изящно пресек обман и продолжил путешествие. Прочие персонажи исключительно доброжелательны к Стрейту.

«Самый быстрый “Индиан”» (The World’s Fastest Indian, 2005) Роджера Дональдсона — старик везет через всю Америку мотоцикл-болид, который собирал всю жизнь, чтобы перед смертью протестировать его, проехав со скоростью 200 км/ч по пустыне штата Юта. Все люди стремятся помочь старику воплотить его предсмертную мечту. Никто, ровным счетом никто не ставит ему палки в колеса. Даже странно... Это своеобразный фильм-завещание, метафора прощания с миром, растянутая в географическом пространстве. Этот фильм — ода миру, гимн жизни. Самое удивительное: когда в итоге старик мчится на болиде, мы убеждены — он сейчас погибнет! Но — нет. Он успешно тестирует супербайк... и остается жив (извините, спойлер).

«Приключения Присциллы, королевы пустыни» (The Adventures of Priscilla, Queen of the Desert, 1994) Стефана Эллиотта. Картина, полемизирующая, как мне кажется, с мифом о

Содоме и Гоморре. В библейском мифе два ангела спускаются с небес в город, жители которого «злы и весьма грешны», чтобы выяснить, остались ли в том городе праведники, которых надо вывести из поселения, прежде чем оно будет уничтожено гневом Бога. В «Присцилле» не два, а три, и не ангела, а трансгендера приезжают в провинциальный американский городок, чтобы не разрушить его, а, наоборот, устроить музыкальное шоу, поделиться с городом кусочком любви и добра. В итоге так все и случается: герои проводят музыкальное шоу, которое очаровывает жителей и располагает к себе. Никаких конфликтов, вражды и гомофобии.

## 5. «Групповое путешествие»

«Маленькая мисс Счастье». Анимационный фильм «Ледниковый период». Киносказка «Волшебник из страны Оз». Что характерно для такого типа роуд-муви? В центре сюжета — **путешествие с семьей**. Причем это может быть группа людей, не связанных родственными узами. Но за этой группой все равно просматривается образ семьи.

В «Ледниковом периоде» ленивец, мамонт и тигр становятся для ребенка семьей за время путешествия с одной части суши на другую. В «Маленькой мисс Счастье» перед нами семья хрестоматийных лузеров. Однако в финале это сборище неудачников вдруг объединяет свои силы ради победы девочки в конкурсе. В «Волшебнике из страны Оз» сирота Дороти, песик Тото, наивный Страшила, Железный Дровосек и Трусливый Лев также начинают походить на семью. Транслируется мысль: «Мы не похожи друг на друга, но все равно мы вместе».

У персонажей «группового путешествия» изначально есть конкретная цель, причем у каждого участника — своя. Однако ближе к финалу происходит **слияние целей**. Ближе к финалу одна

цель становится объединяющей для всех. Достижение этой цели демонстрирует зрителю, что **герои подружились**.

## 6. «Путешествие с ребенком»

Усеченный вид «путешествия с семьей», так как в центре истории — Ребенок и Взрослый, которые по ходу путешествия успевают «породниться». «Кикуджиро» (Kikujiro no natsu, 1999) Такеши Китано: глуповатый безработный Кикуджиро, желая подзаработать, вызывается отвезти на другой конец Японии наивного застенчивого мальчугана к его маме. Но у мамы, как выясняется, есть другая семья, сын от прошлого брака ей не нужен. В финале выходит, что никого роднее случайного попутчика у мальчика нет. Сосед Кикуджиро оказывается для ребенка самым родным человеком.

В роуд-муви «путешествие с ребенком» есть еще один индивидуальный компонент: сопоставление мировосприятия отцов и детей. Напомню, в «Подарке с характером» ключевой идеей при создании фильма было поменять местами взрослого и ребенка. Чтобы не взрослый учил ребенка жизни, пока они едут, а, наоборот, ребенок учил взрослого.

Важная особенность «путешествий с ребенком»: Ребенок и Взрослый — две ипостаси одного человека. Ребенок — это человек в начале жизненного пути. Взрослый — тот самый человек, но уже прошедший часть пути и оказавшийся в жизненном тупике. Происходит обмен посланиями: «бывалый» делится с «начинающим» своим жизненным опытом, рассказывая, что ждет впереди. А «начинающий» помогает «бывалому» вспомнить о корнях, вернуться душой в прошлое и осознать, что его устремления когда-то тоже были благородными.

«Путешествия с ребенком» — это, по сути, истории про обмен опытом между отцами и детьми: информация передается как от

взрослого к ребенку, так и наоборот. В «Подарке с характером» была вторая часть замысла: Ребенок учит Взрослого жизни. А Взрослый учит Ребенка... быть ребенком: инфантильный Миша Орешкин помогает сыну олигарха, «мальчику-калькулятору», вернуть себе ощущение беззаботности детства.

## 7. «Бадди-роуд-муви»

В переводе с английского термин *buddy movie* означает «фильм о друзьях». В такой картине действуют двое главных героев (как правило, одного пола), связанных между собой крепкой дружбой. Классическим бадди-муви являются кинокартины «Буч Кэссиди и Санденс Кид» (*Butch Cassidy and the Sundance Kid*, 1969), «Рио Bravo» (*Rio Bravo*, 1959), «Тупой и еще тупее» (*Dumb & Dumber*, 1994) и так далее. Отличие «чистого» бадди-муви от его «дорожного» побратима в том, что главные герои необязательно едут из точки А в точку Б. Бадди-муви может вполне обойтись без путешествия.

А вот «бадди-роуд-муви» — это «дорожный» фильм, где в дорогу отправляется коллективный протагонист, состоящий из двух друзей одного пола: «Тельма и Луиза», «Достучаться до небес». («Тельму и Луизу» я упоминаю во второй раз по той причине, что эту картину можно отнести сразу к нескольким подвидам роуд-муви.)

Для такого типа фильмов характерно, что приятели не конфликтуют друг с другом относительно целей поездки. В своих желаниях они совпадают. На их пути возникают всевозможные препятствия, неприятности, а герои все с блеском преодолевают.

В «бадди-роуд-муви» герои «носят бремена друг друга»: один герой может пострадать из-за ошибок другого. В «Тельме и Луизе» первый акт истории финализируется так: кокетничавшую с незнакомым мужчиной в баре Тельму едва не насилуют. Луиза,

желающая защитить подругу, в итоге убивает несостоявшегося насильника. Выходит, Луиза — из лучших побуждений — перечеркнула свое будущее. За убийство ей теперь грозит пожизненное заключение...

У «бадди-роуд-муви» есть такое ответвление: герои, начавшие путешествие как друзья, по ходу поездки ссорятся. К концу фильма дружба распадается. Это крайне любопытный тип истории: «И твою маму тоже» (*Y tu mamá también*, 2001) Альфонсо Куарона, «Мой личный штат Айдахо» (*My Own Private Idaho*, 1991) Гаса Ван Сента и так далее. По сути, такого рода фильмы — **истории взросления**, переоценки ценностей. Разводя двух бывших друзей по разные стороны баррикад, автор делится с нами своими наблюдениями за жизнью: смотрите, вот так проходит водораздел — кто герой, а кто подлец, кто смельчак, а кто трус.

## 8. «ФИЛЬМ-ПОГОНЯ»

Подвид роуд-муви, где внимание сфокусировано на преследовании: «Смоки и бандит» (*Smokey and the Bandit*, 1977), «Безумный Макс» (*Mad Max*, 1979), «Скорость» (*Speed*, 1994), «Исчезающая точка» (*Vanishing Point*, 1971). Что характерно, внутренних конфликтов у персонажей таких фильмов практически нет. Все сводится к преодолению внешних преград на дороге. Это, строго говоря, разновидность экшен-кино. Быстрее. Выше. Сильнее.

Вспомните картину «Безумный Макс», особенно сиквел 2015 года «Дорога ярости». Половину экранного времени транспорт мчится по пустыне с головокружительной скоростью, люди на ходу сражаются друг с другом, практически без передышки. Затем всего одна большая остановка на ночевку, и разномастные автомобили, развернувшись, мчатся в обратном направлении!

Если в роуд-муви подвида «Вне закона» мы наблюдаем агонию персонажей (почти всегда в финале героев догоняют и расправляются с ними), то в «фильмах-погонях» все наоборот: ценой немислимых усилий героям удается удрать. Почему? Да потому, что протагонисты в таких фильмах без вины виноватые! Они никого не грабили и не убивали, и даже в запретной любви их не уличить. Их преследуют несправедливо. Потому они побеждают.

Вспомним фильм «Смоки и Бандит» Хэла Нидема: профессиональный гонщик-лихач по кличке Бандит и его приятель по кличке Снеговик берутся перегнать грузовик контрабандного пива из Тексарканы в Атланту за 48 часов, избежав облав полиции. Бандит будет на спортивной тачке отвлекать копов. Снеговик за рулем фуры втопит педаль газа в пол. Пикантности истории придает деталь: в спортивную машину Бандита ныряет симпатичная невеста, сбежавшая с собственной свадьбы... Прекрасный, легкий, необременительный фильм, один сплошной парад аттракционов.

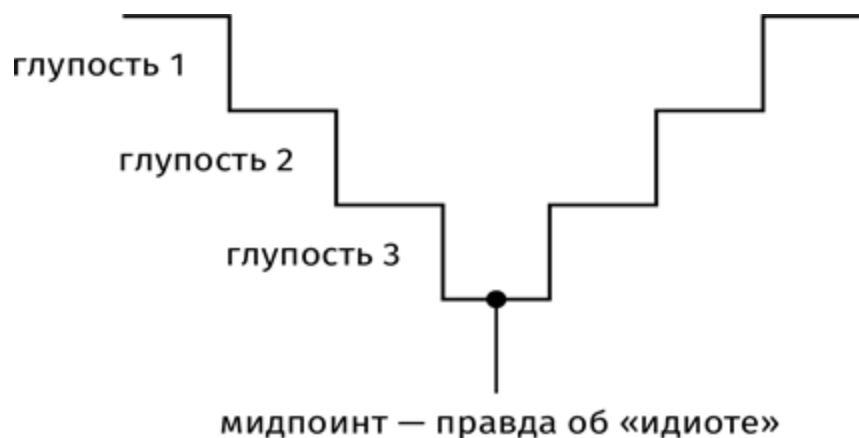
Схожим образом устроена кинокартина «Скорость» Яна де Бонта. Любопытно, что «Безумный Макс» и «Скорость» на сайте [imdb.com](http://imdb.com) классифицируются как «экшен, боевик, приключения». Поразмыслив, почему так, я понял: перемещение в пространстве в этих историях вообще не играет роли. Мир вокруг обезличен. У поездки взят только один элемент — опасность: если притормозишь — погибнешь.

## 9. «Путешествие с идиотом»

Этот тип роуд-муви, на мой взгляд, самый умный, самый глубокий, самый художественно насыщенный. Как правило, в подобных историях один из персонажей «нормальный» — своего рода отражение зрителя. А вот второй, его спутник, — человек-

**проблема.** Лучшие фильмы этого подвида — «Человек дождя» Барри Левинсона, «Впритык» Тодда Филлипса, «Самолетом, поездом, машиной» Джона Хьюза...

Работая над роуд-муви, где в центре истории два персонажа, я размышлял: кто создает помехи в истории? В какой-то момент стало ясно — **спутник!** Спутник «нормального»! «Путешествие с идиотом» — это погружение «нормального» персонажа в глубины глупости его визави. Они движутся вот по такой схеме.



Нормального человека как бы засасывает в воронку «идиотских» поступков спутника. Из-за этого возникают бреши на пути к цели. Проблемы создают не столько внешние обстоятельства, сколько выходки и чудачества спутника «нормального» героя.

В упомянутом ранее фильме «Самолетом, поездом, машиной» рекламщик Нил Пейдж (Стив Мартин) спешит домой на День благодарения. Так складывается, что ему приходится проехать часть пути с отвратительным типом — упитанным коммивояжером по имени Дэл Гриффит. Он из той категории людей, про которых можно сказать «простота хуже воровства»: донельзя компанейский общительный тип, для которого не существует чужих личных границ.

И вот герой Стива Мартина терпит-терпит чудачества этого типа, пока не попадает по вине толстяка в крупное ДТП. Рекламщик так взбешен этим происшествием, что пытается задушить Гриффита, проклиная тот день, когда он встретил эгоиста и дурака. Лишь позднее рекламщик узнает, что общительный толстячок — глубоко одинокий человек, у которого умерла жена. Гриффит собирается провести День благодарения на вокзале — ему попросту не к кому пойти в гости. Это открытие полностью меняет отношение Пейджа к Гриффиту, он приглашает друга-врага на праздник к себе домой...

В фильме «Впритык» нам представлен «нормальный» герой в исполнении Роберта Дауни-младшего — Питер Хайман, бизнесмен, чей образ понятен большинству зрителей в зале: подтянутый и уверенный коммерсант, возвращается из деловой поездки и спешит к жене, которая вот-вот родит.

Так выходит, что он не смог улететь на самолете (по вине его будущего спутника). У Питера украли бумажник. У него есть только один шанс успеть к появлению на свет собственного ребенка — проехать пару тысяч километров на автомобиле, арендованном инфантильным нарциссом, актером-неудачником Итаном Трэмбле, которого играет талантливый Зак Галифианакис.

Дальше идет мощный «парад аттракционов», который, по сути, представляет собой погружение «нормального» персонажа в воронку глупости Итана Трэмбле. Актер оказывается на редкость напыщенным и самовлюбленным типом, чьи незрелые поступки едва не приводят Питера к гибели (здесь фильм полностью повторяет сюжетную коллизию «Самолетом, поездом, машиной»).

И вот, когда наш герой погрузился на самое дно «идиотских» черт характера Итана Трэмбле, он вдруг узнает, что у актера-неудачника нет никого из родственников. Он везет с собой в

банке из-под кофе прах собственного отца — самого дорогого ему на свете человека. Итан катастрофически одинок.

Все последующие события истории — это медленное «выныривание» из воронки глупости Итана. Питер, посочувствовав своему спутнику, начинает постепенно открывать для себя, что Итан — неплохой парень. Да, он глуповат. Но он способен быть другом. Он старается быть внимательным и отзывчивым. Он не подлец — вот что важно!

Таким образом, подвид роуд-муви «путешествие с идиотом» — это путешествие в сердце (или душу) вашего спутника. Исследование «человека-проблемы», с которым вы оказались в одной упряжке, и обнаружении того, что этот человек, несмотря на все недостатки, заслуживает симпатии.

Я считаю подвид «путешествие с идиотом» самым интересным форматом роуд-муви на сегодняшний день. Глубоким и гуманистическим по своему наполнению. Это маленький осколок христианского человеколюбивого мировоззрения, сохранившегося в современной поп-культуре. Посредством таких фильмов зрителю транслируется мысль: «Не спеши с выводами, приятель. Каким бы отвратительным ни был твой “друг поневоле”, возможно, ты не знаешь всей правды о нем. А когда узнаешь, может быть, изменишь отношение к нему».

В тот момент, когда «нормальный» персонаж начинает подниматься со дна недостатков своего спутника, в фильме происходит перевертыш: во второй части истории мы обнаруживаем, что у самого протагониста хватает недостатков, которые, в свою очередь, становятся брешами на пути обоих персонажей к цели.

В частности, в кинокартине «Впритык» показано, что Питер Хайман плохо контролирует вспышки своей агрессии и раздражительности. Именно это изменится в его характере по завершении путешествия. В этом арка персонажа — он научится быть терпимым к чужим слабостям. Он поймет, что сам не без

греха. Авторы фильма как бы стремятся сказать протагонисту: «Питер, ты же собираешься стать отцом. Как ты будешь растить ребенка, если ты так строг и беспощаден к другим? Научись прощать чужие ошибки, научись **милосердию!**»

Выходит, идиот — это почти всегда «божий промысел» в судьбе протагониста. «Не было бы счастья, да дурак помог». Программным фильмом, транслирующим это послание, считаю киноленту «Человек дождя» Барри Левинсона, сценарий к которому был написан Бэрри Морроу и Рональдом Бассом.

Напомню некоторые детали сюжета: торговец автомобилями Чарли Бэббитт несет серьезные убытки из-за того, что не может растаможить новую партию автомобилей. Чарли очень нужны деньги. И в этот самый момент он узнает, что его отец... умер.

Эта новость вызывает у Чарли противоречивые чувства: с одной стороны, отец был строгим и жестоким человеком, а с другой — довольно богатым. Возможно, его внезапная смерть поможет Чарли решить проблемы в бизнесе. Не тут-то было! Выясняется: свой капитал — три миллиона долларов — папаша завещал... **брату** Чарли, о существовании которого Бэббитт понятия не имел!

Чарли наводит справки и обнаруживает, что его брат находится в частном пансионате для умственно отсталых. Брат Чарли, Рэймонд, — аутист! С точки зрения прагматика-коммерсанта Бэббитта, его сорокалетний брат — идиот, дебил! (Это не мое мнение, а точка зрения персонажа.) В том, что отец завещал миллионы долларов «дураку», которому деньги не нужны, Чарли усматривает еще одну злую шутку родителя. Даже после смерти злой отец издевается над Чарли.

Чарли, рассказывая своей девушке об отце, вспоминает эпизод из детства: как-то он, будучи подростком, вместе с друзьями тайком взял отцовский автомобиль, чтобы покататься. Отец, прознав об этом, вызвал полицию. Чарли арестовали! (Как символично, что выросший Чарли стал торговцем

автомобилями.) Чарли в детстве был настолько одинок, что придумал себе вымышленного друга — Человека дождя, который подбадривал маленького Чарли в трудные минуты.

Желая оспорить завещание, Чарли на правах родственника забирает Рэймонда из пансионата и везет его на другой конец страны, чтобы решить свои бизнес-вопросы. Поездка Чарли и Рэймонда — то самое эпохальное «путешествие с идиотом».

Второй акт структуры полнометражного роуд-муви, ядро проекта, его «сердце» почти всегда — «путешествие с идиотом». В кинокартине «Человек дождя» события второго акта настолько яркие, что он разошелся на цитаты. «А кто на первой базе? А кто на второй?» «Как выглядит твоя девушка?» — «Она вся сверкает». «Рэй, у всех авиакомпаний бывают крушения самолетов...». — «“Кэнтас”. У “Кэнтас” не было крушений». — «Но “Кэнтас” не летает в Лос-Анджелес из Цинциннати!»

Одна проблема за другой вырастает перед Чарли Бэббиттом на пути к отцовским деньгам. Источник этих проблем — строптивый характер аутиста Рэймонда. Чарли требуется срочно растаможить груз, ему нужны деньги, надо срочно перелететь на самолете из одного конца страны в другой, а его брат боится путешествовать по воздуху и ездить по хайвею, носит нижнее белье только из определенного магазина и смотрит передачи строго в пять часов дня, не пропуская ни одного выпуска.

Мидпоинт в «Человеке дождя» эталонный — яркое событие, которое разламывает путешествие героев на два этапа: «до» и «после». В ванной гостиничного номера Чарли Бэббитт помогает брату-аутисту чистить зубы. Случайно он открывает кран, из которого хлещет горячая вода. И вдруг Рэймонд в панике начинает колотить себя кулаками по лицу и кричать: «Рэймонд плохой!» Тут выясняется, что Рэймонд в детстве неудачно открыл кран с горячей водой и ошпарил своего маленького брата Чарли. После этого случая отец принял решение отправить старшего сына в частный пансионат. В этот момент Чарли Бэббитт

осознает, что его вымышленный друг в детстве — Человек дождя — RAIN MAN — это на самом деле искаженное детским сознанием имя его брата: RAYMOND! Это открытие буквально переворачивает все внутри у Чарли Бэббитта. Он вдруг видит в «дураке» Рэймонде родного человека, воспоминания о котором хранились глубоко-глубоко в его душе. Чарли впервые обнимает Рэймонда.

Эта пронзительная эмоциональная сцена, по сути, дно «воронки идиотизма» спутника-проблемы. Добравшись до дна чужого характера, протагонист отталкивается от нового знания и выныривает из пучины враждебности к спутнику.

Перестав видеть Рэймонда в негативном свете, Чарли замечает, что у его брата есть удивительный талант — он способен с фантастической скоростью считать предметы. Неожиданно у Чарли рождается идея использовать феноменальную способность аутиста в казино. Происходит эталонная сюжетная перипетия: обстоятельство или персонаж, служившие герою препятствием в достижении цели, неожиданно становятся **средством!** Аутизм Рэймонда в первой половине фильма мешал герою решать проблемы, во второй — стал средством их решения: Чарли обогащается благодаря синдрому саванта Рэймонда (так по-научному называется особенность его психики). Они выиграли в казино крупную сумму денег. И Чарли наконец смог решить свои проблемы с автомобилями.

Что напоминает поведение чудаков из этого подвида роудмуви? У меня возникает ассоциация с юродивыми. Подобное можно встретить в житиях святых: порой загадочные и вроде бы ничем не мотивированные поступки неудобных для окружающих, дерзких людей в итоге оказываются божьим промыслом. Истинная цель этих «безумцев» — призывать людей к покаянию, духовному воскрешению. Именно это происходит с персонажем Тома Круза, Чарли Бэббиттом. Он снова стал Человеком.

Предлагаю небольшое практическое руководство по написанию роуд-муви подвида «Путешествие с идиотом».

1. Возьмите Персонажа № 1. Ключевое послание, которое вы транслируете в зал: «он такой же, как вы», — то есть обычный, похожий на зрителей обыватель.
2. Возьмите Персонажа № 2 — чудака, странного типа со своими «заскоками» (желательно опираться на образ реального человека, которого вы знаете лично). Нужно, чтобы это был не сумасшедший, не псих с медицинской справкой, а так называемая акцентуированная личность. Взгляды на жизнь такого человека должны быть маргинальными.
3. Продемонстрируйте максимальный контраст личностных качеств Персонажа № 1 и Персонажа № 2. Ваш рабочий инструмент, ваша переменная X в этом уравнении — Персонаж № 1. Его нужно «подстраивать», подлаживать под Персонажа № 2 для наибольшего контраста. Иными словами, если ваш чудак любит громкую поп-музыку и плавание, то Персонаж № 1 должен предпочитать классическую музыку и недолюбливать водоемы, так как в детстве чуть не утонул.

Затем сделайте так, чтобы ваши персонажи прошли следующие этапы выстраивания отношений: конфронтация, сотрудничество, дружба, любовь.

## **Четыре этапа выстраивания отношений со спутником**

### **1-я стадия — конфронтация**

Герои раздражают друг друга. Они конфликтуют на всех уровнях взаимодействия: социальном, поведенческом,

мировоззренческом. Придумайте обстоятельства, при которых эти двое волею судеб вынуждены вместе пройти (проехать) некоторое расстояние — попасть из точки А в точку Б. Внешняя мотивация вынуждает эту пару двигаться «в одной упряжке», при этом герои постоянно ссорятся. Не будь этих внешних обстоятельств, они давно разбежались бы, так как «бесят» друг друга.

Кульминация этой стадии — желание Персонажа №1 бросить Персонажа № 2. Вам нужна ситуация, когда Персонаж № 1 колеблется: не отказаться ли от дальнейшей поездки? Есть возможность прервать общение с Персонажем №2. Протагонист должен **выбрать** «путешествие с идиотом». Это важно. Что повлияет на решение — над этим автору придется подумать.

## **2-я стадия — сделка**

Устав от бесконечных ссор, пройдя стадию дилеммы, Персонаж №1 предлагает Персонажу №2 сделку: давай дойдем из точки А в точку Б вместе, а затем разбежимся, позабыв о существовании друг друга. Давай двигаться вперед, нанося наименьший ущерб друг другу ссорами. Ссоры контрпродуктивны.

Сделка — начало взаимодействия героев. Сделка между героями заключается в начале 2-го акта. Первую половину 2-го акта (блок Fun & Games) герои пытаются сотрудничать друг с другом, но у них раз за разом возникают проблемы. Они терпят неудачу в выстраивании взаимодействия.

Кульминацией этого процесса становится мидпойнт: сцена, где каждый из героев (и прежде всего Персонаж №2) неожиданно открывается с новой стороны. Выясняется: он хоть и «дурак», но у него есть редкое, иногда уникальное свойство характера. Либо мы узнаем о некоем обстоятельстве из прошлого Персонажа № 2, после которого становится ясно, почему он такой странный (травма детства, жизненная трагедия и так далее). Скажем, если

Персонаж № 2 у вас расист, то, возможно, в детстве его бросил отец, который сам — другой национальности.

### **3-я стадия — дружба**

Дружба становится возможна только потому, что герои начинают относиться друг к другу с определенной терпимостью. Терпимость опирается на то знание, которое было получено в мидпоинте.

Дружба — стадия, когда сделка начинает приносить плоды. Один помогает другому решить важную жизненную проблему. Невыносимые качества характера — те самые свойства личности, что раньше раздражали, — вдруг поворачиваются, как медаль, другой стороной: выгодной, удобной. Кульминация стадии «Дружба» — когда один персонаж говорит другому: знаешь, а мне нравится, как ты умеешь делать то-то и то-то. Вместе съев пуд соли, каждый из героев обнаруживает, что душевные качества другого достойны уважения.

В точке кризиса (финал второго акта) подружившиеся Персонаж № 1 и Персонаж № 2 неожиданно всерьез ссорятся. Причем причиной ссоры, как правило, оказываются дурные намерения Персонажа №1. Они, как волна, настигают героев — с изменившимися отношениями. И теперь уже Персонаж № 2 («идиот») решает для себя дилемму: продолжать ему путешествие с Персонажем № 1 или нет? Напомню, что в сценарии полнометражного жанрового фильма существуют две «точки невозврата»: в конце первого акта и в конце второго. В первой точке выбор продолжать путешествие делает Персонаж № 1, во второй — Персонаж № 2. После того как выбор сделан, мы переходим к финальной стадии развития отношений.

### **4-я стадия — любовь**

Это тот этап сценария, в котором новоиспеченные друзья поступают своими принципами ради друг друга. Высшей точкой проявления любви является жертва: один человек ради другого жертвует своей жизнью, благополучием, деньгами. Но все это выглядит довольно драматично. В «легких» жанрах (комедия, мелодрама) возникает эрзац жертвы — «нарушение зарока».

О чем идет речь? Чтобы дать понять зрителю, что персонаж жертвует чем-то существенным, в первом акте сценария постулируются зароки, которые и озвучивают герои фильма. Например, Персонаж №1 говорит: «Я не умею плавать и никогда в жизни не спрыгну с десятиметровой высоты в воду!» А Персонаж №2 говорит: «Чтобы я провел в тишине больше десяти минут — это что-то из разряда фантастики». Так вот, в 3-м акте сценария самое время сделать так, чтобы Персонаж №1 кинулся в воду с десятиметровой высоты, спасая Персонажа № 2. А Персонаж № 2, желая позаботиться о едва не утонувшем друге, вырвал бы микрофон у диджея на пляже и закричал на всю округу: «А ну, быстро все замолчали! Моему другу нужна ТИШИНА!»

## Практика

**Слушатель:** В концепции Джозефа Кэмпбелла «Путь героя» этап «Возвращение с эликсиром» — важный этап путешествия героя. Какую роль «возвращение» играет в роуд-муви, на ваш взгляд?

**Лектор:** Если взять фильм «Человек дождя», то «возвращением» Чарли Бэббитта является та часть истории, где Чарли снова «становится человеком» — то есть начинает с симпатией и любовью относиться к своему аутичному брату. Это не перемещение в географическом пространстве из точки Б обратно в точку А. Протагонист изменился, теперь он может реагировать на старые раздражители по-новому. Очеловечивание героя, раскрытие лучших качеств его характера — это и есть «возвращение с эликсиром» в роуд-муви.

**Слушатель:** Может ли короткометражка быть выполнена в жанре роуд-муви, если там всего одна-две поворотные точки? Или это жанр исключительно полнометражных картин?

**Лектор:** Мне кажется, это все-таки жанр полнометражного кино. В основу короткометражного фильма всегда лучше класть отдельную ситуацию. Получается

новелла. А роуд-муви — это группа новелл.

**Слушатель:** Имеет ли роуд-муви национальный колорит? Или это универсальная история? Иными словами, будет ли популярный роуд-муви из США или Германии иметь такой же успех и в России? А роуд-муви из России будет ли интересен в США и Германии?

