SAVE THE CAT! GOES TO THE MOVIES

The Screenwriter's Guide To Every Story Ever Told

BLAKE SNYDER

Спасти кошку

Оглавление

БЛАГОДАРНОСТЬ АВТОРА	6
ПРЕДИСЛОВИЕ	7
ВВЕДЕНИЕ	9
ЧАСТЬ ПЕРВАЯ.О чем это?	14
ЧАСТЬ ВТОРАЯ ДАЙ МНЕ ТОЖЕ,… ТОЛЬКО ДРУГОЕ!	28
ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ О парне, который…	48
ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ ДАвайте разберемся!	64
Часть пятая Создание настоящего монстра	89
Часть шестая Непреложные законы физики в режиссуре	107
ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ Что не так с картиной?	127
ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ Финальный запуск	144

Последняя вышедшая книга по кинодраматургии, которую Вам стоит купить.

«Одно из наиболее понятных и проницательных изданий. «Спасти кошку» - руководство как для новичков, так и для профессионалов сценаристов,» - Тодд Блейк, режиссер-постановщик (продюсер) таких фильмов как Синоптик, Спецназ Города Ангелов, Алекс и Эмма, Антуан Фишер (История Энтони Фишера).

«Хотите знать, как стать успешным сценаристом в Голливуде? Все ответы здесь. Блейк Снайдер написал книгу будучи хорошо осведомленным человеком в этой области, и у него это получилось содержательно и забавно,» - Дейвид Хобберман, режиссер-постановщик (продюсер) таких фильмов как Лохматый папа, Модная мамочка, Широко шагая, Дом вверх дном, телевизионная экранизация Монаха.

«Возможно, это даже самая лучшая книга о том, как окунуться в этот огромный мир кино в наше время, которую вам необходимо прочитать, или которую вы когда-либо читали. Будучи пишущим и продаваемым автором, Снайдер дает возможность читателю увидеть, как все это происходит по-настоящему, чего это по-настоящему стоит, и чего стоит ожидать на этой долгой дороге к заслуженной популярности. Многие книги по кинодраматургии написаны людьми с небольшим опытом или вовсе не имеющими опыта, а с этой книгой вы можете не сомневаться, что получаете руководство из прямых рук голливудской элиты. Это руководство несомненно поможет вам достичь действительных результатов, в отличие от многих пособий, которые мне довелось читать. И, поверьте мне, я прочитала их достаточно», - Мэри Джонс, *www.AbsoluteWrite.com*

«Вам придется изрядно постараться, чтобы найти книгу лучше для достижения ваших целей. Все просто – это одно из лучших практических руководств написания пробных мейнстрим-сценариев на нынешнем рынке кино», - Журнал *Screentalk (Скринток)*.

«Книгу Блейка Снайдера «Спасти кошку» можно с легкостью переименовать в «Спасти сценариста», потому что это именно то, что она помогает делать: сэкономить время, уберечь себя от чувства разочарования и не потерять рассудок. Блейк берет вас за кулисы, в кабинеты принятия решения и показывает как на самом деле работает механизм под названием Голливуд, и что предстоит увидеть во время путешествия по рискованным лабиринтам города

грез,» - говорит Энди Коэн, заведующий литературной частью, режиссер-постановщик (продюсер), глава компании Grade A Entertainment (Грейд Эй Интертеймент).

«Шокирующее содержательно и потрясающе весело написанная книга. Хотел бы я прочитать «Спасти кошку» в то время, когда я только начинал работать в этой сфере. Это сэкономило бы много времени и слез», - говорит Сьюзен Дженсен, писатель, режиссер-постановщик (продюсер) таких фильмов как «Кино Лиззи МакГайр», телевизионной версии «Может быть сейчас», «Парень познает мир», «Домашний умелец».

«Спасти кошку» помогает увидеть суть и приобрести необходимые знания для написания и продажи сценария в условиях настоящего конкурентоспособного рынка. Забавная, свежая и содержательная книга. Так держать, Блейк!» - говорит Вэлари Филипс, глава агентства Motion Picture Literary, Paradigm.

«Блейк один из выдающихся сценаристов нашего времени. Это руководство на пять баллов, оно действительно дает ценные советы», - Крейг Баумгартен, режиссер-постановщик (продюсер) таких фильмов как «Питер Пэн», «Афера Стивена Гласа».

«Мне как исполнительному продюсеру всегда хотелось снять великолепное кино. Теперь, когда я сам стал продюсером, мне нужно соображать и действовать в два раза быстрее, и книга Блейка Снайдера это то, что надо!» - говорит Кэтрин Соммер Пери, режиссер-постановщик (продюсер) таких фильмов как «Морской пехотинец» (2005), помощник сценариста таких фильмов как «Основной инстинкт», «Рембо», «Терминатор 2», «Чаплин», «12 обезьян», «Дети шпионов 1».

«Только представьте себе, что большинство сценаристов последовали руководству книги Блейка. Это значительно улучшило бы мое выходное чтиво, как с точки зрения производственной способности, так и в открытии новых писателей, понимающих ремесло кинодраматургии и готовых воплощать уже сложившиеся идеи. Книга «Спасти кошку» напоминает мне руководство Берлица по переводу с секретного языка всех руководителей киностудий и продюсеров города. Как только ты научишься думать как люди с чековыми книжками, считай ты на пол пути к успеху», - из предисловия Шейны Ханан Тейлор, вице президента по развитию Zide-Perry Entertainment (Зайд Пери Энтертейнмент).

БЛАГОДАРНОСТЬ АВТОРА

Среди многих людей, помогавших мне воплотить эту книгу в реальность прежде всего я хотел бы поблагодарить моего друга и руководителя Б. Дж. Маркела за его мудрое руководство в моей работе над вопросами бизнеса развлечений, а так же за кропотливую и терпеливую работу по редактированию моей книги. Так же я хотел поблагодарить Кен Ли за его постоянную поддержку и воодушевление, и Джину Мэнсфилд, как истинного товарищу и художника. Отдельные слова благодарности я хотел бы сказать Майклу Вайзу за создание им целого класса книг по каждому из аспектов киноиндустрии. В заключение хотел бы так же поблагодарить тех, кто поддерживал меня как внутри так и за пределами этой комнаты, а особенно : Мерин, Мэлани, Рич, Ли, Лиза, Зэд, Зак, Эрик, Джейк и Вендел.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Рассказывает Шейна Ханаан Тейлор, продюсер компании Zide-Perry Entertainment (Зайд-Перри Энтертейнемнт) (трилогия «Американский пирог», «Кошки против собак», «Пункт назначения», «Пункт назначения» 2, «Хэллбой»), Доцент Калифорнийского университета в Лос-Анджелесе по программе подготовки режиссеров-постановщиков.

С каждой прочитанной страницей книги Блейка Снайдера я понимаю, что использую все упомянутые им способы и приемы в своей работе над проверкой и перепроверкой проектов, отданных на разработку в разные студии города. Я очень рада, что Блейку удалось написать книгу, доступную всем от новичка до продюсера с опытом. Не часто можно встретить такую книгу.

Я стала ловить себя на мысли, что время от времени предлагаю книгу «Спасти кошку» некоторым выпускающим свои фильмы сценаристам, которые могли бы использовать хотя бы некоторые приемы из этой книги. Только представьте себе, что большинство сценаристов последовали руководству книги Блейка. Это значительно улучшило бы мое выходное чтиво, как с точки зрения производственной способности, так и в открытии новых писателей, понимающих ремесло кинодраматургии и готовых воплощать уже сложившиеся идеи. (Просто, вдруг пришло в голову: Блейк, Вы действительно хотите издать эту книгу? Это здорово усилит конкуренцию!)

Я искала такую книгу, в которой бы заключалось описание успешных проектов известных студий (Мисс Конгениальность, Крепкий орешек, Блондинка в законе, Знаки) и была возможность заглянуть за кулисы, чтобы увидеть, понять и уметь использовать все стороны предмета: жанр, содержание, структуру, маркетинг, подбор актеров, как новичку так и профессионалу.

Книга «Спасти кошку» напоминает мне руководство Берлица по переводу с секретного языка всех руководителей киностудий и продюсеров города. Как только ты научишься думать как люди с чековыми книжками, считай, ты на пол пути к успеху.

Без преувеличения скажу, что в нашей студии Зайд-Перри, как одному из мест, где рождаются новые сценаристы и начинаются карьеры, я всегда рекомендую прочесть книгу Блейка, как для

простого просмотра фильма и понимания жанра, так и для анализа его ключевых элементов, для понимания, как должна выглядеть афиша, какие набраны актеры, показывать, как хороший рассказ может быть построен на схожей истории. Когда у меня появилась книга Блейка «Спасти кошку», Блейк Снайдер работал среди нас уже в течение шести лет, слушая и записывая за нами, создавая свою библию.

Опыт показывает, что книга «Спасти кошку» действительно работает! Я могу назвать с дюжину сценаристов, толчком к чьей карьере послужила философия, изложенная на этих страницах! Это действительно бесценно! Можно только благодарить Бога, что у Блейка нашлось время все это свести воедино действенно и остроумно в одном месте. И, как и свойственно всем хорошим произведением, эта написанная легким языком книга незаметно подкрадывается к тебе и дает свои действенные результаты. И прежде, чем ты поймешь это, ты прочтешь ее всю, получишь массу полезных уроков и все еще будешь вдохновлен с новыми силами приступить к своему проекту.

Я рассматриваю книгу Блейка как фундаментальную, но и как инновационную, потому что ремесло сценариста рассматривается в ней и с точки зрения бизнеса. В книге «Спасти кошку» автор показывает нам обе половинки целого, ведь на пути кинематографии очень важно найти баланс между искусством и бизнесом, и в книге мы находим этому место!

Я считаю, что, как и моя бесценная коллекция классиков, книга Блейка «Спасти кошку» занимает достойное место на полке наряду с книгами Сида Филда. Как только мне будет необходимо освежить в памяти курс по коммерческой структуре драматургии, я незамедлительно обращусь к книге Блейка.

В заключение хочу сказать, что после прочтения множества руководств по кинодраматургии с коммерческой точки зрения это Первая книга, которую я настоятельно рекомендовала для обязательного прочтения в Калифорнийский университет в Лос-Анджелесе. Честно говоря, «Спасти кошку» - эта та книга, которую я бы советовала обязательно прочитать даже тем, кто лишь издалека интересуется предметом и только предполагает вступить в игру.

ВВЕДЕНИЕ

Еще одна книга по кинодраматургии?

Я уверен, это то, о чем говорит сейчас большинство из вас.

И, в некоторой степени, вы правы. Существует множество хороших руководств по кинодраматургии. И если вы хотите понять, с чего все началось, советую вам прочитать Сида Филда, он первый написал об этом и научил всех.

Есть и другие хорошие курсы и руководства, многие из которых я сам прошел.

Мне нравится книга Вики Кинга с неправдоподобным названием «Как написать сценарий за 21 день». Звучит нереально, но у меня получилось, более того, я даже продал сценарий, который написал.

Я ценю работу Джозефа Кэмбела «Герой с тысячью лицами», которая остается лучшей книгой по написанию сценария.

И, конечно же, я питаю особую привязанность к Роберту МакКи, к значимости его первоклассного знания дела. Он похож на Джона Хьюсмена в «Бумажной игре», и если в вас есть стремление, вам обязательно стоит посетить его семинары. Это слишком хорошо, чтобы упустить.

В конце концов, для всех, кто насмотрелся достаточно некачественного кино и про себя говорит «я тоже так могу снять», вы можете заключить в таком случае, что вам вообще не нужна книга о том, как писать сценарий.

Тогда зачем нужна моя книга?

Почему именно сейчас?

И почему именно я могу рассказать вам, что вы еще нигде никогда не слышали о том, как следует писать сценарии.

Для начала хочу заметить, что мне не встречалось книги по кинодраматургии, написанной тем языком, на котором мы говорим. Я окунулся в киноиндустрию, будучи восьмилетним мальчиком, когда помогал отцу озвучивать, и с тех пор в работе я всегда сталкивался с особым в этой сфере сленгом. А все книги написаны таким академическим языком! Они такие стерильные и рассказывают о кино с каким-то благоговейным страхом и уважением, а это всего лишь кино! Я думаю, что это мешает. Мне кажется, намного лучше было бы написать книгу о производстве

киносценария тем языком, на котором говорят сами кинодраматурги и продюсеры.

Во-вторых, и пусть это не рассудят, как камень в чьей-нибудь огород, но не кажется ли вам, что было бы лучше, если бы такие руководства писали те сценаристы, которым в своей жизни удалось что-то продать из своих сценариев. И это именно та область, в которой я чувствую себя специалистом, ведь я в этом бизнесе уже более 20 лет и заработал миллионы. Я продал достаточно качественных киносценариев и даже поставил некоторые из них.

Я получил отзывы от Стивена Спилберга, Майкла Айснера, Джефри Каценберга, пола Маслански, Дейвида Пермата, Дейвида Киршнера, Джо Визана, Тода Блэка, Крейга Баумгартена, Ивана Рейтмана, Джона Лендиса, а так же от других менее известных, но не менее выдающихся людей.

И, в-третьих, не кажется ли вам, что было бы хорошо, если бы автор такого руководства мог нести свою книгу и тем, кто на самом деле продолжает продавать сценарии.

И это так же относится ко мне.

У меня большой опыт работы с другими сценаристами. Мне удавалось обучать своим приемам и довольно успешных в этом бизнесе, помогая им становиться лучше. И все это потому, что мой подход основан на здравом смысле, практичен и, что важнее всего, он действительно работает.

И, наконец, мне кажется, было бы неплохо, если бы такое руководство действительно оценивало шансы продать ваш будущий сценарий. Существует сотни семинаров и курсов для поддержки сценаристов и сценариев, которые не стоят поддержки. Это звучит жестоко. Но советы типа: слушайте свое сердце и доверяйте интуиции – больше подойдут терапевту. Что на счет меня, я хотел бы аргументировать сове несогласие. Жизнь коротка. И я не хочу, чтобы меня водили за нос, убеждая, что выдавать жизнь Святого Алоизия (Алоизий Гонзага, монах, 1568-91; католический святой) за реальную историю, произошедшую со мной однажды в школьном лагере, это хорошая идея.

И так, почему же еще одна книга по кинодраматургии? Потому что все те, которые мне доводилось читать, не описывают ситуацию так, как она есть, и не дают читателю реальных рычагов к достижению успеха. Более того, зачастую, они больше работают на автора, чем на читателя. У меня нет желания вести курсы по кинодраматургии, просто хочется рассказать то, что я знаю, и сейчас

самый подходящий момент. Я узнал много удивительных открытий от мастеров этого жанра и спешу поделиться этим с вами.

Другой причиной, побудившей меня сесть за написание этого руководства, послужил поток некачественного кино, выходящего на экраны в настоящее время. Несмотря на весь багаж знаний, многие в Голливуде забыли основы и принципы того, как нужно работать, предполагая, что наличие больших студий и неограниченных финансов может заменить существующие правила работы.

И, честно говоря, это меня жутко расстраивает!

Есть один аспект, который мне не нравится, но который, несмотря на все, достаточно продуман с точки зрения бизнеса. Это уверенность в надежности хода: «пусть хотя бы выдет на экран», а там будь что будет. Вы тратите миллионы на съемки, выпускаете фильм в нескольких тысячах кинотеатров и в течение первой недели показа затраты на него возвращаются, и вам уже все равно, что фильм потеряет 70-80% аудитории в последующем из-за плохих отзывов первых посмотревших.

Более всего беспокоит меня в таком подходе то, что вместо того, чтобы тратить состояние на гонорары звезд и спецэффекты, рекламу и афиши, достаточно было потратить не более 4$ на ручку и бумагу и записать нехитрые правила, как сделать вашу картину лучше.

Для примера возьмем модный развлекательный фильм «Лара Крофт 2». Было потрачено целое состояние на съемки этого кино. И все до сих пор не понимают, в чем же дело. Почему картина не привлекла запланированную аудиторию? Меня же это не удивляет. Что не так с этим фильмом? В чем ошиблись его создатели? Для меня же все очевидно, мне не нравится характер Лары Крофт. Да, и почему она должна мне нравится? Холодная женщина без чувства юмора. И если это и подходит для видеоигр и комиксов, то уж точно не заставит меня выйти из дома и пойти в кинотеатр, смотреть такое кино. Наверное, продюсеры фильма думали привлечь зрителей, сделав Лару Крофт по-настоящему «крутой». Это то, на что рассчитывают создатели фильмов в наше время. Она должна всем понравиться, потому что она водит «крутую тачку». Это чья-то идея об образе главного героя.

Тогда, ребята, я скажу вам, что мне все равно, насколько она «крутая». И это не будет работать

Почему?

Да потому что, только понравившись нам, герой может увлечь нас за собой в свое путешествие.

Почему я назвал книгу «Спасти кошку»?

Спасти что?

Я называю это «сцена спасения кошки». Сейчас она уже не встречается в кино. Но она основополагающая. Это та сцена, где мы по-настоящему встречаем героя, когда он совершает какой-то значимый поступок, например, спасает кошку, и мы видим его настоящее лицо, и он начинает нам нравиться.

Возьмем, например, триллер «Море любви», в котором Аль Пачино играет полицейского. Он действует под прикрытием. Условно освобожденные бандиты решаются пойти на матч с Нью-Йоркскими Янками, и как только они приезжают, на месте их уже поджидает Аль со своими напарниками полицейскими. Получается, Аль «крутой» (По крайней мере он смог провернуть такую хитрую аферу). Но в конце операции Аль совершает еще кое-что хорошее. Он опознает еще одного из нарушителей, запоздавшего на устроенную на матче полицейскими ловушку, куда он приходит вместе со своим сыном. Давая знак своим напарникам, Аль отпускает бандита с ребенком, и чтобы вы не подумали, что герой Аль Пачино слишком уж размяк, вдогонку бандиту он бросает фразу: «Я все равно поймаю тебя позже…» Не знаю, как вам, но мне очень нравится герой Аль Пачино. Теперь я пойду за ним, где бы он ни был, и даже больше, всякий раз я буду болеть за него, чтобы у него все получилось. И все это только лишь из-за двухсекундной сцены между Аль Пачино, бандитом и его болельщиком-сынишкой.

Вы можете себе представить, что было бы, если бы создатели «Лары Крофт 2» потратили всего лишь 4$ на подобную сцену «Спасти кошку» вместо 2,5$ миллионов, которые они потратили на латексный костюм для Анджелины Джоли. Возможно, все получилось бы намного лучше.

Поэтому я назвал мою книгу «Спасти кошку». В этом словно выражается тот здравый смысл, который мне хотелось донести до читателя и до некоторых в мире киноиндустрии, о законах физики, с помощью которых строится хороший сценарий. Этот урок я и мои коллеги приобрели за время работы в реальной школе Голливуда.

Мы, и надеюсь, что и вы, работаем на выпуск наших товаров для большинства, на большие продажи, на захват, по-возможности, наибольшего круга аудитории. Нам нужен и хит, и его продолжение, если мы будем в силах! Зачем начинать игру, если не уверен, что можешь перепрыгнуть через забор? Мне нравится мир независимого театра (*возможен неверный перевод*) и я хотел бы дать

ему возможность выйти из тени и оказаться в Голливуде. Поэтому эта книга главным образом для тех, кто хочет овладеть рынком массового кинематографа.

Ни одно из предлагаемых мною правил или описанных примеров не происходило в вакууме. Я учился у многих моих пишущих коллег, которым я посвятил эту книгу, это Ховард, Буконс, Джим Хагин, Колби Кар, Майк Чеда, Трейси Джексон и Шелдон Бал. Я научился и многим обязан своей карьере моим агентам, моей любимой Хилари Вайн, моему менеджеру Энди Коэну и другим. На многое мне помогли пролить свет мои студенты и писатели сети Интернет, выросшие на любви к независимому театру, именно они открыли мне новее перспективы, неустанно задавая свои чертовски наглые вопросы, так свойственные молодым людям.