**Лектор:** «Босиком по мостовой» Тиля Швайгера — немецкая кинокартина, совершившая триумфальное шествие по всему миру. Фильм «Возвращение» Андрея Звягинцева был прекрасно встречен зарубежной аудиторией. Роуд-муви — хитрый жанр: национальный колорит, ландшафт, культурные детали — на заднем плане, а сюжет о людях, рассказанный с помощью «драмы на стульях», — на переднем. Если вы возьмете интересные характеры, ваших героев полюбят вне зависимости от национальности.

**Слушатель:** Как решать проблему с предсказуемостью сюжета, если в начале путешествия герой заявляет какую-то цель, а в финале ее достигает? Не будет ли это скучно?

**Лектор:** Вы совершенно правы: тут нужна хитрость. Либо герой должен достичь цели самым неожиданным образом, практически убедив нас, что это не получится. Либо делать **большой облом**: герой НЕ достигнет задуманной цели. Его цель изменится. Как в «Кикуджиро»: ребенок приехал к маме и видит — у нее другая семья. Он ей не нужен. Зато мальчик обретает другую награду: семьей для него становятся люди, которые сопровождали его в пути. Кстати, этот ход, с финальным поворотом, уходит корнями (во всяком случае, если говорить о современной массовой культуре) в «Волшебника из страны Оз». Великий Гудвин оказался мошенником, не способным дать героям то, чего они просят. Зато **само путешествие** обогатило наивного Страшилу, Железного Дровосека и Трусливого Льва качествами, которых им недоставало. В фильме «Сломанные цветы» Джима Джармуша главный герой посещает своих бывших любовниц, чтобы узнать, которая из них родила ему дочь. В итоге он... так этого и не узнает. Джим Джармуш — мастер неожиданных финалов: полтора часа мы следим за историей, подобной детективу, но в финале так и не получаем ясного ответа. Джармуш устраивает такие «обломы» с целью трансляции определенного смысла. В «Сломанных цветах» в финале персонаж Билла Мюррея стоит на улице и растерянно смотрит по сторонам: десятки милых девушек проходят мимо. Каждая из них может теоретически быть его дочерью. Фильм Джармуша — об ответственности.

**Слушатель:** Бывают ли сериалы в жанре роуд-муви?

**Лектор:** Думаю, это возможно. Беспокоюсь, не утомит ли это зрителей. Кроме того, новелльный принцип построения сюжета, где герои новеллы остаются в ее рамках, вроде как противоречит главному сериальному принципу — выстраивание сюжетных арок одних и тех же персонажей в течение всего сезона. Но можно попробовать, почему нет? Вот мне подсказывают, что сериал «Сыны Анархии» сделан подобным образом — 3-й и 4-й сезон.

**Слушатель:** Что может погубить роуд-муви? Отсутствие финального твиста?

**Лектор:** Отсутствие арки персонажей. Отсутствие взаимопроникновения характеров друг в друга. Каким герой был в начале путешествия, таким и остался в

конце. Тогда Дорога становится бессмысленна.

---

## Резюме

Роуд-муви — формат жанра «драмы на стульях»: два человека в автомобиле просто сидят и разговаривают, а за их спинами меняется фон. Географическое перемещение героя в пространстве сочетается с его «внутренним путешествием». У роуд-муви есть уникальное драматургическое свойство — возможность создавать препятствия на пути героев буквально на пустом месте. Структура фильма в жанре роуд-муви — новеллы, которые формально группируются вокруг мест остановок. Дорога — сюжетный стержень, удерживающий внимание зрителя. Любовным отношениям в роуд-муви нередко уделяется всего одна новелла. В центре истории — отношения героев, которые оказались «в одной упряжке». Роуд-муви можно условно разделить на девять подвидов: 1) «Экзистенциальный трип» — поездка и есть истинная цель героев; 2) «Вне закона» — история о том, как совершившие преступление герои проживают последние минуты свободной жизни до ареста; 3) «Изгой» — героя гонит окружающий мир за то, что он не похож на обычных людей; 4) «Мир, полный любви» — путешествие протагониста, в ходе которого весь мир его поддерживает; 5) «Групповое путешествие» — путешествие «семьи», цели группы постепенно сливаются; 6) «Путешествие с ребенком» — ребенок и взрослый, две ипостаси одной личности; 7) «Бадди-роуд-муви» — история путешествия двух друзей; 8) «Фильм-погоня» — фильм фокусирует внимание на красоте погони; 9) «Путешествие с идиотом» — самый любопытный вид роуд-муви: протагонист погружается в душу своего спутника-антагониста, чтобы коренным образом изменить отношение к нему, приняв его со всеми недостатками. Четыре этапа истории, которые проходят отношения героев в «путешествии с идиотом»: конфликт, сделка, дружба, любовь.

Лекция 10

# Детское (семейное) кино



Мое детство пришлось на 1980-е. Я — обычный советский ребенок, выросший на фильмах «Приключения Петрова и Васечкина» (В. Алеников, 1984), «Приключения Электроника» (К. Бромберг, 1979), «Гостя из будущего» (П. Арсенов, 1984), «Кортик» (Н. Калинин, 1973), «Мария, Мирабела» (И. Попеску-Гопо, 1981), «Москва–Кассиопея» (Р. Викторов, 1974) и многих других. Фильм «Москва–Кассиопея» так сильно меня впечатлил, что у меня даже появилась навязчивая идея — изобрести летающую тарелку и улететь вместе с одноклассниками к звездам — как в фильме. Поступив во ВГИК, я познакомился с одним из авторов фильма — сценаристом Исаем Константиновичем Кузнецовым. Пожимая руку драматургу, я не мог поверить, что вижу создателя своих детских грез: вот он — живой человек, к которому можно прикоснуться.

В СССР детское и юношеское кино было настоящим культом. Рискну предположить, что искусство для детей в советской культуре заместило собой религию, которая находилась под запретом. Все самые важные нравственные парадигмы авторы стремились выразить в книгах и фильмах для детей и юношества. Все лучшее стремились вложить в детские души посредством искусства. Советские мультфильмы не содержали насилия, воспевали идею жертвенности — в отличие от американской анимации, где рисованные персонажи, хитрые и эгоистичные, беспощадно лупили друг друга.

В десятилетнем возрасте я уехал с родителями жить в Польшу — отец работал дипломатом. Польша была соцстраной, но в кинотеатрах активно крутили западные кинофильмы для детей: «Лабиринт» (Д. Хенсон, 1986), «Бесконечная история» (В. Петерсон, 1984), «Балбесы» (Р. Доннер, 1985), «Инопланетянин» (С. Спилберг, 1982) и многие другие. Уже тогда я ощутил эту разницу между советским детским кино и западным. Западные фильмы стремились унести тебя в яркий мир фантазии. Смыслом фильма становилось само приключение. Тогда как отечественный

детский кинематограф неизменно брал тебя за руку и в конце фильма подводил к нравственному выводу, который надлежало сделать из увиденного. Иногда к этому выводу примешивалась идеология: например, пролетарий — это хорошо, а буржуй — плохо.

Возможно, именно поэтому в 1990-е индустрия детского кино, некогда крепко стоявшая на ногах, в одночасье рухнула. Моя версия краха такова: поскольку ряд других жанров в советском кинематографе был в загоне, с отменой запретов общество стало проявлять к ним больший интерес. Зрители хотели зрелища, а не нравоучений. Вот почему кинематографисты стали активно снимать детективы, боевики, эротику и мистику. Возможно, нашла свое отражение и нравственная дезориентация постсоветского общества: авторы просто не знали, к чему призывать подрастающее поколение.

С конца 1990-х дети перестали быть объектом пристального внимания общества не только на экране, но и в жизни. Подростков 1990-х иногда называют «потерянным поколением». Думаю — не без оснований, памятуя, сколько моих одноклассников уже в могиле из-за героина...

Сейчас маятник качнулся в другую сторону. Теперь общество активно печется о нравственном воспитании детей. Да с таким жаром, что возник другой перекокс: заработала ювенальная юстиция, в детском кинематографе появилась масса ограничений. Если хочешь рассказать искреннюю историю для детей, сразу натыкаешься на длинный перечень запретов. Например, при работе над сценарием фильма «Подарок с характером» перед нами встал вопрос: можно ли показывать на экране, что Миша Орешкин (персонаж Михаила Галустяна) покупает лотерейный билет и стирает защитную пленку, чтобы узнать, выиграл он или нет. Лотерейные билеты — это азартная игра. А азартные игры нельзя показывать в фильме 6+.

Несмотря на все это, детское кино в современной России все-таки снимается. Регулярно проходят кинофестивали «Алые паруса Артека» и «Лучезарный ангел», где можно посмотреть новинки российской киноиндустрии для подрастающего поколения. Вот некоторые из фильмов последних лет: «Опасные каникулы» (О. Беляева, 2016), «Дневник мамы первоклассника» (А. Силкин, 2014), «Уроки выживания» (А. Томашевский, 2016), «Небесный верблюд» (Ю. Фетинг, 2015), «Хороший мальчик» (О. Карас, 2016).

К сожалению, львиная доля современных кинофильмов для детей не попадает в широкий прокат. Попытавшись разобраться в этом вопросе, я пришел к такому выводу: в современной киноиндустрии фильмы, адресованные исключительно детям, не окупаются. Прокатчики не решаются делать ставку на подобные фильмы, опасаясь провального бокс-офиса. Они не вкладывают деньги в печать копий и рекламу, беспокоясь, что история только про детей и для детей не будет иметь такого успеха, как... фильм для всей семьи. Сегодня нишу детского кино в кинозалах заняло **семейное кино** — фильмы, которые интересно смотреть и детям, и взрослым. Вот кто на самом деле главный конкурент детского кино — семейное кино!

Современный ребенок не ходит на фильмы самостоятельно. Большинство кинотеатров находятся в крупных торговых центрах. Это в советское время ребенок хватал 20 копеек и бежал в ближайший кинозал. Сегодня отпустить ребенка одного в торговый центр и даже оставить одного в кинозале — опасно. К тому же билеты стоят совсем не копейки. Дать крупную сумму ребенку рискованно — может потерять. Как правило, билеты покупают родители. Они же сопровождают ребенка в зал и находятся с ним во время сеанса. Вот почему в кино делать ставку исключительно на детскую аудиторию — нерентабельно.

Другое дело — фильм, адресованный и взрослым, и детям. Фильм, на который семья может пойти в полном составе,

получить массу удовольствия и выйти из кинозала с хорошим настроением. Такие картины чрезвычайно востребованы современным обществом и приносят создателям ощутимую прибыль.

На сегодня самый яркий пример семейного кино в мировом прокате — полнометражная анимация. Поначалу я видел причину превосходства западной полнометражной анимации над российской в том, что в России мало студий, способных сделать 90-минутный 3D-анимационный фильм за один-два года. Это дорогая технология, требующая огромных производственных мощностей. А такие фильмы нужно создавать оперативно: технологии развиваются быстро. Любая задержка в производстве может привести к тому, что анимационный проект потеряет актуальность, будет смотреться архаично, графика покажется примитивной.

Позднее мне стало ясно: дело не только в цифровых мощностях. Огромный вес проектам Pixar и Disney придает изобретательность сюжета. Вот две особенности драматургической составляющей полнометражной анимации. Во-первых — фабула, сотканная из нескольких сюжетных линий. Одна линия адресована ребенку, другая — его родителям. Половина шуток на экране — для детей, другая половина — для взрослых. Эффективность сюжетной «этажерки» легко заметить во время киносеанса: поочередно хохочут то дети, то взрослые — по разным поводам. Шутки на тему психоанализа, политических дебатов и феноменов поп-культуры дети не считают. Зато взрослые смеются в зале от души. В анимационном фильме «Зверополис» сцена с землеройкой-олигархом сделана так, что взрослый зритель угадывает в ней цитату из «Крестного отца». Шутка совершенно непонятна детям. Зато восторженно встречается родителями.

К слову, такой «многоуровневый» юмор теперь делают и у нас: кинокомпания СТВ Сергея Сельянова, совместно со студией

«Мельница», год за годом производит анимационные фильмы, у которых стабильный положительный бокс-офис. В анимационных проектах о русских богатырях активно эксплуатируется принцип «этажерки»: есть гэги и репризы для детей, есть — для родителей. Чтобы юмор «на злобу дня» не устаревал, вероятно, студией было принято решение делать проекты в 2D-анимации, что заметно сократило сроки производства. Изображение проще, чем у Pixar. Но зритель не в обиде: актуальность шуток искупает простоту изображения.

Второй козырь полнометражных анимационных 3D-картин кроется в мощных и глубоких темах, положенных в основу истории. В отрасли, по моим наблюдениям, сейчас происходит своего рода тематическая революция: семейные фильмы стремительно «серьезнеют». Тематика анимационных полнометражных фильмов становится все более сложной и философской. «Зверополис» (Б. Ховард, Р. Мур, 2016) посвящен проблемам ксенофобии и сегрегации. Травоядные животные и хищники — это, по сути, две расы, сосуществующие в вымышленном городе, и коллизии между ними крайне сложны.

Анимационный фильм «В поисках Дори» (Э. Стэнтон, Э. Маклейн, 2016) поражает минорной интонацией. В центре повествования — рыбка Дори, которая страдает провалами в памяти: у нее рассеянный склероз, она — инвалид. Примечательно: в фильме даже не пытаются ее вылечить. Она попадает в институт, где исследуют рыбок. Логично было бы развивать сюжет в этом направлении, мол, Дори попытаются помочь. Но — нет! Рыбка принимается такой, какая она есть, с неизлечимым недугом, с изъяном, который серьезно усложняет ей жизнь. Послание ленты в том, что человека можно принимать со всеми его странностями, со всеми болезнями. Это не мешает ему стать частью общества, быть счастливым и окруженным друзьями. Согласитесь, сложная тема для анимационного фильма.

Еще примеры. Анимационный фильм «Головоломка» — настоящий учебник психоанализа. «Тролли» — ода толерантному обществу. «Тайна Коко» — «Божественная комедия» Данте, адаптированная для детей. Анимационные фильмы с бюджетом в сотни миллионов долларов наглядно иллюстрируют: не надо бояться погружения в серьезные темы, делая семейное кино! Не надо думать, что «зритель не поймет». Мировая практика доказывает обратное.

Сегодня семейным кино называют еще фильмы, подпадающие под это определение по формальному признаку: наличие ребенка и взрослого как главных действующих лиц в кадре. По такой классификации «400 ударов» Франсуа Трюффо и «Нелюбовь» Андрея Звягинцева — семейное кино. Но это — не так.

Недостаточно просто наличия ребенка в фильме. Необходимо, чтобы ребенок активно влиял на сюжет, играл «первую скрипку» в истории. Я долго пытался понять, почему фильмы с участием актеров-детей стабильно уступают в прокате анимационным фильмам. И вот к какому выводу я пришел: современному ребенку сложно воспринимать кино с актерами. Он разучился это делать — как и читать книжки. Его восприятие насквозь пропитано персонажами, существующими благодаря цифровым технологиям (в первую очередь — персонажами компьютерных игр). Вот основное отличие детей 2020-го от детей 1970–1980-х!

Современному зрителю язык анимации более понятен, чем актерская игра. Молодежная компания может запросто выбрать из всего кинотеатрального репертуара свежий анимационный фильм. Сегодняшнее семейное кино перетягивает часть молодежной аудитории — тех зрителей, кому вроде бы должна быть интереснее молодежная комедия с похабными шутками или фильм ужасов. Однако те, кто выросл вместе с героями франшиз «Гадкий я» или «Ледниковый период», выбирают комфортное погружение в привычный мир положительных эмоций.

Нельзя сказать, что кино с участием детей и для детей перестало существовать. Оно переместилось на телевидение. На каналах цифрового ТВ можно обнаружить множество проектов, скроенных по лекалам детского кино прошлых лет: истории о детях, в которых взрослые находятся на периферии сюжета либо выступают в роли антагонистов. Кстати, советское телевидение породило целый пласт телефильмов, ставших классикой детского кино. «Приключения Петрова и Васечкина», «Кортик», «Гостя из будущего», «Приключения Электроника» — все это картины, созданные на деньги телевидения.

В нашей стране платное цифровое ТВ есть далеко не у всех. Отечественные кабельные телеканалы пока не могут наладить производство своих детских сериалов и телефильмов — не хватает бюджета. При этом центральные телеканалы неохотно ставят в эфир контент, адресованный детям. Причиной тому — существовавшее до недавнего времени ограничение на размещение рекламы в передачах для детей. Какой абсурд: забота о детях, попытки защитить их от рекламной экспансии — все это привело к полному исчезновению детских передач на федеральных каналах!

Современные российские дети «уходят в интернет». Они смотрят ролики на YouTube и других видеохостингах. Для них немыслимо, что нужно ждать свою телепередачу. Они хотят получить зрелище прямо сейчас, немедленно. Эфирная сетка как формат подачи визуального материала стремительно устаревает, доживая свой век. Именно активное размещение выпусков «Ералаша» в интернете и создание аккаунтов киностудии на видеохостингах привело к тому, что «Ералаш» знают и любят современные дети, несмотря на то, что их мир заметно отличается от реалий жизни советских школьников.

В XXI веке дети смотрят на самих себя посредством YouTube: напрямую, без посредников. Подростки в своих видеоблогах учат сверстников делать из тетрабората натрия и клея ПВА «лизуна» —

водянистую массу, которая растекается по руке, но не липнет. Или предлагают пошаговую инструкцию, как с помощью конструктора Lego сделать игрушечный пистолет, стреляющий резинками. Можно ужасаться и восклицать: «Надо это остановить! Пресечь! Пусть они снова сядут перед экранами и смотрят наши фильмы о разумном, добром, вечном!» Но все это отвечает требованиям эпохи. Мне кажется, хорошим решением стал бы мощный видеохостинг, ориентированный на детей и созданный при поддержке государства, который помогал бы «сеять разумное, доброе, вечное», но... в современном формате. Прогресс остановить нельзя.

Давайте теперь поговорим о специфике драматургии детского (семейного) кино. Я буду опираться на свой скромный опыт написания сценариев для двух фильмов, ориентированных на семейную аудиторию. Первый фильм — «Подарок с характером», о нем уже не раз упоминалось на страницах этой книги: взрослый недотепа везет через всю страну сына олигарха, сбежавшего от отца, чтобы увидеться с мамой. Второй — фильм «Частное пионерское 2» (режиссер А. Карпиловский, продюсер В. Есинов) — история о двух советских школьниках, влюбленных в одноклассницу. Действие происходит в пионерском лагере, где друзья впервые открывают для себя всю сложность и противоречивость сердечных чувств.

## **Шесть драматургических особенностей сценария для детей**

### **1. Ребенок — «первая скрипка»**

Крайне важно, чтобы в истории, ориентированной на детей, ребенок играл активную роль. Завязка, развитие и развязка — все должно опираться на его решения.

Образ мира в детском (семейном) фильме немного искажен: роль детей более значительна, чем в реальности. Мир как бы вертится вокруг ребенка. Но ведь это история, показанная глазами ребенка. А рассказчик обычно выдвигает себя на первый план. Взаимоотношения со взрослыми у ребенка-протагониста — на равных. Ребенок не может болтаться на периферии сюжета, как эпизодический персонаж.

В «Подарке с характером» сын олигарха нанимает персонажа Михаила Галустяна, чтобы тот сопровождал его в поездке к маме, причем договаривается оплатить его услуги. Ребенок играет в фильме значительную роль, создает серьезные трудности во время путешествия, конфликтует со взрослым, держась с ним на равных, а иногда и превосходя его.

В «Частном пионерском 2», действие которого происходит в пионерском лагере, персонаж Семена Трескунова, Миша Хрусталеv, вызывается помочь своему лучшему другу Димке Терентьеву завоевать сердце их одноклассницы Ленки Карасевой. Но чем больше Миша пытается помочь, тем крепче Лена влюбляется не в Диму, а — в Мишу. Помимо лирической линии, главные герои обнаруживают драгоценности, похищенные из местного музея, и в итоге задерживают преступников.

## **2. Мотивация героев понятна зрителям-детям**

Это правило распространяется и на мотивацию взрослых персонажей. Именно сложность мотивировок героев, по сути, определяет возраст целевой аудитории, на которую ориентирован фильм. В семейном фильме нельзя делать мотивом антагониста желание соблазнить маму мальчика. Деньги (как самоцель), с точки зрения ребенка, тоже сомнительный мотив. Деньги, дающие определенную возможность, — это может сработать.

В кинокартине «9 жизней» (режиссер Б. Зонненфельд, 2016, в главной роли К. Спейси), где душа миллионера временно

переселилась в кота, главной целью героя является желание построить самый высокий в мире небоскреб. Не деньги, а именно высота здания — понятный мотив для детей, которые на детской площадке могут состязаться в том, кто возведет самую высокую башенку из песка.

### **3. В основе сюжета — серьезная тема**

Мое глубокое убеждение: при работе над семейным фильмом важно уйти от тривиальных высказываний и всевозможных клише вроде «ребята, давайте жить дружно» или «слушайся папу и маму, они плохого не посоветуют». Реальные сборы доказывают, что серьезные, непростые темы, реальный жизненный опыт, положенный в основу детского фильма, — все это может сделать картину настоящим хитом. Расскажите просто о сложном. Сделайте фильм той самой сказкой — «сказка ложь, да в ней намек, добрым молодцам урок».

В фильме «Частное пионерское 2» смысл истории таков: в любви уступать нельзя даже другу. В любви правила дружбы не работают. За любовь нужно сражаться. Нетривиальная тема четко отразила этап взросления персонажей картины, которые на наших глазах превращаются из детей в подростков. К тому же она была наглядно проиллюстрирована: Парис, которому по сюжету пьесы «Ромео и Джульетта» надлежит умереть, вдруг отказывается это делать и продолжает на сцене сражаться за сердце Джульетты.

Когда я представлял этот фильм в Минске на фестивале «Листопадик», после показа ко мне подошла женщина и сказала: «Вы не поверите — это история моих отношений с мужем и его лучшим другом». Картина, по словам зрительницы, тронула ее до глубины души — тем, что отношения внутри любовного треугольника были очень похожи на ее собственные отношения из прошлого. Когда все скатывается к трюизмам и к банальностям

— это, на мой взгляд, гибельный путь для детской картины. Все хотят развлечь детей, рассмешить и чтобы в конце прозвучало что-то вроде «Веди себя хорошо. Слушайся маму и папу». Для современного кинематографа это — тупик.

Все чаще семейные фильмы начинают походить на доверительный разговор родителя с ребенком — когда папа или мама рассказывают ребенку о своей жизни то, чего не прочтешь в книжках. Авторы делятся своим личным опытом. Именно такие разговоры застревают в памяти навсегда, не правда ли?

#### **4. Простая речь лучше, чем устаревший сленг**

Конечно, неплохо, когда в сценарии речь взрослых персонажей и детей существенно различается. Когда в кино конкретные герои или представители некоей социальной группы обладают своим, особым лексиконом и мы, закрыв глаза, по нескольким фразам можем определить, кто из персонажей говорит. Это хороший профессиональный уровень. Но если фильм рассчитан на детскую аудиторию, взрослый автор часто пытается писать диалоги между детьми на том сленге, который помнит из своего детства. Возникает шокирующая современному школьнику архаика: дети третьего тысячелетия вдруг начинают называть друг друга «кентами» или «чувихами» и предлагают пойти на «сейшн», чтобы там «застебать мочалок».

Молодежный сленг, как и любой другой, выполняет одну из важнейших функций человеческого общения: быстрое распознавание «свой–чужой». Ты человек из нашего круга? Для школьников сленг имеет огромное значение. А значит, доверие к фильму с подобными диалогами будет мгновенно подорвано. Решений два: или не используйте устаревший сленг, или потрудитесь сходить в школу, чтобы послушать, как говорят современные дети. Если автору некогда это делать, возможно, ему просто незачем писать этот проект?

## 5. Антагонист может исправиться

Преображение антагониста в финале в положительного персонажа наглядно проиллюстрировано в кинокартине «Гринч — похититель Рождества» (режиссер Р. Ховард, 2000). Обозленный на весь мир вредина Гринч (вымышленное зеленое существо вроде лешего) похищает новогоднюю елку у своих счастливых сородичей. В финале картины выясняется, что в детстве его несправедливо обидели. Усилиями маленькой девочки Синди обида Гринча исчерпывается, и он неожиданно становится миролюбивым положительным персонажем. Это важный драматургический элемент семейного фильма.

Семейное и детское кино — это, за редким исключением, **единственный жанр**, в котором негативный персонаж может превратиться в положительного. Ребенок верит в то, что шалун, если его пристыдить, может перевоспитаться и вернуться в коллектив положительных персонажей. Ребенок сам нередко оказывается в роли подобного «шалуна». Вот почему такой же шанс на перевоспитание ребенок готов дать и Бабе Яге, и Кощею, и Гринчу, и вредному гному. К слову, в этом проявляется гуманизм фильмов для детей. Это наивно и трогательно — верить, что взрослые «плохиши» могут стать хорошими. Тем не менее детское сознание стремится принять окружающий мир во всей его полноте — чтобы никто не оставался за бортом, вне социума. Ребенку жалко каждого персонажа истории. Ребенку неприятна мысль, что кого-то надо попросту уничтожить.

Какой, на ваш взгляд, жанр является прямым антиподом детскому кино? Моя версия — фильм ужасов. Хоррор транслирует зрителю образ мира, где существуют монстры, которых ничем не исправить. Их можно только убить. Антагонист в фильме ужасов — всегда беспощадная, иррациональная агрессивная сущность, «чистое зло». Миссия протагониста — избавить мир от этого Зла. Для этой цели нужен осиновый кол, серебряная пуля,

гидравлический пресс. Вопрос о перевоспитании антагониста в фильме ужасов никогда не встает.

После некоторых размышлений я пришел к выводу, что такой образ мира, какой мы встречаем в хоррорах, черпает свое вдохновение в религиозных текстах, где дьявол преподносится как источник немотивированного, иррационального зла, с которым ничего невозможно сделать, кроме как истребить, отправить в ад. Бог и дьявол никогда не примирятся. Они — враги до скончания времен.

Хоррор — единственный жанр, который отражает схожий образ мира. Ни мелодрама, ни драма, ни комедия, ни трагедия, ни детектив, ни мистический фильм не рисуют мир таким же. У антагониста всегда есть причина, почему он начал поступать дурно. Всегда есть первопричина зла. Нередко эта первопричина вызывает сочувствие. Но не в хорроре.

Что еще любопытно: совпадение визуального смакования страданий в хоррорах и подробное описание мучений, которым подвергают праведников и святых, в религиозных текстах. Причина? Кровь и боль — неотъемлемая часть противостояния Добра и Зла в подобном контрастном, «черно-белом» мире. Вот такой парадокс.

## **6. Отношения между вымышленными героями понятны детям**

Если в вашем фильме все персонажи — животные либо нереальные существа, постарайтесь выстроить между ними систему взаимоотношений, которая будет понятна детям. Через отношения придуманных героев должны просматриваться знакомые детям социальные модели — либо отношения «родители–ребенок», либо дружба двух детей, либо конфликт новичка и сформированного детского коллектива.

Возможен вариант, когда взрослые вовлечены в историю в роли антагонистов, а мир детей противопоставлен миру взрослых. Дети пытаются предотвратить некое преступление, задуманное взрослыми злоумышленниками. Эта сценарная модель — одна из форм отражения конфликта отцов и детей. Дети контролируют поведение взрослых. Исследуются ситуации, когда ребенок оказывается прав, а взрослый — нет. Волнующая тема для детей.

В заключение хочется сказать, что по большому счету есть только одно правило при написании сценария для детской (семейной) аудитории: выкладывайтесь по полной. Разрабатывайте увлекательные сюжеты со смысловыми посланиями, достойными больших кинокартин. Эпоха детских фильмов-безделушек на отвлеченные темы — закончилась.

## Практика

**Слушатель:** Ваше мнение — в чем секрет мирового успеха работ Хаяо Миядзаки?

**Лектор:** То, что делает студия Ghibli, — гениально. Чем потрясают мультфильмы Миядзаки? Тем, до какой степени проработаны уникальные миры историй. Миядзаки — настоящий сказочник, чье имя уместно поставить в один ряд с Шарлем Перро и братьями Гримм. Обратите внимание, насколько сложны и противоречивы отношения между персонажами. В его фильмах есть место и сказке, и вымыслу, и фантазии, и чуду, а также сложным, противоречивым отношениям между детьми и взрослыми, между сказочными персонажами и реальными. Вот почему аниме студии Ghibli пользуются колоссальной популярностью: они одновременно говорят и с ребенком, и со взрослым, и с ребенком внутри взрослого. Эти фильмы — настоящее чудо.

**Слушатель:** Если в кино детям актеры уже не интересны, то каково, на ваш взгляд, будущее книг для детей и подростков? Чтение уходит в прошлое?

**Лектор:** На мой взгляд, судьба книги — незавидная. Она уходит из жизни общества. Удивительно видеть, как во всевозможных кафе старые книги стоят на полках в качестве элемента декора. Тридцать лет назад за каждую такую книжку люди сражались в очередях. А теперь книги валяются в общепитовских туалетах, никому не нужные. Печальная, но объективная тенденция.

Если посмотреть на историю развития человеческой культуры, она может показаться многовековой деградацией. Виктор Гюго в «Соборе Парижской Богоматери» замечает, что некогда архитектура была особым языком, средством выражения смыслов: «Будучи свободной лишь в области зодчества, мысль

высказывалась целиком только на тех страницах, которые называются зданиями». Люди смотрели на новые здания, изучали элементы архитектуры, они «читали» здания, как книги. Постепенно люди разучились «читать» здания и перешли к чтению книг. Потом они разучились читать книги и перешли к кино. Постепенно они разучатся «читать» кино и перейдут к компьютерным играм. Думаю, вскоре нишу магистрального искусства займут компьютерные игры. Они станут более сложными, более глубокими по смыслу. Я думаю, технологии разовьются настолько, что вскоре можно будет по-настоящему погрузиться в виртуальный мир. Кинематографисты будут создавать не истории, а целые виртуальные миры, прорабатывая их чрезвычайно детально. Люди будут выбирать, в каком мире провести пару лет своей жизни.

Я когда-то слышал такую формулировку: искусство — это эмоциональные консервы. В обществе, где стандартизированы форматы общения между людьми в семье и на работе, современному человеку катастрофически не хватает эмоций. Он добывает их посредством искусства. Посредством кинематографа. Расписание киносеансов, по сути, сегодня представляет собой «эмоциональное меню». Вы приходите в кинотеатр вместе с девушкой и выбираете: что из эмоций мы сегодня съедим? Суп из слез — мелодраму? Или стейк с кровью — фильм ужасов? Или возьмем только десерт, что-нибудь сладенькое и смешное — легкую, необременительную комедию?

Есть еще одна причина утраты интереса к книгам: в литературных произведениях полностью обесценилась описательная часть. Теперь нет никакого смысла читать длинное описание африканских прерий или подробный рассказ об охоте на крокодила. Сегодня все можно увидеть в интернете — стоит только забить несколько ключевых слов. Тысячи видеороликов и фотографий. Единственный жанр, который в бумажной литературе прочно удерживает позиции, — фэнтези. Фантазия автора, история, которая развивается в вымышленном мире, придуманном писателем, — единственное, чего вы не найдете на YouTube. Вот почему самой богатой женщиной Великобритании стала Джоан Роулинг.

**Слушатель:** Что вы думаете о кино для детей с участием животных — например, «Белый Бим Черное ухо»? Есть ли сегодня такое кино в России? Может ли такое кино стать альтернативой полнометражной американской анимации?

**Лектор:** Игровые фильмы с участием животных — превосходная форма подачи визуального материала, которая может быть интересна детской аудитории. «Кошки против собак», «Лесси», «Освободите Вилли» — полнометражные фильмы, где действуют животные, дают возможность показать на примере взаимоотношений взрослых и зверей, насколько все непросто в окружающем мире. Дети ассоциируют себя с животными. Это связано со спецификой психики. Ребенок в нашем мире ощущает себя схожим образом — как бессловесное существо: он все понимает, но иногда не может этого выразить словами.

Смело пишите такую историю — думаю, она будет востребована. Такой формат семейного фильма вполне может конкурировать с американской 3D-анимацией. Единственное — все упирается в особенность съемок животных. Это будет дорогостоящий проект. Как вы знаете, нужно снять десять дублей, если вы хотите добиться, чтобы собака пошла в нужном направлении. То есть выработка съемочной группы за день может превратиться в 30 секунд вместо привычных трех-пяти минут.

**Слушатель:** Как вы считаете, исходя из вашего собственного сценарного опыта, какие истории для детей сегодня могут заинтересовать продюсеров на ТВ?

**Лектор:** Подозреваю, что никакие. Социальная проблематика мира детей отвергается сегодняшним телеэкраном. Телепродюсеры неохотно берут истории с участием детей и про детей. Особенно — серьезные истории.

Есть проект «Школа» Валерии Гай Германики. Превосходный проект, который показывает сложные, противоречивые отношения учителей и школьников. Рискну предположить, что проект «Школа» был создан и показан в прайм-тайм по Первому каналу, так как существовал государственный заказ на продвижение в обществе идеи ювенальной юстиции. Эта тема была крайне актуальна в 2010 году. Нужно было продемонстрировать, что «наши дети в серьезной опасности» и введение «ювеналки» необходимо.

На моей памяти это единственный случай за последние годы, когда телевидение серьезно исследовало проблемы жизни российских детей. Большинство детских и подростковых жизненных неурядиц, повторюсь, телевидение игнорирует. Молодежь платит телевизору той же монетой, навсегда попрощавшись с привычкой его включать...

---

## Резюме

Сегодня нишу детского кино в кинозалах заняло семейное кино. Чтобы удерживать внимание и детей, и взрослых, сценаристы используют так называемые «сюжеты-этажерки»: в фильме должны быть две разновидности шуток — те, что адресованы детям, и те, что «считывают» их родители.

Шесть драматургических особенностей сценария для детей. Особенность №1: «Ребенок — первая скрипка». Важно, чтобы в истории, ориентированной на детей, ребенок играл активную роль. Завязка, развитие и развязка — все должно опираться на решения ребенка, а не взрослого. Особенность №2: «Мотивация героев понятна зрителям». В семейном фильме нельзя делать мотивом протагониста или антагониста желания и цели, которые неясны детям: желание любовной близости или алчность, потребность в самореализации или карьерный рост. Особенность №3: «В основе сюжета — серьезная тема». При работе над семейным фильмом важно уйти от тривиальных высказываний и всевозможных клише в качестве смыслового послания («Ребята, давайте жить дружно»).

Особенность №4: «Простая речь лучше, чем устаревший сленг». Молодежный сленг, как и любой другой, выполняет одну из важнейших функций человеческого общения: быстрое распознавание «свой-чужой». Автору следует или отказаться от устаревшего сленга в фильме для детей, или сходить в школу, чтобы узнать, как говорят современные школьники. Особенность №5: «Антагонист может исправиться». Семейное и детское кино — единственный жанр, в котором негативный персонаж может превратиться в положительного. Эта уникальная черта присуща только детскому кино (за исключением редких примеров драмы). Особенность №6: «Отношения между вымышленными героями понятны детям». Иным словами, если вы написали историю, где главная героиня — сказочная фея или собака, постарайтесь выстроить систему взаимоотношений между

**персонажами, которая будет понятна детям. Через отношения придуманных героев должны просматриваться знакомые несовершеннолетним социальные модели — отношения «родители–ребенок», дружба двух детей, конфликт новичка и сформировавшегося детского коллектива и так далее.**

## Лекция 11

# Веб-сериалы



Давайте сразу договоримся о терминах. Есть такой общий термин, которым стали именовать сериальный постановочный продукт, выходящий в прокат, минуя экраны телевизоров и кинотеатров: «интернет-сериал». Еще есть термин «веб-сериал». Возникает вопрос: «интернет-сериал» и «веб-сериал» — это одно и то же?

«Веб-сериал — тип сериала, выпущенного с целью трансляции через интернет, однако в дальнейшем возможно появление и на телевидении. Одна серия подобного сериала наиболее часто

именуется веб-эпизодом». Так написано в «Википедии». Однако в России термин «веб-сериал», на мой взгляд, приобрел немного другой оттенок.

Как правило, дорогостоящий проект, сериал с большим бюджетом, премьера которого проходит в интернете, в России называют «сериалом для онлайн-платформ» (стриминговых платформ, онлайн-кинотеатра). Сейчас подобные платформы успешно развиваются в России: [start.ru](http://start.ru), [premier.one](http://premier.one), [okko.tv](http://okko.tv), [ivi.ru](http://ivi.ru) и многие другие. Все они вдохновлены беспрецедентным успехом Netflix, Amazon Prime и ряда других зарубежных проектов.

А вот веб-сериалами, насколько я могу судить, в России стали называть сериалы ультракороткого формата (хронометраж серии — от 1 до 15 минут), размещаемые, как правило, на платформе YouTube либо на другом аналогичном видеохостинге. Согласитесь, разница между пятиминутной серией сериала для YouTube и часовым эпизодом веб-сериала от Netflix — огромна. И дело не только в бюджете.

Как разрабатываются веб-сериалы? Исследований на эту тему мало. Поделюсь своими наблюдениями. Мне кажется, одно из ключевых правил создания веб-сериала — раскрытие проблем, которые находятся под запретом на телевидении. В подобных проектах часто используется ненормативная лексика, поднимаются темы секса и насилия. Это правило, кстати, верно и для дорогостоящих «сериалов для онлайн-платформ». Этим различия веб-сериала и онлайн-аналога исчерпываются.

Сериал для онлайн-платформ экспериментирует с темой проекта, но в целом, по форме, это профессионально сделанное кино — самого высокохудожественного покроя. А веб-сериал нередко эксплуатирует художественные приемы, которые можно назвать — с точки зрения академической режиссуры и монтажа — маргинальными или вопиюще непрофессиональными. И это делается намеренно. В этом «фишка» некоторых веб-сериалов.

Сегодня молодежная тематика выпадает за рамки эфира федеральных телевизионных кнопок. Успех телеканалов СТС и ТНТ непосредственно связан с тем, что они сделали ставку на молодежную аудиторию, тогда как Первый канал и канал «Россия» повернулись к молодежи спиной. Итог: нынешнюю молодежь от телевизора «кринжует» (коробит, передергивает).

В принципе, так было всегда: каждое подрастающее поколение отвергает вкусовые предпочтения родителей. Но сегодня к конфликту вкусов прибавился конфликт форматов: сегодня молодой потребитель предпочитает смотреть визуальный продукт на экране либо ноутбука, либо смартфона. Это даже не выбор телеканала или жанра. Это в первую очередь выбор устройства. Абсолютно безоговорочным лидером среди аудитории 12–35 лет стал смартфон. Экран мобильных устройств маленький, это отражается и на режиссуре веб-проектов.

Веб-сериалы — это «**телевидение крупных планов**». Видовые кадры, панорамы, отстраненная «холодная» манера повествования — все это плохо считается с матрицы размером с ладонь. Потому в веб-проектах таких кадров почти нет. К чему это ведет? К повышению **директивности** повествования. Зрителя будто берут за нос и водят от сцены к сцене, тычут лицом то в одного персонажа, то в другого, то в одну эмоцию героя, то в другую. Все считается однозначно. А значит — все меньше места для игры смыслов и разночтения сюжета.

Вторая особенность «сериалов на ладони»: ультракороткий формат серий позволяет смотреть проект урывками, буквально «на бегу»: ты успеваешь проглотить серию целиком, пока ешь ланч, сидишь в туалете, выходишь покурить, едешь в общественном транспорте. Даже «сериал для онлайн-платформ» неудобно так смотреть, потому что в рамках 40–50 минут развивается сюжет, нарастают эмоции. Не хочется прерывать эмоциональное переживание. Поэтому современный потребитель, как правило, старается смотреть стриминговый

сериал либо вечером после работы, часами, по несколько серий подряд, либо в выходные, нон-стопом, с утра до вечера весь сезон.

Веб-сериал в каждый блок такого просмотра вставляет порцию эмоций, которую зритель должен успеть «употребить» в рамках ультракороткого хронометража. Кроме того, необходимо зацепить внимание зрителя, чтобы он захотел вернуться к просмотру после того, как докурит сигарету и постучит по офисной клавиатуре. Из этой необходимости вытекает первая фундаментальная особенность драматургии веб-сериала: **событийная насыщенность**.

Я неоднократно сталкивался с такими рассуждениями кинематографистов старой закалки: дескать, хочу идти в ногу со временем, планирую выложить свой телефильм в интернет. Сделаю из него веб-сериал: 45-минутную серию своего телесериала я порежу на три части, у меня получится три серии веб-сериала.

Смешно, не правда ли? Что неверно в рассуждениях бывалого мастодонта? То, что эту тягомотину никто смотреть не будет. Для интернета это **слишком медленно**. Серия веб-сериала зачастую представляет из себя те же 40 минут телепроекта, но каким-то чудом втиснутые в 15 — фантастически спрессованный концентрат событий. Это одна из причин, почему ультракороткие интернет-сериалы медленно развиваются в РФ: для многих они дороги в производстве.

В качестве наглядного примера «событийной насыщенности» рекомендую экспериментальный американский сериал Hellholes («Чертовы дыры», 2007), впервые появившийся на платформе Atom Films, ныне — Comedy Central. Проект интересен тем, что сделан в жанре фильма ужасов. Такие эмоции, как страх и саспенс, требуют «разгона» — экранного метража. Если в комедии можно рассмешить за несколько секунд, то напугать за несколько секунд — сложно, так как саспенс надо наращивать. Воздушный шарик сопереживания в душе зрителя надо то

накачивать, то сдувать, то накачивать, то сдувать, а затем — бах! — скример.

Итак, в «Чертовых дырах» хронометраж серий — три минуты. Три! Вот вам состав событий двух серий по три минуты. Hellholes, пилотная серия: тизер — с неба в лесную чащу падает мужчина в домашнем халате, с огромной ложкой в руке. Скелет динозавра рыщет по лесу и натывается на упавшего. Стоп-кадр. Главный герой — Кайл (его играет сам режиссер, Кайл Ранкин), голос за кадром, предлагает нам узнать, как же он оказался в подобной ситуации.

И вот уже мы видим Кайла двумя днями ранее: он — путешественник. С большим рюкзаком выходит из авто. Кайл приехал в экзотическую страну. Он ограничен в средствах, ищет съемное жилье подешевле. И тут ему на глаза случайно попадает листок с объявлением: кто-то предлагает трейлер по цене 1 доллар в год. Что за чудеса? Кайл отыскивает этот самый трейлер. Дверь открывает испуганная женщина. У парня всего 65 центов. Но женщина радостно соглашается отдать ему трейлер за эти гроши. После чего она убегает с криком: «Я свободна! Наконец-то я свободна!» И тут же... ее сбивает ехавший мимо автомобиль.

Кайл заселяется в трейлер. Вечером пьет пиво и разгадывает кроссворды. Внезапно в трейлере появляется девочка лет 10, у которой из рта хлещет фонтаном кровь. Она заливает весь пол. Мгновение — и всего этого нет. Это было видение, кошмар наяву. Шокированный Кайл хочет выйти на улицу, чтобы посмотреть, куда делась девочка, но обнаруживает, что за пределами трейлера — ад, геенна огненная! Он не может покинуть свое жилье... Конец серии.

Серия 2. Фильм стартует с того же места, на котором закончился пилот: глядя на геенну огненную, Кайл отвечает на телефонный звонок своей матери. Она интересуется, хорошо ли

сын питается в отпуске. Незнакомый голос в трубке сообщает Кайлу, что на обед ему приготовили... человеческие души!

Кайл идет к кухонному шкафу, открывает его и обнаруживает в шкафу — самого себя, стоящего спиной. Он пытается коснуться плеча своего «отражения» — но к его плечу тоже тянется чья-то рука! Он открывает другой шкаф — там лежит живой мужчина, втиснутый в шкаф так, что нога у него закинута за шею. Кайл решает, что у него галлюцинации, и пытается не обращать внимания на увиденное.

Он открывает холодильник, тянется за пакетом молока, но неожиданно проваливается в бездну. Он повисает над какой-то пропастью, цепляясь за дверцу холодильника. Выбравшись из холодильника, Кайл садится есть, насыпает хлопья в тарелку. Но хлопья оказываются живыми тараканами, которые расползаются по помещению.

Кайл, преодолевая отвращение, жует живых тараканов, а затем ложится спать. Его кто-то дергает за ногу и затаскивает под одеяло. Он пытается найти край одеяла, ползет по кровати и натывается... на труп женщины, которую сбил автомобиль (это прежняя обитательница «проклятого трейлера»).

Герой в ужасе двигается в противоположном направлении, перемещаясь на карачках по своей кровати, под бесконечным одеялом, но натывается на самого себя, лишенного глаз! Господи! Герой отползает куда придется и оказывается... в объятиях милейшей девушки, которая не прочь заняться с ним сексом.

Герой уже близок к тому, чтобы овладеть красоткой, но она превращается в монстра. Кайл вырывается из объятий оборотня и... падает с кровати на пол, запутавшись в складках одеяла. Стук в дверь. На пороге трейлера — мужчина в костюме, с дипломатом в руке (позднее мы узнаем, что он — экзорцист). «Я здесь, чтобы помочь тебе!» — восклицает экзорцист и наносит ощутимый удар ногой Кайлу в пах. (Экзорциста, кстати, играет Рэй Уайз, актер,

известный нам по роли Лиланда, отца Лоры Палмер, в сериале «Твин Пикс»). Конец 2-й серии.

Можете ли вы поверить, что я пересказал содержание шести минут экранного времени (2 серии по 3 минуты)? По моим представлениям, такой состав событий тянет минут на 40 метража кинотеатрального хоррора. В некоторых сценах произносится всего одна реплика, после чего место действия меняется. В кино такое невозможно. Невыгодно с точки зрения производства, непрофессионально с точки зрения спецов, некомфортно с точки зрения зрителя: вы смотрите фильм на большом экране, вы не успеете рассмотреть место действия — а оно уже сменилось. А вот для формата «сериала на ладони» — темп что надо.

Всего было снято четыре серии Hellholes. Подозреваю, сериал не получил продолжения из-за затратности производства при такой низкой «полезной выработке» — в плане хронометража истории.

Еще более сумасшедший темп изложения истории можно увидеть в проекте «Короче» (Bref), созданном французским телеканалом Canal+, шоураннером которого выступил комик Киан Кожанди, сыгравший главную роль. «Короче» — это личный дневник мужчины средних лет, описывающего случаи из своей жизни. Этот превосходный проект, завоевавший зрительскую любовь, породил массу подражателей в мире, в том числе и в России.

Весь «цимес» проекта в том, что каждый выпуск сериала длится — внимание! — 100 секунд! При этом в нем хватает места не только для рассказа о самом происшествии, но и о мыслях героя, о видениях и фантазиях, которые мелькнули у него в голове. За 100 секунд перед нами проносится состав событий, которого хватило бы на двадцатиминутную киноновеллу!

Иной раз в выпуске «Короче» 40–50 монтажных склеек! Многие кадры делятся одну секунду! Даже короче! Личное,

интимное, о чем мы рассказываем друзьям не спеша, подается в сумасшедшем темпе, в режиме быстрой перемотки, — из-за этого возникает комический эффект: пафосное обесценивается.

При этом, несмотря на визуальное «мельтешение», зритель легко схватывает сюжет. Грамотно расставлены смысловые акценты, паузы. Сквозные сюжетные линии тянутся из серии в серию. Я попытался расписать одну из серий «Короче» в американском формате записи и получил 8 страниц текста, 15 сцен. 15 сцен в 100 секундах! Вот фрагмент сценария 4-й серии 2-го сезона интернет-сериала «Короче»<sup>[9]</sup>:

«КОРОЧЕ»/BREF  
2-й сезон, 4-я серия  
Автор: Киан Кожанди  
ХРОНО: 100 С

(ФРАГМЕНТ)

1\_НАТ. УЛИЦА ПАРИЖА — ДЕНЬ

МИШЕЛЬ (30) идет по улице. Внезапно его останавливает ВОР (30), поджидавший прохожего в безлюдном переулке.

ВОР

Эй, сукин сын!  
МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)  
Короче... на меня наехали... Вот дерьмо!

НАЗВАНИЕ СЕРИАЛА НА ЧЕРНОМ ФОНЕ: «КОРОЧЕ».

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Чувак отжал у меня мобильник, а потом дал пощечину...

Вор поворачивает Мишеля к себе спиной и вынимает у него мобильник из кармана. После чего дает Мишелю пощечину.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

А я только ответил...

Мишель отходит от Вора.

МИШЕЛЬ

Удачного дня...

ПЕРЕБИВКА — ДИНАМИЧНАЯ НАРЕЗКА КАДРОВ (ИЗ СОДЕРЖАНИЯ СЕРИИ)

2\_ИНТ. КВАРТИРА МИШЕЛЯ — НОЧЬ

Мишель сидит за ноутбуком, печатает.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Дома я пожаловался в соцсети. Никто мне не ответил, кроме моего друга Керона...

ЭКРАН НОУТБУКА: Комментарий под постом в «Фейсбуке».

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

...который лайкнул мой пост и написал: «Удачный был день. Хи-хи!»

3\_НАТ. УЛИЦА-2 — ДЕНЬ

Мишель сидит на каменном ограждении, просматривает сообщения в смартфоне.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Три дня меня не отпускало. Что бы я ни делал, я думал...

Мимо проходит МУЖЧИНА В КОСТЮМЕ, но с ЛИЦОМ ВОРА.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

О его морде...

Навстречу Мужчине в костюме идет СТАРУХА, но у нее тоже толстое, круглое, бородатое ЛИЦО ВОРА.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Его морде...

Взгляд Мишеля опускается на ВНУЧКУ, которую Старуха ведет за руку. И у нее тоже — ЛИЦО ВОРА.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Только о его морде...

Мишель вздрагивает, понимая, что все это ему мерещится.

4\_ИНТ. СПАЛЬНЯ — НОЧЬ

Мишель занимается сексом с симпатичной девушкой — МАЙЛОЙ (25). Он закрывает глаза, лежа сверху на Майле и совершая движения тазом.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

С Майлой я просто спал. Когда мы трахались, она всегда говорила мне...

Мишель открывает глаза и вдруг видит под собой вместо Майлы голого ВОРА!

ВОР

Сукин сын!

Мишель вздрагивает.

5\_ТАМ ЖЕ, ПОЗЖЕ

Мишель лежит в постели один, свет погашен. Он не может спать.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Это стало моей навязчивой идеей. Так начался фестиваль «Надо было»...

ПЕРЕБИВКА — ДИНАМИЧНАЯ НАРЕЗКА КАДРОВ (ИЗ СОДЕРЖАНИЯ СЕРИИ)

ФАНТАЗИЯ МИШЕЛЯ:

6\_НАТ. УЛИЦА ПАРИЖА — ДЕНЬ

Мишель идет по улице. Внезапно его останавливает ВОР (30), поджидавший прохожего в безлюдном переулке. (Повторяется ситуация точь-в-точь как в Сцене-1.)

ВОР

Эй!

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Надо было сказать...

МИШЕЛЬ

(агрессивно)

Меня зовут не «Эй!»

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

А затем схватить его за горло...

Мишель хватает Вора за горло.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Он перехватывает мою руку...

Вор сопротивляется Мишелю — перехватывает руку, которой Мишель стиснул его горло. У Вора падает с головы шапка.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Я выворачиваю третью фалангу и заставляю петь по-итальянски!

Мишель заламывает палец Вора, сделав болевой прием, и вынуждает его склониться к земле.

МИШЕЛЬ  
(грозно)

Пой!

ВОР  
(поет по-итальянски)

La donna è mobile...

Мишель сильнее нависает над потерявшим способность к сопротивлению Вором.

МИШЕЛЬ

Громче!

ВОР  
(поет)

Qual piuma al vento!

МИШЕЛЬ

Громче!

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Но вместо этого я сказал...

СКЛЕЙКА

Мишель отходит от Вора. (повтор фрагмента Сцены-1)

МИШЕЛЬ

Удачного дня...

ОКОНЧАНИЕ ФАНТАЗИИ МИШЕЛЯ.

7\_ИНТ. СПАЛЬНЯ — НОЧЬ (ПРОД. СЦЕНЫ-5)

Мишель лежит в кровати один.

МИШЕЛЬ

Вот дерьмо!

Перед вами описание 30 (!) секунд экранного действия. Всего лишь треть истории. Я думаю, стоит всерьез обсудить вопрос изменения формата сценарной записи при работе над веб-сериалами. Всем известно, что формат сценарной записи — шрифт Courier New, кегль 12, 30 символов (с пробелами) в строке

диалога, 50 — в описании действия. Это так называемый Warner Bros. Script Format — то, что в России называют «американкой».

Одна страница сценария в «американке» равна одной минуте экранного времени. Выходит, весь сценарий проекта Bref должен уместиться на полутора страницах? Что же нужно сделать с форматом текста, чтобы втиснуть восемь страниц «американки» в полторы страницы интернет-сериала? И чтобы текст при этом комфортно читался, и чтобы были выявлены все значимые элементы истории? Думаю, это интересная задача — разработать новый формат записи постановочных проектов для интернета ультракороткого формата.

Перспективность веб-сериалов для меня была очевидна еще в 2008 году. В тот год я вел переговоры с компанией «Централ Партнершип» о производстве веб-сериалов для показа на мобильных устройствах. Предложения вызывали скепсис у продюсеров. Возражения сводились к одному ключевому вопросу: как это монетизировать? Как вернуть средства, затраченные на производство?

Действительно, один клик на YouTube в 2008 году не стоил ничего. 1000 кликов = 1 доллар (26 рублей тогда), 1 миллион кликов = 1000 долларов. 26 000 рублей. Гроши — в сравнении с бюджетом на производство серии Bref или Hellholes. В США пользовательский клик на YouTube стоит 2 цента, то есть 1 000 000 кликов = 5000 долларов. Налицо ценовое отставание в российском сегменте.

Замечу: российские видеоблогеры нашли прекрасный способ решения проблемы. Они вставляют рекламные блоки в тело самого ролика, и YouTube, к его чести, их не блокирует. Хороший пример — трехминутные рекламные вставки в рамках интервью Юрия Дудя или YouTube-блога Алексея Пивоварова «Редакция». На телевидении, к слову, ни один бренд не может мелькнуть в кадре, если за это не заплачено телеканалу. Как говорят в народе, на щедрую руку и сокол садится...

Сегодня на YouTube ролики некоторых российских аккаунтов набирают миллиард кликов. Бесспорным лидером стал анимационный проект «Маша и медведь» студии «Анимаккорд». Самый популярный выпуск «Маши и медведя» на начало 2020 года достиг отметки 736 миллионов просмотров. А общее число просмотров контента канала приближается к 23 миллиардам. Фантастические цифры, господа.

Анализируя успех «Маши и медведя» в интернет-пространстве, можно сделать второй важный вывод о специфике короткометражного постановочного видео, продвигаемого в сети: самыми популярными становятся **ролики без слов**. Либо такие, где слова носят сугубо «орнаментальный» характер.

Если драматургической пружиной в постановочном ролике для интернета является диалог, такой ролик набирает популярность только в своем языковом регионе. Если придумана «фишка» — ситуация, коллизия, сюжетный поворот, необычная актерская игра либо режиссерское решение... все, что понятно без слов, — у ролика есть шансы стать популярным во всем мире.

Думаю, причина в том, что «история без слов» идеально соответствует специфике интернациональной платформы, какой является любой крупный видеохостинг. Коротенькая зарисовка, понятная жителю России и Канады, Пакистана и Монголии, имеет шанс набрать миллион просмотров, а то и больше.

Хочу заметить: за всю историю кинорежиссер никогда не имел таких возможностей, которыми его сегодня щедро одаривает интернет. Не покидая пределов своей комнаты, вы можете снять видео, которое смонтируете у себя на компьютере, выложите на сайт, после чего его смогут посмотреть **миллионы людей** на всей планете! (Конечно, при условии, что ваша работа — талантлива.)

Ни один кинотеатральный прокат в мире не предоставит вам таких возможностей: чтобы за три-четыре дня ваше видео увидели более миллиона зрителей в самых разных странах.