И так, если мой пример со спасением кошки возбудил ваш аппетит к познанию новых трюков, тогда вперед! Ведь это только один из множества примеров, которые действительно работают. Всегда.

В этой книге приведены правила, которые, я надеюсь, вы выучите и будете соблюдать, и даже нарушать. И, я надеюсь, что когда вам удастся снять хороший фильм, и это доставит вам удовольствие и действительно поразит вас, вы передадите эти правила другим.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ.О чем это?

Все мы через это проходили…

Субботний вечер.

Вы с друзьями решаете сходить в кино. Один из вас читает в газете афиши-рецензии на фильмы, остальные слушают и выбирают. И если вы честолюбивый сценарист, вы извлечете из этого хороший урок.

Если вам действительно когда-то выпадала честь читать перед друзьями киноафиши – могу вас поздравить с зачетом в опыте подачи кино. Еще одним плюсом будет то, что вы лицом к лицу столкнулись с одной из проблем. Таким образом, что мы получаем: в главной роли Джордж Клуни, наверняка куча спецэффектов, конечно Элберт и Рупер будут за.

Но о чем все-таки фильм?

Если ты не можешь быстро ответить на вопрос. Если ни из афиши, ни из названия не понятно, о чем же кино, что ты скажешь друзьям? Ты, с газетой в руках, начинаешь вспоминать, что говорили о фильме другие, и обычно получается, что это что-то совсем не касающееся самого фильма, начинаешь припоминать, что писал журнал Пипл, пересказываешь кривым языком несвязные отрывки рецензий, и слышишь от друзей, что порой так страшно бывает услышать из уст продюсера киностудии : « А какие там еще фильмы идут?»

А все потому, что ты не смог ответить на простой вопрос: о чем же фильм?

«О чем фильм» - это как игра, этот вопрос мог бы сам стать хорошим названием для фильма.

Давайте представим себе утро понедельника в Голливуде.

Вот они результаты выходных. На первых страницах журнала «Вераети» дымится готовый хит. Творцы этого сюрприза все еще продолжают свою работу, крича в телефонные трубки «Я знал! Я же тебе говорил!» И для всех остальных процесс начинается заново.

В одном из больших офисов директора студии продюсер и сценарист картины пытаются протолкнуть свою идею фильма.

Агент с упоением рассказывает по телефону, как же ей понравился отзыв, который написал наш клиент за выходные!

Исполнительный продюсер вместе с маркетинговым отделом студии обсуждают, как будет выглядеть афиша для предстоящей премьеры этим летом.

Все в городе, и те, кто желают продать, и те кто мечтают купить, задаются одним и тем же вопросом, который возник у вас однажды субботним вечером « О чем же фильм?»

И если они не найдут ответ - им крышка.

Если тебе кажется это жестоким, если ты думаешь, что в Голливуде всем плевать на историю или художественное видение кинорежиссера, поверь мне, все еще хуже. Так же как вы с друзьями выбирали, на какой фильм сходить в кино субботним вечером, конкуренция привлечения внимания в нашем мире становится все жестче.

У нас есть кино, телевидение, радио, музыка, Интернет, 300 кабельных каналов, журналы, спорт. По правде говоря, даже самый заядлый киноман не тратит более 30 секунд на раздумье, какой фильм ему выбрать на выходных. Что говорить об обычных кинолюбителях? Как вы собираетесь пробираться сквозь этот конкурирующий мир завоевания их внимания и коммуникации с ними?

Вокруг так много предложений.

Поэтому студии пытаются сделать выбор проще, выпускают так много сиквелов и ремейков. Они называют это «предпродажное право», и будьте уверены, их еще будет достаточно.

Основная масса аудитории уже «купилась» на такого рода ход, ведь он отвечает на главный вопрос «О чем этот фильм», и большинство предполагает, что как бы понимает о чем. Из последних примеров «Сарски и Хитч», «Халк», «Обитель Зла», основанных на реалити-шоу, книге комиксов и видеоигре. Каждый из этих примеров имеет свой круг аудитории. А взять это наваждение продолжениями, из которых такие картины как «Шрек 2», «Спайдермен 2», «Миссия невыполнима 3», «12 Друзей Оушена». Не то чтобы Голливуд обеднел на новые творческие идеи, продюсеры уверены, что вы, с газетой в руке в субботний вечер не захотите что-то новенькое. Но зачем тратить 10$ на что-то новенькое и непонятное, не лучше ли что-то уже знакомое.

И может быть они правы, если вы не можете ответить на вопрос «о чем фильм», тогда зачем гадать?

Наша проблема как сценаристов заключается в том, что у нас нет этого хода «предпродажного права». Мы простые ребята с

ноутбуками и мечтой. Как нам сделать так, чтобы «Лоренс из Арабии» имел такой же успех, как и 3D фильм «Дети шпионов». Ответ на этот вопрос существует, но прежде чем открыть его вам, я хотел, чтобы вы сделали что-то дерзкое, отважное. Я хотел, чтобы вы забыли на время о своем сценарии, актерах, которые, вы знаете, согласятся в нем играть, саундтреке этого будущего фильма, забудьте все это.

Попробуйте написать одно только предложение. В одну линию.

Если вам удастся кратко, ярко и достаточно хорошо ответить мне на вопрос «О чем же фильм», вы сможете заинтересовать меня. И, к стати говоря, если вы зададитесь этим вопросом до написания вашего сценария, от этого он только выиграет.

Дьявольский *логлайн*

В разговорах со многими сценаристами, слушая рассказы новичков и профи об их фильмах, я часто задаю вопрос, «а вкратце, скажите в двух словах». И как ни странно, это последнее, о чем думает сценарист, сочиняя свой сценарий. Поверьте, я сам с этим столкнулся, Увлеченный своей историей, ее символичностью, сравнимой с Одиссеей, ты, кажется, все запланировал, а на деле забыл одну простую вещь: ты не можешь сказать, о чем это, не можешь перейти к сути рассказа менее чем через 10 минут.

Ребята, да вы шутите!

Я, лично, отказываюсь слушать.

Потому что понимаю, что автор не продумал все до конца. Потому что хороший сценарист, а особенно тот, кто пишет, надеясь на удачу продать свой сценарий, должен продумать все от агента, до продюсера, до директора студии, до аудитории. Вас же не будет там, чтобы описать настроение картины, так как же вы не привлечете внимание незнакомцев. А привлечь их внимание – задача номер один. Поэтому мне приходится прерывать писателя в его постепенном раскрытии темы, потому что я знаю, что так сделает другой. Если вы не можете рассказать мне кратко и красочно, я пойду послушаю других. И прошу не беспокоить меня, пока вы не придумаете как подать ваш фильм.

На языке Голливуда мы называем это «*логлайн*» или «в двух словах». Разглядеть различие между плохим и хорошим в этом случае несложно. Читая один из таких *логлайнов* или уже проданную тему фильма, я говорю себе «почему я не додумался до этого?!» В этом случае это хорошая подача. Есть примеры мой зависти, наугад я выбираю некоторые проданные темы из моего

Интернет источника (www.hollywoodlitsales.com).Все в моем любимом жанре семейной комедии, и все они были проданы за секунду.

Молодожены вынуждены провести рождественские праздники у каждого из своих разведенных родителей – «4 Рождества».

Человек, которого только что приняли на работу, отправляется на корпоративный праздник и узнает, что кто-то уже пытается убить его – «Отступление».

Не расположенный к риску учитель планирует жениться на девушке своей мечты, но прежде он вынужден отправиться в кошмарную поездку со слишком уж заботливым кузеном. «Совместная прогулка» (Отметьте для себя, что слово «кошмарный» всегда плюс к хорошей комедии).

Верите вы мне или нет, но во всех этих *логлайнах* есть нечто общее. Отвечая на вопрос «о чем же фильм» каждый из них помимо этого содержит в себе четыре основных компонента хорошего продающегося сценария.

Что это за четыре компонента?

Давайте проанализируем этот кошмарный *логлайн*.

Разве это не смешно?

И так, компонент номер один для любого сценария – ирония. Мне указал на этот пункт мой хороший друг и бывший коллега, чудак и профессионал быстрого набора текста Колби Гар, и он был на 100% прав. Это работает как с комедией так и с драмой.

Полицейский из Лос-Анджелеса приезжает к своей бывшей жене и обнаруживает, что в офисе, где она работает, террористы. – «Крепкий орешек».

Бизнесмен нанимает проститутку, чтобы провести с ней выходной, и влюбляется в нее. – «Красотка».

Не знаю, как вам, но мне кажется, в обоих случаях, драме и комедии, присутствует большая доля иронии. И это привлекает мое внимание. Это то, что мы, охотники за хорошими *логлайнами*, называем зацепкой, потому что это цепляет, захватывает ваше любопытство.

Так же и в других четырех темах, на которые я ссылался выше.

Праздники предполагаемой новой семьи закончились ее циничным развалом – «4 Рождества».

Что менее всего неожиданного для новичка, только что поступившего на работу можно предположить , чем покушение на его жизнь вместо радушного приема коллег в «Отступлении». Колби

определяет эту интригу *логлайна* фильма как комариный укус, который хочется почесать.

Хороший *логлайн* можно сравнить с хорошей обложкой книги, которую вам не терпится открыть и поскорее увидеть, что внутри. В поисках иронии для *логлайна* фильма вы можете обнаружить, что ее нет и в вашем фильме. Тогда может быть, что-то не в порядке не только с *логлайном*, но и с самим сценарием. И, может быть, пришло время вернуться назад и продумать все еще раз. Поиск иронии *логлайна* – отличный способ понять, все ли на месте в картине, или ваш фильм еще не достаточно хорош.

Привлекательный мысленный образ

Вторым неотъемлемым компонентом должно быть то, что говоря о фильме «в двух словах» вы могли бы с легкостью его себе представить. Посмотрите на «Маделин» Проста, прекрасный *логлайн*, вызывающий бурные фантазии. Вы уже смотрите кино, или уже приготовились, чтобы смотреть, и образы, возникающие у вас в голове так многообещающе прекрасны. «Свидание вслепую» Дейвида Пермита – один из моих любимых примеров подачи. «Она – чудесная женщина, пока не сделает глоток.» Не знаю, как вы, а я уже вижу прекрасную леди, неудавшееся свидание, он хочет все исправить, потому что она – единственная! В этих двух строчках даже больше, чем в самом фильме. Но это уже разные вещи. В этом и заключается хороший *логлайн*, чтобы привлечь и пообещать больше.

По «двум строчкам» последних удачных сценариев мы даже можем сказать чем началось и чем закончится кино. Я не читал большего о фильме «Совместная прогулка», но могу предположить, что, как и в фильме «После работы» действие происходит однажды вечером. Каждый *логлайн* этих фильмов четко разграничивает временные рамки происходящих в них событий, рождественские каникулы, выходные корпоративного отдыха, или как в «Совместной прогулке» один вечер.

Хочется добавить, что, например, в истории «Совместной прогулки» налицо очевидный комический конфликт двух противоположных характеров застенчивого учителя и наводнённый преступными элементами мир его брата полицейского. Такие высосанные из пальца истории тем не менее очень популярны. Можно себе представить бурю эмоций персонажа, погруженного в совершенно отличную от его среду. И вся история, таким образом, полна возможностей развиваться дальше.

У вас есть такой компонент? Если я прочитаю в двух словах о вашей истории, мое воображение так же начнет рисовать бурные картинки продолжения сюжета? Если нет, значит ваш *логлайн* еще не готов. И я повторюсь, если у вас еще не готов *логлайн*, вам стоит пересмотреть свой сценарий заново.

Публика и стоимость

Еще один не лишенный смысла компонент удачного *логлайна*, определить его стоимость и рассчитать ту аудиторию, которой предназначен фильм.

Возьмем для примера «4 Рождества». Я уверен, что они захватили тот же круг зрителей, что и фильмы «Знакомство с родителями» и его продолжение «Знакомство с Факеррами». Все эти картины рассчитаны на зрителя среднего достатка с возможностью привлечения наибольшего количества аудитории. Заметьте, что на главные роли влюбленной пары они берут не очень известных молодых актеров, зато второстепенные роли с известной долей смелости отдают звездам старой школы. Это Джек, Робин или может быть Дастин? Это Роберт ДеНиро, превосходно сыгравший в фильме «Знакомство с родителями»!

Из *логлайна* мне также понятно, что картина недорогая. Может быть, несколько сцен с автомобильными погонями, может быть ,с поджогом новогодней ели, но в основном это комедия лиц, так называемая «комедия района» или «блок комедии». Есть даже несколько студий, которым приходится путешествовать с командой и актерами, потому что это дешевле. Представим, что я продюсер и ищу способ снять недорогою картину (в зависимости от звезды), рассчитанную на массового зрителя, какой-нибудь извечный сюжет, как например Рождество, идеально мне подойдет. Значит, я понимаю, как работать с понятиями «публика» и «стоимость».

Выпускаем!

И кто-то действительно так и сделает!

Не надо слишком много спрашивать с такого рода сюжета, но это работает!

А ваш *логлайн* содержит этот критерий?

Убийственное название

В заключении, что еще может быть интригующего в *логлайне*, так это название картины. Название и хороший *логлайн* – своего рода двойной удар, всегда сбивающий меня с ног. Как ирония нужна *логлайну*, она нужна и названию, а так же и то, что название может рассказать о фильме. Одно из последних названий, достойное

восхищения и глубоко поразившие меня – «Блондинка в законе». Размышляя о других более грубых названиях, мне приходят в голову «Барби поступила в Гарвард», «Школа абсолютного закона», «Очевидная дурочка». Сложно подобрать такие, которые смогли бы отразить контекст, не будучи уж слишком очевидными. Я просто завидую подобранному названию! Оно попало в точку!

Самое плохое название, из моих любимых, просто чтобы вы поняли что, по моему мнению, не будет работать, это «Любовь или Деньги». На моей памяти я встречал 4 фильма с подобным названием. В одном из них еще снимался Майкл Фокс. Так вот, я не смогу рассказать сюжет ни одного из этих фильмов. Мне кажется, вообще любой фильм можно было назвать «Любовь или Деньги». По-моему, это пример самого бесформенного названия, которое отбивает всякий ваш интерес потратить 10$ на поход в кино.

Хорошее название фильма должно быть заголовком всей истории. И снова я хочу привести в пример «4 Рождества». Раз уж это не кино мирового класса, мне кажется, я могу это сделать. Это название выполняет основную задачу сценария, и я выделю это:

Оно рассказывает нам, о чем же фильм!

Создатели фильма могли назвать его более загадочно, например «Святки». Это ведь подразумевает «Рождество»? Но это не отражает полностью задумку сюжета. Из такого названия мы никогда не поймем, что фильм о молодой семейной паре, вынужденной провести четыре Рождества в четырех разных домах и четырех разных семьях. И если такое название не проходит тест «о чем этот фильм», значит, у вас нет названия. И вы не сможете нанести мне этот двойной удар, чтобы сбить меня с ног.

Порой, сначала я придумываю название фильма, а потом уже сюжет. Так произошло в моей совестной работе над сценарием фильма «Ядерная семейка». Изначально, у меня было только название, а потом уже вокруг него завертелся этот юмористический сценарий. Вместо обычного определения ядра семьи, как отца, матери и детей, мне пришло в голову, почему бы не рассмотреть понятие «ядерная» в смысле «радиоактивная». Так родился следующий *логлайн*: «однажды семья отправляется с палатками на отдых в место выброса радиоактивных отходов, и наутро все просыпаются с невероятными способностями». Вместе с моим коллегой, находчивым Джимом Хагином, мы дополнили историю и продали сценарий Стивену Спилбергу за 1 миллион долларов. Наше название и *логлайн* нашей истории включали все необходимые

компоненты: иронию, обещание большего, расчет на аудиторию и стоимость (включая спецэффекты, без участия звезд), а так же то, что наш *логлайн* и название точно отвечали на вопрос, о чем же это кино.

Получился фильм, который я с удовольствием пересмотрел бы еще раз.

Вы и ваше «О чем это?»

Все сценаристы – глупцы!

Вот я и сказал это!

Но я имею ввиду, с хорошей точки зрения. Потому что если кто и понимает эту время от времени появляющуюся самоуверенность сценариста, то это я. Быть писателем, это сложная борьба между усиливающейся манией собственной значимости и опасностью быть охваченным этой манией, когда уже понадобится курс лечения, чтобы спокойно сказать вслух, что ты писатель. К сожалению, мне приходится сталкиваться с подобными случаями. Стараясь показать свою значимость, мы начинаем придумывать сюжет картины, мы видим его так ясно, и так часто не обращаем внимания, что это полная чепуха. Не обращая внимания на других, мы упорно продолжаем создавать. И здесь мы должны сказать «стоп». Прежде чем выйти из тени, еще раз хорошо обдумайте свой *логлайн*, название и афишу.

И попробуйте провести «пробный выпуск».

Попробовать что? Переспросите вы.

Пример «пробного выпуска».

Я просил вас воздержаться от предложения вашего сценария до того, как вы убедитесь в хорошем качестве вашего названия и *логлайна*. Я понимаю, это тяжело, но это даст свои результаты. Недавно я работал он-лайн с одним сценаристом, у которого не было определенного *логлайна*. Хотя у него была достаточно неплохая идея сюжета, я сказал ему это страшное слово «переделывать». Он жаловался и ворчал, но переделал.

Отложив свои яркие сцены и лейтмотив истории, он сел за написание *логлайна*, одной из самых скучных и рутинных работ. Спустя несколько неудачных попыток, он начал понимать, что пытается добавить в свою сюжетную линию все основные ее компоненты, иронию, здравый смысл, хорошее название. И когда он наконец-то перестал привязываться к сложившимся ранее представлениям о фильме, вуаля, у него получился *логлайн*.

Вскоре он начал получать хорошие отзывы от людей, которым он рассказал сюжетную линию, и вот, вуаля №2, его история начала меняться под сложившийся *логлайн*, и наконец, вуаля №3, сценарий стал лучше! Стали понятней юмористическая и сюжетная линии. Так и должно было произойти, по другому никак. Определились характеры, и в конце концов, при сложившемся *логлайне* стало намного проще писать.

Таким образом писать сэкономил кучу времени и денег, и избежал многих проблем. А теперь можете себе представить, как исправить *логлайн* на этапе выпуска фильма. Слишком поздно. Когда сценарист готов потратить несколько долларов на ручку и бумагу, сесть и продумать все, он помогает не только себе, он помогает и тому парню с газетой в руках однажды субботним вечером, рассказывая захватывающую историю о предстоящем кино. А все потому, что его сценарий отвечает на вопрос «о чем это?».

Еще одним важным этапом тестирования вашего сценария будет его так называемая «подача». Лично я применяю этот метод ко всем и всегда, не важно, друзья это или незнакомцы, я всегда рассказываю, над чем работаю в настоящее время, потому что:

a) Я не боюсь, что кто-то украдет мою задумку (этого боятся только новички).

b) Вы намного больше узнаете о своей идее в разговоре с людьми, чем если дадите им это прочитать.

Это то, что я называю «пробный выпуск».

Когда мне нужно представить свой сценарий студии или я не могу выбрать лучшую из пяти сложившихся у меня задумок, я иду рассказать это в народ. Я рассказываю и смотрю им в глаза, и если они смотрят в сторону или готовы уйти, значит, я проиграл. Так я понимаю, что у моей идеи брешь. Тогда я подхожу к следующему, с уже исправленными недочетами, и могу сказать вам, это довольно забавное занятие.

Типовой сценарий развивается следующим образом:

Кафе в Сансет Плаза. Шумное собрание восходящих звезд и светских снобов, попивающих холодный мокко-ликер. Блейк Снайдер осматривает толпу. Он подходит к человеку, от которого можно меньше всего ожидать пинка.

Блейк Снайдер: Привет, можешь мне помочь?