Более того, видеохостинг — скажем, [YouTube.com](https://www.youtube.com) — предоставляет вам исчерпывающую информацию о том, где ваш ролик смотрят, в каких странах, каковы возраст и гендерная принадлежность зрителей, в каком месте интерес к ролику достигает пика, а в каком — снижается и часть зрителей прерывает просмотр видео. Вся эта информация ждет вас (абсолютно бесплатно) в разделе аналитики вашего аккаунта. Это — грандиозные возможности для человека, который хочет работать для зрителей, анализирует интерес целевой аудитории и учитывает его при создании новых работ.

Возможно, мои слова звучат как реклама YouTube. Но лишь по той причине, что я чаще всего имею дело с этим видеохостингом, и на сегодня он, надо признать, номер один в мире. Еще есть прекрасная платформа [Vimeo.com](https://www.vimeo.com), «заточенная» под высококачественный киноарт, американский [Break.com](https://www.break.com), специализирующийся на забавных бытовых видео, российский Rutube (на мой взгляд, в последние годы потерявший свое «лицо»). Есть множество других местных видеохостингов. Хотите узнать, чем живет страна, — посмотрите ролики регионального видеохостинга. Что выкладывают в интернет местные жители Таиланда или Уганды, Монголии или Сомали? Вы узнаете много любопытного, если посмотрите на это взглядом этнографа.

Жалобы начинающих фильммейкеров, что сегодня «трудно пробиться» и что «без блата никуда», вызывают у меня скепсис. Никогда прежде у кинематографистов не было столько возможностей. Интернет произвел настоящую революцию в сфере взаимодействия **автор–зритель**. Концепция производства кино- и телеконтента по принципу «автор–зритель», без каких-либо посредников — это прямая угроза существованию студий и крупных прокатных компаний. Вы вольны снять видео на любую тему и как вам угодно. Целая планета готова выслушать вас. И вот наступает момент истины: а есть ли вам что сказать планете?

Показателен пример успеха музыканта и режиссера Ильи Найшуллера, в течение длительного времени снимавшего на свои деньги видеоклип для созданной им инди-рок-группы Biting Elbows. Был придуман ход — снять весь клип «субъективом», как бы глазами протагониста: прием POV (point of view, «точка зрения», вид от первого лица), столь знакомый любителям компьютерных игр, но до сих пор не применявшийся последовательно в кино. Результат превзошел все ожидания. Видео The Stampede, опубликованное в 2011 году, на сегодня набрало 7 миллионов просмотров. Bad Motherfucker (2013 год) — 41 миллион.

Мировой успех роликов Найшуллера привлек внимание руководителя кинокомпании BAZELEVS Тимура Бекмамбетова, у которого феноменальное чутье на тренды. Бекмамбетов предложил Илье сделать полнометражный фильм в стилистике его же собственных клипов. Так родился фильм «Хардкор», который стал новым словом в жанре экшен.

Раньше редакторы голливудских студий читали книги в надежде отыскать увлекательный сюжет, который можно экранизировать. Сегодня в Голливуде смотрят топовые ролики на видеохостингах. Это верный путь: естественная статистика роста просмотров — точный барометр зрительского успеха.

Фильм «Паранормальное явление» (Paranormal Activity, 2007) появился так: начинающий кинорежиссер и сценарист Орен Пели обратил внимание на бешеную популярность видео, где закрепленная в пустом помещении видеочкамера якобы фиксировала на пленке появление в комнате призрака. Разумеется, это был фейк — мистификация, постановка. Но зритель верил. Хотел верить. Сняв полнометражную художественную версию этого «видеомема» за 15 000 долларов, Пели собрал 200 миллионов долларов бокс-офиса!

В 2007 году Роберт Родригес и Квентин Тарантино, продолжая эстетизацию кино категории B, сделали необычный по форме

кинопроект «Грайндхаус», состоящий из двух полнометражных фильмов и четырех фальшивых трейлеров. Поклонники таланта режиссеров вырезали из фильма трейлер несуществующего фильма «Мачете» и выложили на [YouTube.com](https://www.youtube.com) отдельным роликом. Когда количество просмотров перевалило за 300 000, Родригес объявил о запуске полнометражной версии кинокартины. Яйцо родило курицу!

Еще один показательный пример — профессиональная биография шведского кинорежиссера Дэвида Сандберга, выложившего в 2014 году на своем YouTube-канале милую безделушку Lights Out. Вот сюжет мини-фильма.

*Дождь на улице. Поздний вечер. Частная квартира. Девушка выходит из ванной в пижаме и направляется в спальню. Выключив свет, она видит в конце коридора силуэт неизвестно откуда возникшего человека. Включив свет вновь, она не обнаруживает никого в коридоре. Вероятно, показалось. Она снова выключает свет — и вновь видит силуэт в коридоре. Причем силуэт приблизился к ней. Снова включает свет — никого. Выключает — силуэт! Черт! Девушка с криком бежит в спальню, ныряет под одеяло и со страхом наблюдает за тем, как в спальне мерцает свет настольной лампы — штепсель неплотно воткнут в розетку. Набравшись храбрости, девушка протягивает руку и сует штепсель в розетку плотнее. Свет перестал мерцать. Слава богу! Девушка поворачивается. И в тот же миг — жуткий монстр с щербатым ртом выключает настольную лампу! Тьма. Крик. КОНЕЦ.*

2,5-минутный ролик, сделанный дома, с участием супруги, собрал 14 миллионов просмотров и привлек внимание голливудских мейджоров.

Сегодня Дэвид Сандберг — успешный голливудский кинематографист, снявший полнометражную версию Light Out (в российском прокате — «И гаснет свет...»), которая принесла студии New Line Cinema 148 миллионов долларов. Теперь за спиной у Сандберга — режиссура приквела успешной франшизы «Проклятие Аннабель. Зарождение зла» (сборы — 306 миллионов долларов) и экранизация комикса DC «Шазам!» (365 миллионов). Неплохой карьерный взлет, не правда ли? Прошло шесть лет с того дня, как он выложил ролик...

Если просмотреть короткометражки Сандберга на его канале [ponysmasher](#), нельзя не отметить талант автора: они витиеваты по замыслу, изобретательны по форме и создают атмосферу саспенса в сюжетах длиной не более трех минут. Показательно: все его короткометражки — **без слов**. Еще одно подтверждение сказанного выше: истории без слов — идеальный формат интернет-проектов ультракороткого формата.

На примере короткометражек Сандберга можно говорить о третьем важном факторе успешных проектов для интернета: они выглядят сделанными буквально на коленке, по-любительски — будто их смастерили дома, на досуге.

У этого мирового тренда есть свое название-аббревиатура — DIY (Do it yourself, «Сделай сам»). Мировой зритель устал от продукции, созданной большими студиями. Продукция больших студий для него — это игрушка, подаренная папой. Зритель устал от «патерналистского» подхода индустрии развлечений. Вместо папиных игрушек зритель предпочитает валять дурака, общаясь со сверстниками. Пусть их шутки просты, а розыгрыши примитивны, зато — с друзьями веселей, «прикольней».

То, что сделано по-любительски, вызывает у зрителя больше доверия. Вот почему звезды мирового уровня (вроде Бейонсе) снимают клипы на мобильник, одним кадром, будто это запостила в инстаграм соседская девчонка.

Российские телеканалы отслеживают проекты, которые имеют хорошую статистику роста. Если ролик набирает за три дня 30 000 просмотров, это уже событие. Если за месяц число просмотров достигает 150 000 — герою пророчат славу новой звезды. Однако такой успех, как правило, становится лишь поводом для упоминания ролика в выпуске новостей. Большинство ярких интернет-мемов так и не добрались до киноэкранов, как, например, не превратился в полнометражный кинофильм успешный российский интернет-сериал «Наркоман Павлик».

Об этом примере хочется поговорить подробнее. Группировка ComedoZ в своем сериале интуитивно учла специфику проекта для всемирной паутины: 1) он посвящен запретной для телевидения теме — наркомании; 2) рваный монтаж помогает спрессовать события, серии насыщены действием; 3) много циничного юмора и нецензурной лексики; 4) сделан на коленке, невероятно прост по форме, отчего возникает ощущение, что персонажи истории — в доску свои. Итог: у аккаунта ComedoZ 20 миллионов просмотров. Тем не менее фильма «Наркоман Павлик» не было. И не будет — так как волна интереса к проекту уже спала. Почему?

Мой ответ: причина в крайней нерасторопности российской киноиндустрии. Основной интерес мейджоров — проекты, которые поддержат Министерство культуры или Фонд кино. А там чаще всего побеждают истории с патриотической направленностью. Если бы у нас существовала рыночная остроконкурентная среда, это заставило бы производителей быть чуткими к любым изменениям вкуса массовой аудитории. А так — нет.

Нельзя писать об интернет-сериалах, не упомянув еще один российский проект, проложивший себе путь к успеху самостоятельно: «Район тьмы» Арсения Гончукова. Уникальность проекта в том, что автор не спрессовывал действие, пытаясь втиснуть в 100 секунд 15 сцен. Он пошел по другому пути: в

каждой пятнадцатиминутной новелле «Района тьмы» — драматическая ситуация на грани жизни и смерти, в которой герои принимают сложные для себя решения.

В новелле «Нулевой», например, подвыпившие гопники хотят вытрясти у случайно попавшегося на их пути водителя деньги. Но водитель оказывается человеком непростым — выудив из недр куртки пистолет, он убивает последовательно троих. А четвертому предлагает оказать сопротивление. В итоге гоп-стоп оборачивается жестоким уроком воспитания.

Опираясь на опыт проекта Арсения Гончукова, можно сделать вывод, что в веб-сериалах можно не только спрессовывать действие (как в проекте Bref), но и разжимать, заставляя героев проживать экранное время **максимально неспешно**, как это происходит в «Районе тьмы». И тот и другой режим воспроизведения истории отличается от темпа повествования, принятого на телевидении: либо слишком быстро, либо слишком медленно.

Пятая специфическая черта успешных веб-проектов — **смещение жанров**. Не так давно режиссер Джей Джей Абрамс — обладатель премии «Эмми» за сериал «Остаться в живых» (2004–2010) — спродюсировал кинокартину «Кловерфилд, 10» (2016). Героиня фильма попадает в автокатастрофу и приходит в себя в подземном бункере, привязанная к кровати: оказывается, она в руках маньяка, который держит в бункере несколько человек, убеждая их, что покинуть убежище нельзя, так как Землю захватили пришельцы, уничтожившие все население планеты.

Фильм выглядит как триллер, дуэль арестантки и сумасшедшего, который внушил себе мысль про инопланетян, чтобы получить моральную индульгенцию. Но каково же изумление зрителей (осторожно — спойлер), когда героине все-таки удается вырваться из бункера и обнаруживается, что... планету **действительно** захватили инопланетяне! Дела обстоят именно так, как описывал «тиран-психопат», с которым наша

героиня так отчаянно боролась полтора часа экранного времени. Фильм собрал в прокате 110 миллионов долларов. Думаю, современному зрителю «зашло» подобное смешение жанров, хотя выглядело все как «неправильная развязка».

Я глубоко убежден, что современный молодой зритель устал от следования жанровым канонам. Сегодня видеохостинги — прекрасная площадка для эксперимента, где активно высекаются новые искры креатива. Скажем, пользователь YouTube Mario Wienerroither породил новый жанр musicless video, переозвучивая клипы звезд и полностью убрав из ролика музыку: в видеороликах остается только интершум — шорохи, скрипы, шаги и стуки. Выглядит все это крайне комично. А также жанр speechless video — сатиру на известных политиков, чьи выступления напоминают абсурдистские сценки: президент страны подходит к микрофону перед огромным залом и в гробовой тишине шмыгает носом, кашляет, чихает, а потом — уходит. Зал взрывается бурными овациями.

Не менее уникален аккаунт на YouTube — HowToBasic, пародирующий бесконечные educational-ролики с советами от шеф-поваров, всевозможные «очумелые ручки» и так далее. Трехминутные видео представляют собой следующее: полторы минуты кто-то в кадре очень красиво готовит кулинарное блюдо: яйца, мука, мелко нарезанная клубника, листья мяты... Все это кладется в блендер, смешивается, жарится, парится. На экране возникает рецепт блюда. А затем в самый разгар готовки вдруг кто-то хватает кувалду и с невероятным остервенением принимается громить кухню: вдребезги разбивает блендер, плиту, стол, всю посуду. Погром тоже длится ровно полторы минуты. После просмотра у вас возникает совершенно шизофреническое чувство: что это было? Что вы только что посмотрели: кулинарное шоу или чей-то психический припадок? Тем не менее у каждого ролика HowToBasic по 2–3 миллиона просмотров.

По моему скромному убеждению, сегодня съемка видео и монтаж становятся таким же базовым навыком современного человека, как умение писать и читать. В старину неграмотные простолюдины обращались к писарям и просили тех написать за них письмо, долговую расписку, жалобу и т.д. Постепенно чтением и письмом овладело практически все население планеты.

В цифровую эпоху современный человек осваивает профессии литератора, журналиста, фотографа: любой продвинутый блогер сегодня, по сути, СМИ в миниатюре. Навыком снимать и монтировать завтра будет владеть каждый школьник — как сейчас навыком отправки электронной почты. Рискну предположить, что слово и вовсе постепенно исчезнет из мировой культуры. Оно будет заменено образом, картинкой. Добро пожаловать в мир древнеегипетской письменности.

Сегодня в США и в большинстве западных стран многие YouTube-аккаунты — это полноценные киностудии, которые приглашают известных киноактеров для участия в своих рекламных проектах. Думаю, это завтрашний день и российского интернета. Как только вырастет цена клика — либо станет очевидным, что платежеспособная аудитория полностью ушла в интернет, — за веб-сериалы возьмутся всерьез большие студии.

Перспективы у интернет-проката колоссальные, куда масштабнее, чем у кинотеатрального проката и телевизионного эфира. На мой взгляд, российский кинематограф и телевидение до сих пор так хорошо себя чувствуют, потому что в целом наше государство довольно консервативно, обращено больше в прошлое, чем в будущее. Телевидение десятилетиями показывает одни и те же телепередачи, которые пользуются стабильным спросом. И связано это, на мой взгляд, с тем, что российский зритель переживает много стресса в бытовой жизни. Просмотр телевизора для него — сеанс психотерапии, когда он получает гарантированную порцию эмоционального «блюда» строго по расписанию, и это рождает у него ощущение стабильности.

Но это не будет длиться вечно. Телевизионная аудитория стареет, перестает быть платежеспособной. Кинотеатрам в затылок дышат залы «виртуальной реальности», которые сегодня открываются в торговых центрах по соседству с мультиплексами. Еще немного — возникнут новые технические разработки — и вскоре блокбастеры будут выходить в формате новых шоу виртуальной реальности. Попытки кинематографа «втянуть» зрителя в киноэкран наконец увенчаются полным успехом.

Сценаристам будущего придется придумывать не сюжет кинофильма, а целые виртуальные вселенные. Кинематограф в нашем привычном понимании — с экраном-полотном — станет «музейным» видом искусства.

P. S. За те два года, пока шла работа над книгой, в сегменте российского интернета возникла целая плеяда веб-сериалов, созданных зарубежными и отечественными производителями, о которых хочется сказать несколько слов. Позвольте сделать краткий обзор.

Российский веб-сериал **«Последний рейв»** режиссера Никиты Тамарова — двое подростков едут из Мурманска в Москву на рейв-фестиваль, при этом один из них — убегает от Смерти. В прямом смысле слова. И все это под насыщенный модный клубный саундтрек. Стартовав с яркого, добротного скроенного пилота, сериал позднее трансформируется во вполне форматный телевизионный продукт, с чуть более высоким градусом насилия. На мой взгляд, эта трансформация — ошибка. Проекту лучше было бы наращивать градус безумия и абсурда. Это точнее выражало бы «нишевость» веб-проекта.

Другой проект того же режиссера, Никиты Тамарова, **«Миллионер из Балашихи»** — образовательный «мокьюментари», поясняющий вчерашним школьникам, как создать свой бизнес в России. Цель, вне всякого сомнения, благородная и нужная. Но, на мой вкус, проекту не хватает «самоигральных» кинематографических ситуаций, здорового

юмора в духе «Реальных пацанов». «Миллионер», по моему скромному мнению, «папин» проект в упаковке для молодежи. Ведь никто не объясняет начинающим коммерсантам, как заносить взятки и решать проблемы с рэкетом. Особенно если это рэкет в погонах. Вот здесь и проходит водораздел между естественным успехом и пиар-стратегиями. Думаю, как только в «Миллионере» появится нечто непричесанное, неправильное, хулиганское, статистика просмотров заметно возрастет.

«**Внутри Лапенко**» — блестящий скетчком российского актера Антона Лапенко. Живой пример успеха идеи, родившейся как эксперимент. Антон виртуозно пародирует клише советского перестроечного телевидения, копируя и ловко заостряя профессиональные ужимки телеведущих и их собеседников. Иной раз даже непонятно, что именно смешно. Но смешно все в целом. Ни одна студия не утвердила бы этот проект и не запустила бы его производство — потому что редакторы и студийные боссы попросту не поняли бы, «в чем фишка». Было бы слишком сложно объяснять на пальцах. Это можно только показать. Вот почему, кстати, важно снимать пилоты веб-сериалов своими силами. У «Лапенко» прекрасная статистика просмотров: миллион кликов (а то и больше) получает каждый ролик, выходящий на аккаунте.

«**Лучшие друзья**» — российский веб-сериал, пилот которого был представлен на YouTube-аккаунте BestFriendsFilms. Это продукт совместного творчества блогеров Максима Голополосова (Макс +100500) и Евгения Сагадиева (EugeneSagaz). История трех друзей, которым надо во что бы то ни стало сохранить свою дружбу, иначе мир погибнет. Уже отсняв пилот, Макс и Юджин пришли на курсы Киношколы Александра Митты, где я с ними познакомился. Они консультировались по поводу дальнейшего развития сюжета. У меня осталось четкое ощущение, что парни знают, куда двигаться. Ждем новых серий. Пилот получился бодрым, задорным, с долей здорового цинизма и абсурда.

«Плечевая» — веб-сериал, рожденный усилиями молодого режиссера из Бурятии Баира Цуренова. Сериал рассказывает о злоключениях придорожной путаны, которую преследует братва, обвиняя девушку в убийстве сотрудника полиции и краже у него важного компромата на местного вора в законе. Такое впечатление, что кто-то нарезал фильм «Брат» на фрагменты по 15 минут и выкладывает в интернет с периодичностью раз в месяц. Съемки в реальных интерьерах, ноунейм-актеры — все это выглядит достоверно. Рискну предположить, что интерес аудитории к этому проекту вдохновил создателей сериала «Чики» взяться за тему российских придорожных «ночных бабочек».

Веб-сериал «Пиксельный разум» еще одного выпускника Киношколы Александра Митты, режиссера Ивана Кульнева, — ироничная российская версия «Черного зеркала» в формате пятиминутных серий. На момент написания книги сериал еще не выложен в сеть, но я видел серии проекта — мне их показывал режиссер, консультируясь по поводу развития истории. На мой взгляд, проект толковый и привлечет к себе интерес пользователей.

В завершение хочется сказать о двух YouTube-аккаунтах. Первый — **5secondfilms** — гениальный формат микрофильмов длиной 5 секунд. Тут мало рассказывать. Просто зайдите и посмотрите.

Второй — **Snap Originals**, продакшн-студия мобильного приложения Snapchat. Этот аккаунт — яркий пример экспериментальной площадки, которая создается при поддержке крупного инвестора. Цель проекта — поиск новых форм, эксперимент в чистом виде. Здесь вы найдете целую линейку молодежных сериалов, сделанных в так называемом «вертикальном формате». Экран гаджета располагается не горизонтально (что делает его миниатюрным подобием киноэкрана), а вертикально, как это принято в «сториз». Это сильно влияет на повествование, определяет киноязык, ритм

монтажа и так далее. На мой взгляд, Snap Originals сейчас нащупывает новые формы, которые в недалеком будущем станут новым каноном если не всего кино, то веб-сериалов точно.

---

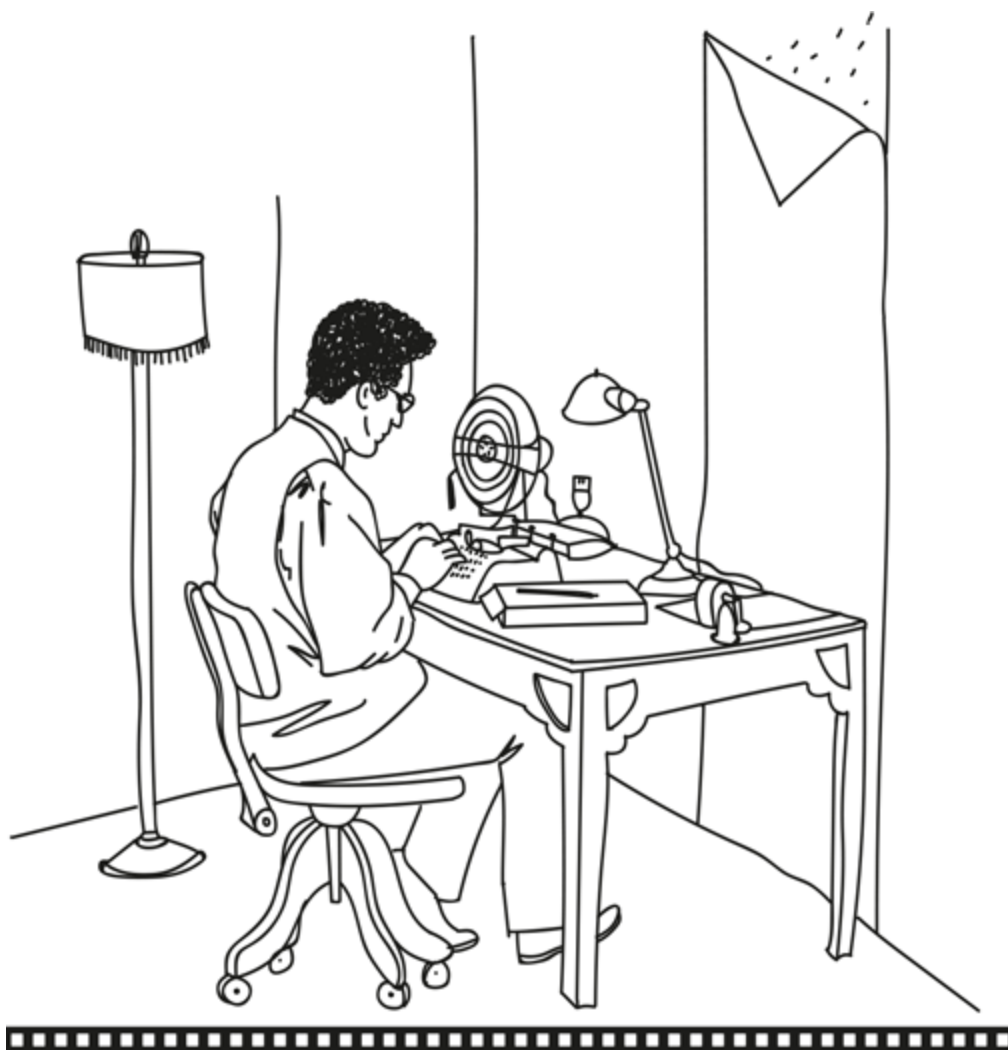
## Резюме

Веб-сериал — ультракороткий формат постановочных сериалов для интернета (от 1 до 15 минут). Это «телевидение крупных планов». Видовые кадры, панорамы, отстраненная «холодная» манера плохо считываются с экрана гаджета. Крупные планы ведут к повышению директивности повествования. Ультракороткий формат «сериалов на ладони» позволяет смотреть проект урывками, буквально «на бегу». Это, в свою очередь, вынуждает рассказывать историю очень быстро, при этом создавая кульминационные эмоциональные точки. Специфика успешных веб-сериалов: 1) посвящены запретным на ТВ темам; 2) содержат много насилия, секса и нецензурной лексики; 3) сделаны по-любительски (формат DIY — Do It Yourself) либо намеренно нарушают канонические правила режиссуры, монтажа, операторского искусства и озвучания; 4) событийный ряд чрезвычайно насыщенный либо, наоборот, действие максимально разрежено; 5) понятны без слов; 6) нередко представляют собой жанровый либо форматный эксперимент. За всю историю кинематографа режиссер никогда не имел таких возможностей, которыми его сегодня щедро одаривает интернет. Не покидая пределов своей комнаты, вы можете снять видео, которое смонтируете у себя на компьютере, выложите на сайт, после чего его смогут посмотреть миллионы людей на всей планете! И вот наступает момент истины: а есть ли вам что сказать всем этим людям?

Лекция 12

## Проклятие первого акта

*Психологические аспекты работы сценариста  
(часть 1)*



Эта тема — психологические аспекты работы сценариста — любопытная и малоисследованная. Есть много книг о том, как писать сценарии, есть конкретные советы по ремеслу, но совсем нет материала о психологических особенностях профессии. По крайней мере, когда я начинал заниматься сценарным делом, негде было почерпнуть информацию, что меня ждет, как выглядят будни сценариста и как многолетняя монотонная деятельность отразится на моем характере и настроении.

Цель главы — рассказать начинающим авторам, какие сложности приготовила им эта с виду безобидная и удобная, но на деле непростая профессия. Полнота знания позволяет взять на себя всю полноту ответственности за свой выбор. Как говорится, предупрежден — значит вооружен. Я делюсь личным опытом. Вполне допускаю, что есть авторы, чья профессиональная жизнь складывается иначе. Делайте скидку на субъективность мнения.

Итак, каковы особенности профессии сценариста?

## **Изоляция**

Как выглядит рутинная работа сценариста? Круглые сутки сидишь дома в гробовой тишине. Долгие часы у тебя шевелятся только пальцы. Когда сочиняешь в свое удовольствие, для развлечения — это забавно и мило. Чехов писал рассказы по вечерам, при свете свечи, после визитов к пациентам — и пользовался дневниковыми записями, которые пополнял в ходе врачебной практики. Для него писательский труд долгое время был хобби — легким дополнительным заработком.

Когда ты занимаешься сценарным делом регулярно и системно, когда это основной твой вид заработка, когда ты пишешь сценарии год, два, три, пять лет — в какой-то момент обнаруживаешь, что за эти пять лет сложно что-то вспомнить из прожитой жизни. Один день похож на другой, как две капли воды.

Квартира и тишина. Стены и обои. Ноутбук и холодильник. Электроплита, турка с кофе, серия сериала, постель, сон. Все!

По поводу тишины: есть авторы, которым шум не мешает — более того, они работают только в шумных местах либо под музыку. Для них шум — это разновидность тишины. Бывает так шумно, что перестаешь различать звуки. По моему скромному разумению, привычка работать под шум свойственна людям, которым в жизни долгое время недоставало личного пространства. Они привыкли к фоновому шуму: скажем, кто-то жил в маленькой квартире, и работать приходилось на кухне. Там все время находился кто-то еще: гремели тарелками, смотрели телевизор, кормили ребенка. Шум таким людям помогает сосредоточиться. А тишина — отвлекает. Ничего плохого в этом нет. Более того, у таких авторов есть потрясающее свойство: они способны быстро включаться в работу в любом месте.

Лично мне нужна тишина. Точнее, так: на ранних стадиях проекта, когда придумываешь сюжет, работать можно и в кафе. Но при переходе к написанию диалогов тишина необходима, так как голоса персонажей в голове плохо слышны, когда кто-то говорит рядом.

По поводу дедлайна: неоднократно сталкивался с ситуацией, когда работа поначалу не идет. Не получается. Сидишь за компьютером, сидишь, сидишь, а история — не пишется. По разным причинам. А часики-то — тикают! Дедлайн подпирает. В конце концов тебя прорывает. Работаешь часов по 20.

Вот это незабываемое состояние: сидеть неподвижно за компьютером по 20 часов! Потом падаешь на кровать. Закрываешь глаза. В голове сценарий продолжает сочиняться. Засыпаешь. Просыпаешься по будильнику, часов в шесть утра: еще темно, вставать не хочется, а работать надо. И вот ты лежишь и продолжаешь сочинять сценарий в уме, находясь в странном состоянии полусна-полуяви. Толку от этого — ноль. Это, по сути,

самообман: некий компромисс психики между желанием спать и необходимостью трудиться.