Незнакомец (с опаской): А в чем дело? Вообще-то у меня через 10 минут занятие фитнесом (Пилатес, фитнес - программа,

разработанная в 20 - х годах 20 века немецким экспертом по фитнесу Жозефом Хубертесом Пилатесом).

Блейк Снайдер: Отлично! Это займет не больше пары секунд! Я тут работаю над сценарием фильма. Хотел услышать, что ты думаешь по этому поводу.

Незнакомец (улыбается, смотрит на часы…): Ну, хорошо…

Это отличная уловка, которая всегда работает со всеми социальными группами людей, по всей Южной Калифорнии, а особенно с моей целевой аудиторией.

Плюс не только в том, что это позволяет встречаться с людьми, но и в том, что это единственный способ узнать, что же у тебя получилось. Наиболее подходящий слушатель в этой ситуации, это спешащий по своим делам человек. Если вам удастся захватить его внимание, если он захочет узнать, что происходило далее в вашей истории, то у вас в кармане отличный сценарий для фильма.

Еще одним поводом встать из-за компьютера и поговорить с людьми будет то, что та история, которая произошла с вами однажды в лагере в 1972 году, и на которой основан ваш сценарий, скорее всего будет не интересна никому кроме вас самих. Чтобы завладеть вниманием незнакомца, вам нужно знать, что интересно прежде всего ему. Иначе вы просто теряете время. Как ни посмотри, а основную массу билетов на ваш фильм все-таки купят незнакомые вам люди, нежели друзья, и как бы друзья не хвалили вашу работу, по-настоящему ее оценят посторонние.

Да и как лучше узнать, что у вас получилось, чем не спросить у окружающих?

Гибель «высокой идеи»

Все выше сказанное так или иначе относится к так не любимому в Голливуде термину «высокой идеи». Этот термин впервые стал популярным в период зенита империи Диснея из уст его легендарных руководителей Джефри Катценберга и Майкла Ейснера.

Это значило для них - сделать фильм простым для восприятия, и об этом мы говорили ранее. Все что вам нужно, чтобы понять, о чем же фильм, это взглянуть на афиши: «Безжалостные люди», «Бешеные деньги, или повезет так по-крупному», «Нищий из Беверли Хилз». И, несмотря на то, что много раз прорекали смерть «высокой идее» кино, и я могу так сказать о написанном в этой книге, мне все равно, что говорят, главное, что работает, и что мы называем здравым смыслом.

Мне кажется, что задумываться о «высокой идее», отвечать на вопрос «о чем это», как проявление хороших манер, обычная вежливость к людям, которые между прочим, заплатят неплохие деньги за билет, парковку, няньку для детей, чтобы пойти и посмотреть ваш фильм. Я конечно не обманываю себя, я не Майкл Ейснер и не Джефри Катцеберг, но и они не изобрели « высокую идею», она просто всегда была.

Посмотрите на фильмы Престона Стерджеса (СТЕРДЖЕС (Sturges) Престон (29. 08. 1898 — 06. 08. 1959), американский режиссер и сценарист. Настоящие имя и фамилия — Эдмонд Престон Байден) остающиеся хитами и в 1994 году: «Рождество в июле», «Слава герою победителю», «Леди Ева», «Путешествия Салливана», все высокие идеи, благодаря которым люди идут в кино, основаны на хорошем *логлайне* и афише.

Вспомните любой из триллеров Альберта Хитчхока: «Окно во двор», «На север через северо-запад», «Головокружение», «Психо».

Одно упоминание названия вызывает у фанатов Хитчхока живое представление о сюжете и афише. Все эти названия без исключения рассказывают нам, о чем фильм, и делают это не в лоб или узко (даже «Психо», казалось бы, выбивается из общего представления и неверно, но оставим его таким, все-таки это Хитчхок).

Я хочу сказать, что если кто-то будет нападать на вас с критикой вашей «высокой идеи», не обращайте внимания. Просто знайте, что главное, как можно лучше ответить на вопрос «о чем это» и не бояться подавать ваши идеи публике любого социального ранга. Я никогда не обращал внимания на тех, кто считает этот способ достойным коммивояжора, а не режиссера. И как будет ясно из следующей главы, мы только стоим в начале пути понимания и анализа интересов заядлого кинолюбителя.

И это то, чем мы все должны заниматься.

Резюме.

И так, вы дали осечку? И развитие стало слишком болезненным? Старо это или ново покажется для вас, но начинать нам нужно с определения «о чем это кино». Работа сценариста заключается и в продумывании функций всей команд, начиная от агента, продюсера, до директора студии, принимающего решения. А все это начинается с ответа на вопрос «о чем этот фильм».

Хорошее кино должно иметь критерий здравого смысла и быть рассчитано на понятный круг аудитории. Тон фильма, его интрига, характеры героев должны быть понятны и неотразимы.

Чтобы лучше ответить на вопрос «о чем этот фильм», нужно выстроить хороший *логлайн* (рассказать о фильме в двух словах), который должен включать в себя следующие компоненты:

1) Ирония. Сюжет должен быть ироничным и захватывать так, словно это комариный укус, который так и хочется почесать.

2) Привлекательный мысленный образ. Вы должны сразу представлять себе картины сюжета, как только услышите эти «две строчки» о фильме, представить весь фильм и возможно даже временные рамки.

3) Публика и стоимость. Должно быть понятно, на какой круг аудитории рассчитан фильм, чтобы покупателям было проще определиться с выбором.

4) Сногсшибательное название. Говорящее о чем фильм и не глупое. Это должен быть «двойной удар».

Все это относится к термину «высокий смысл», зачастую описывающему понятное кино. В настоящее время значение этого термина даже возросло в связи с тем, что кино стало интернациональным. Если раньше прокрутка фильмов в рамках страны приносила 60% прибыли, то сейчас это 40%. Это говорит о том, что кино должно выходить за пределы США и быть понятым повсюду. И, несмотря на то, что термин «высокой идеи» так непопулярен, это то, к чему стремятся все в Голливуде.

В заключении, хочу еще раз сказать, что ваш сценарий должен быть интригующим. А чтобы это проверить, вставайте из-за компьютера, выходите и рассказывайте свой сюжет окружающим, всем, кто готов слушать. Никогда не знаешь, что нового можно выяснить о своей идее фильма от незнакомца с каменным лицом.

УПРАЖНЕНИЯ

1. Возьмите газету и расскажите друзьям о предложенных там фильмах. Попробуйте придумать, как улучшить *логлайн* и афишу.

2. Если вы уже работаете над сценарием, напишите *логлайн* и попробуйте представить его незнакомцу. Изменится ли в этом случае ваш *логлайн*? Заставит ли это изменить что-то в вашей истории?

3. Возьмите телегид и прочитайте *логлайны* некоторых фильмов. Говорят ли они, о чем эти фильмы? Не похожи ли размытые *логлайны* на сценарий вашего фильма у вас в голове? Может быть это от того, что он не отвечает на вопрос «о чем этот фильм»?

4. Если у вас еще нет идеи сценария к фильму, попробуйте своего рода игры, которые я предложил вам ниже, чтобы начать

тренировать навыки сценариста:

a. Игра №1а Забавный _____

Возьмите драму, триллер или ужастик и сделайте из него комедию. Например, фильм «Кристина», где машина, одержимая своим хозяином-тинейджером , разрушившая его любовь, вдруг превращается в комичного персонажа и начинает давать советы по проведению свиданий.

b. Игра №1б Серьезный _____

Возьмите комедию и превратите ее в драму. Например, фильм «Зверинец», где удается избежать скандала в одном небольшом университете, вдруг бы заканчивался как фильм «Несколько хороших парней».

c. Игра №2 ФБР из воды

Подойдет как для комедии так и для драмы. Представьте себе 5 мест, в которых еще не приходилось бывать с выполнением заданий полицейским из ФБР. Например «Стой, или я буду стрелять!» о том, как полицейского под прикрытием тайно отправляют в институт пищевой промышленности.

d. Игра №3 Школа

Так же подходит как для комедии так и для драмы. Придумайте 5 необычных названия для школы, курсов или лагеря. Например, «Школа жен». Жены, отправленные сюда своими богатыми мужьями, устраивают бунт.

e. Игра № 4 Против

Драма или комедия. Назовите несколько пар абсолютно непохожих людей. Например, священник влюбляется в проститутку после того, как весь их маленький город разделился на два лагеря.

f. Игра № 5 Мой _____ - серийный убийца!

Драма или комедия. Назовите любого человека, животное или вещь, которое может показаться параноику убийцей. Например, «Мой босс – серийный убийца». Парня продвигают по службе сразу после того, как в компании обнаруживается новый труп. Кто убийца?

И если вам удастся придумать действительно хороший *логлайн* для жанра семейной комедии, буду рад, если вы пришлете мне его на мой электронный адрес blake@blakesnyder.com,... но только если он действительно хороший.

*комментарии, выделенные курсивом, являются пояснениями переводчика.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

ДАЙ МНЕ ТОЖЕ,… ТОЛЬКО ДРУГОЕ!

Ежедневно сценарист сталкивается с задачей, как избежать клише. Можно танцевать вокруг него, приближаться, но в последнюю минуту успеть развернуться в другую сторону.

Как бы ни хотелось, вы должны избегать клише, даже если внутренний голос говорит: «Ну, всего разочек, никто все равно не заметит». Такая борьба постоянно происходит в умах сценаристов по всему миру.

Я хочу процитировать исполнительного продюсера, кажется, это был Сэм Голддуин, сказавшего на одной из рабочих встреч ставшее золотым для меня правило: «Дай мне то же, только другое!»

Да благословить Господь его умную голову.

На любом этапе создания, начиная от формирования характеров героев, до сюжетных сцен, мы всегда вкладываем в каждый аспект сценария частичку нового. Чтобы избежать клише и понимать, какими традиционными путями идти, мы должны знать эти традиции. Прежде всего, необходимо полное понимание существующих жанров кино, и умение отнести сценарий к какому-то из них.

Тем не менее, я с удивлением замечаю, что из многих, приходящих в эту профессию в настоящее время, и мечтающих в ней чего-то добиться, так мало тех людей, которые могут процитировать хотя бы некоторые сценарии.

Поверьте мне, все «большие парни киноиндустрии» могут сделать это без труда.

Послушайте Спилберга или Скорсезе. Они могут процитировать вам сотни фильмов. Я, конечно, не имею в виду под словом «цитировать» его буквальное значение, а тот факт, что режиссеры могут объяснить, как работает каждый фильм. Кинематограф – сложная эмоциональная машина, швейцарские часы с множеством шестеренок и колесиков, заставляющих их ходить. И вы должны быть готовы разобрать этот механизм и снова собрать, в темноте и с

закрытыми глазами. Не достаточно знать пару понравившихся фильмов, так же недостаточно знать все фильмы, выпущенные за последние пять лет. Нужно обратиться к истокам, посмотреть с чего все начиналось, как фильмы становились успешными, и как с их помощью развивался жанр.

Переходим к жанру.

Вы в одном шаге от написания удачного сценария и определения категории главной идеи вашего фильма. Но нет! Вы, конечно, считаете, что ваш-то фильм не подходит не под какие категории! Это что-то абсолютно новое!

К сожалению, вы опоздали.

Уверяю, вам не удастся найти такую тему, которая не была бы похожа хотя бы на один из уже существующих фильмов или даже дюжину фильмов. Поверьте, ваш фильм обязательно попадет под категорию, и правила этих категорий необходимо знать. Чтобы избежать клише, чтобы соответствовать правилу «дай мне тоже, только другое», необходимо понимать, к какому жанру отнести сценарий и уметь избегать стандартных элементов. Обладая такими знаниями, у вас есть больше шансов успешно продать сценарий. В Голливуде каждый умеет это делать. Так почему же не узнать то, что знают они?

На что это похоже?

Итак, у вашей задумки есть логлайн. Вы, последовав моему совету, вышли на улицы и протестировали его на нескольких «жертвах», получили их отзывы и в соответствии с ними еще раз отрегулировали до блеска план сценария. Вы чувствуете себя победителем и уже готовы выводить сценарий из тени.

Не верно.

Прежде чем написать, поразмыслите немного над вопросом «Что это за фильм?.. На что он похож?»

Давайте вернемся к субботнему вечеру с друзьями. Вы предлагаете им жанры, они выбирают, но они хотят узнать немного больше о том, за что сейчас выложат десятку долларов. Хорошо, допустим это комедия, но что за комедия?

Так рождается масса плохих подач для голливудских фильмов. Многие из них, признаюсь, я использовал в качестве примеров, мне самому это неприятно, и вам я не советую так поступать. Над подачами такого рода окружающие смеются, и правильно делают. «Люди X» пересекаются с «Пушечным ядром», действия «Крепкого орешка» происходит в кегельбане. Особенно скучными становятся

те, кто пытается совместить два или больше фильмов в один. Можно представить, как будут работать вместе «Смертельное влечение» и сериал M.A.S.H. (*также известный, как «Чертова служба в госпитале МЭШ»*). Такое бывает. В чем же дело? В испорченных девушках подростках, поступающих на службу в армию или высадившейся на территории средней школы бригаде врачей, спасающей стреляющих друг в друга детей? Причины в попытке объединить два фильма, в надежде, что хоть что-то привлечет внимание.

В фильме «IrLhAcili JNUlrL» (*По всей видимости, это название фильма, но при переводе документа в «Ворд», шрифт потерялся*) нет надобности показывать бомбы, описывая сумасшедшие опыты профессора. Это не «Иштар» (*1987 год жанр: комедия, приключения*) вперемешку с «Говард-утка» (как пример плохого подбора технологий). Хотя признаю, что использовал такой прием сам.

В работе сценариста очень важно определить жанр фильма, сценарий к которому он пишет. В отсутствие этого понимания так легко заблудиться на середине пути. Так происходит, когда я пишу сценарий, когда Стивен Спилберг пишет сценарий, мы ссылаемся на другие фильмы, ищем ключи сюжетной основы, определяем поведение героев, все в рамках жанра. Поэтому, прежде чем начать писать, или если история застопорилась и дальше не идет, посмотрите дюжину схожих фильмов, чтобы ответить на вопросы: почему важны некоторые элементы сюжета, почему они работают или не работают, и когда и как вы можете подменить клише на что-то новенькое.

Для начала я предлагаю рассмотреть 10 жанров. Как работают каждый из них, мы коснемся позже. В поисках подходящей масти или пары в этой карточной игре жанров, я, прежде всего, заинтересован в создании категории кино, к которой бы мог в течение года добавить больше фильмов. Так вот, если говорить об этих 10 категориях, к ним можно без труда отнести любое снятое когда-либо кино. Конечно, вы можете придумать свою категорию и добавить в нее просмотренные вами фильмы, но я надеюсь, вам не придется этого делать. Хочу заметить, что в моем списке жанров вы не найдете типичных названий как то «романтическая комедия», «эпическая поэма» или «биография», потому что, по правде говоря, такие названия не раскрывают мне, о чем фильм. А это именно то, что мне необходимо знать.

Вот эти 10 категорий жанров фильмов:

«**Монстр в доме**», к этому жанру мы отнесем таки фильмы как «Челюсти», «Дрожь земли», «Чужой», «Изгоняющий дьявола», «Роковое влечение», «Комната страха».

«**Золотое руно**», и примеры фильмов в этом жанре: «Звездные войны», «Волшебник страны Оз», «Змеиный полёт», «Самолетом, поездом, машиной», «Назад в будущее», а так же большинство фильмов со сценами ограбления.

«**Джин из бутылки**», и фильмы этого жанра: «Лжец, лжец», «Брюс всемогущий», «Любовный эликсир N9», «Чумовая Пятница», «Флаббер» и даже мой собственный детский фильм от компании «Дисней» «Открытый чек».

«**У денди проблема**», перечень фильмов этого жанра широк по своему эмоциональному аспекту, обстановке и стилю от «Авария» до «Крепкий орешек», «Титаник», и «Список Шиндлера».

«**Обряд посвящения**», к этому жанру можно отнести любой фильм с историей изменяющейся человеческой судьбы от «10», до «Обыкновенные люди» и «Дни вина и роз».

«**Дружище**», в этом жанре заключаются не только динамичные фильмы про приятелей, как, например, фильмы про друзей полицейских, примеры: «Тупой и еще тупее», «Человек дождя», но и любой фильм с историей про любовь.

«**Зачем это было сделано**», нет разницы, кто это сделал, главное, зачем. К этой категории отнесем фильмы: «Китайский квартал», «Китайский синдром», «JFK», «Свой человек».

«**Торжество глупца**», один из наиболее древних кино-жанров. К нему отнесем «Будучи там», «Форест Гамп», «Дэйв», «Придурок», «Амадей», а так же работы таких великих комиков немого кино, как Чаплин, Китон и Ллойд.

«**Превращаем в институт**», смысл заключается в самом названии, и к этому жанру можно отнести такие фильмы, как «Зверинец», «M*A*S*H», «Пролетая над гнездом кукушки», а так же семейные саги «Красота по-американски», «Крестный отец».

«Супергерой», это не только такие фильмы как «Супермен» или «Бэтмен», но так же «Дракула», «Франкенштейн», «Гладиатор» и даже «Игры разума». Вы совершенно сбиты с толку? Вы думаете, я не в своем уме, если решил объединить в один жанр такие фильмы как «Крепкий орешек» и «Список Шиндлера»? Вы смеетесь, когда я говорю вам, что истории про приятелей всего лишь

замаскированные истории про любовь? Отлично, в таком случае давайте окунемся глубже в этот удивительный мир жанра.

«**Монстр в доме**»

Что же общего в фильмах «Челюсти», «Изгоняющий дьявола» и «Чужой», которые я привел как примеры жанра «**Монстр в доме**»? Хочу отметить, что история возникновения этого жанра очень древняя, возможно, это были первые байки, которые когда-то рассказывал Человек. Жанр состоит из двух частей: «Монстр» и «Дом». При добавлении в этот сюжет группы отчаянно борющихся за выживание людей, вы получаете отличный сценарий для фильма, настолько примитивный, что понятен каждому в любой точке земного шара. Его можно толкнуть даже пещерному человеку. И это вовсе не говорит о том, что он тупой, не тупой, а примитивный, где каждый понимает простую истину: «Не ходи туда, а то съедят».

Поэтому фильмы в этом жанре так широко популярны и транслируются во многих странах мира. Иногда даже нет необходимости писать саундтрек, все равно фильм будет в выигрыше. Примером этого жанра служат такие фильмы, как «Парк Юрского периода», «Кошмар на улице вязов», «Пятница 13», все серии «Крик», «Дрожь земли» и все ее сиквелы, а так же любая когда-либо рассказанная история типа «дом с привидениями». Под данную категорию так же попадают и фильмы без каких-либо паранормальных явлений, как, например, «Роковое влечение» с Глен Клоуз в роли «монстра». Даже из названий таких картин как «Боязнь пауков», «Озеро страха», «Глубокое синее море» можно догадаться, что если вы не знакомы с правилами «Монстра в доме», вы проиграли.

А правила просты. «Дом» должен быть каким-либо ограниченным пространством: будь то городской пляж, космический корабль, сказочный Диснейленд с динозаврами или семейная ячейка. В этом пространстве совершается преступление, обычно на почве жадности или скупости (материальной или духовной), что в свою очередь вызывает пробуждение некоего монстра, приходящего в виде ангела мести, чтобы убить совершивших грех и пощадить тех, кто в нем раскаялся. В остальном, все сводиться к сути выражения «беги и прячься». Задача сценариста заключается в поиске свежего решения о том, как будет выглядеть монстр, какими силами обладать и о том, на что мы обычно говорим «бу!» (*восклицание при желании напугать, «Бабай!»*).

«Боязнь пауков» с Джефом Дениелсом и Джоном Гудменом - неудачный пример фильма этого жанра. Страшным чудищем здесь выступает всего лишь маленький паук. В фильме мы не встречаем чего-то сверхъестественного. Нам совсем не страшно, наступи на паука, и он умирает. Нет «дома», нет замкнутого пространства, бери билет, садись в "Грейхаунд ов Америка" (*национальная автобусная компания*) и тебя уже нет в городе с монстрами.

Где же напряжение от ситуации?

Создатели «Боязни пауков» проигнорировали правила жанра «Монстр в доме», и у них получилась каша. Что это: комедия или драма? Мы действительно должны быть напуганы до смерти? Я могу целую книгу написать, рассказывая о правилах этого жанра, но вам не нужно, чтобы я устраивал у вас дома целый кинофестиваль, когда вы сами можете определить для себя все эти нюансы. И если вы решили писать сценарий в этом жанре, то я настоятельно рекомендую вам эти нюансы определить.

Я хочу, чтобы вы поняли, что из всех категорий, о которых здесь упоминается, этот жанр неисчерпаем, повторюсь, неисчерпаем. Всегда есть, что придумать, но нужно не забывать, что необходим свежий взгляд. Чтобы достичь успеха, нужно избежать клише. Вы должны дать нам «что-то подобное, … но другое». Прежде чем сказать, что в этом жанре нет места для моего фильма, вспомните историю Минотавра. Отличный монстр: получеловек полубык. Отличный пример «дома»: лабиринт, куда ссылаются приговоренные на смерть. Но старый грек, придумавший эту историю и решивший, что на этом жанр исчерпан, просто не мог себе представить Глен Клоус с сумасшедшей завивкой на голове и вареного кролика.

«**Золотое руно**»

С незапамятных времен мифы о странствиях были самыми популярными рассказами у пионерского костра. И если вы задумали писать сценарий к фильму на тему путешествий, то вам необходимо познакомиться с правилами жанра, который я называю «Золотое руно». Из названия понятно, что жанр основан на легенде о Ясоне и Аргонавтах. Герой отправляется на поиски чего-либо, и в итоге находит то, чего не искал – себя. «Звездные войны», «Волшебник страны Оз», «Самолетом, поездом, машиной», «Дорожные приключения», «Назад в будущее», по большому счету, это один и тот же фильм.

Напуганы?

Как поворотами на любой дороге, пунктами этого жанра служат его герои и случаи, которые с ними происходят на пути. Несмотря на то, что истории эпизодичны, они должны складываться в единый сюжет, определять внутренний рост, выраженный в том, как влияют те или иные приключения и происшествия на героя. Ведь, в конечном счете, нам важно не расстояние пути героя, а то, как формируется он сам в процессе переживания и борьбы с встречающимися на его пути трудностями. Ваша задача, заставить эти случаи и приключения оказывать воздействие на вашего героя.

Мне приходилось работать в этом жанре с моим потрясающим коллегой, успешным и талантливым Шелдоном Баллом. Мы много говорили на тему фильмов этой категории. В процессе работы над сценарием к комедии, как пример, мы рассматривали фильм «Самолетом, поездом, машиной», а для определения глубины характера героев даже такие фильмы как «Человек дождя» и «Дорожные приключения», в попытке понять, как должен вести себя персонаж, а именно, ребенок, которого несправедливо исключили из военной академии, и который, по возвращению домой, понимает, что его родители переехали в другой город и ничего ему не сообщили. Похоже на «Один дома» в пути. (Прошу прощения, это плохая привычка!) Основной упор мы делали не на приключения, которые, как мне кажется, тем не менее, получились довольно забавными, а на то, какое влияние эти приключения оказывали на нашего героя-мальчишку. Можно сказать, что не всегда эти приключения уместны, но какую бы юмористическую нагрузку они не несли, это не должно выходить на первый план, в отличие от тех моментов, которые помогают нашему герою достигнуть основной цели. Возвращаясь к трюизму «Одиссеи» и «Путешествия Гулливера», да и любого другого удачного примера истории о путешествии, еще раз хочу отметить, что основное значение несут не те приключения, которые происходят с героем во время его пути, а то, чему герой учиться, проходя все уготованные ему испытания, заставляющие историю жить.

В этом жанре находятся и картины про всяческого рода ограбления. Любой фильм о поиске, миссии, «скрытых в замке сокровищ» попадает в эту категорию и работает по тем же правилам. Зачастую, сама миссия отходит на второй план и уступает место поворотам сюжета и открытиям личностного характера. Интрига содержания становится не так важна, как смысл,

заложенный в ограблении, что доказывают такие фильмы, как «11 друзей Оушена», «Грязная дюжина», «Великолепная семерка».

«**Джин из бутылки**»

«Хотел бы я иметь свои собственные деньги!», - говорит Престон Ватерс, герой нашего с Колби Карр мини-хита детского фильма «Открытый чек», который мы продали «Диснею». Вскоре Престон действительно получает кучу денег, 1 миллион долларов, если быть конкретным, и сходит сума от счастья. Эта часть человеческой души, мечтающая об исполнении желаний, так нам всем знакома. Со времен Адама самая частая молитва: «Я бы хотел, чтобы у меня было…». Те истории, которые рассказывают нам, что же именно «он хотел», и воплощают мечты о желаемом в реальность, примитивны и от того понятны даже пещерному человеку. Поэтому таких историй множество, и они так популярны.

Примером этого жанра является хитовая комедия «Брюс всемогущий». Другой, ставший классикой, фильм с Джимом Керри в главной роли, «Маска», так же можно отнести к этому жанру. В данном случае, не обязательно выступать в роли Бога, как в фильме «Брюс всемогущий», это может быть вещь, например маска в фильме «Маска», или автомобиль Фольксваген в диснеевском фильме «Мой любимый жук», или формула волшебного эликсира, которую вы изобретаете с целью влюбить в себя противоположный пол, как в фильме «Любовный эликсир N9» с Сандрой Баллок в главной роли, или волшебное существо, способное спасти вашу карьеру учителя, как в фильме с Робином Вильямсом, «Флаббер».

Из названия жанра становится понятно, что предполагается некий джин, который выходит из бутылки и исполняет все желания, но совсем не обязательно, чтобы это происходило по волшебству, как, например, в нашем фильме «Открытый чек», где мы с Колби старались изо всех сил, чтобы все выглядело по-настоящему. Не имеет значения, происходит ли чудо по волшебству, вследствие невероятного везения или путем вмешательства потусторонней силы, работает один и тот же механизм. В результате, по каким-то причинам, а чаще всего, потому что нам нравятся те или иные герои, им даруется исполнение их желаний, и судьбы их меняются.

У этого жанра есть и другая, сторона, где исполняются проклятия. Это, своего рода, поучительные истории. Примером, опять же, может послужить фильм с Джимом Керри «Лжец, лжец» (можно сказать, прослеживается закономерность между архетипом героя и его актерским воплощением). В сущности, порядок

действия тот же самый, маленький мальчик желает, чтобы его отец, Джим Керри, говорил всегда только правду. И, вуаля! В один прекрасный день, как раз когда у нашего героя проходит заседание в суде, он не может лгать, в то время как ложь является его главным коньком. Чтобы добиться того, что действительно желает Джим, то есть уважения своего сына и своей жены, ему приходиться научиться жить и поступать, не обманывая. «Сумасшедшая пятница» с Джоди Фостер и с Линдсей Лохан в обновленной версии - еще один пример нравоучительной истории. На самом деле примеров таких картин много, это и «Моё второе Я» со Стивом Мартином, и «День сурка» с Биллом Мюррей.

Правила жанра таковы: если это история про исполнение желания, то герой должен быть своего рода Золушкой, находиться в таких жизненных обстоятельствах, что все мы возжелали бы, чтобы ему каким-нибудь образом хоть немного повезло. В то же время наша человеческая натура, и все законы природы подсказывают нам, что как бы мы не любили героя, долгое время ему везти не может. И, конечно же, герой должен понять, что волшебство – это не панацея, что лучше быть таким как мы, зрители, потому что в итоге мы, конечно, понимаем, что с нами-то такого чуда произойти не может. Так же герою следует извлечь какой-то урок, и в конце должна следовать некая мораль.

Если же это поучительная история в рамках жанра «Джин из бутылки», то правила действуют наоборот. Герой или героиня нуждаются в хорошей встряске, но они не должны быть до конца неисправимы. В самом начале рассказа следует вставить какую-нибудь сцену, как я выражаюсь, «спасения кошки», дл того, чтобы мы, понимая, что наш герой хоть и полное ничтожество, но все же стоит его за что-то пожалеть. По ходу действия герой учится посредством волшебства, пусть даже негативного, и в конце торжествует.

«**У денди проблема**»

Этот жанр определяет предложение: «Обычный парень оказывается в необычных обстоятельствах». Можно с уверенностью сказать, что это тоже весьма популярная и древняя как мир история. Все мы считаем себя в той или иной мере обычными парнями или девчонками, поэтому проникаемся сочувствием к герою с самого начала повествования. И вот в один обычный день случается что-то экстраординарное: бизнес-центр, где работает жена героя, захватывают террористы («Крепкий орешек»), нацисты увозят

еврейских друзей героя («Список Шиндлера»), из будущего появляется робот-убийца (с акцентом!) и пытается убить героиню и ее еще не родившегося сына («Терминатор»), корабль, на котором плывет наш герой, вдруг сталкивается с айсбергом и начинает тонуть, а спасательные шлюпки не рассчитаны на количество пассажиров («Титаник»).

Это, друзья мои, большие проблемы, древние как мир проблемы.

И так, как же наш обыкновенный герой будет с ними справляться?

В этом жанре, как и в категории «Монстр в доме», есть две составляющие: обычный парень или девушка, такие как мы с вами, и проблема, решить которую наш обычный герой сможет лишь победив что-то глубоко внутри себя. Смешав эти два простых компонента с множеством ситуаций по теме, мы получаем непочатый край историй. Чем проще оказывается герой, тем больше испытаний, как в фильме с Куртом Расселом «Прорыв». Не обладая никакими особыми качествами, не будучи полицейским, никем особенным, герой Курта, как и герой Брюса Виллиса, имеет ту же задачу, понятную всем простым ребятам: спасти любимую жену! Поэтому, независимо от того, насколько наш герой умелый парень, размер препятствий на его пути, заставляющих историю жить, одинаков. И еще одно правило «на пять с плюсом»: чем хуже плохой парень, тем лучше герой. Поэтому постарайтесь сделать плохого парня как можно хуже. Чем больше проблема, тем больше шансов для нашего простого парня ее разрешить. Не важно, кто плохой парень, наш герой все равно в итоге побеждает через свое твердое желание действовать по своим правилам и, в конце концов, перехитрить направленные на него силы, намного превосходящие его самого.

«**Обряд посвящения**»

Вспомните переходный возраст, как вы были неуклюжи и как та девчонка, в которую вы были по уши влюблены, даже не знала о вашем существовании. Представьте, что у вас вечерника по случаю вашего сорокалетия. К вам подходит супруг и просит развод. Что вы почувствуете в эту минуту? Такие достаточно болезненные примеры из жизни найдут ответную реакцию в каждом из нас, ведь каждый в той или иной степени проходил через подобное, и поэтому такие печальные истории обычно надолго остаются в нашей памяти. Это то, что делает нас людьми, а истории делает прекрасными, мучительными, а иногда даже веселыми. (Разве фильм «10» с

Дадли Мур в главной роли не одна из лучших истории кризиса среднего возраста?). Не имеет значения, комедия или трагедия, все такие рассказы можно отнести к этому жанру, и все они будут играть по одним и тем же правилам.

Фильмы категории «Обряд посвящения» - фильмы о перемене. Истории о боли и муках, обрушивающихся на героев извне. Безусловно, это истории о выборе, а еще в них присутствует зачастую невидимый с первого взгляда «монстр», или что-то, чему сложно дать определение. «Потерянный уикенд», «Дни вина и роз», «28 ДНЕЙ» с Сандрой Баллок в главной роли, «Когда мужчина любит женщину» с Мэг Район – истории о борьбе с алкогольной и наркотической зависимостью. Фильмы о переходном периоде, кризисе среднего возраста, старении, любовном разрыве, случившемся «горе», например, переживании о потере любимого человека, как в «Обыкновенные люди», все они имеют общую черту: испытания, которые приходится проходить главному герою. И только набравшись опыта, найдется решение.

Повторюсь, не имеет значения, комедия это или драма, неприятности подкрадываются к осажденному герою, а смысл истории заключается в осознании и понимании героем «своего монстра». В конце герой вынужден сдаться силам, превосходящим его возможности, и, посредством этого, победить. Принятие стороны гуманности, понимание выражения «такова жизнь» выступает моралью этого жанра. (Еще одна картина режиссера Блэка Эдварда. Стоит признать, он выглядит неплохо как в фильме «10», так и в «Днях вина и роз»).

Фильмы этого жанра, как пять «стадий принятия» в работе доктора Элизабет Каблер-росс «Психология смерти и умирания», можно разложить и проследить формирование характера и выявление основной идеи фильма от зависти героя к непостижимым силам природы, до его признания этой непостижимости и, в конечном итоге, победе, отраженной в возможности героя улыбнуться сложившейся ситуации.

«Дружище»

Классическая история о дружбе восходит к дням создания кинематографа. И, несмотря на то, что по-настоящему отличных историй, как например, Дон Кихот, достаточно мало, эта тема не иссякнет. Согласно моей теории, этот жанр был придуман однажды сценаристом, который понял, что его герою не с кем обсудить свои проблемы. Это, своего рода, пустое место, которое в литературе

обычно обозначено большим внутренним монологом или описанием. В такой момент сценаристу и пришла в голову мысль, а что если нашему герою будет с кем обсудить свои проблемы? Так родилась классика про Ларри и Харди, Боба Хоупа и Бинга Кросбиа, Буча Кэссиди и Сандэнса Кида, о Мире Уэйна (обе части), и стало главным элементом кинематографа. Делящиеся своими проблемами и впечатлениями друг с другом парни как в фильме «48 часов», или девушки, как в фильме «Тельма и Луиза», или две рыбы, как в «Поисках Немо» - подобные истории про двух друзей всегда сработают, потому что понятны для зрителя. Повторюсь, эти истории очень человечны и построены на универсальных принципах. Такое кино можно толкнуть как пещерному человеку, так и его дружку, и обоим оно непременно понравится.

Секрет таких историй в том, что это как бы замаскированные истории про любовь, с тем лишь различием, что в последних возможны постельные сцены. «Воспитание крошки», «Пэт и Майк», «Любовь с уведомлением», «Как отделаться от парня за 10 дней» - всего лишь модернизированные «Ларри и Харди», в которых один из друзей носит юбку. Не смотря на то, комедия это или драма, будут там сексуальные отношения или нет, правила жанра в этой категории действуют одни и те же. В начале повествования друзья обязательно должны ненавидеть друг друга (В противном случае это бы не привели ни к какому дальнейшему развитию сюжета) . Но, пройдя испытания, они понимают, что уже не могут обходиться друг без друга, и являются лишь половинками одного целого. Хотя понимание этого приводит к еще большему конфликту. Ведь так трудно признать, что в ком-то безнадежно нуждаешься.

И вот, почти в самом конце, в момент, когда все потеряно (подробнее об этом будет в 4 части) случается то, что обычно случается в таких фильмах: расставание героев, или борьба, или пожелание «Скатертью дороги», что по существу не является ни тем, ни другим. На самом деле, два человека не могут понять, что вместе им жить лучше, чем порознь, и лишь соединив два эго, они смогут победить, что непременно произойдет перед тем, как опустится занавес.

Зачастую, как например, в фильме «Человек дождя», лишь один из друзей вынужден претерпевать большие изменения (Том Круз), другой же напротив, являясь катализатором этих изменений, сам остается в стороне (Дастин Хофман). Мы часто обсуждаем такой сюжет, и все сводится к вопросу, чья же это история. Возьмем

схожий в той или иной степени фильм «Смертельное оружие». Главной будет история Дэнни Гловера. Мэл Гибсон - выступает катализатором изменения. Мэл не погибает в конце, важным для нас будет перерождение Дэнни. Такие «побудительные» истории в фильмах про любовь, где в жизнь главного героя приходит «нечто», поражает и волнует и покидает героя, являются составной частью жанра, его динамикой и элементом, остающимся в памяти. По такому же принципу построены фильмы про детей и их домашних любимцев, включая такие фильмы как «Инопланетянин».

Если вы намерены писать сценарий к фильму в этом жанре, не зависимо, комедия это или драма, важным элементом выступает динамика. Сядьте перед телевизором, зарядите десяток подобных фильмов в ДВД проигрыватель и удивитесь, насколько они схожи. Разве это плагиат? Сандра Баллок крадет роль Кэтрин Хепборн? Может быть, Гари Гранту следует подать иск в суд на Хью Гранта за посягательство на частные права? Конечно, нет. Все это лишь примеры хорошего сценария. Во всех случаях те ж приемы, потому что они всегда работают.

«**Зачем это было сделано**»

Все мы грешны, зло скрывается в душе каждого человека. Существует зависть, случаются убийства руками невидимых преступников. Но вопрос, зачем это было сделано намного интересней чем, кто это сделал. В рамках данного жанра, в отличие от категории «Золотое руно», не важно как меняется герой, важно как меняется настроение аудитории, которая открывает для себя стороны человеческого характера, казалось бы невозможными, после совершения преступления или суда. Классическим примером данной категории фильмов является картина «Гражданин Кейн», в которой происходит исследование глубочайших уголков человеческой души и открытие неожиданного, темного и совсем непривлекательного, а главное нахождение ответа, почему все было так совершено.

Наиболее удачным примером фильмов в жанре «Зачем это было сделано» является фильм «Китайский квартал». Это один из немногих фильмов, в которых, пересматривая снова и снова, вы непременно будете находить что-то новое. Замечательным этот фильм делают те же правила, которые заставляют работать любой фильм в этой категории. «Китайский синдром», «Вся королевская рать», «Таинственная Река», «JFK» - детективные истории или социологические драмы, ведущие нас по темной стороне улицы.

Правила просты. Зрители сами выступают детективами. Не смотря на то, что на экране присутствуют как бы их заместители, расследование все равно ведут зрители, которые, в конце расследования, впитав в себя всю необходимую информацию, будут шокированы «собственными» результатами.

Прежде чем писать сценарий в этом жанре, взгляните на лучшие его примеры. Отметьте для себя, кто в качестве следователя представляет аудиторию на экране. Обратите внимание, что в поиске ответов на темной стороне человеческой натуры заключается копание в самих себе, хватание себя за хвост. Хороший фильм этой категории направляет на зрителя рентгеновский луч и заставляет задуматься: «не мы ли причина того зла, что совершается вокруг?»

«**Торжество глупца**»

Неотъемлемой частью всех историй всех времен и народов являются истории про дураков. Как обычно, герой, кажущийся нам с первого взгляда обычным деревенским дурачком, в последствии выходит умнее всех. Прием, заставляющий нас поверить, что герой – абсолютный неудачник, дает герою возможность оставаться до времени в тени и, заставляя нас недооценить его настоящие способности, которыми в финале блистает герой.

История жанра восходит к фильмам с участием комиков Чаплина, Ллойда и Китона. Маленькие глупые незаметные люди побеждают за счет удачи, смелости и своей особой черты – не сдаваться, несмотря на неравные условия борьбы. Обращаясь к современным примерам таких фильмов как «Дэйв», «Будучи там», «Амадей», «Форест Гамп», а так же ко многим другим картинам Бэна Стиллера, Била Мюрей, Стива Мартина, приходит понимание, как эволюционировала идея, и тот факт, что она еще долго будет оставаться в ходу.