Людам «обычных» профессий помогают в этом простые механические действия: встал, почистил зубы, побрился, потащил свое тело в офис — глядишь, в метро проснешься. А если твой «офис» прямо здесь, в метре от кровати? Тогда что делать?

## **Самодисциплина**

Работа сценариста — это бесконечная самодисциплина. Ложишься спать — продолжаешь писать сценарий. Просыпаешься — продолжаешь писать сценарий. Обедаешь вместе с семьей — продолжаешь писать сценарий, машинально поглощая суп. Непонятно, где граница между работой и отдыхом. Для того чтобы этот бардак прекратился, приходится усилием воли выключать внутри себя режим работы. И точно так же — включать, когда делаешь заказную работу.

Я знаю драматургов, которые, проснувшись, гладко бреются, завтракают, надевают пиджак, брюки и... садятся за стол в своей спальне — работать. Затем, в конце рабочего дня, снимают костюм, надевают домашний халат и ведут себя так, будто только что вернулись с работы. Костюм, процесс его надевания и снятия — физическое действие, ритуал, обозначающий границу между работой и отдыхом.

Работа сценариста сопряжена с массой домашних соблазнов в виде холодильника, телевизора, интернета и друзей, которые заходят в гости по поводу и без. Членам семьи кажется, будто вы ничего не делаете, особенно на ранней стадии проекта. Ведь вы просто сидите и смотрите в одну точку на стене, придумывая идею.

Иногда вас охватывает приступ чистоплотности: вместо того, чтобы писать сценарий, вы вдруг обнаруживаете, что уже битый

час оттираете какое-то пятно на подоконнике. Или неожиданно для себя взялись мыть полы во всей квартире.

Если бы в начале профессионального пути мне сказали: «Твоя профессия будет выглядеть так и так, ты 20 лет проторчишь в квартире» — я бы хорошо подумал: а точно ли это подходит мне? Понадобились годы, чтобы приучить себя добровольно сидеть в клетке.

«Что плохого в самодисциплине?» — спросите вы. Ответ: на самоконтроль расходуется огромное количество энергии. Необходимо постоянно «отдирать» себя от интернета, чтобы не блуждать бесцельно по сайтам. Удерживать себя от компульсивного переедания. Прекращать пить кофе каждые полчаса (12 чашек за день). Перестать обзванивать друзей по пустяковым поводам. Прекратить засыпать на диване, лишь разместив тело горизонтально.

Сегодня есть прекрасное эффективное средство, помогающее решить большинство вышеописанных проблем. Горячо его рекомендую: развитие сети коворкингов дает возможность арендовать рабочее место за пределами квартиры без особенных затрат. В окружении целеустремленных молодых людей, штурмующих бизнес, придумывающих стартапы, вы будете писать с удвоенной скоростью. Работа в коворкинге, по моим наблюдениям, гораздо продуктивнее работы дома.

У коворкинга есть и еще один плюс — нетворкинг: кооперация, которая возникает между клиентами коворкинга, когда твой сосед по рабочему столу, скажем, вдруг оказывается человеком, которому нужен сценарий рекламного ролика. Я выношу за скобки тот аспект, что сценарист в окружении большого числа людей разных профессий получает массу новых впечатлений. У него есть возможность наблюдать за жизнью, отдыхом и флиртом обитателей коворкинга: типажи можно смело переносить на бумагу, они получатся живыми и достоверными.

Уверен: если бы у нас коворкинг появился в начале нулевых, в моей фильмографии было бы на пять–семь проектов больше. В вашем городе нет коворкинга? Попросите у друга разрешение работать у него в офисе, арендуя рабочее место. Но не рекомендую сценаристам объединяться для аренды общего помещения, если вы не делаете совместный проект. Работать в итоге никто не будет.

В период пандемии коронавируса вынудил меня съехать из коворкинга. Какая ирония судьбы: убежав от работы в домашних интерьерах, обретя продуктивную для творчества площадку коворкинга «Рабочая станция», в итоге я был вынужден вернуться за домашний стол. Поскольку я теперь еще активно преподаю, жизнь в период карантина выглядела так. С 8 утра до 22 вечера — общение с монитором: либо говоришь по Zoom, либо печатаешь. В итоге под конец дня такое чувство, будто съел пластмассовый стаканчик.

## **Заказной труд**

Когда вы пробовали силы в сценарном ремесле, вас воодушевляли самые яркие образцы мирового кинематографа. Фильмы, после просмотра которых вы выходили из кинозала, переполненные эмоциями. У вас еще долго учащенно билось сердце — а душу разрывало от желания создать что-нибудь «эдакое», что перевернет весь мир. Вы были влюблены в кинематограф. Выбор профессии — по сути, признание в любви этому искусству. Меньше всего в тот момент вы думали о кино как о средстве заработка.

В итоге вы поступаете в профильный вуз, получаете образование и сталкиваетесь с необходимостью зарабатывать на жизнь ремеслом. И тут вы обнаруживаете: та часть индустрии, которая готова платить хоть какие-то деньги начинающему

сценаристу, — самая консервативная. Как правило, предлагают работу на сериалах дневного эфира. Чаще всего это ширпотреб, скроенный на скорую руку. Целевая аудитория: домохозяйки, пенсионеры, безработные.

Вы такие сериалы даже не смотрите. Вы смотрите топовые проекты HBO, Netflix, Amazon. А вас просят написать серию к сериалу «Венчальное кольцо», «Борискин и партнеры», «Оставь свой след» и так далее. А у вас нет желания их писать! **Вам неинтересно.** Что тогда?

Этот этап творческого пути — своего рода водораздел. Половина авторов отказываются работать на низкопробных сериалах и возвращаются к режиму написания сценариев на досуге. Примерно через год эти авторы бросают сценарное дело, разочаровавшись в нем.

Треть авторов вгрызаются в дешевые сериалы, терпеливо выполняя «черную работу». Вскоре они утрачивают интерес к более креативным проектам. Из них выходят крепкие ремесленники — не хватающие звезд с неба, лишённые каких бы то ни было профессиональных амбиций. Более того, если такой автор окажется на проекте редактором, продюсером или хедрайтером, его будут раздражать выскочки, пытающиеся из второсортного сериала сделать штучный товар.

Как происходит эта метаморфоза — из «юноши бледного со взором горящим» в «сценарного Ионыча»? Я вижу это так. Предположим, вы из тех трудяг, которые стиснули зубы и занялись заказными проектами. Как правило, вам как начинающему драматургу платят небольшие деньги. Приходится много трудиться. Предположим, вы проработали шесть–восемь часов над заказным сериалом. Завершили работу. Помассировали веки. Самое время отдохнуть.

Но вам хочется поработать «для души», написать что-то для себя, хочется разработать свою идею, свой сюжет. Но... **вы устали!** Мысль о том, что, просидев восемь часов за столом, вы

должны **еще два часа** сидеть за тем же самым столом, только теперь работая «для души», — ужасает. Вы решаете дождаться выходных.

Наступает суббота или воскресенье. И вы вдруг отчетливо понимаете, что хотите пойти с семьей или с друзьями в кино или в гости. Вы очень сильно хотите просто **выйти из квартиры**. И поддаетесь этому желанию. А в понедельник — новая сценарная рутина. В итоге желание писать что-то свое... пропадает.

Вскоре голову покидают смелые идеи. И вы вдруг понимаете, что вам и не надо ничего другого. Только этот «Борискин и партнеры» — пусть он длится вечно. Вы уже знаете в проекте все: манеру речи каждого из героев, какие сюжетные повороты любит редактор, какие сцены получаются у режиссера. Вы можете писать сценарий с закрытыми глазами. Не надо больше никаких перемен! А чтобы душу не подтачивал червячок сомнения, вы убеждаете себя, что вы — посредственность. Ничего лучше того, что вы сейчас делаете, вы не заслуживаете.

15% от общего числа выпускников, проявляя талант и трудолюбие, медленно, но уверенно растут, двигаясь по карьерной лестнице, перебираясь от простых проектов к более сложным, повышая общий уровень сериального производства. В конце концов им удастся написать что-то стоящее. И они перебираются с экранов телевизоров на киноэкран.

4% авторов после получения образования начинают работать, минуя все инстанции, именно над такими проектами, какие любили и до поступления в вуз. Уникальные авторы. Везунчики. С удивительной судьбой. Иногда дипломный сценарий такого автора попадает в нужные руки — и экранизируется известным кинорежиссером. И вот ты включаешь телевизор и видишь, как твой бывший сокурсник дает журналисту интервью... Я перед такими людьми снимаю шляпу, пытаюсь разгадать их формулу успеха.

Есть еще один тип уникальных сценаристов, которые **вообще** не выполняют проекты на заказ. Они разрабатывают и пишут киносценарии либо сериалы по своим идеям, а затем несут их на студии, предлагают «проект под ключ». По моим наблюдениям, таких людей в общем потоке драматургов — 1%. Не больше. Это люди, которые восхищают меня верой в свои силы и результат.

Чтобы иметь возможность писать и продавать сценарии кино- и телефильмов, разработанных по своим идеям, надо иметь сторонний источник дохода. Тогда у автора есть возможность сфокусироваться на собственных замыслах и трудиться над ними последовательно, не спеша.

Однако мой опыт наблюдения за коллегами говорит о том, что планы писать проекты только по своим идеям, как правило, несбыточны. Новичку не хватает сил довести задуманное до конца. Он с энтузиазмом берется за идею, возится с ней несколько месяцев, а потом бросает, поскольку не знает, как завершить.

Как ни странно, суровые производственные будни — конкретные даты съемок, студийный договор со штрафами и редакторские правки — тот самый «волшебный пендель», позволяющий автору добраться до финала. «Невыносимая легкость бытия» сценариста без контроля студии чаще всего приводит к плачевному результату: сценарий мечты пишется годами!

Как же выполнять труд на заказ? Мой рецепт: ищите внутри заказной работы те аспекты темы, что вам близки. Сосредоточьтесь в первую очередь на том, что откликается в душе, резонирует с вашим личным жизненным опытом. С заказными проектами как с коллегой по работе: научитесь ценить те качества, которые позволят уживаться вместе в одном кабинете. Это единственный выход.

## **Проклятие первого акта**

В начале 2000-х крупная российская киностудия заказала у меня сценарий фэнтези, основанный на русских былинах. Это был смелый и прекрасный замысел руководителя студии: рассказать русскую былинку современным киноязыком. Референс — «Конан-варвар» Джона Милиуса. Я был окрылен предложением. Считал себя без пяти минут состоявшимся киноклассиком.

Это был мой первый опыт написания полнометражного киносценария на заказ. Прошло четыре года, как я окончил ВГИК. За это время мне удалось поработать на нескольких телепередачах и написать пару серий для телесериала «Марш Турецкого». В 1990-е работы в кино для начинающего автора не было. Российское сериальное производство только вставало на ноги. На выпускном экзамене в 1996 году Виктор Мережко приглашал выпускников писать «Клубничку».

В начале работы над проектом я испытал волнение, не сравнимое ни с чем. Груз ответственности, мысль о том, что десятки серьезных людей из индустрии будут читать мою писанину, до такой степени пугали меня, что от волнения дрожали пальцы перед работой.

На руках был утвержденный студией синопсис. Поэпизодный план студия не требовала: практика еще с советских времен — писать сценарий на основании синопсиса. Я попробовал написать поэпизодник самостоятельно, для себя. Но увяз в нем и решил, что зря теряю время. Начал расписывать в формате сценария те события, что «видел». Остальные — «в куплете дотру»: сочиню, пока будут писаться предыдущие. В чем-то меня подстегивали слова Вуди Аллена — он утверждал, что берется за сценарий, не имея четкого представления, чем история закончится.

В итоге быстро, буквально за один день, я написал первые 20 страниц сценария. А потом два месяца... их переписывал. Произошло следующее: добравшись до «белой зоны», я вдруг начал ощущать, что первые сцены написаны неправильно. В финале должна быть большая схватка между силами Добра и Зла,

а значит, надо показать, как протагонист виртуозно владеет оружием. Я вернулся в начало сценария, переписал его с учетом новых идей.

Повторно добрался до 20-й страницы и снова ощутил жгучее желание все переделать. Посетила мысль: антагонист должен быть не реальным, а инфернальным существом. В финале пригодится. Пока не знаю как. Но точно пригодится! Мы обострим впечатление зрителя, показав: Зло превосходит силы Добра. Тем ценней будет победа Добра над Злом! Черт! Надо снова переписать начало.

В какой-то момент я понял, что сроки проекта «поплыли»: время идет, а проект — стоит. Первые 20 страниц текста были переписаны... 30 раз! Мне стало казаться, что я схожу с ума. Взгляд уже не видел разницы между версиями первого акта. Было только навязчивое желание до тошноты перечитывать одни и те же 20 страниц сценария, уже заученные наизусть, как стихи. И — пытаться что-то в них поправить, улучшить.

За неделю до сдачи сценария я встряхнулся: надо усилием воли начать работать с другого места в сценарии. Прикинув, где начинается в сюжете второй акт, начал работу с чистого листа. В былине определить, где начинается второй акт, несложно. Сюжет такого мифа — это всегда история становления богатыря, столкнувшегося с силами Зла и проигравшего им в первом акте. Затем — большое путешествие во втором. Третий акт — сражение Добра с силами Зла в логове врага. Реванш, который оканчивается победой протагониста.

Таким образом, я начал историю со сцены, где богатырь вместе с дружиной покидает пределы замка и едет сквозь дремучий лес, преодолевая ловушки, обретая союзников, сражаясь с приспешниками антагониста. Это сейчас, когда изданы книги Кристофера Воглера и Джозефа Кэмпбелла, легко написать подобную историю. В начале 2000-х эти книги можно

было достать с большим трудом. Честно говоря, я тогда и не знал о существовании книги Кэмпбелла.

Тем не менее работа закипела. За пять дней мне удалось написать около 60 страниц сценария. Приближался третий акт. И проект... снова встал. За двое суток до сдачи сценария я имел на руках: 20 страниц первого акта (в 30 версиях) и 60 страниц второго акта. И — ноль страниц третьего акта! Кроме того, была дыра между первым и вторым актом — не хватало ряда сцен, которые никак не удавалось придумать.

Драматизм ситуации усугубляло осознание того, что между дырой в конце первого акта и третьим актом была какая-то незримая связь — я это чувствовал. Между ними были протянуты сюжетные нити, мне пока невидимые: сцены находились в прямой зависимости друг от друга, но с какого конца хвататься за «сюжетную нить» и тянуть, чтобы распутать клубок, было неясно.

Меня охватил ужас. Мысль о профессиональном провале делала жизнь невыносимой. От безысходности я решил тезисно, на клочках бумаги, расписать события третьего акта. В связи с тем, что богатырь отправился в путешествие не один, а с дружиной, надо было как-то финализировать линии эпизодических персонажей. Как? В какой последовательности?

Неожиданно для себя я обнаружил, что довольно удобно каждую линию раскладывать по отдельности маленькими карточками. А потом тасовать карточки, выстраивая последовательность событий сначала на столе. И только потом — переносить на бумагу, в сценарий. Так, неожиданно для себя, совершенно интуитивно, я нащупал тот самый метод карточек, о котором говорилось в лекции 4, — придумывание истории посредством информационных битов. Не сцен, а именно информационных битов.

В чем разница? В рамках одной сцены может быть несколько битов из разных сюжетных линий. Например: «ИНТ. ОБИТАЛИЩЕ ТУГАРИНА ЗМЕЯ — ДЕНЬ. Илья Муромец получает

тяжелую рану в плечо. Добрыня Никитич встречает свою похищенную жену. Алеша Попович узнает, кто убил его отца». И все это — одна сцена.

Короче говоря, два часа работы — и передо мной на куске картона возник третий акт сценария в виде коротких предложений. Превратить его в текст с диалогами было делом техники. Сцены-смычки между первым и вторым актом я написал за несколько часов до сдачи сценария на студию. Работал с фантастической скоростью, не успевая даже перечитать текст на предмет опечаток.

Самое невероятное — при личной встрече руководитель студии, прочтя сценарий, похвалил меня именно за эти написанные с первого раза сцены! Они показались ему живыми и увлекательными, а переписанный десятки раз первый акт он посчитал вымученным и тяжеловесным, перегруженным деталями. Вот тогда я впервые понял, что легкость в написании сценария, скорость работы — главный залог качества текста. Дело мастера боится. А не наоборот.

Много лет спустя, в 2008 году, издательство «Альпина нон-фикшн» опубликовало перевод книги Роберта Макки «История на миллион долларов», где я прочел о методе карточек. В книге есть мудрое замечание, которое я уже цитировал ранее: глупый автор сразу пишет 100 страниц, а потом с трудом их переписывает два раза, тогда как умный автор пишет две страницы и переписывает их 100 раз, пока не найдет идеальную комбинацию событий.

Я изобрел велосипед: вслепую нащупал метод карточек. Тем не менее этот навык стал частью моего профессионального инструментария. После «Былины о Светозаре» я каждый сценарий выкладываю на карточках. Никогда не сажусь за работу, пока не увижу перед собой лист ватмана, к которому скотчем приклеены минимум 70 карточек с битами сюжета.

Выложить посредством карточек сценарий полнометражного фильма — дело нескольких часов. (Подробнее о методе карточек

вы можете узнать из одноименной лекции в данной книге.)

И вот важнейший вывод, который я сделал в процессе работы над былиной: я без конца переписывал первый акт сценария, потому что плохо понимал, **как выглядит весь проект от начала до конца!** Именно неизвестность, недопонимание того, **что именно** будет происходить в третьем акте, вынуждали меня возвращаться и раз за разом переделывать начало истории. Позднее эту невротическую тягу переписывать начало истории я окрестил «проклятием первого акта».

Это то же самое, что собираться в путешествие, плохо понимая, куда вы едете отдыхать. Возможно, там будет море, надо взять купальник, ласты и маску для подводного плавания. Нет! Там будут горы, ночной холод и вообще — обещают ливневые дожди. Нужен свитер, дождевик и резиновые сапоги! Нет! Там пустыня и специфическая национальная кухня с добавлением пыльцы. Нужны шорты, солнечные очки и антигистаминные средства! Вашим сборам конца и края не будет, если вы не знаете, куда едете! Так и со сценарием: нельзя успешно завершить первый акт, плохо понимая, куда вы «приедете» в третьем.

Я с удивлением обнаружил: подобная проблема возникает у многих начинающих авторов. Имея за плечами, как правило, опыт написания прозы, где в любой главе можно создать «рамочный сюжет», поясняющий какой-либо момент общего повествования, люди пытаются аналогичным образом писать сценарий. Но — застревают в первых 30 страницах истории. Сцены, которые рисует воображение, исчерпываются. Дальше идет сумбур: обрывки фраз, непонятные образы. Общей картины истории нет. Прозаический метод изложения истории не работает. Либо сюжет начинает выделять немыслимые пируэты, либо жанр истории меняется до неузнаваемости: хотел комедию — вышел фильм ужасов. Хотел мелодраму — получилась сказка 18+.

Все ружья, вынесенные на сцену в первом акте, должны выстрелить в третьем. Но прежде чем вы их понесете, неплохо разобраться, в кого, черт побери, вы собираетесь стрелять. Никогда не начинайте писать сценарий, если не продумали его от начала до конца. Вы получите недостроенное здание — текст, брошенный на полпути после месяца-двух работы. Сотня страниц, которые непонятно как завершить и невозможно никому показать, так как нет финала, будут казаться вам брошенным недостроенным загородным домом.

Вот этот всеобщий «сценарный долгострой» навел меня на мысль, что «проклятие первого акта» властвует не только надо мной. Все, что остается у автора, не завершившего сценарий, — чувство опустошения, усталость, просыпающаяся апатия и нежелание творить дальше.

Позднее, обдумывая опыт, полученный при работе над проектом «Былина о Светозаре», я пришел к выводу, что начинать писать сценарий со второго акта — продуктивная мысль. Скажем, у вас на руках есть поэпизодный план проекта. Но работа все равно стопорится на первой трети сценария. Опять виной всему волнение, груз ответственности, «синдром чистого листа».

Рекомендую начинать расписывать сценарий со **второго акта!** Вы принимаетесь за сценарий, добираетесь до финала — и по ходу работы отмечаете для себя, какие правки следует внести в первый акт, чтобы история особенно эффектно выстрелила при дальнейшем развитии событий. У вас есть такая возможность, есть пространство для маневра — возможны любые корректировки, первый акт еще не расписан!

Начало работы со второго акта я иллюстрирую самодельной поговоркой: «Подбирайте туфли под костюм, а не костюм — под туфли». Второй и третий акты — это костюм, а первый акт — туфли. При всем уважении к экспозиции, завязке и поворотному пункту первого акта, смысл истории, основное «мясо» сюжета — во втором акте. Поэтому если выбирать, что под что должно

подстраиваться, то, на мой взгляд, первый акт надо подгонять под второй и третий. А не наоборот.

Таким образом, шов внутри сценария должен проходить между вторым и первым актом. Я не раз убеждался в эффективности этого подхода. Когда мне возражают — мол, тяжело начинать сценарий с середины, — я отвечаю начинающим авторам так. Представьте: на проект взяли трех сценаристов. Первому поручили писать первый акт, второму — второй, а третьему — третий. Один из этих сценаристов — вы. Вы пишете второй акт. Вы не знаете, как ваш коллега напишет первый акт, как будет написан третий. Все, что у вас есть, — ваш собственный объем работы, который надо выполнить максимально качественно, чтобы ваш акт стал «флагманом». Чтобы остальные части сценария выравнились под **ваш** стиль, под **ваше** видение истории. Неужели вы не справитесь? Конечно, справитесь!

Предвижу вопрос: был ли поставлен фильм по сценарию «Былина о Светозаре»? К сожалению, нет. Вот как развивались события. Продюсер долго ломал голову, какому режиссеру можно доверить такой проект. Слишком уж непривычным был материал для российской индустрии тех лет (2002 год). Неожиданно в моей голове промелькнуло название фильма, о котором я читал накануне, — «Гладиатрикс». Некий молодой режиссер снял в подмосковных лесах историческую сагу с гладиаторскими боями.

Я подумал: это созвучно стилистике былины! Узнал телефон режиссера, позвонил ему и предложил встретиться с продюсером (действовал я, разумеется, с согласия студии). Режиссер, услышав, что планируется фэнтези, оживился и громко сказал в трубку: «Фэнтези? Я люблю фэнтези! Я сейчас тоже работаю над фэнтези. Фильм “Ночной дозор” называется».

Режиссер и продюсер встретились. Режиссеру сценарий понравился, у него была масса идей по проекту. Он начал озвучивать свои предложения. К сожалению, не лучшим образом

в момент встречи проявил себя продюсер. Он был загружен своими текущими хлопотами на студии и слушал начинающего режиссера вполуха. В итоге режиссер Тимур Бекмамбетов и продюсер Карен Шахназаров... не договорились. Свидетелем того разговора была работавшая редактором на проекте киносценарист Алла Максименко. Так решилась судьба одного из самых моих любимых проектов.

Хочу привести здесь важный вывод, который я сделал спустя годы: если режиссер может снять один фильм и навсегда остаться в памяти зрителей, то талант сценариста можно «увидеть» только по совокупности проектов, над которыми он работал. Множество факторов влияют на итоговый результат: сценарий может изменить режиссер; студия может полностью переписать сценарий, исказив смысл истории; что-то может быть вырезано по причине форс-мажора на съемках; целая сюжетная линия может выпасть из фильма из-за неудачной актерской игры; наконец, в авторы сценария могут «вписать» еще десяток людей, которые ничего не представляют собой как кинодраматурги. Чтобы «увидеть» сценариста, нужно взять его фильмографию и понять, каков общий знаменатель этих картин. Вывод: сценаристу нужно работать много.

---

## Резюме

Есть четыре психологических аспекта работы сценариста, о которых нужно знать, выбирая профессию. Аспект первый: изоляция. Сценарист много времени проводит в тишине, один в комнате, почти без контактов с внешним миром. Рабочее место и место отдыха автора, как правило, одно и то же — его дом, комната. Изоляция угнетает. Аспект второй: самодисциплина — сценарист расходует большое количество сил на самоконтроль, соблюдение дедлайнов. Особенно в условиях работы над проектом для заработка. Дома заставлять себя писать на заказ очень сложно. Имеет смысл работать в общественных местах. Аспект третий: большое количество заказного труда постепенно отбивает охоту творить. Возникает противоречие: ты много пишешь, но при этом не пишешь ничего из того, что тебе по душе. Аспект четвертый: «проклятие первого акта» — невротическая потребность автора без конца переписывать начало истории.

Невроз связан с отсутствием ясного понимания всего сюжета. Чтобы избавиться от «проклятия первого акта», нужно продумать историю от начала до конца. Самый эффективный способ — метод карточек. Сценарий лучше всего начинать писать со второго акта. Закончив третий акт, возвращаешься назад и пишешь первый акт, с учетом всех деталей, проработанных в последующих актах.

## Лекция 13

# Демоны сценарного ремесла

*Психологические аспекты работы сценариста  
(часть 2)*



В продолжение беседы о психологических аспектах работы сценариста позвольте рассказать о «демонах сценарного ремесла». Разумеется, никакого мистического подтекста в этой теме нет. «Демонами», равно как и «ангелами», являются **наши собственные мысли**. (Не только в драматургии, к слову.) Некоторые мысли помогают автору сохранить веру в себя, продолжить работу над проектом и довести дело до конца. А другие — настоящий яд: они парализуют творческий процесс и затягивают автора в водоворот прокрастинации. Какая мысль начинает крутиться в вашей голове, перекрывая путь вдохновению, такой «демон» и влияет на вас.

### **Демон первый: «Для того чтобы написать сценарий, мне обязательно нужен помощник (товарищ, соавтор)»**

Когда-то на заре профессиональной деятельности я очень пострадал из-за этой ошибочной мысли. У меня был друг, с которым мы начинали заниматься сценарным делом. Мы познакомились на подготовительных курсах во ВГИКе. Вместе планировали поступать в мастерскую Юрия Арабова. Но так сложилось, что я поступил во ВГИК, а мой друг — нет. Его забрали в армию. Отслужив два года, он вернулся и поступил во Всероссийский институт переподготовки и повышения квалификации работников кино. С успехом закончил двухгодичный курс.

Мы вместе штурмовали бастионы телевидения, пробовали работать на эфирных программах сценаристами. А поскольку жили недалеко друг от друга, часто обсуждали проекты, гуляя по микрорайону. Для меня было очевидно: как только на ум приходит интересная идея, надо срочно обсудить ее с другом. В какой-то момент я стал замечать, что коллега тяготеет моими звонками. Его стало раздражать, что я не работаю

самостоятельно. Профессиональная востребованность моего товарища росла, а вместе с тем увеличивалась и дистанция между нами. В итоге все закончилось разрывом, крахом дружбы.

Много лет спустя я познакомился с термином «созависимость». В описании этого явления я узнал свою модель поведения в дружеских отношениях с бывшим соавтором. Вернее, термин «созависимость» был мне знаком и до этого. Но, как выяснилось, понимал я его превратно. «Зависимый» — тот, кто не способен жить без употребления алкоголя или наркотиков. А «созависимым» может стать родственник алкоголика или наркомана. Так раньше я думал. В действительности «созависимость» — это «психологическое расстройство, причиной которого является незавершенность одной из наиболее важных стадий развития в раннем детстве — стадии установления психологической автономии».

В программной литературе сообщества «Анонимные созависимые» можно найти следующие характеристики созависимого человека: «...не способен отличить свои мысли и чувства от мыслей и чувств других; ищет внимания и одобрения других, чтобы чувствовать себя хорошо; возлагает на других определение своих желаний и потребностей; верит в то, что другим виднее, что для него лучше; не верит, что может сам заботиться о себе; думает, что недостаточно хорош; боится ошибиться; не доверяет себе и принятым решениям...»

Иными словами, созависимый человек убежден: чтобы стать успешным в какой бы то ни было области, ему обязательно нужен кто-то еще. Сам по себе этот человек достичь успеха не может.

Открытие того, что моя модель поведения в профессии является проявлением созависимости, перевернуло мне душу. Позднее, наблюдая за другими авторами, я пришел к выводу, что сценаристы, которые все время ищут соавторов, — это люди, чью профессиональную компетентность можно ставить под сомнение.