Принцип жанра – сопоставить глупца неудачника с успешным и могущественным плохим парнем. Некоторых представителей нашего общества, считающих себя победителями по жизни, раздражает наблюдать за такими «идиотами», а нам дает повод надеяться и нанести удар чувством юмора по серьезности сегодняшнего времени. Ни один институт не застрахован от прокола, даже Белый Дом (как в фильме «Дейв»). Будучи простофилей, можно достичь успеха в деловом мире (как в фильме «Придурок»), заслужить уважение и определить значимость нашей культуры (как в «Форесте Гампе»). Можно выделить несколько простых составляющих этого жанра: во-первых абсолютно

неподготовленный к жизни в этом мире, на вид глупый и нелепый, неудачник, в которого никто не верит (с самого начала), во-вторых, некое общество или учреждение, с которым борется наш герой. У героя-дурочка может быть друг или сообщник, который сам над ним подсмеивается и до конца не верит, что его компаньон сможет выиграть своими «уловками». Сальери в «Амадеусе», доктор в «Будучи там», лейтенант Дэн в «Форесте Гампе». Такие герои обычно выражают недовольство кажущемуся им дешевому фарсу главного героя, но неизменно получают пирогом в лицо, как Херберт Лорн в «Розовой Пантере». Их ошибка в том, что, находясь радом с чудаком, понимая, кто он на самом деле, они, тем не менее, глупо продолжают ему мешать.

Существует тип особых чудаков, как, например Чарли, которые помогают нам взглянуть на мир глазами аутсайдеров. Каждый из нас когда-нибудь чувствовал себя аутсайдером, поэтому фильмы в этом жанре дают нам возможность почувствовать искупительный вкус победы.

«**Превращаем в институт**»

Куда бы мы делись друг без друга? Человек, обнаруживая себя в обществе, объединенном общей целью, стремится принести в жертву одного во имя многих, во имя добра или зла. К фильмам в этой категории я отношу истории про семьи, институты и прочие группы. Такие истории показывают плюсы единения общества и минусы потери собственной индивидуальности ради него.

«Пролетая над гнездом кукушки» - фильм, открывающий общественную группу в рамках психиатрической больницы, в «Красота по-американски» показана общество современных жителей пригородов, «M*A*S*H» об американской армии, «Крестный отец» о мафии. В каждой группе обязательно наличие героя, идущего наперекор сложившимся правилам общества и обнажающим его недостатки, как Джек Николсон, Кейвин Спейси, Дейвид Сазерленд, Аль Пачино соответственно.

Я назвал эту категорию фильмов «превращая в институт» потому что движущая сила общественного объединения каждой из этих историй ненормальна и порой даже самоуничтожающаяся. «Самоубийство безболезненно», безумие войны не превосходит безумия стадного инстинкта. Надевая военную форму, или поло с плеером, мы в какой-то мере отказываемся от самих себя. В общем и целом, все эти фильмы о плюсах и минусах возвышения принципов группы над принципами личности. Такие истории я

снова отношу к «пещерным». Верность группе иногда идет вопреки здравому смыслу, принципам выживания. Мы поступаем и поступали так всегда. Нам всегда будет интересно смотреть, как кто-то за нас сражается в этой битве, поэтому этот жанр такой популярный и такой, если вам угодно, примитивный.

Зачастую в фильмах этой категории главный герой выступает новичком в группе, попадающим в группу благодаря кому-то уже опытному и бывалому, как Джейн Фонда в фильме «С девяти до пяти» или Том Халк в «Зверинце». Бесценным материалом для такой категории служат сюжеты, где технологии, или язык, или какие-либо правила группы не понятны обычному зрителю. Нас могут спросить, как все это работает, и позволить нам самим понять и донести важность понятого, показать, какой это «сумасшедший» мир для нас, обычных граждан.

Безусловно, все эти истории сводятся к вопросу, кто же более сумасшедший, я или они. Но каждый из нас должен понять, что, порой, принося себя в жертву обществу, мы совершаем безумный поступок. Вспомните выражение лица Аль Пачино в фильме «Крестный отец 2» после совершения им убийства ради блага и «традиций семьи», и куда во что все это вылилось. А шокирующий момент откровения Кейвина Спейси в «Красоте по-американски», а пустой взгляд Джека Николсона после операции в психиатрической больнице в «Пролетая над гнездом кукушки»? Почему так схоже? Потому что, можно сказать, это одна и та же история, рассказанная зрителю с душевным надрывом. Все имеет свои правила.

Относясь к единой категории жанра, каждый из этих фильмов работает по одним и тем же правилам.

Все они дают нам т же… только другое.

Супергерой

Прямая противоположность жанру «**У денди проблема**». Здесь необычный герой с неординарными способностями попадает в обычные условия. Как привязанный лилипутами Гулливер, супергерой как бы просит у нас одолжить ему человеческих качеств, чтобы заслужить нашу симпатию и найти с нами, обычными людьми, общий язык. Неудивительна большая популярность комиксов среди повернутой на компьютерах молодежи и подростков. Им не нужно далеко ходить, чтобы знать, как это, чувствовать себя не понятыми.

Тем не менее, эти истории немного больше, чем рассказы о мужчинах в трико и плащах, персонажах из вселенной Марвела или

комиксов. Прекрасными примерами супергероев выступают главные действующие лица фильмов «Гладиатор» и «Игры разума», бросающие вызов посредственному миру вокруг (интересный факт, но снова прослеживается закономерность в удачном выборе одного и того же актера, Рассела Кроу, на эти роли). В обоих случаях наши герои пытаются противостоять мелким умишкам, окружающим их, и, конечно, проигрывают этот бой. Но почему они проиграли? Да потому что не так просто быть не такими как все. Эту же мысль выражают фильмы «Дракула», «Франкенштейн», «Люди Х». Их герои сталкиваются с проблемой отличности от общества и от этого страдают, что даже мы, лилипуты, в состоянии их понять. Рожденные в этот мир, они сталкиваются с завистью к их удивительным способностям. В той или иной степени, мы чувствуем себя так же, когда нам делают выговор на школьном собрании, смеются над нашими не совсем находчивыми предложениями на рабочей планерке.

Чтобы завоевать симпатию аудитории к миллионеру Брюсу Вейну или гениальному Расселу Кроу, необходимо обязательно показать проблемы, связанные с достижениями героев своих преимуществ. Не просто быть Брюсом Вейном, которого пытали, который, возможно, тратит не меньше 150 баксов на усадку своего костюма летучей мыши. Брюс симпатичен нам еще и потому, что жертвует своим собственным комфортом ради блага общества. Этот факт определил успешность второй части «Бэтмена» и провал картины «Робот полицейский 2». Увеличивает сочувствие зрителя к положению супергероя легенда о его создании или перерождении. Так, например, авторы фильма «Человек паук 2» не забыли внести это в сценарий и, безусловно, получили еще один хит.

И, все-таки, мы никогда не будем в состоянии до конца понять супергероя, даже сочувствуя его незавидному положению быть непонятым. Прежде чем писать сценарий в этом жанре, стоит изучить и проанализировать большое количество подобных рассказов. Несмотря на сложности, такие истории стары как мир, потому что дарят полет фантазии в раскрытии наших возможностей. Нужно только не забыть добавить в них хотя бы долю реальности.

Маленький грязный голливудский секрет

Прочитав вышесказанное, вы, вероятно, успели заметить, как схожи по структуре многие фильмы. Я думаю, вы даже весьма удивлены и почти уже убеждены в факте воровства и плагиата.

Как вы думаете, почему? Ведь вы не далеки от правды.

Сравним «На гребне волны» с Патриком Свейзи и «Fast and Furious» (*к сожалению, не нашла русского эквивалента перевода*). Один и то же фильм практически до деталей, с тем лишь отличием, что первая картина о серфинге, а вторая об автомобилях. По-вашему, это воровство? Обман? Сравните «Матрицу» и «Корпорацию Монстров». Тот же сюжет. «Кто подставил кролика Роджера?» и «Китайский квартал», «Открытый чек» и «Один дома». В каких-то случаях подобное воровство намеренно, в каких-то просто совпадение. История выступает неким шаблоном, который имеет успех и работает на то, чтобы его повторили еще раз. Вышеупомянутые фильмы подтверждают эту теорию удачного рассказа, некоторые становятся хитами. Думаете, кому-то приходило в голову, что «На гребне волны» и «Fast and Furious» истории с одним и тем же сюжетом? Думаете, кто-то кроме нас это заметил? Сомневаюсь.

Я хочу подчеркнуть суть – это работает. Работает как законы физики, всегда и в любой ситуации. Ваша задача понять, как это работает. Если вы чувствуете, что это всего лишь переписка – стоит отказаться. Вам кажется, что это клише – избегайте его. Вы придумали что-то похожее, знакомое – добавьте свежие мысли. В крайнем случае, научитесь понимать, почему вы склоняетесь к использованию того или иного клише или похожего сюжета. Однажды почувствовав, как ограничивают вас эти правила, вы удивитесь, насколько они могут дать свободу. Не поняв, от чего вы бежите, нельзя найти оригинальный сюжет.

Резюме

Название жанра определяет, к какой категории отнести тот или иной фильм, но в отличие от банальных обобщений типа «Романтическая комедия», «Ограбление», мы придумали 10 новых замечательных определяющих кинокартины названий типов сценариев. Это позволит определить механизм дальнейшей работы над идеей фильма. И не обязательно искать исключения.

Или я написал эти слова преждевременно?

Вы – сценарист, и как я упоминал в первой главе, все сценаристы – тупицы. Но я знаю, что вы скажете мне на годы опыта в этой сфере: а как же исключения из правил? Например «Клуб завтрак», что это? «Обряд посвящения» или «превращение в институт»? (Ответ: «превращение в институт»). Хорошо, а как насчет «Человек дождя»? Это «Золотое руно» или «дружище»? (Ответ: «дружище»). Хорошо, а как насчет фильма Бена Стиллера

/(polander (*По всей видимости, это название фильма, но при переводе документа в «Ворд», шрифт потерялся*) (Ответ: это просто плохое кино! На самом деле, это мой любимый пример плохого кино. И, тем не менее, это еще один отличный пример фильма в жанре… «Супергерой»).

Вы не внимательно прочитали главу о категоризации кино, если продолжаете искать исключения. Необходимо знать фильмы. Но невозможно знать их все. С этого следует начинать. Посмотрите на сценарий, над которым сейчас работаете, и отнесите его к какой-либо категории. Может быть, ваш фильм можно отнести ко всем категориям сразу? Может быть, вы начинаете в одном жанре, а заканчиваете в другом? Это тоже хорошо. (Говоря «заканчиваете», я имею в виду конец дня. Сомневаюсь, что вам удастся продать такой сценарий, но что поделать – это наш тяжкий труд сценариста. Это, если хотите, игра!).

Важно разбираться в языке, ритме, характере и приемах жанра, с которым работаете. У вас непременно получится сносный сценарий, если поймете, в каком жанре работаете, и определите его основные правила. Тогда появится шанс его продать.

Что для меня привлекательно в этих категориях – так это их способность вдохновлять. Пересматривая их снова и снова, понимаешь, как стар вопрос «дай мне что-то подобное,…только другое». «Челюсти» - всего лишь пересказ древнегреческого мифа о Минотавре, или даже древнейших историй про змеев-Горынычей. Супергерой это современный Геркулес. «Дорожные приключения» – «Кентерберийские рассказы» Чессера. Отрицать происхождение вашей истории, не важно как глубоко ее корни, значит отрицать традиции и фундаментальные основы своей работы.

«Дай мне то же, …только другое» - фраза, на которой основывается любая история. Это способ вдохнуть свежую идею в старый рассказ, сделать его современным, понятным для соотечественников. В нашей профессии эти навыки необходимо всячески развивать и совершенствовать. В следующей главе мы посмотрим, как можно использовать такую замечательную основу для построения типажа главного героя.

УПРАЖНЕНИЯ

1. Обратимся к колонке анонсов фильмов в газете. Просмотрите предлагаемые картины и определите, к какому из жанров относится каждая из них. Если вы определились, сходите и посмотрите этот

фильм и сравните его с остальными. Потеряли ли вы интерес к фильму, поняв, к какому жанру он относится?

2. Прочтите «Теле-гид» и обратите внимание на логлайны. Запишите, к какому жанру относится каждый из просмотренных вами фильмов. Сработал ли этот прием? Нашли ли вы соответствия для каждой картины?

3. Определите, к какому из жанров относится сценарий, над которым вы сейчас работаете. Затем составьте список других фильмов этой категории. Как домашняя работа, сходите в ближайший салон проката (*"Блокбастер" Сеть пунктов видеопроката в США*) и посмотрите, какие из них доступны. Составьте список похожих черт и отличий между этими фильмами. Сможете ли сейчас дать четкое определение жанра своего сценария?

4. Для тех, кто любит находить исключения в правилах, придумайте свой жанр и дайте ему определение. Найдите как минимум 3 фильма, попадающие под ваш новый жанр. А пять? Может быть, вы открыли новую категорию?

Если вам удалось наткнуться на абсолютно не похожую ни на что категорию, пишите на мой e-mail, я упоминал его в первой главе. Если это действительно что-то новое, я не премину включить его в переиздание этой книги.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

О парне, который…

Выяснить, о ком же идет речь в фильме, будет следующим шагом построения вашего сценария.

Как когда-то мне говорил мой мудрый отец: “А расскажи-ка мне историю про парня, который…»

Так и мне, после обсуждения подхода с каким-либо сценаристом, когда он уже заведен и готов толкнуть мне свою идею, всегда хочется послушать версию на тему «это о парне, который….»

Почему так?

Наверное, так всегда происходит, когда есть необходимость донести кому-то свою идею. «О ком эта история» - своего рода вход для нас, зрителей. И мы, зрители, ставим все карты на него, будь то эпическая картина или обычная телевизионная реклама моющего средства. Мы отождествляем себя с героем истории, которому , тем не менее, не обязательно быть человеком. Как вы думаете, почему все эти Иванушки-простаки, [люди из народа], и талисманы из рекламных роликов так затягивают нас в свои истории о продуктах, которые они продают? Потому что нам так проще понимать сюжет, когда перед нами вырисовывается герой, обладающий неким опытом, и передающий нам его. Принцип вовлечения нас в историю тот же как в фильме «Лоуренс Аравийский», где Лоуренс обдумывает атаку Агабы с земли, так и в рекламе Таленола, где бедная озабоченная делами мама малыша пытается избавиться от головной боли.

Поэтому одинаково бесценны и хорошая идея для сценария, и персонаж для нее, который бы смог завлечь зрителя. Нужно придумать такого героя, который бы смог стать дублером для всей аудитории одновременно и послужить главной цели фильма. Все начинается с замечательно выстроенного логлайна, и его героя с которым мы бы смогли сравнить себя, идентифицировать, который поймал бы наше любопытство на крючок. Поэтому в логлайне, в хорошем логлайне есть пара прилагательных, например: трусливый учитель…

… страдающий агорафобией стенографист

… застенчивый банковский служащий

… здесь так же может идти описание его противника.

Которого следует описать как слишком беспокоящегося полицейского, страдающего манией величия террориста, булочник страдающий склонностью к суициду. Итак, давайте добавим в наш «прекрасный» логлайн то, что действительно сделает его завершенным:

Прилагательное для описания главного героя

Прилагательное для плохого парня, и…

Неотразимая цель для установления солидарности/тождества со зрителем.

Благодаря даже таким кратким наброскам героев, которые поведут нас, а так же и тех плохих парней, которые будут всячески мешать героям достигнуть своей цели, зритель получает более полную картину происходящего, так проще и понятней заинтересовать и вовлечь его. Но как всего этого добиться? Как придумать такую историю, которая бы удовлетворила спрос и могла быть удачно продана?

О ком этот фильм?

В любом фильме есть главный герой, даже в таких разрозненных картинах-сюжетах, как «Палп Фикшн» с Джоном Траволтой и «Преступления и проступки» с Вуди Аленом. Потому что каждый фильм должен быть о ком-то, за кого мы будем болеть, переживать, с кем будем себя сравнивать, и кто, в конечном итоге, выразит главную идею истории.

Несмотря на всю значимость присутствия главного героя даже в картинах-ансамблях, не всегда получается так, что о нем мы думаем в первую очередь при создании «беспроигрышного» сценария. Мне тяжело признаться, но я сам очень редко начинаю писать историю с того, «о ком она». Чаще всего первой следует сама идея фильма. И если по ходу идеи появляется герой, он служит своего рода приправой к общей картине. Конечно, это только мой подход, у других все по-другому, но мне кажется, вопрос «о ком этот фильм» должен следовать за «о чем этот фильм», а не иначе. И как только у вас появилась эта золотая мысль, этот удачный ход, зацепка, и пока еще нет четко вырисованного героя, самое время приступить к работе над идеей, добавив в нее верные характеры, и в особенности персонажа главного действующего лица.

Все работает на «о чем этот фильм».

Очень часто получается так, что идея главного героя вытекает из самого логлайна сюжета. Так случалось и у меня со многими удачно

проданными сценариями таких фильмов как «Ночь покера». Имея начальную концепцию, которая дает основное представление об идее, проще вычленить из нее главного героя. Когда мы с Колби Карром продавали эту комедию Диснею, мы ставили на характер: «Муж-подкаблучник закладывает дом в игре в покер и проигрывает его одному бессовестному мошеннику». «Рискованные папины дела» - можно ли выразить идею лучше. Все что нам оставалось доделать, обыграть равновесие между негодяями и папиной дорогой от подкаблучника до полноправного.

Таким же условием обладает и еще одна комедия, которую мы написали для Юниверсал, под названием «Третий класс», в которой рассказывается о взрослом состоявшемся мужчине, попавшем в школу. Главный герой нарушает правила дорожного движения, превышая скорость у своей родной школы, где он когда-то учился. Его задерживает офицер полиции и приписывает ему вместо штрафа посещение занятий в школе, где наш герой должен будет снова учиться манерам хорошего поведения в обществе. Все просто, так? Но, как вы думаете, кто бы лучше всего смотрелся на месте главного героя? Смешнее всего? Кому бы пришлось пройти «долгий путь» и получить хороший урок? В процессе работы над сценарием нам стало ясно, что таким персонажем должен стать человек, которому еще нужно повзрослеть. Удачный бизнесмен, дизайнер жестоких игр для детей (элемент иронии, не так ли?), с одной стороны, и человек, которому нужно пройти курс школы хороших манер с другой.

Наш герой еще не понимает, что ему нужно снова вернуться в школу, где он получит по-настоящему комичный урок, которого и заслуживает. Эта милая идейка фильма должна быть выражена в такой афише: мужчина в костюме от Армани, с мобильным телефоном, едва помещается за маленькой школьной партой, окружен восьмилетними сорванцами, и возможно даже с табличкой, приклеенной к его спине : «ударь меня!» Увидели такую картину? Не сомневаюсь. Поэтому сам прием по отправке кого-то учиться в среднюю школу не будет ничего значить, если не продуман типаж.

Усиливаем логлайн

Всякий раз, когда возникает первичная идея сценария, она дает лишь намек на то, что нужно сделать, чтобы сценарий получился удачным. Чтобы эта идея заработала, приходиться поработать с характерами персонажей, чтобы понять какую конфликтную ситуацию разыграть с главным героем, в какое «долгое

путешествие» отправить его, чтобы подчеркнуть основную мысль. Для примера давайте обратимся к логлайнам, выстроенным в первой главе нашей книги и подумаем над образами тех, «о ком этот фильм».

Все что я знаю о фильме «4 Рождества», это то, что главными героями является молодая пара. Каждый из супругов имеет разведенных и женившихся повторно родителей, от куда и следует задача, как навестить каждого из четырех на Рождество. Я предполагаю, что скорее всего у нашей молодой супружеской пары не все гладко, хоть они и хотят прожить друг с другом до конца своих дней. Они сторонятся своих родителей, стараясь избежать той ошибки, которую те совершили. Тут-то и будет отличное испытание для молодожен. Пойдут ли они путем своих родителей? Или выберут свою дорогу ? Угадал, и это при том, что я не читал сценария этого фильма. Я не знаю, что выбрали сценаристы картины, но могу сказать как бы я поступил.

Желание остаться вместе, любить друг друга и быть преданными друг другу несмотря на примеры своих семей заставляет нас сочувствовать и сопереживать молодым. Мне нравится такой поворот событий, потому что я хочу видеть таких героев победителями. Таким образом, без промедлений, у нас выходит «простая» предпосылка для глубокого замысла. Мы не только определили главные характеры, но и дали очертание их основополагающему, идееобразующему «путешествию» в рамках картины. Теперь у истории есть главный герой. А вы думали, мы просто сочиняем афишку?

Частью зацепка, а частью живой образ в картине «Совместная прогулка» выступает прилагательное. «Не предрасположенный к риску», другими словами «Трусливый» учитель и его зять «через чур заботливый» полицейский отправляются в дорогу, а цель этого путешествия проста и примитивна - женщина, которую они оба любят. Прилагательные, описывающие главных героев, могут рассказать нам куда заведет нас эта история. Это своего рода испытание огнем и мечем для трусливого учителя, сможет ли он преодолеть свой страх и заслужить руки своей невесты в грубом «мире полицейских». И если он действительно любит ее, он сможет победить.

Теперь давайте возьмем тот же сюжет, но героев поставим на другие места. Что будет, если мы изменим «исходное условие»? Пусть парень, который ухаживает за девушкой, будет не учитель, а

бывший морской пехотинец. Это уже совсем другое кино. Чтобы сделать сюжет комичным, наш полицейский должен теперь превратиться в трусливого зайца, а его шурин должен обучить его пару приемам из своих воспоминаний об операции на Заливе и продемонстрировать свой устрашающий взгляд. Идея отправиться в путь так же будет принадлежать пехотинцу. И так, это уже совсем *другое* кино, как вам кажется? Это своего рода пример, как неудачно подобранные характеры персонажей могут полностью разрушить прекрасный замысел. Мне кажется, что первый вариант наиболее удачен.

Удачное использование прилагательных характеризует картину «Корпоративный выходной» (*"The Retreat", к сожалению, не нашла действительного перевода этого фильма на русский*). История о только что нанятом работнике одной из компаний, попадающем на своего рода тест о время корпоративного выходного, где его пытаются убить. Смешно! Давайте попробуем обыграть типаж главного героя и представим, что это 65 летний трудяга, 20 лет проработавший на свою родную компанию. В этом случае выходит так, что компания «избавляется» от сотрудников, чтобы не выплачивать им пенсию. Та же идея: корпоративный выходной, совершается попытка убийства, помешавшийся сотрудник не понимает, почему за ним охотятся. Но ход развития событий будет другим. Отсюда вывод, на такую картину никто не придет. Лучшим примером такого рода уже была картина «Индии» («Indie»*, к сожалению, не нашла действительного перевода этого фильма на русский*) с Джеком Леммоном в главной роли.

Чтобы оживить идею, нужно усилить основную мысль логлайна, заставив главного героя играть на эту идею. Проще говоря, зацепка в том, чтобы придумать такого героя, который:

- Провоцирует наибольшую конфликтную ситуацию в рамках происходящего
- Проходит наибольший эмоциональный подъем
- И наибольшим образом устраивает зрительский состав

По последнему пункту могу высказаться абсолютно точно, имея за плечами 40 лет прожитой жизни. Я всегда ловлю себя на мысли, продумывая характеры героев, что всем им как и мне 40 лет. Все герои у меня в голове – уставшие от жизни, но еще не потерявшие смекалки люди. А зрители, которые придут смотреть такое кино, если уж быть честным к себе самому – симулянты, прогульщики, отсутствовавший на работе без уважительной причины тип.

Я часто ловлю себя на мысли, что, сочиняя роли для Тима Алена, Стива Мартина или Чиви Чейза, я вижу себя одержимым юностью Голливуда. Эти ребята отлично подходят на роль сюжетных картин, семейных фильмов, но как лидеры – никогда. Или, хорошо, иногда, но очень редко. Как только я понимаю, что не могу изменить сложившийся у меня в голове образ, я тут же пытаюсь наделить его качествами подростка, борющегося со всем миром, или молодой двадцатилетней или около того супружеской пары с проблемами. Такие люди обычно ходят в кино. Таких героев хочет видеть зритель в основной своей массе в кинотеатре своего района.

Так зачем же идти против течения?

У каждого есть свои мертвые точки, своей я считаю определение возраста своих героев. В связи с этим мы не должны забывать, что наш фильм рассчитан на массового зрителя, он должен быть понятен каждому человеку, в любой точке мира. Не думайте, что все так просто, что это всего лишь идея, которая понравится вам и вашим друзьям, или которую кто-то посчитает за модное веяние, или потому что главное действующее лицо – человек, которого все желали видеть. Был случай, когда мне пытались протолкнуть идею фильма под названием «Автомобиль Хулио Иглесиаса», клянусь! Как вы думаете, пошли бы люди смотреть такое кино? Поэтому я еще раз подчеркиваю важность процесса опроса реальных людей на улице, передачи им вашей идеи и анализа их реакции.

Приведу еще один пример мертвой точки из жизни моего отца. Он работал в рекламе с ранних лет, однажды ему пришлось продавать время на телевидении в субботу одному достаточно состоятельному клиенту. Но клиент стоял на своем и ни в какую не хотел соглашаться. Он объяснил это тем, что в субботу никто не проводит время у телевизора, все играют в поло.

Вот такой урок для всех нас на будущее.

Примитивное желание

Разрешите мне повторить то, о чем я говорю на протяжении всей моей книги:

Примитивное, примитивное, примитивное!

Как только ваш герой придуман, его необходимо наделить основными инстинктами. Чего может хотеть человек X? Если это продвижение по службе, то пусть оно будет во благо умирающей дочери персонажа X. Если это поединок с неутолимыми врагами

персонажа X, то пусть это будет обязательно поединок на жизнь или на смерть, а не просто мальчишеская переброска бумажками.

Почему так?

Да потому что примитивное желание всегда привлекает наше внимание. Выживание, голод, секс, защита близких, страх смерти захватывает нас.

Главной идее фильма как и его главным героям должны быть присущи основные инстинкты, желания, нужды.

Основные, основные!

Не верите?

Обратимся еще раз к трем уже известным нам логлайнам, попробуем найти в них примитивность и увидим, как будем терять к этим картинам любопытство.

Представим, что в фильме «4 Рождества», главные герои не женаты. Что, если они просто друзья детства, привыкшие отмечать каждое рождество вместе, семьями? Те же предпосылки. Но, убрав из отношений этой молодой пары секс, что мы получим? Ничего интересного. Ситуация остается такой же смешной, главная идея остается прежней, но нет примитивного интереса, за который хочется ухватиться. Так что я пас!

Вернемся к картине «Совместная прогулка» и уберем из нее главную героиню, девушку-невесту. Представим, что какой-то тупица-учитель оказывается в дороге вместе с каким-то весьма любопытным полицейским. Здесь можно усмотреть некую примитивную нить, желание выжить. Учитель путешествует ночью, его жизни угрожает опасность. Но стоит признать, что факт присутствия невесты учителя/сестры полицейского добавляет примитивности-перводбытности в повествование. Возвращаясь ко второй части, получается, что это уже своего рода рыцарская история, как вы думаете? А наличие такой награды как принцесса делает подобную историю современной как в наши дни, так и в средние века.

И еще один пример, для закрепления.

Фильм «Корпоративный выходной». Давайте исключим из него возможность риска. Пусть нет никаких убийств. Пусть это всего лишь шутка над новичком. Где же награда? Чтобы привлечь внимание зрителя, в фильме должна быть угроза жизни, а иначе получается ролик корпоративного тренинга, или, того хуже, экзистенциальная метафора.

Все такие приемы, несомненно, относятся к главному герою. Наградите его чем-нибудь, чем-то реальным, примитивным, первобытным, основным и всем понятным. Заставьте его захотеть чего-то действительного и простого: выживание, голод, секс, защита близких, страх смерти.

Когда подойдет очередь выбирать персонажей на главные роли вашего фильма, настоятельно рекомендую использовать истории про мужей и жен, отцов и дочерей, матерей и сыновей, бывших парней и их девушек. Почему? Потому что это истории про нас с вами. Вы говорите «отец», я представляю своего отца, вы говорите мне «девушка», я представляю свою девушку. Все это про нас, поэтому привлекает. Это прямой поглотитель внимания, потому что мы все испытываем к этим людям примитивный интерес, да что там к людям, даже к этим примитивным словам. Если вы колеблетесь с выбором характеров, обратитесь к самым устоявшимся в традиционном смысле образам. Сделаете их значимыми для зрителя. Сделайте их понятными даже пещерному человеку (и его брату).

Сделайте их…теперь скажите это слово вместе со мной… *примитивными!*

Подбор актеров на главную роль

В мире смышленых сценаристов есть свои подводные камени, когда ты знаешь на какую роль претендует тот или иной актер. Адам хочет сыграть в драме, получить свой Оскар. Джим тоже, и Стив. (После фильма «Трудности перевода» все хотят!) Все мы следим за последними киношедеврами, знаем или не предполагаем, что готовится к выпуску следующим, и конечно считаем, что знаем, кто должен сниматься в нашем фильме.

Разрешите мне сказать раз и навсегда: нет, мы это не знаем!

Об этом можно много говорить, но:

- Не набирайте актеров для фильма, пока не продали сценарий!
- Не пишите роли под актера!
- Не мечтайте, что какой-то определенный актер снимается у вас в картине – будете разочарованы.

Очень редко бывает так, что задуманный сценарий получает задуманный актерский состав. Позвольте привести вам еще один пример из жизни.

Однажды в 2004 году я и мой замечательный коллега Шелдон Бал написали веселую комедию, в которой президентский вертолет опускается за пределы вражеской территории, и самому президенту

лично удается поймать Усана Бен Ладана. Таково было основное условие. Это история, как президент встречается со своим «внутренним лидером», своего рода «В поисках Галактики» с Джорджем Бушем в главной роли. Круто, правда? Мы и название придумали: «Снижение ястреба-цыплятника» (*"ястреб", сам не служивший в армии, а так же известная в стране личность (политический деятель, кинозвезда), который в период войны во Вьетнаме сумел законным способом избежать призыва на воинскую службу, а сейчас является сторонником жесткой внешней политики, которая в итоге может привести к участию в конфликте американских войск*). Мы не смогли продать сценарий, потому что есть только два человека, которые могли бы сыграть президента. А это было основным в фильме. И действительно, мало кто мог бы раскрыть эту картину. Выбор пал на Тима Алена. Но кто еще? Таким образом, мы сами загнали себя в угол. Смешно. Да, вот такая вышла замечательная история, которую, я надеюсь, когда-нибудь все же удастся снять. На данный момент она отложена в долгий ящик. Понимаете, в чем дело?

Мы, будучи профессиональными сценаристами, должны были предусмотреть это, но не продумали все до конца, потому что слишком были поглощены своим замыслом. На подбор актеров нужно всегда оставлять «простор для мысли». Это причина, почему молодые актеры пользуются спросом, и их в настоящее время большое количество. Итак, нужно уяснить, что вы не знаете, какую роль ищет для себя актер. Даже если вы услышали это лично от его менеджера. Даже если актер, смотря вам прямо в глаза, утверждает, что он намерен сниматься в роли учителя в одной комедии, и это то, чего он действительно хочет. Не верьте ему. Он врет. Он же актер. Они, конечно, все очень милые и очаровательные люди, но уж слишком непостоянные.

Они сами не знают, чего хотят.

И вы тоже.

Архетипы актеров

Почему так бывает, что одни и те же актеры играют снова и снова похожие роли? Как было замечено во второй части, многие известные актеры на протяжении всей истории кино действительно удачно играют какую-то определенную роль. Вспомнить хотя бы Мерлин Монро, Кларка Гейбола, Кери Гранта, или в наши дни Джима Керри, Рассела Кроу, Джулию Робертс, Сандру Баллок. Конечно, это не происходит потому, что такие выдающиеся актеры

не способны сыграть персонажей другого типа, просто это заставляет картину работать на потребность зрителя видеть тот или иной архетип на экране.

Можно провести параллель между архетипами прошлых лет и настоящих.

Рассел Кроу и Эрол Флинт (они даже родом из одних и тех же мест).

Джим Керри и Джерри Льюис.

Том Хэнкс и Джимми Стюарт.

Сандра Баллок и Розалин Рассел.

Таким образом, данные архетипы существуют на экране благодаря сложившемуся у зрителя внутреннему образу того или иного героя. Можно сказать, что это архетипы доктора Юнга. Поэтому, когда вы создаете сценарий, я рекомендую вам писать роли под архетипы, а не под определенных актеров, тогда вопрос с кастингом решится сам собой. Конечно, это могут быть не совсем архетипы Юнга (хотя я и знаю этот предмет на пять), представляю на ваше рассмотрение архетипы Блэка Снайдера, то есть предложенные мной.

 «Достигающий успеха» - очень американский архетип, и его представляют такие актеры как Харольд Ллойд, Стив Мартин (в свое время), Адам Сендлер и конечно Эштон Катчер. Характеры этого типа напоминают нам героев Элдера Хорейшо (*ALGER Horatio) - американский писатель, автор более 130 книг о детях и для детей, создатель первых бестселлеров американской детской литературы. Особой популярностью пользовались его серии романов "Оборванец Дик" (1867), "Успехи и неудачи " (1869) и "Том-обтрепыш" (1871). Все творчество Элджера укладывается в самую примитивную схему "стопроцентного американизма", являясь идеальным воплощением знаменитой "американской мечты". (1832-1899*), не многословные, но отважные малые.

 «Соблазнительница» - чистая сердцем и находчивая, как Бетти Грабл, Дорис Дей, Мэг Райен (в свое время), Риз Висерспун. Своего рода женский представитель типа «достигающий успеха».

 «Бесенок» - маленький сорванец, сообразительный и изобретательный, как Джеки Куган, МакКали Калкин и его антипод, «плохой мальчик», Пэтти Маккормик.

 «Секс-бомба» - от Маи Вест, до Мерлин Монро, Бриджет Бардот и Халли Бери.

 И подобный женскому, мужской тип «Лакомый кусочек» - от Рудольфа Валентино, до Кларка Гейбола, Роберта Редфорда, Тома Круза, Виго Мортинса и гордости мистера и миссис Дизель, Вина.

Этот список можно продолжать: архетип «пораженного врагами и готового мстить своим обидчикам солдата», в роли Пола Ньюмана и Клинта Иствуда; архетип «воинствующей красотки» в роли Анджелины Джоли и Вероники Лейк; «щеголь-симпотяга» в роли Гери Гранта и Хью Гранта; «придворный шут» - Дэни Кайе, Вуди Ален, Роб Шнайдер; «мудрый дедушка» - Алек Гиннес, а в наше время та же борода то же платье – Иен МакКллен.

Есть еще архетипы волшебных гномов и трюкачей, закадычных друзей, разговаривающих животных, старых дев, колдунов, веселых толстяков (*Falstaffs - весёлый толстяк, любитель выпивки и бахвальства, Фальстаф, персонаж двух пьес Шекспира*) и скупцов, которые продолжают появляться на экране снова и снова. Тот же характер, то же поведение. Поэтому, важно понимать к какому классу относится тот или иной сюжет, знать историю происхождения того или иного типа характера героя.

Не надо быть Джозефом Кэмпбелом, чтобы понять тот факт, что восхитительный состав актеров не влияет на архетип. У каждого персонажа есть своя история, которую зритель хочет снова видеть на экране. Это происходит на уровне подсознания. Кто и почему заслуживает победы, а кто наказания? Несмотря на политическую корректность, веянья моды, преходящие увлечения, мы желаем видеть, как торжествует справедливость. Те, кого мы ненавидим, получают заслуженное наказание, а те, кого любим, обязательно держат победу. Такой исход и путь героев, как математическое уравнение, уже вшит в наши ДНК. Все просто, забудьте звезд, сконцентрируйтесь на архетипах, и попытайтесь внести в них что-то новое.

Особый случай

Специально для особо непонятливых читателей обратимся к исключениям. Все ясно, когда речь идет об устоявшемся определенном типе героя. Но бывают и особые случаи, ведь так? Как быть с картинами-ансамблями? Картинами-биографиями? Как быть с анимационными фильмами, где персонажи приходят из выдуманных миров сказок?

Так и быть.

Отвечаю: особые обстоятельства случаются всегда. Задача, тем не менее, остается та же, найти героя, используя описанный выше

метод. Тот же принцип как в нестандартном сценарии так и в привычном сюжете.

Рассмотрим фильм-биографию. История какого-то человека переносится в кино. Что же делать, если герой истории в настоящей жизни не выглядит привлекательным для зрителя? Вспомним для примера Кинси (*Альфред Кинси (Alfred Kinsey) родился в очень строгой религиозной семье - детям воспрещалось ходить на дискотеки и слушать музыку, не говоря о других человеческих радостях. Став профессором, Кинси часто слышал от студентов вопросы о сексуальных взаимоотношениях людей. Перерыв тонны литературы, профессор обнаружил, что пока никто в науке ничего на подобную тему еще не написал, кроме Фрейда, разумеется. В итоге Кинси написал курс по проблемам семьи и брака, который он начал читать студентам в 1938 году*). Те из вас, кто знаком с жизнью этого известного первопроходца в сфере преподавания сексуальных отношений поймут, как тяжело было режиссерам взяться за экранизацию такой истории. Кинси вел нечестную игру, строил сексуальные уроки на своих друзьях, шпионил за своей женой, проявлял непрофессиональный подход к некоторым предметам, который многие бы сочли нежелательным. Выступая в роли главного героя, ему бы пришлось стать «плохим героем» фильма. Но если сценаристы нашли выход, как сделать привлекательной жизнь порно-мастера Лари Флинта, издателя журнала «Хастлер», в картине «Народ против Лари Флинта», то почему не пойти тем же путем? Билл Кондон так и поступил.

С той же проблемой пришлось столкнуться и режиссерам фильма «Игры Разума» об известном математике Джоне Нэше. Создатели фильма опустили некоторые факты из жизни настоящего Джона Нэша, которые показались им не совсем привлекательными. Например, чтобы сделать сценарий более последовательным, они убрали не совсем любовные похождения известного ученого и соединили двух реальных жен героя в одну. Так происходит довольно часто.

Мне самому пришлось столкнуться с подобной проблемой при работе над сценарием к биографическому фильму о Джоне ДеЛорине, известном конструкторе спортивных автомобилей. Представьте мое удивление, когда, изучая факты его жизни, я обнаружил, что этот человек вовсе не пробивной независимый парень, оказавшийся в неравной борьбе с тремя крупными автомобилестроителями, а мелкий мошенник. Отбросив все хорошо

и плохо, я задался вопросом, кто явится героем такой истории? Поразмыслив, я решил сделать главным героем автора книги о ДеЛорине. Этот человек проработал в компании с начала ее основания и имел реальное представление вещей, что впоследствии заставило его утратить как веру в человека, так и в его «идею». Взгляд изнутри на подъем и упадок концерна ДеЛорина оказался для зрителя своего рода «входом» в картину. Фильм получил ироническое название «Машина мечты». Поэтому, хочу еще раз подчеркнуть, что когда вы пишите сценарий на тему биографии, необходимо придерживаться того же правила, а именно, всегда и при всех обстоятельствах это должно быть кино «о парне, который…», и за которого мы будем всей душой переживать.

Пусть герой будет понятен зрителю.

Та же проблема может возникнуть при написании сценария к фильмам-ансамблям. Герою не обязательно присутствовать во всех основных сценах, как показано на примере фильма с Джоном Траволтой «Палп Фикнш» и «Преступления и проступки» с Вуди Алленом. Отличительной чертой таких картин как раз и будет то, что на протяжении всего просмотра, зритель продолжает угадывать, о ком же эта история с множеством персонажей, казалось бы одинаковое время появляющимися на экране.