Чем талантливей автор, тем он самостоятельней. В «стаи» любят сбиваться сценаристы среднего таланта. Не всегда — но часто так и есть. На первых порах это может быть эффективно — скажем, если так поступают студенты. Но позднее всевозможные тандемы, трио и квартеты начинают тормозить развитие одного из авторов — как правило, самого одаренного. Кто-то злоупотребляет кем-то. В итоге все заканчивается ссорой, как только дело доходит до денег: таланту кажется, что он имеет право на большую долю, соавторам — что все надо делить поровну (хотя вклад в общий результат неравноценен).

Удивительно: во всех вузах страны, где учат сценарному делу, преподаватели постоянно талдычат на лекциях про конфликт и перипетии, но никто не предупреждает будущих сценаристов, что неотъемлемой частью профессии станет необходимость **подстраиваться под других людей**. Придется находить общий язык с режиссерами, продюсерами, редакторами, выстраивать отношения с соавторами. Почему этому не учат на сценарных факультетах? Серьезное упущение, на мой взгляд.

Автор, как правило, интроверт, социофоб или просто некоммуникабельный человек. Многие одаренные люди прозябают в неизвестности только потому, что не умеют строить отношения с другими. Талантливый человек часто по натуре конфликтен и не способен, скажем, переписывать историю согласно замечаниям заказчика. Считается — и я сам это неоднократно замечал, — что чем человек талантливее, тем сложнее у него характер. На моей памяти не раз востребованными на студии оказывались не самые талантливые, а самые комфортные в общении сценаристы.

Итак, если в вашей голове крутится мысль — «Для того чтобы написать сценарий, мне обязательно нужен помощник (товарищ, соавтор)», — знайте: вас посетил «демон сценарного ремесла». Иногда этот демон маскируется: «Мне нужен консультант на проект». Вы рассуждаете: вот я задумал сценарий на такую-то

тему. Сейчас разыщу консультанта, поговорю с ним, он мне все расскажет. А потом я сяду и напишу качественный сценарий. Знайте: с вероятностью 99% разговор с консультантом не продвинет вас в работе ни на шаг.

Мне нравится идея Стивена Кинга писать черновик романа, практически ничего не зная о предмете повествования. Речь идет о своеобразном литературном «прешоте» (pre-shot — термин, принятый в киноиндустрии и означающий пробную, «черновую» съемку сцены с актерами-дублерами в условном интерьере). Об этом можно прочесть в автобиографии Стивена Кинга «Как писать книги». Знаменитый писатель так описывает метод: берем тему — скажем, телекинез — и сразу, «вслепую», наугад набиваем первую версию романа. Возможно, вам будет не хватать в этот момент материала, вводных данных о предмете повествования. Однако недостаток знаний вы попытаетесь компенсировать сюжетными коллизиями, яркими характерами и хлесткими диалогами.

Позднее, пишет Кинг, он изучает материалы по теме и сравнивает — что получилось удачно в «черновике», а что, в свете новой информации, выглядит откровенной чушью. Порой случается, что реальные факты меркнут на фоне ярких выдумок. И тогда «правда фактов» уступает место «правде вымысла». Это я к чему? Да вот к этому: **для того чтобы успешно работать, вам не нужен никто, кроме вас самих!**

Сотрудничая с выдающимся российским сценаристом Юрием Арабовым, я не раз замечал, как решительно он берется за работу. Вроде бы совсем недавно обсуждали сюжет — через неделю Арабов сообщает, что уже почти дописал сценарий. Вот это скорость! Никакой робости перед материалом!

Недавно я узнал, что режиссер Даррен Аронофски, создатель кинофильмов «Фонтан», «Рестлер», «Черный лебедь», в формате прешота снимает кинокартины целиком. То есть сначала быстро делает пробный вариант, буквально на коленке. А затем

переснимает фильм «набело» — со знаменитыми актерами, с голливудским бюджетом и так далее. Мне эта мысль кажется здоровой.

У первого «демона сценарного ремесла» есть и еще один неприятный аспект: созависимые сценаристы почти гарантированно вязнут в спорах об авторских правах на произведения. Я знаю сценаристку, которая разработала десяток проектов вместе с соавтором. Позднее она с ним поссорилась. Теперь у моей знакомой кипы бумаги, с которыми она никуда не может податься, так как соавтор действует по принципу «ни себе, ни людям». Несколько лет работы коту под хвост.

### **Демон второй: «Мне заказали работу, а я сижу и ничего не делаю. Я — бездарь»**

В «Проклятии первого акта» я писал о прокрастинации и ее различных формах: компульсивном переедании, замещающих действиях, бессмысленном блуждании по интернету и так далее. Прокрастинация может прятаться под разными масками, но любую из них она надевает, чтобы подорвать вашу веру в свой талант.

Однако некоторое время назад я пришел к выводу, что первоначальное бездействие — это на самом деле неотъемлемая часть процесса. Это тот самый период, когда замысел «вызревает» в вашей душе. Вот почему следует как можно быстрее ознакомиться с содержанием проекта, даже если вы не садитесь работать сразу, — чтобы прочитанное отложилось в памяти. Главное — заставить мысль крутиться в голове.

Семечко, посаженное в землю, поначалу никак себя не проявляет. Кажется, что ничего не происходит. Но рано или поздно из земли проклевывается зеленый росток. Дождитесь этого момента. То же будет и с замыслом: надо дождаться, когда

проклюнется первая идея, порожденная прочитанным. Затем она обретет силу и разрастется в вашем воображении.

Перед началом ответственного дела человек испытывает волнение, которое заставляет его внутренне сопротивляться и не дает взяться за дело сразу. Это называется «раскачка». Это шаг № 0. Не сделав этого шага, вы не сделаете шага № 1 — не перейдете к активной стадии работы над проектом. Так что позвольте себе «раскачаться» и перестаньте корить себя за бездействие.

Разумеется, «раскачка» не может длиться вечно. Но и требовать от себя моментальных действий не стоит. Я пока не встретил ни одного человека, которому самоупреки помогли достигнуть цели. Самобичевание контрпродуктивно.

«Раскачка» — та самая причина, из-за которой сценаристы уходят работать из дома в кафешки. Близкие люди, глядя на домочадца, который слоняется по квартире в творческих муках, убеждены, что он ничем не занят. «Сходи в магазин, все равно ты ничего не делаешь». Ну как объяснить родственникам, что на самой ранней стадии сценария даже **записывать нечего?!** Ты просто сидишь и смотришь в одну точку на стене. Просто сидишь и смотришь. И думаешь, думаешь... пока воображение не зацепится за какой-то образ. Образ начинает вертеться перед глазами. Возникает желание пересесть за стол и зафиксировать придуманное.

Запомните, друзья: если вы надумаете писать «сценарий мечты» или «сценарий о своей жизни» — вы никогда не завершите эту работу. Когда посредством сценария пытаются воздвигнуть себе «памятник нерукотворный», этот проект — долгострой. Свою жизненную философию, биографию и личный жизненный опыт затолкать в один кинопроект невозможно. Такой сценарий будет писаться годами. Если вы когда-нибудь надумаете делать фильм по мотивам своей жизни, то выдерните одну нитку — сюжетную линию — из одеяла своей судьбы и

работайте именно с этой сюжетной нитью отдельно. Потом — еще с одной, а затем — еще. И ваша персона проступит сквозь ряд кинокартин.

Кстати, когда сценарист завершает стадию «раскачки» и погружается в активную фазу работы, лучше его не отвлекать. Я могу в активной фазе работать часов по 20, не вставая из-за стола. Любая пауза в этот период работы — это возврат к шагу № 0. Времени на раскачку понадобится меньше, но все равно — понадобится.

### **Демон третий: «Я все придумал неправильно»**

Удивительное дело: точки кризиса бывают не только в структуре сценария, но и в процессе его написания. На мой взгляд, их три. Не факт, что в ходе работы вы столкнетесь со всеми тремя. Но то, что при написании сценария вы пройдете через кризис и вас посетит желание бросить работу, — гарантирую.

«Кризис первой трети» наступает, когда сделаны первые 20–30 страниц сценария. Как правило, он выглядит так. Допустим, у автора есть первоначальное видение истории. Он детально вообразил себе первые сцены фильма — и потому с энтузиазмом берется за дело. Он быстро пишет первые 10–15 сцен, он крутил их в голове месяцами. И вдруг работа останавливается. Автор с ужасом осознает: все, о чем он так долго фантазировал и что смаковал, он уже написал, а дальше... туман. История совершенно не продумана, и куда гнуть сюжетную линию — неясно. Темп работы резко замедляется. И очень часто на этом этапе автор бросает сценарий...

Если же автор профессионал и заранее проработал синопсис и поэпизодный план (читай: вся история у него продумана от начала до конца), то «кризис первой трети» переживается таким образом: автор пишет, а его преследует ощущение, что ему

«неинтересно». Нет какого-то куража в работе, что ли. Автору кажется, что пишется скучно, а значит, неправильно разработана история. Надо все «перепридумать».

Связано это вот с чем. Существует глобальная проблема при работе с поэпизодным планом: когда вы его пишете, вы как бы снимаете фильм у себя в голове. Потому довольно трудно получить удовольствие от процесса расписывания поэпизодника в сценарий. Есть два пути решения этой проблемы: либо терпеливо работать, пока кураж снова не вернется к вам — а это произойдет, как только вы преодолеете «кризис первой трети», — либо передать поэпизодный план на роспись другому автору.

Отсутствие куража в работе — одна из причин, почему часть опытных сценаристов отказываются писать поэпизодники. Они пишут сценарий на основе утвержденного синопсиса. Это связано с тем, что автор хочет иметь простор для импровизации в ходе работы. Так интереснее, живее работается. Замечу: в этом нет ничего плохого. По крупному счету, поэпизодный план нужен студии. Это форма контроля за ходом работы над сценарием.

Второй кризис посещает автора, когда написано примерно 50 страниц сценария, — «кризис середины». Как правило, за плечами месяц кропотливой работы. И вдруг сценариста посещает злобная мысль: «Я все придумал неправильно!» Честное слово, иногда кажется, что бессознательное, как чертенок, глумится над нами: примерно на полпути вас вдруг начинает преследовать мысль, что надо было собирать историю по-другому. Некий лукавый голос начинает нашептывать вам: «Бросай! Бросай! Начни сначала. Переделай. Будет лучше. Сейчас ты пишешь ерунду!» И автор, прислушавшись к этому голосу, останавливает работу.

Он возвращается к началу, стартует заново. Пишет по-другому все те же 50 страниц и... снова застревает! Что за наваждение?! Причина? Это просто «кризис середины». Он не связан с качеством работы. Он связан с самим процессом работы. И он

посетит вас в любом случае — хорошо вы пишете или плохо. Сомнение — неотъемлемая часть развития. Многие начинающие авторы жаловались мне, что застряли в работе над своим первым сценарием примерно на 50-й странице! Прodeлали огромный труд, но работа — остановилась. Автор не знает, как завершить историю. У него годами лежит пачка листов недописанного сценария.

Где же выход? Просто стиснуть зубы и писать дальше — во что бы то ни стало. Писать «глупо», «по-дурацки». Но дойти до конца. А когда вы доберетесь до конца и дадите почитать написанное друзьям и знакомым, вдруг окажется, что все не так уж плохо. И в финале у вас есть конструктивные зерна и удачные сцены. Самое опасное — это оставить недописанными те самые 50 страниц истории. Такой «долгострой» гарантированно вызовет у вас чувство опустошения и разочарования: было потрачено столько времени, энергии и сил... А результата — ноль.

Именно из-за «кризиса середины» некоторые начинающие авторы завязывают со сценарным делом. Ну их в баню, эти сценарии: я столько выходных просидел дома, столько вечеринок и дней рождения пропустил. Все писал, писал. Итог: 50 страниц черт-те чего.

Забегая вперед, скажу: если вы-таки одолеете все кризисы и закончите текст, то, поставив точку, ощутите, как по вашему телу побегут мурашки. Вы почувствуете настоящую эйфорию. Я неоднократно испытывал такое чувство: торопясь к дедлайну, писал сутки-двое без сна. Завершал сценарий и... вдруг ясно ощущал, что не хочу спать. Финальная точка — и общее чувство, что ты создал 100 страниц текста, ты закончил большую работу. Это чувство настолько мощное, жизнеутверждающее, повышающее самооценку, что вместо сна едешь куда-нибудь на встречу — или с энтузиазмом берешься за отложенные домашние дела. Удивительное ощущение! Чем чаще оно будет вас посещать, тем ярче ваши профессиональные перспективы.

Наконец, третий кризис — «кризис последней четверти» или «кризис финала» — накрывает автора примерно за 20 страниц до окончания истории. Повторюсь: это не значит, что в ходе работы вы переживете все три кризиса. Как правило, один-два из вышеперечисленных. Но то, что период колебаний, временного торможения процесса написания посетит вас, — обязательно.

О «кризисе финала» авторы часто говорят так: не могу дописать сценарий, потому что не получается финальная, кульминационная сцена. Даже если у автора продуман поэпизодник — под конец автор все равно застревает и тянет, тянет, все никак не завершит историю, считая, что выходит «как-то не круто».

Открою великую тайну — никакого «кризиса финала» нет. А есть **страх оценки** конечного результата вашего труда! Проблема финала как чисто сценарная задача решается двумя днями дополнительных размышлений. Если вы переберете в памяти сюжетные коллизии, которые давали вам возможность развивать историю на протяжении 70–80 страниц, написать ее окончание для вас — щелчок пальцев. Финал будет логически вытекать из ранее изложенных событий.

Итак, «кризис финала», по моему глубокому убеждению, связан с тем, что автору, как только он поставит точку в работе, придется пережить период **оценивания** результата его труда другими людьми. **Страх оценки** — вот истинная причина «кризиса финала». А вдруг ваши близкие прочитают сценарий и скажут: «Господи, из-за этой фигни ты уволился с работы?!» Или: «Ты три месяца не занимался домашними делами, и все из-за этой графоманской белиберды?» Нет, как правило, родные так не говорят. А если им действительно не понравится? Знаете — такое возможно. Самые близкие люди могут быть неправы. Могут ошибаться. Это нормально.

Ошибаться может и редактор на студии, и авторитетный для вас режиссер. Но истину можно выявить, лишь выслушав мнения

самых разных людей. Если несколько человек, не сговариваясь, критикуют вас за одни и те же сцены — скорее всего, с ними объективно что-то не так. Однако не пытайтесь сделать такой сценарий, который понравится всем. Такого не бывает. Сценарий может подходить (или не подходить) для той или иной целевой аудитории. Не надо предлагать своей бабушке читать хоррор. Вряд ли она будет в восторге.

Мой личный опыт гласит: сценарист может выжить, только если станет толстокожим и невосприимчивым к чужой критике человеком. Важно и нужно уметь вылуцивать из шелухи вкусовщины зерна здравых замечаний. А все субъективные оценочные суждения — отшвыривать от себя, как ядовитых змей. Особенно яростными критиками бывают режиссеры, когда они получают сценарий накануне съемок.

Режиссер волнуется. Он ждет текст. Возможно, вы затянули со сроком сдачи. Наконец, вы отправляете 100 страниц. В воображении режиссера это фейерверк чего-то прекрасного, карусель всего неожиданного, американские горки перипетий. Он открывает текст, читает. И это... примерно то, что вы с ним обсуждали. А вы обсуждали долго, детально. Вы, как разумный человек, написали именно то, о чем договорились, добавив диалоги. Сюрпризов в этом тексте, по большому счету, нет. Потому что никто вас не просил о сюжетных импровизациях.

И вот режиссер, прочитав сценарий, звонит вам и возмущается: «Что за хрень ты мне подсунул? Что ты написал?! Это какая-то бредятина! Ты меня подставил! Ты меня подвел! Как я буду снимать кино по этому дерьму?!» — и швыряет трубку.

Я не передергиваю. Нечто подобное произошло, когда я сдал сценарий фильма «Частное пионерское 2». Позвонил режиссер Александр Карпиловский и обидно раскритиковал сценарий. Бросил трубку. Я был готов умереть от горя. Потом я узнал, что режиссер привлек к работе еще двух авторов, чтобы те «поправили» историю. Прошел месяц. Неожиданно режиссер сам

перезвонил — и предложил прочитать сценарий после правок коллег. Я прочел и увидел, что сценарий не особо изменился. Все ключевые сюжетные коллизии — сохранены.

Прошло еще три месяца. Раздался звонок продюсера. Он только что посмотрел черновую сборку фильма. По тону беседы я понял, что продюсер, Владимир Есинов, доволен результатом. Случилось невозможное: второй фильм франшизы получился лучше первого. Большая редкость для франшиз. Позднее я встретился с режиссером, мы дружески обнялись. И я понял: тот звонок был вызван «нервяком» перед началом съемок. Вот и все.

В каком-то смысле сценарист — мазохистская профессия. Много моральных и творческих мук доставят вам люди, оценивающие ваш продукт. Иногда я думаю, что наиболее конструктивным режимом работы был бы такой. Автор написал сценарий. Он не подходит студии? Передайте его другому автору на доработку. Нет ничего неприятнее, чем своими руками разрушать то, что тебе кажется сделанным правильно. Способность поправлять свой текст, сохраняя к нему любовь и выполняя при этом пожелания заказчика, — это высший уровень профессионализма.

### **Демон четвертый: «Я могу написать полный метр за три дня / Я могу править сценарий бесконечно»**

Начинающего автора одинаково подводят две противоположные точки зрения на сценарный труд. То автору кажется, что сценарий — как природное явление, как радуга, возникающая на небе внезапно, спонтанно. То, наоборот, кажется, что сценарий — это совершенно «механический» продукт, который можно крутить и конструировать бесконечно. На мой взгляд, и та и другая точки зрения — ошибочны.

В моем компьютере — кладбище недописанных проектов. Это те случаи, когда демон «Я могу написать полный метр за три дня» взял верх. На самом деле написать сценарий полнометражного художественного фильма за три дня — невозможно. Можно набросать эскиз, можно расписать одну сюжетную линию. Но это всегда будет нечто сырое.

Сценарий — это не рассказ, не однодневная прогулка налегке по аллеям своей памяти. Стостраничный сценарий — это сложная экспедиция продолжительностью месяц-два. Хотите, чтобы в вашем компьютере не было такого же кладбища недописанных сценариев? Принимайте решение о подобной экспедиции взвешенно. Нужно подготовиться: произвести ресерч по проекту (исследуйте тему), написать синопсис, поэпизодный план. Если вы сможете написать поэпизодный план, то эту экспедицию вы пройдете успешно. Когда я вижу, что автор не может даже синопсис одолеть, но грозитя вот-вот засесть за диалоги со словами «ко мне пришло вдохновение», — почти всегда это означает, что на выходе будет просто пачка бумаги с мало связанными между собой сценами.

«Вдохновение» — опасное понятие для сценарного труда. По вдохновению можно написать рассказ. Можно — синопсис. Сценарий короткометражного фильма (десять страниц) можно написать по вдохновению. Но нельзя по вдохновению сделать работу на заказ — ни сценарий полнометражного фильма, ни даже серию сериала. Вдохновение — такой напарник, который приходит тогда, когда ты уже работаешь лопатой. Напарник подключается, работа движется в два раза быстрее. Но бывает, что напарник просто не выходит на работу. А копать надо еще пару недель.

Другая крайность — то, о чем пишет Роберт Макки в «Истории на миллион долларов»: «Сценарист должен снова и снова переписывать то, что возникло в минуту вдохновения, стараясь сохранить впечатление спонтанности, ведь ему хорошо известно,

сколько нужно силы и труда, чтобы выглядело легко и естественно».

На мой взгляд, сценарий не надо «переписывать снова и снова». По моим наблюдениям, сценарий развивается так. В землю сажают семечко (идея). Семечко дает росток (синопсис). Вырастают стебель и листочки (поэпизодный план). Наконец, растение плодоносит — это первый, второй, третий драфт сценария. После чего... растение начинает увядать. Дальнейшие правки портят проект. В итоге на том самом месте, где рос первый вариант сценария, в землю падает семечко той же фавулы. И вырастает новый сценарий. Не новый драфт! А именно новый вариант истории на ту же тему. Обстоятельства те же, а смысл истории — другой.

Наивное убеждение автора, что сценарий есть нечто «механическое» и что его можно, как кубик Рубика, бесконечно крутить и вертеть, — ошибка. Всегда есть пик, после которого доработки начинают вредить истории.

### **Демон пятый: «Я не знаю, что писать. У меня нет идей. Я выбрал не ту профессию»**

Это паническое состояние наверняка вам знакомо: вы садитесь перед листом белой бумаги и четко ощущаете ужас. Что писать? С чего начать? Как развивать идею? Вот это состояние — когда не знаешь, что писать, — называется по-английски *writer's block* — «писательский блок», творческий ступор. Все тот же Роберт Макки на одном из своих мастер-классов поделился прекрасным рецептом лекарства от этого недуга: у вас творческий ступор? Идите в библиотеку. Откройте газету. Из пустоты ничего не создашь.

Абсолютно согласен с мэтром. Я бы продолжил: сядьте перед ноутбуком и начинайте бродить по интернету. Следите за своим

любопытством. Все статьи, которые зацепили внимание, сохраняйте в отдельной папке. А потом прислушайтесь к себе. Что из прочитанного **взволновало вас** на самом деле? Вот и тема для сюжета.

У начинающих авторов часто возникает проблема: то, что на самом деле их волнует, и их представления о том, про что «надо» рассказывать историю, — радикально разнятся. Как правило, дилетант ставит перед собой задачу «сеять разумное, доброе, вечное»: в стотысячный раз напоминает аудитории затасканные трюизмы. И обязательно вворачивает сюжет на тему, как важно «пазитивно» смотреть на жизнь. В каждой второй короткометражке.

На самом деле — стоит разговорить такого автора, и выясняется: у него какая-то печальная история в прошлом, сложные отношения с родителями, была драма с девушкой... Но — нет! Про свою жизнь автор писать не хочет. Потому что — «Да ну, кому это будет интересно?» Или: «Я не хочу о негативе». В итоге автор предпочитает стать «смысловым графоманом» — предпочитает бесконечно повторять чужие прописные истины. Вот только одна закавыка: горе-писателю не хватает **энергии**, чтобы создать историю. В ней нет the heat of the story — «жара сюжета», того, что задевает автора за живое и придает ему сил работать над историей долго и напряженно.

Вот этот диссонанс между декларируемыми и скрытыми интересами автора — первая причина творческого ступора. Вторая — амбиции. Я называю этот тип творческого ступора «стеклянная стенка». Мне неоднократно доводилось беседовать со сценаристами или режиссерами, которые жаловались, что не могут продвинуться в сюжетосложении. Создается ощущение, что они со своими историями сидят в четырех стенах, в запертой камере. Так вот, **всегда** одна из стен этой «умственной камеры» — стеклянная. Мнимая. Эта стена — **амбиции**.

Беседуешь с коллегой: а если повернуть сюжет так и так? И тут же слышишь в ответ: нет, это будет как у такого-то режиссера. А так? Нет, это будет не круто. А так? Нет, слишком артхаусно. А так? Нет, слишком жанрово. Это может продолжаться бесконечно...

Обильное количество «нет» в таких ответах — верный признак, что человек утопает в своих амбициях и вообще не думает про смысл истории. Он чего-то хочет, какого-то внешнего эффекта: произвести впечатление на людей, поехать на фестиваль за рубеж, предстать в ярком свете перед друзьями. И ему абсолютно все равно, какую историю рассказывать. Ему нечего сказать миру. Сюжет для такого «отрицателя» — всего лишь средство потешить свое самолюбие. Вот это, собственно, и есть вторая причина творческого кризиса — амбиции, которые встают костью в горле. Такой тип кинематографистов мне нравится меньше всего. Они любят не кино. Они любят *себя в кино*.

Иногда я думаю, что драматург напоминает печь: ты закидываешь в нее информацию, как поленья. Закидываешь, закидываешь... Печь разогревается и дает тепло — впечатления от прочитанного, интересное осмысление темы. Я заметил такую вещь: если у автора в сюжете много клише (например, он пишет про полицию, но слова, действия, характеры героев — все это подсмотрено у других), значит, автор не подумал про ресерч, не потрудился как следует изучить материал. Ему не хватает уникальных знаний, которые **индивидуализируют** его историю. На мой взгляд, это непрофессионально.

Увы, так уж устроено сериальное производство в России: большинство проектов пишутся тяп-ляп не оттого, что сценаристы лентяи, а оттого, что времени на сценарий дают — чуть. Сначала очень долго «запрягают»: студия обсуждает проект, крутит сюжет, вертит — а давайте так, а может, вот так? Потом на телеканале принимают решение о создании сериала. И студия начинает подгонять сценаристов с невиданной силой, требуя,

чтобы те успевали написать серию исторического сериала, скажем, за два-три дня. Авторы ничего не успевают прочесть по теме. Так рождаются всевозможные исторические ляпы и несуразности сюжета.

Почему так происходит? Потому, что в основе всего лежит стремление студии уложиться в сезон и снять в этом году, а не в следующем. Почему? Да потому, что студии нужны деньги на существование! Или — именно сейчас возможно получить господдержку на этот проект. А что будет в следующем году — никто не знает. Ларчик просто открывается: за любой спешкой всегда стоят финансовые интересы.

### **Демон шестой: «Внутренний критикан»**

Когда я пошел в первый класс, мой папа повадился ежедневно проверять, как я сделал домашнее задание. Как-то раз, обнаружив в тетрадке «домашку» по русскому языку, выполненную с помаркой, он настоял, чтобы я вырвал листок и переписал набело — без помарок. Я так и поступил. Но, переписывая, сделал уже не одну, а две помарки. Папа снова настоял, чтобы я вырвал листок из тетради и переписал все заново.

В те годы тетрадки школьников были по 12 листов, зеленые такие, с двумя скобками посередине. Вырываешь листок из первой половины — вынимаешь «парный» листок из второй. Так вот, в тот вечер я переписал домашнее задание раз десять! Я уже не понимал, что пишу, я механически копировал незамысловатый текст: «Была ночь. В небе ярко светила луна. Ваня сидел у окна и смотрел на снег». Я переписывал и переписывал эти строки, а результат становился только хуже...

С того дня подобный режим выполнения домашнего задания стал для меня нормой: я бесконечно переписывал упражнения по русскому языку и математике, стараясь избавиться от помарок.

Когда я учился в третьем классе, отец с удивлением обнаружил, что я за первые два месяца обучения в школе израсходовал все 12-страничные тетрадки, — а их было куплено для меня 50 штук. Отец был в гневе: «Что ты с ними делаешь? Ешь, что ли?» Он открыл нижний ящик моего письменного стола и увидел, что он весь забит вырванными из тетрадок листами. Не теми, что с пометками — их я уничтожал, — а теми, что выпадали из другой половинки тетради, — так их было много.

Прошло много лет. Мне 20. Я учусь во ВГИКе, пишу курсовую работу — сценарий короткометражного фильма. Я работаю на электрической печатной машинке (1991 год). Иногда я делаю опечатки. Строго говоря, это пустяк. Бывает. Можно скрыть опечатку белой замазкой и продолжить работать. Но я не могу. Все мое нутро просит достать листок из каретки, вставить чистый и заново набрать текст. Чтобы было «без помарок».

Когда я посчитал количество страниц, которые я потратил на переписывание первой сцены своей короткометражки, то обнаружил — их 72! У меня закружилась голова. Собственное поведение казалось мне безумием. Вот тогда-то я вспомнил свой детский опыт, первые шаги в обучении письму. Мой папа, уважаемый человек, дипломат, сотрудник Министерства иностранных дел, миролюбивый и вежливый человек, нанес мне, сам того не желая, серьезную психологическую травму.

Она никуда не делась. Она вошла в мою кровь, стала частью творческого процесса. Я потом годами избавлялся от этой дурной привычки — бесконечного переписывания начала истории. Годами.

К чему все это? К тому, что с детства внутри нас формируются так называемые субличности. Среди самых распространенных внутренних субличностей — образы наших родителей. Часто родители оказываются критикующими персонами. Они не хорошие и не плохие. Они просто такие — «критиканы». Им кажется: если тукать ребенка по затылку, это обязательно пойдет

ему на пользу. С каждым «тюком» ребенок будет становиться лучше и умнее. Бывает, учитель в школе язвительно проезжается по поводу наших успехов в учебе. Бывает, это делает старший брат или бабушка. Тени критиканов оседают в наших душах, становятся частью нашего «я».