Специалист в этой области – режиссер Роберт Алтман. В его картинах «Нэшвиль», «Добро пожаловать в Лос-Анджелес», «*Shortcuts» («Сокращения», возможен неточный перевод названия фильма),* отсутствует главный герой, а сюжет построен на пересечении набросков характеров. Вероятно, Алтамн со мной не согласится. По задумке режиссера, главным героем в «Нэшвиле» выступает город Нэшвиль, или, как в «Добро пожаловать в Лос-Анджелес» и «*Shortcuts»,* город Лос-Анджелес. Алтамн вывел этот нетрадиционный подход и удачно придерживается его. И, тем не менее, он создал такого героя, которому мы сможем сопереживать, и через которого режиссер выводит свои главнее нравственные идеи.

Чаще всего в картинах-ансамблях «герой», кем бы он ни был, выдерживает тему всего фильма. Если вы как автор сценария сомневаетесь, спросите себя, кто выполняет основную работу в картине, кто восстает против всех и оказывается самым сильным? Вопрос, который возникает при поиске главного героя для сюжета: кто же вызывает наибольшее потрясение? Кто заходит дальше всех? Кто нам больше всего нравится? За кого мы переживаем и хотим,

чтобы он непременно победил? Ответив на эти вопросы, вы найдете того, «о ком этот фильм».

Анимационные картины – еще один тип сценария, где встречается сложность в определении героев, особенно при переводе таких истории в другие культуры и временные рамки. Позже мы будем приводить пример того, как непривлекательный уличный горбун в оригинальном тексте сказки про Алладина превращается в одноименном диснеевском мультфильме в приветливого современного героя. По такому же принципу авторы сценария к фильмам «Мулан», «Покахонтес» и «Горбун из Нотердама» были вынуждены произвести некоторые изменения над героями и путями, которыми они идут. Из вышесказанного можно еще раз подчеркнуть, что кем бы ни являлись потенциальные герои ваших фильмов, будь то жители Ледникового Периода или уникальные насекомые (как в мультфильме «Муравей Анц» или «Жизнь жуков или приключения Флика»), для построения удачного логлайна и правильного выбора актеров действуют одни и те же правила.

А правила просты, нужно придерживаться основ и попробовать рассказать историю о парне:

- Которого я могу *сравнить с*… У которого я могу *научиться*.
- За которым мне непреодолимым образом *хочется идти*
- Который, я верю, *заслуживает победы*
- Желания которого *примитивны*, понятны для меня и искренни.

Вы не ошибетесь, если будете следовать этим простым правилам. Не важно, какое задание предстоит выполнить, сочинить небольшой отрывок или эпическую картину, вы всегда сможете различить главного героя, поняв суть и предназначение истории.

Раб логлайна

Представим, что вам удалось найти прекрасно подходящего главного героя для вашего сценария и выразить через него основные идеи фильма, теперь самое время вернуться к логлайну и добавить туда то, чему вы научились. Если это звучит так, как будто я заставляю вас становиться «рабом логлайна» – значит пусть так и будет.

Логлайн – это зашифрованный код вашей истории, ДНК картины, неоспоримая константа уравнения. Если логлайн выстроен хорошо, если в нем присутствуют все отличительные черты выигрышной идеи, он даст вам все, чтобы написать сценарий.

Назовем это пробным камнем для вас как писателя и для аудитории, как покупателя вашей идеи. Если вы верны логлайну, вам удастся донести до зрителя историю картины в наилучшем виде. Если понимаете, что отклонились от курса на середине пути, лучше бы у вас нашлось для этого достаточно веских причин.

Таким же образом это относится и к герою истории.

Логлайн рассказывает нам историю героя, кто он, с кем он сражается, каковы его цели. Четкая умелая подача в одно два предложения расскажет все. Зацепиться за нее и держаться – не только хороший урок, но и жизненно необходимый принцип сюжета и в конечном итоге перерождения его в сценарий. Выверяя, кем является главный герой, к чему он стремится, и кто встает на его пути, поможет вам лучше определить и изложить суть рассказа. А победителем станет та история, в которой логлайн описывает наиболее ярко выраженный конфликт положительного и отрицательного персонажей, и наиболее понятные примитивные цели. Если вам удалось найти такие характеры, держитесь за них. Перепроверьте с помощью логлайна результаты, когда будете завершать работу над сценарием. Будьте готовы переделать, если найдете лучший способ выражения. Фраза: «это о парне, который…» будет всегда держать вас на правильном пути, а верный логлайн поможет в перепроверке работы от первоначальной идеи до вывода на экран.

резюме

Вторым наиболее важным условием удачного сценария (под словом «удачный» я подразумеваю тот, который можно продать) является вопрос создания героя. С определения идеи и актерского состава начинается работа над фильмом. Все от продюсера до киномана задаются одними и теми же вопросами : «о чем этот фильм» и « о ком этот фильм». От того, насколько увлекательно переплетаются эти два компонента, зависит, будем ли мы заинтересованы смотреть то или иное кино.

Персонаж главного героя можно считать удачно найденным, если он соответствует следующим условиям: мы больше всего ему сопереживаем, он представляет наибольший эмоциональный конфликт и рост, несет главную идею фильма. Выживание, секс, голод, опека близких, страх смерти захватывают нас. Чаще всего мы идентифицируем себя с главным героем, поэтому лучшим выбором для ведущих характеров будет выбор матерей и дочерей, отцов и сыновей, братьев и сестер, мужей и жен, чем каких-то незнакомцев.

После того, как вы внесли все теперь уже ясные дополнения в логлайн, не забудьте про прилагательные, которые бы верно описывали вашего главного героя, его противника, и основную цель или обстановку.

Упражнения

1. Пересмотрите фильмы в жанре которых вы пишете сценарий и постарайтесь составить логлайн для каждого из них. Обратите особое внимание и опишите подходящими прилагательными героя, его противника и основную идею фильма.

2. Какой тип актера можно вывести исходя из жанра вашего фильма? Кто из современных актеров и актеров прошлого мог бы сыграть эти роли?

3. Назовите картину-ансамбль и выделите в ней главного героя. Необходимо ли каждому фильму наличие главного героя? Назовите другие картины, где история не предполагает главного действующего лица.

4. Если вы действительно чувствуете себя уверенными на сто процентов, попробуйте написать логлайн для следующей истории: У парня говорящая машина. Используя знания о том, как очертить характер героя, плохого парня и основной идеи фильма, напишите логлайн к этой истории, не забудьте добавить захватывающие прилагательные.

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ

ДАвайте разберемся!

У вас уже чешутся руки поскорее сесть за написание сценария вашего фильма?

Конечно, чешутся!

Думаете, я скажу, что вы уже можете сесть и писать?

Нет, продолжайте чесать руки!

Несмотря на то, что вы уже значительно приблизились к цели, давайте вспомним, чего мы достигли. Идея выразилась в нескольких предложениях и отработана до блеска. Вам удалось достаточно испробовать ее на «окружающих», и убедиться, что она хороша. Вы пересмотрели дюжину фильмов в категории вашей истории. Вам удалось найти характер главного героя и его противника, а так же подчеркнуть процесс достижения героем своей главной примитивной цели, и противоречия, возникающие на пути к ней. Теперь настало время собрать весь наработанный багаж информации и выяснить, как приступить к написанию сценария.

Нет большее волнующего чувства, когда в голове проносится победный клич «давай напечатаем это на машинке».

Это значит, что пришло время собрать воедино все те замечательные сцены сюжета, характеры и идеи, и посмотреть, что же куда и из чего вытекает, что за чем следует, нужны ли вам все придуманные сцены или стоит добавить какие-то новые.

Как говорится, теперь необходимо сто раз отмерить и один раз отрезать, чтобы сократить себе время, успеть первым выдвинуть свою идею, заложить фундамент и очертить каркас будущего сценария.

Время поговорить о **структуре**.

Структура, структура, структура…

Структура сценария стоит на первом месте в создании успешного продаваемого фильма сразу после определения основной идеи, ответа на вопрос «о ком этот фильм» и на какую публику он рассчитан. Хорошая структура должна быть нерушима, наличие четкой структуры фильма при продаже сценария укажет на то, что по целостному и работающему плану действительно была

проделана большая работа. Редакторы могут изменить порядок сцен, вычеркнуть части диалогов, могут добавить новых героев и выкинуть из сценария старых, и поверьте, так оно и будет, но если структура сценария четко выверена, как бы они не старались, они не смогут изменить его полностью.

Он останется вашим.

Хорошо построенная структура, конечно, не сможет уберечь вас от всего, но поможет сохранить «влияние стиля». Больше чем что бы то ни было, скелет сценария, состоящий из частей истории, поможет вам доказать всем участникам Гильдии писателей Америки (*Независимый профсоюз писателей. Основан в 1954. Защищает права своих членов, представляет их интересы при заключении коллективных договоров, устанавливает размеры минимальных гонораров за писательский труд. Объединяет две региональные гильдии с таким же названием, представляющие интересы членов союза, проживающих в западной и восточной частях страны*), что написанный сценарий принадлежит именно вам. Спросите у любого писателя, кто оспаривал свои права в суде, они вам подтвердят это без труда. С профессиональной точки зрения это гарантирует, что вас «оставят в титрах», а с точки зрения материальных наград и призов, то, что здесь называют, авторский гонорар, тот самый конвертик лимонного цвет, приходящий к вам в самый неожиданный и самый приятный момент.

В структуре сценария выражается все мастерство автора, его терпеливый труд, умение заворожить историей, и выразить это в кино. Поэтому вам просто необходимо приобрести навык составления структуры.

Сам я довольно поздно и весьма медленно столкнулся с понятием структуры. Помню те утренние встречи с исполнительными директорами студий, где я с энтузиазмом излагал идею своего фильма, рисовал парочку «классных» сцен и… замолкал с улыбкой на лице в нерешимости и незнании, что сказать еще. Помню, как первый раз получил заказ написать сценарий, и мой руководитель спросил меня о «переходе в другой акт» *(«акт брейк»*) картины. В тот момент я вряд ли вообще понимал, о чем говорит этот милый человек. Это было еще до того, как я впервые услышал о Сиде Филде, "гуру сценаристов" (которого считаю отцом современного формата кинематографа). Когда я все-таки прочитал его знаменитый опус «Сценарист», я понял, что нашел что-то действительно помогающее выжить в нашей профессии.

И вот, представьте себе, целых *три акта*!

Я как пловец в бескрайнем океане, где много еще надо преодолеть между двумя актами, множество белых листов, в которых так легко потеряться, запаниковать и пойти ко дну. Тогда мне были необходимы острова, чтобы передохнуть, и заплывы на короткие дистанции.

Разобраться в этом обширном пространстве пустых страниц мне помог Вики Кинг и его книга с неправдоподобным названием типа «как можно быстро разбогатеть», «Как написать сценарий к фильму за 21 день». Имея в запасе основные идеи и хорошие истории, у меня оставалось много свободного места, чтобы все легко испортить.

И я начал работать над собой.

Из всего, что я услышал во время работы над сценариями, из всего, что я прочитал, на что полагался в процессе создания фильма, я разработал свой собственный список ключевых моментов сценария Блейка Снайдера и назвал его кратко «BS2». Этот список, поместившийся на одном листе, представляет собой 15 островов, опорных точек. Названия частей фильма смещены влево, а пустое место справа оставлено для заполнения.

Давайте взглянем на эту форму:

СТРУКТУРА сценария Блейка Снайдера

Название проекта:

Жанр:

Дата:

1. Первая картина (1 стр.)
2. Постановка темы (5 стр.)
3. Положение дел (1-10)
4. Катализатор (12.)
5. Дебаты (12-25)
6. Переход ко второму акту (25)
7. Второй акт (30)
8. Играй и веселись (30-55)
9. Ключевой момент (55)
10. Плохие парни наступают (55-75)
11. Все потеряно (75)
12. Темная сторона души (75-85)
13. Переход к третьему акту (85)
14. Финал (Акт третий) (85-110)
15. Заключительная картина (110)

Согласитесь, очень простая и понятная схема.

На встречи по вопросам продажи сценарии я всегда хожу с такой формой. Все пункты этой схемы должны быть заполнены, их не так уж и много. Достаточно написать для объяснения каждого из разделов хотя бы по одному двум предложениям. Это похоже на то, как если бы мы пытались описать нашу картину парой предложений, сочинить логлайн. Если не возможно это сделать по вышеуказанным пунктам, значит, они еще не готовы. Пока я не начну использовать эту форму, мне представляется, что я толку воду в ступе. Как только я пытаюсь заполнить таблицу и не могу, понимаю, что у меня действительно есть проблемы.

Числа в скобках – номер страниц, с которых начинается тот или иной раздел. В общем и целом, сценарий должен весить столько же, сколько обычный здоровяк, 110 страниц. Пропорции остаются те же и при написании продолжительных кинодрам. Я хотел бы особо остановиться на пунктах окончания актов, ключевом моменте и пункте «Все потеряно». Каждый из них имеет особое обозначенное рамками указанных мной страниц значение. Возьмем, к примеру, «Открытый чек». На 5 минуте фильма, как раз получается 5 страница сценария, четко и понятно определяется тема истории. Так же четко по расписанию следуют и все остальные пункты, над чем мы с Колби изрядно постарались, работая со сценарием. Все это получилось лишь благодаря хорошо организованной и работающей структуре, проверенной с разных ракурсов, структуре, за которую нам удалось зацепиться, и которая защищает нас от возможных переписок.

Названия некоторых пунктов, скорее всего, ни о чем вам сначала не скажут, например «играй и веселись». Я сам придумал название этому разделу, как и «Темная сторона души». Еще одна «Эврика!», часть фильма, которую, поверьте, вы видели тысячу раз.

Теперь в любое время можно взять эту форму и систематизировать любой сценарий. Форма BS2 создана для помощи сценаристу. И прежде, чем вы уйдете воодушевленными или разочарованными по этому поводу, позвольте объяснить то, что я вам предлагаю, и разъяснить каждый пункт в общих чертах.

Думаете, у вас есть выбор на этот счет?

Нет, выбора у вас нет!

ПЕРВАЯ КАРТИНА

Эта часть дает нам первое впечатление о фильме, его настроение, характер, масштаб. Можно привести множество

примеров в подтверждение, как то безумное путешествие по загородным просторам Англии ведущее к гибели в фильме «Лоуренс Аравийский», обнесенный оградой туманный замок в котором скрывается загадочный «Гражданин Кейн», и даже такие глупые картины как в фильме «Зверинец» с незабываемым лозунгом колледжа Фаббер на постаменте статуи основателя колледжа Фаббера «Знание – сила». Становится понятно, зачем мы здесь собрались, открывается тон, стиль, и ключевые идеи фильма в целом.

В рамках этого пункта происходит раскрытие образа героя, есть возможность увидеть краткую характеристику персонажа «до», с которым нам предстоит проделать долгое путешествие по фильму. Бывает и так, если сценарист действительно сделал свою работу отлично, что можно увидеть и персонажа «после». Как и многие другие пункты нашей формы, у данного пункта есть соответствующая ему пара, пункт «заключительная картина». Это два сегмента одного целого (*bookend - употребляется как часть телевизионного рекламного ролика, разбитого на два сегмента, которые показываются в течение одной и той же рекламной паузы, но разделенных другими рекламными роликами, напр., в первом сегменте показывают женщину, страдающую головной болью и приобретающую рекламируемые таблетки, а во втором сегменте показывают ту же женщину, уже принявшую таблетки, избавившуюся от головной боли, бодрую и готовую к активной работе*). Присутствие этих двух противоположных друг другу сцен дает четкое представление о происходящем изменении сюжета, подчеркивает его драматичность и эмоциональный подъем. Зачастую, чтобы понять, насколько глубок и интересен сценарий, актеру стоит прочитать лишь первые и последние 10 страниц. Если из них не ясна интрига, обычно сценарий идет в мусорную корзину.

Из вышесказанного следует, что пункт «первая картина» очень важен, он дает понять настроение, стиль и ритм картины, вводит образ героя. А самое главное, он заставляет нас притаиться в кресле кинотеатра с мыслью «Кажется, будет что-то интересное!» Пересмотрев дюжину фильмов в нужной категории, вы, скорее всего, убедитесь, что все выдающиеся из них имели яркую и запоминающуюся часть «первая картина».

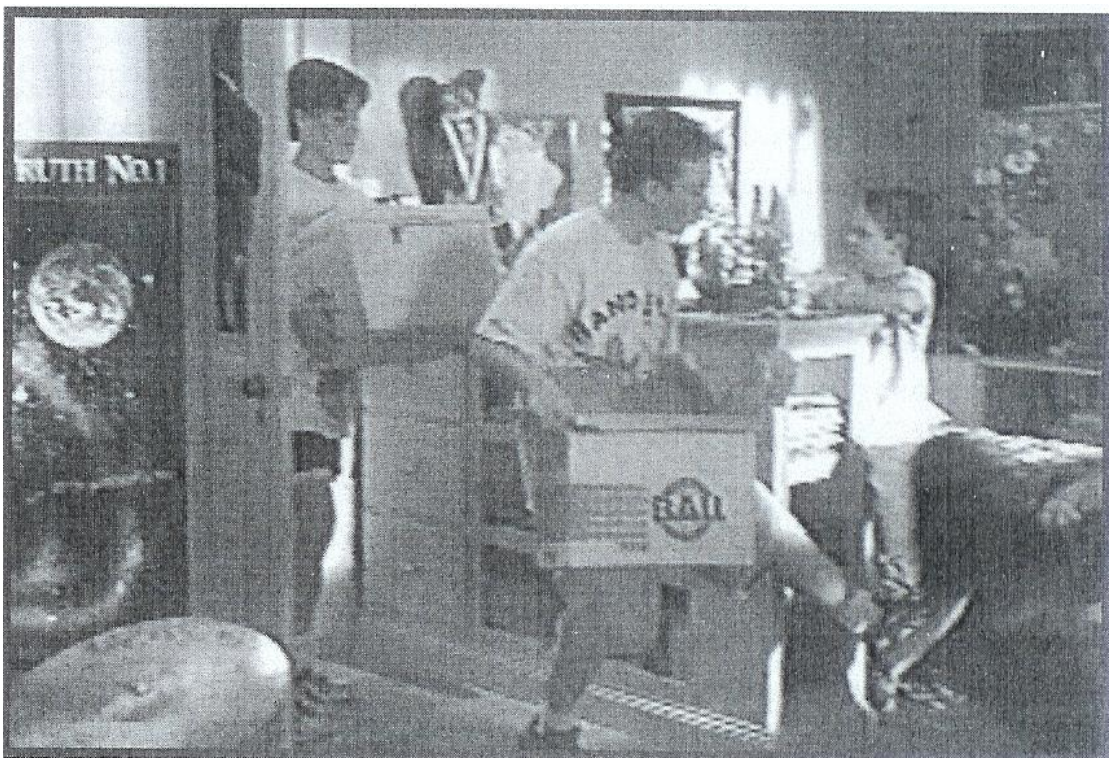
Постановка темы

Где-то на пятой минуте фильма с хорошо отлаженной структурой сценария, кто-то (скорее всего не главный герой)

произнесет (обычно в адрес главного героя) тему фильма. «Будь осторожен в своих желаниях», или «Кто слишком высоко летает, тот низко падает», или «Семья важнее денег». Такие установочные фразы обычно не произносятся прямо, а проговариваются в диалогах, проскальзывают в импровизированном замечании в сторону главного героя, который это замечание пропускает мимо ушей, и которое в последствии еще сыграет свою роль, и будет иметь значение.

Такое высказывание в начале фильма мы будем называть **тематической предпосылкой картины**.

Сценарий во многом рассказывает нам основные принципы автора, плюсы и минусы того или иного образа жизни, представленного им, ставит перед нами вопросы, действительно ли заслуживает одобрение такое поведение, и такая цель стоит победы. Что важнее, богатство или счастье.