Во взрослом возрасте эти голоса вновь становятся слышны, когда мы мысленно выносим свое творение на суд. Те сценаристы, в чьих душах Внутренний критикан победил Творца, становятся беспощадны к своему творчеству. Критиканство парализует творческий процесс. Все, что выходит из-под пера такого автора, кажется ему жалким и убогим. И автор постепенно перестает писать. Если Внутренний критикан полностью захватил бразды правления в душе сценариста, тот бросает писательский труд — или устраивается работать... редактором. Как ни странно, к чужому творчеству критиканы более снисходительны.

Если вас злят результаты собственного труда, если они неизменно кажутся вам какими-то отвратительными — самое время поразмыслить: готовы ли вы прислушаться к голосу своего Внутреннего Ребенка-Творца? Именно Ребенок, совершающий акт творчества и влюбленный в результат своего труда, — самый мощный источник творчества.

Если мы творим, пробуждая Внутреннего Ребенка, в момент творческого акта мы, по сути, регрессируем, погружаемся в детский тип мышления. Вот почему в наших текстах много опечаток, наивных идей, неубедительных мотиваций персонажей и упрощенных жизненных схем. Когда мы творим, мы — Дети. Те самые, что, намалевав на листке бумаги каляку-маляку, в восторге бегут показывать «шедевр» маме.

Когда мы оцениваем сделанное, внутри у нас включается субличность Родителя. Нам надо научиться чередовать эти две ипостаси, чтобы творчество было результативным. Это сложнейшая задача. Не многим удастся ее решить. Но если вы

хотите успешно писать, нужно научиться затыкать на время своего Внутреннего критикана.

### **Демон седьмой: «Это никому не нужно, а значит — незачем писать»**

Бывает так: ваше творчество оказывается невостребованным. Вы пишете сценарий, видите, что получается объективно интересный материал. Вас поддерживает супруга (или супруг). А вот у студий — другое мнение по поводу ваших опусов. Почему-то профессионалов ваша тема «не цепляет». И тогда в голове поселяется демон сценарного ремесла: «То, что я пишу, никому не нужно, а значит — незачем писать».

На это я могу возразить только фактами из биографий знаменитых людей. К примеру, Антон Павлович Чехов. В 1896 году состоялась премьера его пьесы «Чайка». Вот что писал сам Чехов по этому поводу: «Я видел из зрительной залы только два первых акта своей пьесы, потом сидел за кулисами и все время чувствовал, что “Чайка” проваливается. После спектакля, ночью и на другой день, меня уверяли, что я вывел одних идиотов, что пьеса моя в сценическом отношении неуклюжа, что она неумна, непонятна, даже бессмысленна». Провал «Чайки» был для Чехова тяжелейшим ударом. Пьеса была осмеяна и освистана.

Лишь двумя годами позднее «Чайка» будет полностью «реабилитирована» и постепенно обретет статус родоначальницы нового русского психологического театра, станет его манифестом. Чехов-драматург получит мировое признание.

Другой пример — творчество Варлама Шаламова. Поскольку я работал над художественным телесериалом «Завещание Ленина», то неплохо знаю биографию писателя. Так вот, Шаламов, выйдя из лагеря и живя в Москве во времена хрущевской оттепели,

писал свои «Колымские рассказы» без малейшей надежды когда-нибудь увидеть их опубликованными.

Над ним смеялись. Молодежь не понимала его творчества, считала, что тема ГУЛАГа уже неактуальна для советского человека: незачем к ней возвращаться. Сотрудники органов безопасности проводили тайные обыски в его квартире, стремясь отыскать и уничтожить рукописи. **Никому** не нужно было творчество Шаламова! Никому в СССР. Мог ли он представить, что пройдет всего 30 лет, и Советский Союз рухнет, а его рассказы прольют свет на самые мрачные страницы советского прошлого?

Еще один пример: история создания кинофильма «Сияние» Стэнли Кубрика. В 1980 году, после премьеры, на голову режиссера посыпались разгромные отзывы практически от всех изданий того времени, пишущих о кино. Фильм номинировали на две «Золотые малины» — за худшую женскую роль и худшего режиссера.

Подлил масла в огонь писатель Стивен Кинг, автор экранизированного романа. Экранизация ему не понравилась. Он сравнил фильм Кубрика с «кадиллаком без мотора». Красивый автомобиль. Стоит. Но не едет. Кубрик, тяжело переживая критику, страдал. Он изъясил из британского кинопроката все копии кинокартины и лично вырезал из каждой киноплёнки несколько сцен. Вообразите себе, что происходило в душе режиссера, если он лично сутками вырезал из каждой кинокопии одни и те же сцены. Это сегодня «Сияние» входит в списки лучших фильмов всех времен, возглавляет десятку самых страшных фильмов за историю кино, а также включено в список Библиотеки конгресса США. Все было по-другому в далеком 1980-м...

Не дай вам бог мерить свой талант востребованностью у публики. Единственное, что можно оценить в таком случае, — это вашу способность **соответствовать ожиданиям** аудитории. Если вы занимаетесь коммерческим продуктом, будьте любезны

максимально точно угадывать чаяния зрителей. Если вы следуете за зовом своей души, то пусть вам будут одинаково безразличны как критические отзывы, так и комплименты. Путь художника — одиночество. «Талант достигает цель, которую никто не может достичь; гений — ту, которую никто не может увидеть» (Шопенгауэр).

## Практика

**Вопросы и ответы после выступления Олега Сироткина по теме «Проклятие первого акта. Демоны сценарного мастерства»** (в рамках конференции «Психологические техники для писателя и сценариста», организованной Киношколой Александра Митты 21–23 января 2016 года)

**Слушатель:** Какими профессиональными заболеваниями страдают сценаристы?

**Лектор:** Мнительность. Я когда-то стал это замечать за собой. Потом схожую черту характера стал обнаруживать у коллег. Стал думать: почему? И понял: если круглыми сутками сидишь и думаешь над мотивацией героев: кто, когда, почему, зачем, — поневоле начинаешь переносить это на реальную жизнь. Идешь по улице, тебя кто-то задел плечом. А ты сразу: кто это? Мы знакомы? Почему он меня толкнул? С какой целью? Не его ли я видел вчера под окнами своего дома? (Смех в зале.)

**Слушатель:** Скажите, пожалуйста, фильм «Частное пионерское» вы писали под заказ? Или это ваша идея?

**Лектор:** «Частное пионерское» — экранизация книги писателя Михаила Сеславинского. Первый фильм был написан не мной, хотя Александр Карпиловский изначально обратился с предложением поработать над книгой ко мне. Но, увы, я предложил слишком радикальные изменения сюжета. Вероятно, это смутило автора литературной первоосновы. Позднее, когда я увидел фильм, поставленный по сценарию Алексея Бородачева, Александра Карпиловского и Татьяны Мирошник, то он мне понравился. И я для себя отметил, как удачно авторы прошли между Сциллой и Харибдой: с одной стороны, сохранили фабулу книги, с другой — создали четкий стержень истории, связанной со спасением собаки.

**По поводу второй части «ЧП»:** в 2013 году Карпиловский попросил у меня почитать авторский драфт сценария «Подарка с характером». Он ему понравился. После этого Александр предложил поработать над второй частью франшизы. Нужно было придумать продолжение истории. Но такое, чтобы было «не хуже первого фильма». Планка была установлена высоко. Я думал-думал и понял: нужно раскрыть тему пионерского лагеря. Это неотъемлемая часть детства советского ребенка.

Мы встретились с Карпиловским накануне Нового года. Я изложил свое видение истории, и режиссеру оно понравилось. Работа закипела. Примерно к маю 2014 года сценарий был написан. Я придумал три важные вещи. Первое — пионерский лагерь. Второе — любовный треугольник, который развивается по схеме: Миша Хрусталева

помогает своему другу, Диме Терентьеву, восстановить отношения с девочкой Ленкой Карасевой, в которую Дима влюблен. Но пикантность ситуации в том, что в Лену влюблен и сам Миша. И чем сильнее он старается помирить парочку, тем больше Лена влюбляется... в него! Вот такой «Сирано де Бержерак в пионерлагере».

Наконец, третья придумка: постановка «Ромео и Джульетты», в которой нарушается канонический ход пьесы, — как свидетельство масштаба любви Мишки, решившегося сражаться за свои чувства. Важнее всего было найти в сюжете «движок истории» — уникальную ситуацию, которая сформулирована как парадокс. Вся эта коллизия с тем, что герой открывает для себя необходимость сражаться за свои чувства, органично легла на тему взросления: мальчик превращается в юношу. Миша Хрусталеv оказывается перед выбором: или уступить в любви своему другу, или добиваться руки девушки, по сути, отбивая ее у лучшего друга.

**Слушатель:** Вы упомянули, что вас неприятно удивляет стремление начинающих авторов писать про то, чего они не знают, о тех сферах, где у них нет личного опыта. В связи с этим вопрос: о чем были ваши первые сценарии? Просто интересно.

**Лектор:** О чем пишут люди, у которых мало жизненного опыта? Они пишут сказки. Мой дипломный сценарий во ВГИКе был сделан в жанре сказки. Причем сказки диковинной — христианской. Кажется, такой жанр называется «миракль».

Это была история про бесенка, который соскочил с фрески Страшного Суда в храме, потому что захотел посмотреть, как выглядит жизнь в раю. Чтобы попасть в рай, бесенок вселился в умирающего от сердечной недостаточности праведника — директора школы-интерната для слабовидящих детей.

Душа этого доброго человека вот-вот должна была отправиться на небеса. Но как только праведник стал одержимым, он тут же выздоровел и начал творить добро с демоническим энтузиазмом: замучил воспитанников своего интерната заботой и вниманием.

И тогда бесенок испугался, что святой человек станет грешником и попадет в ад, — а значит, вместе с ним в ад попадет и сам бесенок-беглец. Так вот, бесенок стал направлять одержимого праведника на добрые дела. И в итоге превратился... в ангела! Вот такая чудная история. Она написана 20 лет назад. Но до сих пор ни один режиссер всерьез не рассматривал ее постановку. Хотя Юрию Арабову сценарий очень нравился. Он считал его перспективным.

**Слушатель:** Артур Хейли писал про отель, аэропорт, завод. Он детально описывал все, как там устроено. Кто, на ваш взгляд, напишет лучше про аэропорт: сотрудник аэропорта или Артур Хейли?

**Лектор:** Тот, у кого таланта больше, тот и напишет лучше. Возможно, у сотрудника аэропорта будут какие-то достоверные детали в тексте. Но Хейли покорит читателя сюжетом, яркими характерами. Хотя... вы знаете, я сейчас подумал: это ведь не единственная причина. Есть такой нюанс: иногда взгляд стороннего человека точнее, чем взгляд сотрудника структуры изнутри. Сотрудник структуры, когда пишет, мотивирован тысячей дурацких идей: вот это надо написать вот так, чтобы коллеги не засмеяли, а здесь нужно дать такое пояснение, чтобы было достоверно. В итоге получается текст, утопающей в лишней мелочевке, которая затуманивает сюжет. А человек со стороны, изучив предмет, может очень точно — «глазами зрителя» — описать то, что зрителю будет интересней всего.

**Слушатель:** А вам не кажется, что не нужно больше ничего добавлять в теорию драматургии? Есть древнегреческий театр, где были протагонист, антагонист, третье лицо, кто за правых, кто за левых и хор. Вам не кажется, что вот эта древнегреческая модель должна лежать в основе всех кинофильмов? Вам эта формула близка?

**Лектор:** Какие-то фильмы близки древнегреческому театру, какие-то — нет. Кино бывает разным. И этим оно прекрасно. Кино как еда. Наше питание должно быть разнообразным. Я глубоко убежден, что кинофильмы — это эмоциональные консервы. Мы приходим в кинозал и изучаем меню: что мы сегодня хотим съесть? Суп из мелодрамы, стейк из фильма ужасов или сладкий десерт из комедии? Мы потребляем эмоции, чтобы напомнить себе: мы по-прежнему живы. Мы — чувствуем.

На мой взгляд, в современном мире жизнь крайне фрагментирована: люди находятся в своеобразных ячейках — кабинетиках, комнатах, соцсетях, смартфонах. Людям катастрофически не хватает эмоций, и они идут за эмоциями в кинотеатры. И дома, перед телевизором, они проживают чужой жизненный опыт. Когда я посмотрел весь сериал «Во все тяжкие», у меня было ощущение, что я прожил еще одну, дополнительную жизнь. Смотрел два месяца. Это было как путешествие в чужое сознание. Невероятное ощущение.

В жанровом кино четкое противостояние протагониста и антагониста играет решающую роль. Большинство российских сценариев хромают либо на одну, либо на другую ногу: или герой недостаточно «герой», или злодей недостаточно «злодей». Часто злодей — ходячее клише. Либо просто клоун. Я понимаю стремление создателей «украсить» антагониста смешными чертами. Но, как правило, это приводит к тому, что антагониста невозможно воспринимать всерьез. Он — смехотворен. В этом смысле важнейшая задача — сделать внятными и антагониста, и протагониста. И вот тут — добро пожаловать в древнегреческий театр!

Но есть другое кино, есть драма — там все перемешано. Есть авторское кино, где вообще все поставлено с ног на голову. И этим оно прекрасно. Артахус экспериментирует с формой, находится в авангарде кинопроцесса. Лучшие идеи артахуса затем отправляются в топку жанрового локомотива. Жанровое кино успешно эксплуатирует те приемы, которые нащупывает вслепую авторский кинематограф. Так что театр Древней Греции — хорошо. Но мир не стоит на месте.

**Слушатель:** Меня интересует лингвистическая сторона вопроса. Насколько я понял, вы давно и много работаете в квартире. Вы говорили, что устали видеть перед собой только разный рисунок обоев на стенах. Тем не менее сценарист, как и писатель, должен уметь писать диалоги и выражаться как спецназовец, как уголовник, как торговец с рынка и так далее. Откуда вы черпаете все эти языковые особенности?

**Лектор:** Во-первых, с недавних пор я стал арендовать место в коворкинге и теперь работаю среди людей. Получаю огромное удовольствие от общения с дизайнерами, программистами, стартаперами и так далее. Во-вторых, если сценаристу нужен сленг, то он тут же гуглит тему. Есть всевозможные словари сленга в интернете. Даже пилотов гражданской авиации. Например, знаете, как пилоты называют пассажиров самолета? Паксы. А что такое на сленге авиаторов «удавка»? Ремень безопасности. «Прилететь на рогах» означает «посадка прошла успешно» (рога — выдвигаемые шасси).

Вы все это легко можете найти в интернете. Ну а если время позволяет, то найдите возможность съездить в то место, где разворачиваются события вашей истории. Такой визит для сценария — бесценен. Во ВГИКе, когда я там учился, работала суровая бабуля, которая продавала книжки, сидя в закутке под лестницей. И она обладала уникальным сленгом. Говоришь ей: «Баб Вер, как дела?» Она отвечала: «Дела у прокурора. У меня делишки. Да все насчет задвижки». Или: «Баб Вер, позвони!» Она отвечала: «Куда звонить? В рэльсу?» Только много лет спустя, когда я работал над сериалом «Завещание Ленина», я узнал, что «звонить в рэльсу» — это бить железным прутком по куску шпалы. Так было принято собирать людей на работу в лагерях. А «задвижка» — имеется в виду задвижка в камере. Короче, баба Вера имела судимость.

**Слушатель:** Где вы берете сюжеты? Читаете интернет? Или есть другие источники вдохновения?

**Лектор:** Вот несколько крайне богатых источников сюжетов. Первое — групповая психотерапия. Крайне рекомендую записаться на групповую психотерапию. Перед вами раскроется с десяток человеческих судеб. Вы узнаете о людях такие нюансы их жизни, о каких понятия не имели прежде. И не думайте, будто вы что-то берете у этих людей без спроса. Это художественное произведение. Вы просто меняете пол персонажа, возраст... И дело с концом.

Я в течение многих лет ходил на групповую психотерапию к известному в Москве психологу — Елене Красниковой. Я узнал о людях пропасть всего! Это было невероятно. Вот сидит женщина возраста моей мамы. Что ты знаешь про нее? Какие страхи у этой женщины? Боль? Желания? Мечты? Эта женщина рассказывает о себе. И через пару занятий ты вдруг ощущаешь, что она тебе — как родной человек. Ты знаешь, как устроена ее душа.

Рекомендую, кстати, завести творческую записную книжку. Много писать не надо, только цифры (даты, числа, суммы), фамилии, речевые характеристики и детали. Если описываете ситуацию, то максимально лаконично. Что было (вкратце) и свои ощущения от этого. Перечитывать многословную записную книжку невыносимо тяжело. Почерк и так далее... Записная книжка и дневник — разные вещи.

Второй источник сюжетов — воспоминания живых людей. Если вы узнали, что где-то там живет старичок-ветеран или человек с каким-то уникальным жизненным опытом... тут же диктофон в руки — и в гости к нему. Старички страдают от недостатка общения. Они будут рады рассказать вам всю свою жизнь. А у вас появится шанс получить информацию о былых временах **из первых рук**. Это потрясающая возможность взглянуть на прошлое глазами очевидца. У меня даже были мысли ходить в дома престарелых, чтобы общаться со стариками.

Моя мама, когда лежала в больничном отделении госпиталя ветеранов войн, познакомилась с дочерью личного кинооператора Сталина. Позднее я ездил к ней в гости. Она показывала фотографии отца, рассказывала о жизни в те годы. Это было невероятно интересно. На такие встречи я беру с собой видеокамеру и снимаю рассказы людей. Сохраните прошлое! Оно ведь исчезает. Кто потом одернет мошенников, которые будут переверять исторические факты?!

**Слушатель:** А что насчет СМИ? Газет? Вы их читаете с целью поиска сюжетов?

**Лектор:** Тут дело обстоит вот как: если вы прочли на новостном сайте историю, которая вас потрясла, или посмотрели репортаж по Первому каналу, то можете смело... забывать эту новость. Не вы один читаете новостные сайты и смотрите выпуски новостей. По ней уже наверняка разрабатывают сюжет на какой-то крупной киностудии. Причем решение о запуске принял продюсер.

Я, помню, был впечатлен документальным фильмом о Вольфе Мессинге, показанным по телеканалу «Россия». Я быстро написал заявку и понес на студию «Централ Партнершип» с предложением сделать сериал на эту тему. Прихожу и вижу на доске в кабинете продюсера Арама Мовсисяна, заместителя гендиректора, информацию: сериал «Мессинг» уже снят и находится в стадии постпродакшна...

А вот если вы что-то прочли в маленьком региональном издании (газетке «Вестник Переславля-Залесского», например) новость о том, что в городе проживает местный житель, который во время войны прятал у себя многодетную семью евреев, — вот это интересно. В региональных изданиях можно найти уникальные сюжеты.

**Слушатель:** А как вы относитесь к идее писать сценарий по мотивам событий собственной жизни? Она может быть источником сюжета?

**Лектор:** Сняли с языка. Я только хотел назвать третий источник вдохновения — ваша собственная жизнь. На мой скромный взгляд, каждый серьезный автор просто обязан реализовать в своем творчестве три сюжета: первый — уникальная история, случившаяся с кем-то из его рода (дедушкой, бабушкой, отцом, матерью). Второй — история, случившаяся с автором в детстве. Что-то серьезное, весомое. Третий сюжет — уникальная история, которая произошла именно с ним, с автором, во взрослой жизни.

У каждого из нас есть такие истории. Писать на подобную тему — болезненно. Но это — единственно правильный путь, на мой взгляд. Прежде чем разрабатывать сюжеты из чужих жизней, потрудитесь рассказать людям о том, что произошло именно с вами. Вы просто обязаны это сделать. Для того сложилась так ваша судьба: чтобы ваша история была рассказана людям.

---

## Резюме

Есть ряд деструктивных установок, которые парализуют творческий процесс. Первая установка: «Для того чтобы написать сценарий, мне обязательно нужен помощник (товарищ, соавтор)». Это типичное проявление созависимости, когда человек убежден, что сам по себе достичь успеха не может. Вторая установка: «Мне заказали работу, а я сижу и ничего не делаю». На самом деле мы нуждаемся в некотором времени на «раскачку» и осмысление проекта. Третья установка: «Я все придумал неправильно». В ходе работы сценарист переживает несколько кризисов, преодолеть которые можно, лишь доделав проект до конца, несмотря на сомнения. Четвертая установка: «Я могу написать полный метр за три дня / Я могу править сценарий бесконечно». Нужно адекватно оценивать объем работы. Стостраничный сценарий — это сложная экспедиция продолжительностью месяц-два. Пятая установка: «Я не знаю, что писать. У меня нет идей. Я выбрал не ту профессию». За этим убеждением часто стоят чрезмерные амбиции, когда автор задается целью «всех поразить», а не выполнить работу. Шестая установка

включает Внутреннего Критикана. Сценаристы, в чьих душах Внутренний Критикан полностью победил Творца, беспощадны к своему творчеству. Критиканство полностью парализует творческий процесс. Седьмая установка: «Это никому не нужно, а значит, незачем писать». Чаще читайте биографии великих творцов: многие их произведения, казалось бы, не имели ни малейшего шанса увидеть свет.

# Приложение 1

## Структурный разбор фильма «Человек дождя» (Rain Man) (реж. Барри Левинсон, 1988)

### Эпизод 1. «Характеристика Чарли» (экспозиция)

1	НАТ. МОРСКОЙ ПОРТ — ДЕНЬ	С борта корабля выгружают «Ламборгини»	+ +	
2	ИНТ. ОФИС — ДЕНЬ	Мы узнаем, что герой Тома Круза должен банку \$200 тысяч. Характеристика Чарли: ненавидит экологов. Ухудшение обстоятельств для главного героя: клиенты хотят отказаться от авто. Их удается удержать с трудом	—+	«Чертовы экологи! Весь мир дышит дымом, а им мешают 4 мои машины»
3	НАТ. ДОРОГА — ДЕНЬ / ИНТ. САЛОН АВТО — ДЕНЬ	Чарли едет с девушкой. Продолжение характеристики: Чарли неразговорчив, прагматичен	+—	

### Эпизод 2. «Похороны отца» (завязка)

4	ТАМ ЖЕ	Звонок. Сообщают, что умер отец Чарли. Мы узнаем, что Чарли не общается с отцом. Мама умерла, когда Чарли было 2 года. Характеристика Сюзанны: она хочет ехать с ним	—+	Завязка внутри экспозиционной сцены. Очень мельком
5	НАТ. ДОРОГА — ДЕНЬ	Авто разворачивается посреди дороги. Едет обратно	+—	
6	НАТ. КЛАДБИЩЕ — ДЕНЬ	Чарли на кладбище. Слушает хвалебные отзывы о своем отце и не верит им	—+	

- |   |  |  |   |
|---|--|--|---|
| 7 | ИНТ. ДОМ<br>ОТЦА — ДЕНЬ                              | Чарли — спец по машинам (старая машина отца). Дом отца. Мы узнаем важную деталь: «МАШИНЫ ОТЦУ БЫЛИ ВАЖНЕЕ МЕНЯ» (герой торгует машинами). Чарли рассказывает эпизод: он взял ключи от машины в 16 лет, и отец натравил на сына полицию | +- Мы узнаем о причине, почему не сложились отношения с отцом: «В детстве ко мне приходил Человек дождя и пел мне!!!» |
| 8 | НАТ. УЛИЦА —<br>СУМЕРКИ / ИНТ.<br>ДОМ ОТЦА —<br>НОЧЬ | Идет дождь (после фразы про Человека дождя). Юрист зачитывает завещание отца. Герой узнает, что \$3 миллиона уйдут какому-то человеку  | +- «Если ад существует, то мой отец сидит там сейчас и ржет над нами»   |

### Эпизод 3. «Кто он — таинственный бенифициарий?»

- |    |   |  |   |
|----|---|--|---|
| 9  | ИНТ.<br>ТРАСТОВЫЙ<br>БАНК — ДЕНЬ                | Чарли выясняет, кто этот таинственный «бенифициарий», упомянутый в договоре  | -+ Фамилия героя — Бэббитт                                  |
| 10 | ИНТ.<br>СУМАСШЕДШИЙ<br>ДОМ — ДЕНЬ               | Чарли и его подруга смотрят на обитателей психушки   | +-  |
| 11 | ИНТ. КАБИНЕТ<br>ДИРЕКТОРА<br>БОЛЬНИЦЫ —<br>ДЕНЬ | Чарли просит директора больницы раскрыть, кто «таинственный бенифициарий»  | +- Загадка — кому достались деньги                          |
| 12 | НАТ.<br>У БОЛЬНИЦЫ —<br>ДЕНЬ                    | Подруга Чарли общается с психом, который сидит за рулем завещанного бьюика. Он называет отца Чарли своим отцом. Чарли узнает, что Рэймонд — его брат. Характеристика Рэймонда — аутист | Рэймонд все фотографирует: «Я хочу посмотреть “Суд народа”» |

### Эпизод 4. «Характеристика Рэймонда» (экспозиция 2-го героя)

- |    |   |  |  |
|----|---|--|--|
| 13 | ИНТ.<br>БОЛЬНИЧНЫЙ<br>КОРИДОР —<br>ДЕНЬ | Доктор объясняет Чарли (а заодно и зрителю), что такое аутизм. У аутиста все подчинено ритуалам. Он не осознает значение денег | +- «Он не умеет выражать эмоции». Не осознает значение денег. Какая ирония судьбы! |
|----|---|--|--|

14	ИНТ. КОМНАТА РЭЙМОНДА — ДЕНЬ	«А кто на первой базе, а кто на второй» — мы узнаем, что это проявление тревожности Рэймонда. Не любит, когда трогают его вещи. Не любит прикосновений	+-	
<b>Эпизод 5. «Похищение Рэя»</b>				
15	НАТ. У БОЛЬНИЦЫ — ДЕНЬ	Подруга Чарли конфликтует с Чарли из-за его отношения к Рэймонду	+-	
16	НАТ. У ПРУДА НА ТЕРРИТОРИИ БОЛЬНИЦЫ — ДЕНЬ	Чарли сообщает Рэймонду, что их отец умер. Чарли пытается подружиться с братом, чтобы получить доступ к деньгам	-+	
17	НАТ. ДОРОГА — ДЕНЬ	Чарли ведет Рэя по дорожке. «Мне нельзя покидать клинику дольше чем на 2 часа»	- -	
18	НАТ. МОСТ ЧЕРЕЗ РЕКУ — ДЕНЬ	Рэймонд едет в пикапе, рассматривает окружающее пространство (позднее узнаем, что он все считает). Его везет Чарли и его подруга	-+	Мы видим, что путешествие интересно Рэю (визуально передано ощущение сюрреализма происходящего)

**Эпизод 6. «Разрыв с Сюзанной. “Ты используешь людей!”»**

19	ИНТ. ГОСТИНИЦА — ДЕНЬ	Чарли говорит, что доктор Брюннер рекомендовал им провести вместе время, чтобы подружиться. Рэймонду все не нравится, так как отличается от его привычного расписания: кровать не на том месте, нет книг, нужен пудинг и т.д. Мы узнаем, что Чарли соврал насчет того, что ему разрешили увезти Рэя. Рэймонд роняет лампу и пугается. Чарли вслух проговаривает передачу «Колесо фортуны»	+-	Рэймонд создает миллион проблем
----	-----------------------------	---	----	---------------------------------

20	ИНТ. ГОСТИНИЦА — НОЧЬ	Рэймонд входит в спальню, где занимаются сексом Чарли и его подруга, и садится смотреть телевизор. Чарли прогоняет Рэя	+-	
21	ИНТ. КОМНАТА РЭЯ В ГОСТИНИЦЕ — ДЕНЬ	Чарли ругает Рэя за то, что тот пришел в спальню Чарли, и нарушает его правила, выключив свет (но Рэй включает фонарик)	+-	Открытый конфликт
22	ИНТ. ВАННАЯ — ДЕНЬ	Подруга ругает Чарли за то, что он обижает Рэймонда. Подруга распекает Чарли за то, что он врет («Ты солгал, что врач разрешил тебе забрать Рэя»). Сюзанна уходит от Чарли: «Твое преступление в том, что ты используешь людей. Ты всех используешь!»	+-	Прояснение мотивировки, зачем увез: «Я ненавижу своего отца. Рэй получил все. Я — ничего! Я хочу получить свою половину денег». Открытый конфликт с Сюзанной. Девушка бросает Чарли

## АКТ II

### Эпизод 7. «Я хочу получить половину денег по завещанию — \$1,5 миллиона» (закусочная)

23	ИНТ. КАФЕ — ДЕНЬ	Рэймонд волнуется и бормочет: «А кто стоит на первой базе». Рэймонд по памяти вспоминает телефон официантки. Чарли поражен памятью Рэймонда. Рэймонд требует кленовый сироп и зубочистки. Чарли хватается Рэя за шею: «Не веди себя как придурок». «Список серьезных проступков Чарли Бэббитта»	-+	Открытый конфликт с Рэймондом. Официантка о Рэе: «Он очень умный мальчик»
24	ТАМ ЖЕ, ПОЗЖЕ	Чарли сообщает по телефону доктору Брюннеру свои условия: «Рэймонд в обмен на \$1,5 миллиона». Рэймонд посчитал рассыпавшиеся зубочистки на полу	+-	Доктор Брюннер: «Вы недооцениваете всю сложность Рэймонда»

### Эпизод 8. «Аэропорт» (начало путешествия, погружение в душу Рэя)

- |    |                        |   |    |                   |
|----|------------------------|---|----|-------------------|
| 25 | ИНТ. САЛОН АВТО — ДЕНЬ | Рэй в машине повторяет фразу, услышанную по радио, и этим раздражает Чарли  | +— |                   |
| 26 | ИНТ. АЭРОПОРТ — ДЕНЬ   | У Чарли большие проблемы (разговор по телефону: «Мой кредит прогорел»). Ему надо срочно полететь на самолете. Рэй знает про все авиакомпании. Рэй устраивает истерику в аэропорту | +— | Открытый конфликт |

### Эпизод 9. «Причуды Рэймонда»

- |    |                                  |  |    |   |
|----|----------------------------------|--|----|---|
| 27 | НАТ. ДОРОГА — НОЧЬ               | Авария на дороге. Рэймонд: «Здесь опасно!» — вылезает из машины. «Ехать по этой дороге опасно». — «Мы уедем с шоссе!» Рэй идет перед машиной по дороге | +— | Чарли: «Черт бы побрал этого дурака с 3 миллионами. Оставить бы его на шоссе» |
| 28 | ИНТ. МОТЕЛЬ — НОЧЬ / ДЕНЬ / НОЧЬ | БОБСЛЕЙ: Чарли решает проблемы по телефону / Рэймонд живет своей обычной жизнью. Ждут, пока закончится дождь на улице                                  | +— |   |
| 29 | НАТ. ДОРОГА — ДЕНЬ               | Трусы. Рэй отказывается от трусов Чарли. Требуется купить трусы в Цинциннати. Чарли останавливается посреди дороги и орет от отчаяния                  | +— | Кульминация раздражения Чарли   |

### Эпизод 10. «Рэймонд и общество. Гений? Идиот?»

- |    |                           |   |    |  |
|----|---------------------------|---|----|--|
| 30 | НАТ. УЛИЦА ГОРОДКА — ДЕНЬ | Рэймонд вылез из машины и куда-то пропал. Рэй едва не попадает под машину: встал на дороге, так как загорелся красный свет. Рэймонд идет в магазин за трусами. Чарли видит неадекватность Рэймонда и реакцию на него других людей | +— |  |
|----|---------------------------|---|----|--|

- |    |                                      |   |     |   |
|----|--------------------------------------|---|-----|---|
| 31 | ИНТ. БОЛЬНИЦА<br>В ГОРОДКЕ —<br>ДЕНЬ | Чарли привел Рэя на прием к врачу. Чарли объясняет врачу, что у Рэймонда аутизм. Врач сообщает Чарли, что у Рэймонда могут быть необычные способности. Врач показывает, что Рэймонд считает со скоростью компьютера. И тут же выясняется, что Рэймонд не понимает самых простых вещей | --+ | «ОН — ГЕНИЙ!»<br>Ненависть к брату сменяется удивлением |
| 32 | ИНТ.<br>ТЕЛЕФОННАЯ<br>БУДКА — ДЕНЬ   | Чарли решает вопросы, Рэймонд топчется. «Ой! Я пукнул». 10 минут до «Часа суда». «В этой комнате определенно нет телевизора»  | --+ |   |
| 33 | ИНТ.<br>ДЕРЕВЕНСКИЙ<br>ДОМ — ДЕНЬ    | Чарли врет, чтобы Рэймонда пустили в незнакомый дом. В итоге женщина позволяет Рэймонду посмотреть «Суд народа»   | --+ |   |

**Эпизод 11. «Правда о том, кто такой Человек дождя»**

- |    |  |   |     |   |
|----|--|---|-----|---|
| 34 | НАТ. МОТЕЛЬ —<br>НОЧЬ  | Рэй твердит: «Кто на первой базе?» Чарли раскрывает правду про шутку «Кто на первой базе?» Смысл в том, что на первой базе — человек по имени КТО. Чарли выполняет все условия Рэймонда   | --+ | Изменение: Чарли выполнил все условия Рэя   |
| 35 | ИНТ. НОМЕР<br>В МОТЕЛЕ,<br>ВАННАЯ —<br>НОЧЬ (место<br>в фильме:<br>1 ч 10 мин) | Чарли интересуется, как Рэй так быстро считает. «Не веди себя как идиот!» У Человека дождя смешные зубы. «Ты — ЧЕЛОВЕК ДОЖДЯ?!» Чарли понимает, что Рэймонд и есть его вымышленный Человек дождя. Чарли и Рэй поют вместе песню. Кипяток. Прояснение, почему Рэй попал в психушку | --+ | Поворотный пункт: Чарли понимает, что Рэймонд — его родной человек из детства. Прояснение, почему Рэймонд попал в психушку (визуальное решение сцены: в полумраке — только силуэты) |

36	ИНТ. КОМНАТА В МОТЕЛЕ — НОЧЬ	«Я не обижу Чарли Бэббитта». Чарли украдывает Рэймонда спать. Он впервые начинает воспринимать Рэя как родного брата	+ +	Изменение героя. Изменение отношений
37	ИНТ. КОМНАТА В МОТЕЛЕ — НОЧЬ	Чарли звонит Сюзанне: «Я просто хотел тебя услышать»	--+	

### АКТ III

#### Эпизод 12 «Новые проблемы» (точка кризиса)

38	НАТ. ДОРОГА — ДЕНЬ	Чарли и Рэй едут в авто. Чарли все рассматривает и считает	+ +	Подводка к теме колеса
39	ИНТ. ПРАЧЕЧНАЯ — ДЕНЬ	Рэй смотрит на барабан стиральной машины. Чарли требует, чтобы он смотрел телевизор. «На медкомиссии я должен доказать, что телевизор тебе интереснее стиральной машины»	--+	Подводка к теме колеса. Измененный герой
40	НАТ. УЛИЦА — ДЕНЬ	Чарли узнает, что покупатели требуют вернуть деньги	+-	УСЛОЖНЕНИЕ: Чарли должен вернуть \$80 тысяч. Точка кризиса. Отчаяние героя. Мы узнаем о намерении героя провести Рэя через псих. комиссию
41	НАТ. У ПРИ- ДОРОЖНОГО МАГАЗИНА — ДЕНЬ	Чарли заботится о Рэймонде: натирает кремом, чтобы он не обгорел	--+	Измененный герой

#### Эпизод 13. «Новая надежда»

42	НАТ. ДОРОГА — НОЧЬ	Чарли и Рэй проезжают Лас-Вегас	+ +	
43	ИНТ. ПРИДОРОЖНАЯ ЗАКУСОЧНАЯ — ДЕНЬ	Чарли думает над своими проблемами. И вдруг обнаруживает, что Рэй запомнил все номера песен в барабане	--+	

- |    |                          |   |     |  |
|----|--------------------------|---|-----|--|
| 44 | НАТ. У ЗАКУСОЧНОЙ — ДЕНЬ | Чарли тасует карты, просит Рэя назвать те, что у него в руках. Рэй все безошибочно называет | --+ | Герой (Чарли) находит новое решение своей безвыходной ситуации |
|----|--------------------------|---|-----|--|

**Эпизод 14. «Штурм Лас-Вегаса»**

- |    |  |  |        |   |
|----|--|--|--------|---|
| 45 | НАТ. ДОРОГА — ДЕНЬ   | Чарли разворачивает машину, и они едут в прямо противоположном направлении. В дороге учит Рэя карточным правилам                             | +<br>+ |   |
| 46 | НАТ. ЛАС-ВЕГАС — ДЕНЬ  | Бобслей: Чарли закладывает в ломбарде часы... Покупает костюмы себе и Рэю. В новом облике герои появляются в казино                          | --+    | Приготовление   |
| 47 | ИНТ. КАЗИНО — НОЧЬ / ИНТ. КОМНАТА СЛУЖБЫ БЕЗОПАСНОСТИ — НОЧЬ | Бобслей: игра в карты. Рэй играет гениально. Выигрывает около \$85 тысяч. Игру снимают на видео. Сотрудники казино не понимают, в чем секрет | --+    | Бой за игорным столом. Кульминационная сцена. «В чем ваш секрет, ребята?» — вопрос соседа за столом |
| 48 | ИНТ. У «КОЛЕСА ФОРТУНЫ» — НОЧЬ                               | Рэй проигрывает ставку на число «20»   | +--    |   |

**Эпизод 15. «Чарли хочет танцевать»**

- |    |                             |   |     |  |
|----|-----------------------------|---|-----|--|
| 49 | ИНТ. У БАРНОЙ СТОЧКИ — НОЧЬ | Рэй общается с проституткой, так как его интересуют ее блестящие украшения. «Что вы здесь делаете?» — «Мы считаем карты». Проститутка быстро понимает, что Рэй неадекватен. «Она вся блесит». Рэй хотел на свидание с путаной | --+ |  |
|----|-----------------------------|---|-----|--|

50	ИНТ. НОМЕР В ГОСТИНИЦЕ — НОЧЬ	Чарли все сделал в номере, как нравится Рэю. Чарли приносит извинения Рэю. Чарли благодарен Рэю за то, что тот спас его, помог заработать \$80 тысяч. Чарли учит Рэя танцевать, так как тот все еще ждет свидания с Айрис (путаной). Чарли хочет обнять Рэя, но тот страшно кричит	+ +	Полная перемена Чарли: он учит брата танцевать. Чарли благодарен Рэю. Тема болезни: невозможность Рэя жить обычной жизнью
----	-------------------------------------	--	--------	---

**Эпизод 16. «Свидание Рэя»**

51	ТАМ ЖЕ, ПОЗЖЕ	Сюзанна приехала к Чарли. Рэй сообщает, что у него свидание с Айрис (путаной)	—+	
52	ИНТ. КАЗИНО — НОЧЬ / ИНТ. КАБИНЕТ НАЧАЛЬНИКА ОХРАНЫ — НОЧЬ	Сюзанна идет с Рэем на свидание. Рэй идет вместе с телевизором. Охранник требует, чтобы Чарли покинул казино	+—	
53	ИНТ. ЛИФТ — НОЧЬ	Сюзанне жалко Рэя, который не дождался Айрис. Она останавливает лифт, и Рэй танцует в лифте вместе с Сюзанной. Сюзанна учит Рэя целоваться	—+	«Как тебе целоваться?» — «Мокро»

**Эпизод 17. «Мой любимый брат» (полная перемена отношения Чарли к Рэю)**

54	НАТ. У ОТЕЛЯ — ДЕНЬ / НАТ. УЛИЦЫ ГОРОДА — ДЕНЬ	Чарли предоставляет Рэю право на управление автомобилем. Триумф Рэя. Он едет по улицам города	+ +	Полная перемена Чарли
55	НАТ. У ДВЕРЕЙ ОТЕЛЯ — ДЕНЬ	Чарли и Рэй отвозят в отель Сюзанну. Она благодарит Рэя за свидание в лифте. Чарли удивлен. Нотка ревности	+ +	
56	ИНТ. КВАРТИРА ЧАРЛИ — ДЕНЬ	Рэй и Чарли вместе смотрят телевизор: Эббот и Костелло. «А кто на первой базе?»	+ +	Полное единство
57	ТАМ ЖЕ, ПОЗЖЕ	Чарли звонит врач. Сообщает о психиатрической экспертизе. Рэй танцует	—+	

### Эпизод 18. «Медкомиссия. С кем будет жить Рэй?»

58	НАТ. ОТЕЛЬ — НОЧЬ	Встреча с доктором Брюннером. Брюннер предлагает \$250 тысяч в обмен на возможность забрать Рэя. Чарли признает свою неправоту: то, что он ненавидел своего отца	-+	«Я очень рад, что смог провести с братом 6 дней». Кульминация перемены Чарли
59	ИНТ. КВАРТИРА ЧАРЛИ — ДЕНЬ	Рэй провоцирует легкое возгорание. Пищит противопожарная сигнализация. У Рэя приступ паники	+—	
60	ИНТ. КАФЕ — ДЕНЬ	Чарли заранее приготовил на столе кленовый сироп	+ +	Полная положительная перемена Чарли
61	ИНТ. КАБИНЕТ ВРАЧА — ДЕНЬ	Врачи спрашивают Рэя, что тот делал неделю с братом. Рэй «закладывает» брата: играл в карты, целовался с Сюзанной, водил машину. Рэя спрашивают, хочет ли он жить у Чарли или в больнице. Врачи колеблются	+—	Чарли борется за своего брата. Врач не верит, что Чарли полюбил своего брата за неделю. Чарли объясняет, что полюбил Рэя
62	ТАМ ЖЕ	Врачи выходят из кабинета. Рэй называет Чарли своим другом. Чарли целует Рэя в лоб	+ +	
63	ИНТ. ВОКЗАЛ Ж/Д — ДЕНЬ	Чарли и Рэй приняли решение, что Рэй вернется в больницу. Чарли обещает навестить его через 14 дней	+ +	Чарли: «Я скоро приеду». Рэй: «Один — плохо, два — хорошо»

## Приложение 2

«КОРОЧЕ» / BREF  
2-й сезон, 4-я серия  
Автор: Киан Кожанди  
ХРОНО: 100 С.

(ФРАГМЕНТ)

1\_НАТ. УЛИЦА ПАРИЖА — ДЕНЬ

МИШЕЛЬ (30) идет по улице. Внезапно его останавливает ВОР (30), поджидавший прохожего в безлюдном переулке.

ВОР

Эй, сукин сын!

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Короче... на меня наехали... Вот дерьмо!

НАЗВАНИЕ СЕРИАЛА НА ЧЕРНОМ ФОНЕ: «КОРОЧЕ».

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Чувак отжал у меня мобильник, а потом дал пощечину...

Вор поворачивает Мишеля к себе спиной и вынимает у него мобильник из кармана. После чего дает Мишелю пощечину.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

А я только ответил...

Мишель отходит от Вора.

МИШЕЛЬ

Удачного дня...

ПЕРЕБИВКА — ДИНАМИЧНАЯ НАРЕЗКА КАДРОВ (ИЗ СОДЕРЖАНИЯ СЕРИИ)

2\_ИНТ. КВАРТИРА МИШЕЛЯ — НОЧЬ

Мишель сидит за ноутбуком, печатает.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Дома я пожаловался в статусе. Никто мне не ответил, кроме моего приятеля Керона...

ЭКРАН НОУТБУКА: Комментарий под постом в «Фейсбуке».

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

...который лайкнул мой пост и написал: «Удачный был день. Хи-хи!»

3\_НАТ. УЛИЦА-2 — ДЕНЬ

Мишель сидит на каменном ограждении, просматривает сообщения в смартфоне.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

В течение трех следующих дней меня не отпускало. Что бы я ни делал, я думал...

Мимо проходит МУЖЧИНА В КОСТЮМЕ, но с ЛИЦОМ ВОРА.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

О его морде...

Навстречу Мужчине в костюме идет СТАРУХА, но у нее тоже толстое круглое бородатое ЛИЦО ВОРА.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Его морде...

Взгляд Мишеля опускается на ВНУЧКУ, которую Старуха ведет за руку. И у нее тоже — ЛИЦО ВОРА.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Только о его морде...

Мишель вздрагивает, понимая, что все это ему мерещится.

4\_ИНТ. СПАЛЬНЯ — НОЧЬ

Мишель занимается сексом с симпатичной девушкой — МАЙЛОЙ (25). Он закрывает глаза, лежа сверху на Майле и совершая движения тазом.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

С Майлой я просто спал. Когда мы трахались, она всегда говорила мне...

Мишель открывает глаза и вдруг видит под собой вместо Майлы голого ВОРА!

ВОР

Сукин сын!

Мишель вздрагивает.

5\_ТАМ ЖЕ, ПОЗЖЕ

Мишель лежит в постели один, свет погашен. Он не может спать.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Это стало моей навязчивой идеей. Так начался фестиваль «Надо было»...

ПЕРЕБИВКА — ДИНАМИЧНАЯ НАРЕЗКА КАДРОВ (ИЗ СОДЕРЖАНИЯ СЕРИИ)

ФАНТАЗИЯ МИШЕЛЯ:

6\_НАТ. УЛИЦА ПАРИЖА — ДЕНЬ

Мишель идет по улице. Внезапно его останавливает ВОР (30), поджидавший прохожего в безлюдном переулке. (Повторяется ситуация точь-в-точь как в Сцене 1)

ВОР

Эй!

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Надо было сказать...

МИШЕЛЬ

(агрессивно)

Меня зовут не «Эй!»

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

А затем схватить его за горло...

Мишель хватает Вора за горло.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Он перехватывает мою руку...

Вор сопротивляется Мишелю — перехватывает руку, которой Мишель стиснул его горло. У Вора падает с головы шапка.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Я выворачиваю третью фалангу и заставляю петь по-итальянски!

Мишель заламывает палец Вора, сделав болевой прием, и вынуждает его склониться к земле.

МИШЕЛЬ  
(грозно)

Пой!

ВОР  
(поет по-итальянски)

La donna è mobile...

Мишель сильнее нависает над потерявшим способность к сопротивлению Вором.

МИШЕЛЬ  
Громче!

ВОР  
(поет)

Qual piuma al vento!

МИШЕЛЬ  
Громче!

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)  
Но вместо этого я сказал...

СКЛЕЙКА  
Мишель отходит от Вора. (повтор фрагмента Сцены 1)

МИШЕЛЬ  
Удачного дня...

ОКОНЧАНИЕ ФАНТАЗИИ МИШЕЛЯ.

7\_ИНТ. СПАЛЬНЯ — НОЧЬ (ПРОД. СЦЕНЫ 5)

Мишель лежит в кровати один.

МИШЕЛЬ  
Вот дерьмо!

ПЕРЕБИВКА — ДИНАМИЧНАЯ НАРЕЗКА КАДРОВ (ИЗ СОДЕРЖАНИЯ СЕРИИ)

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)  
Или надо было вот так...

ФАНТАЗИЯ №2 МИШЕЛЯ:

8\_НАТ. УЛИЦА ПАРИЖА — ДЕНЬ

МИШЕЛЬ (30) идет по улице. Внезапно его останавливает ВОР (30), карауливший прохожего в безлюдном переулке.

ВОР

Эй, сукин сын!

МИШЕЛЬ

Меня зовут не «Эй»!

Мишель толкает Вора в грудь, схватив его за футболку.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Ставлю его на колени...

Мишель опускает Вора на колени...

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Выжигаю на лбу клеймо «Эй»...

В руках Мишеля неизвестно откуда возникшая раскаленная кочерга с клеймом. Мишель выжигает на лбу вора клеймо: «Эй!»

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

...Валю на землю и позволяю детям его отпинать!

Мишель толкает Вора с клеймом на лбу на мостовую, уходит с победоносным видом. За его спиной к поверженному вору подбегают ДЕТИ (4 РЕБЕНКА). Они агрессивно пинают сжавшегося в позе эмбриона Вора.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Но вместо этого я сказал...

СКЛЕЙКА

Мишель отходит от Вора (повтор фрагмента Сцены 1)

МИШЕЛЬ

Удачного дня...

9\_ИНТ. СПАЛЬНЯ — НОЧЬ (ПОВТОР СЦЕНЫ 7)

Мишель лежит в кровати один.

Вот дерьмо!

ПЕРЕБИВКА — ДИНАМИЧНАЯ НАРЕЗКА КАДРОВ (ИЗ СОДЕРЖАНИЯ СЕРИИ)

ВОСПОМИНАНИЕ МИШЕЛЯ:

10\_НАТ. УЛИЦА ПАРИЖА — ДЕНЬ (ПОВТОР СЦЕНЫ 1)

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

В тот момент, когда он сказал...

ВОР

Сукин сын!

Вор дает Мишелю пощечину.

ОКОНЧАНИЕ ВОСПОМИНАНИЯ МИШЕЛЯ.

11\_ИНТ. СПАЛЬНЯ — НОЧЬ (ПРОД. СЦЕНЫ 9)

Мишель лежит в кровати один.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Я должен был его уничтожить!

Мишель зажмуривается. Его трясет от гнева. УДАР ГОНГА. РЕВ СТАДИОНА.

ФАНТАЗИЯ-3 МИШЕЛЯ:

В спальня вспыхивает свет. Мишель открывает глаза, резко садится на кровати. Мы видим, что на нем костюм борца- рестлера, на лицо нанесена боевая раскраска в виде клички: «ЭЙ!»

12\_ИНТ. БОЙЦОВСКИЙ РИНГ — НОЧЬ

Мишель в правом углу бойцовского ринга. ТРЕНЕР (50) накачивает его злостью, выкрикивая в лицо подстегивающие агрессию слова.

ТРЕНЕР

Мишель, ты слышал, что он тебе сказал? Он оскорбил твою мать! Тебе дали пощечину. Ты это так оставишь?!

МИШЕЛЬ  
(решительно)

Нет!

ТРЕНЕР

Ты больше не чувствуешь боли?

МИШЕЛЬ

Нет!

ТРЕНЕР

Ты готов его порвать на куски?

МИШЕЛЬ

Да-а-а!

Мишель вскакивает, кидается, словно коршун, на соперника — Вора, одетого как рестлер. Наносит в воздухе удары в стиле кунг-фу, после чего атакует Вора — тот падает

на спину, сраженный мощным ударом. ГОНГ.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Стадион ревет!

Вскинув победоносно руки, Мишель разгуливает по рингу. Восторженный РЕВ ТОЛПЫ.

ОКОНЧАНИЕ ФАНТАЗИИ-3 МИШЕЛЯ.

ПЕРЕБИВКА — ДИНАМИЧНАЯ НАРЕЗКА КАДРОВ (ИЗ СОДЕРЖАНИЯ СЕРИИ)

13\_ИНТ. СПАЛЬНЯ — НОЧЬ (ПРОД. СЦЕНЫ 13)

Мишель лежит в кровати один, в темноте.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Я перевернул эту страницу. В обед я зашел в фастфуд...

14\_ИНТ. ЗАКУСОЧНАЯ ФАСТФУДА — ДЕНЬ

Мишель подходит к прилавку. Сотрудник Закусочной Фастфуда оборачивается. Мы видим, что это — ВОР!!! Он здесь работает.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Это был ОН...

ВОР (СОТРУДНИК ЗАКУСОЧНОЙ)

Здравствуйте.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Это был тот момент, которого я ждал. Он меня спросил...

ВОР (СОТРУДНИК ЗАКУСОЧНОЙ)

Фри или по-деревенски?

Внезапно в помещении закусочной появляется персонаж из Фантазии-3 — Тренер — точно в таком виде, в каком присутствовал во время боя рестлеров: в вязаной шапочке, с полотенцем на плече. Тренер кричит на ухо Мишелю.

ТРЕНЕР

Давай, малыш! Давай! Вперед! Выжги ему клеймо на лбу!

МИШЕЛЬ

По-деревенски...

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)

Он спросил...

ВОР (СОТРУДНИК ЗАКУСОЧНОЙ)  
(он не узнает Мишеля)

Здесь или с собой?

ТРЕНЕР  
Давай, заставь его петь по-итальянски!

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)  
Я сказал...

Мишель оборачивается смотрит на то место, где стоял Тренер. Там никого нет.

МИШЕЛЬ  
С собой...

СКЛЕЙКА  
Вор — Сотрудник Закусочной кладет на прилавок собранный для Мишеля заказ. Мишель забирает бумажный пакет, уходит. Тренер стоит рядом и разочарованным взглядом провожает слабовольного Мишеля.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)  
Он мне сказал...

ВОР (СОТРУДНИК ЗАКУСОЧНОЙ)  
До свидания!

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)  
Мне не хотелось тут оставаться, и я сказал...

МИШЕЛЬ  
Удачного дня...

Мишель идет к выходу из Закусочной, Тренер утешительно хлопает Мишеля по спине.

МИШЕЛЬ (ЗА КАДРОМ)  
Вот дерьмо! Короче... на меня наехали...

ДИНАМИЧНАЯ НАРЕЗКА КАДРОВ (ИЗ СОДЕРЖАНИЯ СЕРИИ).

ТИТРЫ.

15\_НАТ. УЛИЦА — ДЕНЬ

Мишель стоит у входа в подъезд дома своей подружки. Он хочет позвонить в дверь. Мимо, весело подпрыгивая, движется ШКОЛЬНИЦА (10). Она подбегает к Мишелю и умышленно пинает его ногой.

Ай! МИШЕЛЬ

Извините! ШКОЛЬНИЦА

Ничего страшного. МИШЕЛЬ

Удачного дня! ШКОЛЬНИЦА

Удачного дня. МИШЕЛЬ

Мишель провожает взглядом Школьницу.

ФАНТАЗИЯ-4 МИШЕЛЯ:

Внезапно Школьница останавливается, оборачивается. Мишель видит, что у Школьницы — ЛИЦО ВОРА! За кадром — САРКАСТИЧЕСКИЙ МУЖСКОЙ СМЕХ.

КОНЕЦ СЕРИИ.

[1] «Пианино» (The Piano) — фильм Джейн Кэмпбелл 1992 года. В главных ролях: Холли Хантер, Харви Кейтель, Сэм Нил и др. — *Здесь и далее прим. авт.*

[2] Дословно: «Дух протеза». Но, на мой взгляд, такое название крайне неудачное. Возможен еще вариант: «Сила протезирования».

[3] Жаргонное слово, означающее «панельный дом».

[4] Эпизод — термин, обозначающий в кинодраматургии группу сцен, объединенных сюжетом. В связи с распространением западных сериалов у термина «эпизод» появилось новое значение — «серия сериала». Не путайте эти два понятия.

[5] Митта А. Н. Кино между адом и раем. — М.: АСТ, 2016.

[6] В фильме сцена встречи с Пифией подана немного иначе: Пифия прямо не говорит Нео, что он не Избранный. А лишь задает вопрос: «Как ты думаешь?» И Нео сам отвечает: «Думаю, я не Избранный». Таким образом, Нео еще на пути к освобождению своего разума, он еще не верит до конца, что возможно все, и не верит, что он Избранный... Пояснение этих нюансов, как мне кажется, сильно отвлекает от темы книги. Поэтому здесь и далее могут быть небольшие расхождения с кинокартиной.

[7] Митта А. Н. Кино между раем и адом. — М.: АСТ, 2013.

[8] См. структурный разбор фильма «Человек дождя» в приложении 1.

[9] Полную версию сценария серии читайте в приложении 2.

Редактор *Любовь Макарина*  
Главный редактор *С. Турко*  
Руководитель проекта *Л. Разживайкина*  
Корректоры *Т. Редькина, О. Улантимова*  
Компьютерная верстка *М. Поташкин*  
Художественное оформление и макет *Ю. Буга*  
Иллюстрации *С. Растебина*

© Олег Сироткин, 2021

© ООО «Альпина Паблишер», 2021

© Электронное издание. ООО «Альпина Диджитал», 2021

**Сироткин О.**

Противоречие. Перевертыш. Парадокс. Курс лекций по сценарному мастерству / Олег Сироткин. — М.: Альпина Паблишер, 2021.

ISBN 978-5-9614-4239-7