Примером постановки темы фильма служит высказывание глупых друзей Престона «Деньги правят миром» в самом начале картины «Открытый чек». По ходу фильма мы увидим, так ли это на самом деле.

Что важнее, общество или личность? Сценарий представляет нам доказательства или опровержения того или иного решения этой дилеммы, смотрит на проблему с разных точек зрения и показывает все за и против. У каждого фильма должен быть четкий аргумент

«что это кино о чем-то», будь то комедия, драма или научная фантастика. И сейчас в этой части сценария самое место заявить во всеуслышание, о чем же ваш фильм.

Нельзя снимать кино ни о чем. Постарайтесь сформулировать то, что пытаетесь донести до зрителя. Может, после первого чернового варианта вам все еще будет не ясно, но как только вы найдете тему, не колеблясь, отражайте ее на 5 странице. Я делаю так всегда.

Убедитесь только в том, что у вас есть тема, ведь это входное приглашение.

Что ж, назвались груздем, полезайте в кузов.

Положение дел

Так называются первые десять страниц сценария, которые, как для вас и меня, и для большинства читателей Голливуда являются переломными и судьбоносными, потому что именно на основе этих страниц становится понятно, смог ли сценарий захватить внимание читателя или наоборот потерял его безвозвратно. Вспомните фильмы с удачным изложением установочных моментов, как то: главного героя, основных его задач, главной цели истории, показанных на первом рулоне кинопленки, в течение 10 минут от начала фильма. Какой это заряд!

В этой части сценария появляются действующие лица первой части фильма (А), или на них делается намек. Убедитесь в этом, посмотрев любое хорошее кино. За первые десять минут мы встречаем их всех. Проверьте, чтобы у вас было так.

Тут же происходит установка характеров героев, манеры их поведения, которые позже сыграют свои роли, показывается, как и почему герою необходимо меняться, чтобы достигнуть цели. Она - уединенная в дали от всех писательница, живущая в собственном придуманном ей мире («Роман с камнем»), он – стильный симпатичный толковый парень, торгующий иностранными машинами, умеющий вести разговор, да и сам по себе не промах («Человек дождя»), она – легкомысленная глуповатая девушка без царя в голове («Блондинка в законе»).

В тот момент, когда надо показать, что хочет получить наш герой или в чем нуждается, приходит время для **Установки шести необходимых обстоятельств, фактов**. Я сам придумал эту фразу, шесть в ней конечно произвольное число, за которым стоит длинный список наиболее важных моментов, которые необходимо показать в сценарии, повторяю, показать, дать понять зрителю, чего

не хватает главному герою. Эти шесть фактов, эти черты характера и пороки, как бомбы замедленного действия, сработают по сюжету в нужных моментах, укажут верную дорогу в виде последовательных острот «повторных вызовов». В этом случае зритель всегда должен понимать, к чему относится этот «повторный вызов». Возьмем пример тематической предпосылки фильма «Большой»: «Прежде чем пойти этой дорогой, тебе нужно достаточно подрасти». Но не только мечта стать большим движет нашим героем, мы находим в **списке шести необходимых фактов** желание встречаться с девушкой, быть самостоятельным и другие мечты, которые не замедлят осуществиться во втором акте, как только наш главный герой чудесным образом станет взрослым. Такие повторы сработали, потому что мы видели их в части «постановка темы».

Черт побери, а ведь много нужно сделать на этих 10 страницах! Вот так дела. И если вы в игре с «Большими ребятами», нужно довести дело до конца.

И еще пара слов об «установочной» части сценария в рамках ее связи с первым актом картины. Я представляю фильмы поделенными на три различных мира, которые у большинства людей называются попросту актами. Это тезис, антитезис и синтез. 10 страниц установочной главы и оставшаяся часть первого акта это тезис, мир героев и сюжетов до начала основного приключения, полная картина истории «до», затишье перед бурей, особенно в установочной главе. И если бы дальше ничего не произошло, то этот мир и остался бы таким, как есть. Но в воздухе уже пахнет бурей, мир замер… он мертв, и с ним обязательно должно что-то случиться.

Катализатор

Примером катализатора может быть все что угодно. Это посылка, пришедшая для Джоан Вилдер (Кетлин Тернер) в фильме «Роман с камнем» и послужившая ее путешествию в Южную Америку, это телефонный звонок, сообщающий герою Тома Круза о смерти его отца в «Человеке Дождя», это ужин, на котором жених героини Риз Висерспун объявляет, что бросает ее, как в фильме «Блондинке в законе». Катализатором может выступить телеграмма, увольнение, когда застают жену с любовником, неожиданная новость, что жизни остается только несколько дней, стук в дверь, курьер. В предыдущей части вы, как сценарист, показали нам один мир, и теперь с помощью катализатора разрушаете его в мгновение. Бах и все!

Мне очень нравится эта часть сценария, и всегда грустно, когда ее в фильме нет, или она продумана плохо. Нужно чтобы она была. Так же, как очень огорчает меня отсутствие моей любимой сцены «спасения кошки» в плохих и поверхностных картинах. В сцене с катализатором чувствуется жизнь, поэтому эта часть мне так нравится. У каждого из нас бывали такие случаи, порой они сваливались нам как снег на голову. Катализатор, как и другие части нашей формы BS2 на самом деле не то, чем кажется с самого начала. С первого взгляда эти моменты являются прямой противоположностью хорошему, но в конце пути именно они приведут героя к счастливому финалу.

Когда я пишу сценарий, часть с катализатором обычно витает где-то в первых черновиках. Вдруг может оказаться, что установочная часть слишком затянулась, история перегружена деталями, и катализатор вместо 12 страницы перебирается на 20ю. Тогда я вырываю его и отправляю на его место, на 12 страницу сценария. Урезая таким образом дорогие, выстраданные потом и кровью места в произведении, оказавшиеся слишком затянутыми или использовавшиеся неэкономно, неожиданно понимаешь, зачем нам понадобился наш структурный план. В сущности, сцена с катализатором, первая сцена, где действительно что-то происходит. Наконец-то что-то случается! А если ничего не случается, читатель начнет беспокоиться, а в сводках печатных изданий вынесут вердикт: «Нет сюжета». Все потому, что вы не смогли заинтересовать. Так что вперед, страница 12 – катализатор.

Дебаты

Эта часть сценария между 12 и 25 страницами всегда ставит меня в тупик. На 12 странице герою приходит телеграмма, что его сестру схватили пираты. Конечно, мы знаем, что он будет делать дальше! Так почему же я, будучи писателем, должен выдумывать еще что-то для завершения акта, пока мой герой не отправится совершать решенное?

Раздел «дебаты» предполагает ничто иное как обсуждение. У героя есть время сказать самому себе, что все это безумие. Нужно сделать так, чтобы герой осознал, стоит ли ему идти, имеет ли он право, есть ли у него выбор бросаться в такие опасные приключения или остаться здесь?

Однажды мы с коллегой Шелдоном Баллом работали над так называемым жанром фильма «Золотое руно». В первом акте картины парнишку выгоняют из военной академии и отправляют

домой, к родителям. Тем временем, родители переехали в другой город, и теперь ему придется их найти. Ребенок озадачен. Ему нельзя вернуться в академию, но и оставаться на пустом месте он не может. Он знает, куда переехали родители, и перед ним открывается дилемма, отправиться искать их или нет? В свою очередь, для зрителя открывается возможность увидеть, насколько серьезный подвиг предстоит сделать этому маленькому человеку. Можете себе представить. Фильм предполагался быть комедийным, значит надо сделать ситуацию смешной. В первом акте добродушный таксист отвозит нашего малыша на окраину города. Ребенок смотрит вдаль на жуткий путь, который ему предстоит проделать, чтобы найти семью. Глубокий вдох…Но вскоре страх рассеивается, когда мальчика подбирает проезжающий водитель. Таким образом, на веселой ноте, сделав серьезный выбор, наш герой отправляется в путь.

Подобные моменты истины не обязательно четко прорисованы, но в них должен всегда присутствовать вопрос. Так в фильме «Блондинка в законе» момент, когда героиню бросает жених, момент катализатора, подвигает Элли Вудс принять решение «поступить учиться в Гарвард». Дальше следует вопрос, сможет ли она поступить? Поиск ответа на этот вопрос составит часть сценария под названием «дебаты». Ответом после прохождения теста на проверку знаний при поступлении на юридический факультет, после зачисления на курс при помощи компрометирующего видео, конечно, будет «да». Элли, как и наш герой кино «Один дома» в пути», с легкостью вступает во второй акт картины. Она ответила на вопросы и может смело продолжать.

Переход ко второму акту

Происходит на 25 странице. Даже не спорьте со мной, почему не на 28 или не на 30.

Если в сценарии 110 страниц, его раздел под названием «переход во второй акт» будет непременно на 25ой странице. Когда мне дают на прочтение чей-то сценарий, прежде всего я открываю страницу 25 (у всех свои причуды, согласитесь), чтобы узнать: 1) произойдет ли что-то в сюжете; 2) действительно ли это тот сценарист, который знает, что должно непременно что-то произойти. Я имею в виду, произойти что-то действительно значимое.

И это что-то должно случиться именно на 25 странице.

Как уже упоминалось выше, окончание первого акта оставляет весь построенный в нем Старый мир с его тезисом позади. Действие

переходит в совершенно противоположный ему мир, антитезис. Эти миры совершенно не похожи друг на друга, поэтому переломный момент перехода во второе действие должен быть четко обозначен.

Когда я пишу сценарий, мне не всегда удается точно выделить момент перехода из одного акта в другой. Иногда происходит так, что герой оказывается во втором акте, увлекаемый обстоятельствами, но так быть не должно. Героя нельзя завлечь, завлечь, отнести течением, он должен принять решение самостоятельно. Активность делает его главным героем. В фильме «Звездные войны» событием, побудившим Люка Скайвокера отправиться в путешествие, явилась смерть его родителей, но выбор сделан самим героем. Он не мог просто вдруг очутиться на звездолете Нэна Сола, он должен был решиться и выбрать свой путь сам. Убедитесь, что ваш главный герой поступает так же.

ВТОРОЙ АКТ

Начинается на 30 странице и чаще всего представляет собой «историю про любовь» и выражает главную идею фильма. Начало второго акта представляется мне в виде стартовой ракеты, которая помогает нам совершить плавный перелет от потрясшего нас переходного момента первого акта во второй. Подумайте над этим. Первый акт завершен, произошел внезапный прыжок во второй акт, и вот корабль приземляется на совершенно незнакомой ему территории, в абсолютно новом мире. Второй акт как бы говорит нам: «Пора кончать со старым, как насчет попробовать что-нибудь еще?». Это новое, хоть и является продолжением первого акта, все же приобретает свои особые границы.

Второй акт дает нам короткую передышку.

Например «Блондинка в законе», Элли встречает в Бостоне маникюршу. История достаточно отличается от первого акта, где Элли расстается с парнем, поступает в университет, и понимает, что учеба в институте весьма непростое дело. Вот и достаточно, давайте передохнем. Пусть дружба с маникюршей не вписывается в рамки традиционной «лавстори», все же это «история про любовь», которая воспитает Элли, научит переносить удары судьбы, полученные в Гарвардской Школе, и поможет набраться достаточно сил и мужества для победного шествия в заключительном третьем акте.

Во втором акте на сцену выходят новые характеры, которых мы не могли увидеть на 10 странице сценария, даже не знали об их существовании. В силу того, что второй акт является антитезисом

первого, новые персонажи его будут антиподами первых. Снова хочется обратиться к прекрасному примеру фильма «Блондинка в законе», где во втором действии появляется героиня Дженифер Гулидж, маникюрша Палет Бонафон, представляющая собой совершенно противоположное отражение девушек из университета Элли. Благодаря таким условиям, персонаж Паллет удался, получился классический пример антитезисного героя.

Нельзя опускать большую работу над вторым действием. В нем происходит не только история любви и раскрытие основного вопроса фильма, второй акт позволяет писателю провести живую параллель и связать два действия. И не забудьте, второй акт начинается на 30 странице.

ИГРАЙ И ВЕСЕЛИСЬ

Эта часть сценария предполагает, как я это называю, «**перспективы предпосылок»**. В нем заключается ядро и суть постера к фильму. Все кадры из фильма, которые мы видим на афишах, взяты от сюда. Как будет развиваться история дальше, не на столько заботит нас, мы получаем удовольствие от просмотра. Часть сценария «Играй и веселись» отвечает на вопросы, зачем зритель пришел в кинотеатр, насколько удачны идея, афиша, предпосылки фильма. По просьбе исполнительного продюсера в эту часть картины без труда можно добавить побольше «эпизодов» (*сюжет фильма, романа и т. п., построенный по определённой модели и рассчитанный на максимальный эффект*).

Для меня эта часть - сердце картины. С криками ликования впервые я понял, зачем нужен этот отрывок в фильме и как его построить, в 1989 году, когда работал над сценарием к фильму «Стой! Или моя мама будет стрелять!» У меня была отличная предпосылка: у Гарри появился новый сообщник, его мама. Но что дальше? Я оказался в тупике. О чем фильм? В чем его динамика? (Я думаю, многие продолжают и сейчас задаваться этим вопросом). И вот однажды, сидя у себя в офисе в Санта-Барбаре, штат Калифорния, ко мне пришла гениальная мысль. Как насчет самой медленной за всю историю кино погони? Полицейского Джо и его маму преследуют гангстеры, но машину ведет не Джо, а его мать, одной рукой обняв своего сынишку, останавливаясь на всех светофорах. Я продал мой сценарий и впервые оказался на встрече в компании «Юниверсал», где исполнительный продюсер открыл мне, что они взяли мой сценарий благодаря сцене с погоней.

Почему? Ответ прост, потому что эта сцена смогла захватить внимание, в ней отразились «перспективы предпосылок». И место сюжету было верно определено, как раз в части сценария «Играй и веселись».

Все те же правила работают для драматических фильмов. В «Крепком орешке» момент, когда Брюсу Виллису удается обмануть террористов, в «Телефонной будке» , когда герой Колина Фарела понимает, в какую заваруху он попал. На время задачи картины уходят как бы на второй план, а на первую выступает главный замысел. Придуманное мной название «Играй и веселись» говорит о том, что эта часть светлее, легче по настроению, чем другие. Так, например, герой Джима Керри начинает вести себя в роли Создателя в фильме «Брюс всемогущий». А еще это именно то место, где происходит основное столкновение героев в фильмах жанра «Приятели». Понятно?

Играй и веселись.

Уясните, полюбите, играйте.

КЛЮЧЕВОЙ момент

Находится между двумя половинами фильма, как раз на 55 странице сценария. Не умоляя значимости двух первых актов, отмечу важность данной части, особенно с точки зрения постановки задач картины. В большинстве фильмов на ключевой момент приходится или «взлет», где представляется, что главный герой достигает, возможно, ошибочно представляя, кульминации, или «спад», когда вест мир рушится вокруг героя (хотя это представление тоже может быть ошибочным). Выбрать ключевой момент для сценария, как вбить крепко гвоздь в стену.

Я понял, насколько важен этот участок фильма, совершенно случайно. В ранние годы моей творческой деятельности мне приходилось адаптировать кино, я вставлял аудиокассеты с фильмами в приемник автомобиля и слушал между встречами по дороге от Санта-Барбары до Лос-Анжделеса. Кассеты, которые я покупал (а в те времена у меня не было и лишнего цента), были двусторонние, каждая сторона включала 45 минут. Дорога по случайному совпадению разделялась горным переездом ровно на две части. Таким образом, проделав первую часть пути, я переставлял кассету на другую сторону. Как-то я работал над картиной «В чем дело, Док?» режиссера Питера Богдановича, с Барбарой Стрейзен и Райном О'Нилом в главных ролях. На следующий день, как обычно, прослушивая пленку, я обнаружил,

что картина делится на две части и ключевым моментом в ней является «спад».

Первая часть фильма заканчивается, когда в гостиничном номере О'Нила возникает пожар. Далее следует небольшой спад, главный герой просыпается разорившимся человеком и…встречает Барбару Стрейзен, по чьей вине и произошло возгорание, и которая после всего случившегося желает помочь. Только представьте мое удивление, когда как раз на половине моего пути, у переезда, первая часть картины «В чем дело, Док?» заканчивается. Значит у картины две абсолютно равные по продолжительности части. Так я уяснил значимость и силу ключевого момента и его места в сценарии.

Какой урок таят в себе старые фильмы? Большой урок. Например, «В чем дело, Док?» открывает для нас прием классического ключевого момента сценария, который мы категоризуем как «упадок».

После моего откровения я стал замечать, как в некоторых случаях ключевые моменты меняют динамику всего фильма. Эта часть сценария не просто показывает нам спад или подъем. На рабочих встречах вы часто услышите, что «в ключевом моменте были отражены задачи». И действительно, пришло время очертить задачи фильма. Игры и веселье уступают место основной идее истории. Здесь самое время для сцен, если в вашем сценарии они присутствуют, когда герой добивается мнимой победы, когда у него,

якобы, получается достать джина из бутылки, и кажется, что все замечательно, все получилось. Но это не настоящая победа.

Ключевой момент сценария в рамках нашей формы BS2 имеет свою пару, часть под названием «Все потеряно» на странице 75. Это две половинки одного, потому что являются противоположностями друг другу. А правила таковы: никогда не думайте, что все так хорошо, как в части «ключевого момента», и что все так плохо, как в пункте «все потеряно». Или наоборот! Обратимся снова к картине «В чем дело, Док?» В части «все потеряно» на 75 странице герой О'Нила добивается желаемого приза, но это не настоящая победа, одержанная при участии банды мошенников, пробравшихся на церемонию вручения наград. Фильм иллюстрирует пример части «ключевого момента» и части «все потеряно» в категории «спад». Таким образом, ключевой момент призван отразить ложную победу или ложное поражение, а в части «все потеряно» все будет наоборот.

Не верите?

Посмотрите фильмы в избранном жанре и убедитесь, что линия этих противоположных частей одного целого присутствует в каждой из них.

ПЛОХИЕ ПАРНИ НАСТУПАЮТ

Самая критическая часть сценария, находится с 55 по 75 страницы. Сейчас скажу горькую правду, но для меня писать эту часть всегда составляет большого труда, нужно просто засучить рукава и двигаться вперед.

Здесь нам очень пригодятся способности быть «тупоголовыми».

Часть «плохие парни приближаются» следует как раз за ключевым моментом. Герой якобы находится в благополучных условиях, все идет хорошо, плохие парни, будь то люди, явления природы, или что-то еще, казалось бы, повержены. Но противник не дремлет, он перегруппировался и выставляет всю тяжелую артиллерию. В это время в рядах главного героя назревает внутренняя ссора, недопонимание, сомнение или зависть.

Как я и сказал, мне всегда было сложно писать эту часть сценария, поэтому она вышла в фильме «Открытый чек» невнятной и вялой. Мы с Колби считали, что этот момент испортит нам весь фильм. Так же трудно дела шли и при работе в паре с Шелодоном Баллом над картиной «Совсем дрянные девчонки». (Я молчу о том, что в тот момент мы и не подозревали, что Тина Фей уже работает над сценарием «Дрянные девчонки»). В нашей очень похожей истории четверо отвязных девушек пытаются одержать победу над

своими школьными соперницами, группой блондиночек, состоящих в сборной болельщиц Альфа. К ключевому моменту картины отвязным девчонкам удается выжить соперниц и стать самыми популярными в школе. И что дальше? Мы с Шелодоном не имели понятия, что дальше.

После долгих мучительных раздумий, обратившись к основам картины, мы нашли выход. В группе плохих девушек появилось второе дыхание, по поводу чего мы даже сочинили довольно смешную сцену. Затем в рядах хороших девушек зародилась ссора, каждый стал приписывать себе заслуги в победе, и на почве популярности подруги разделились. В части «все потеряно», являющейся противоположностью ключевому моменту, группа плохих девушек берет реванш, они возвращаются на свое прежнее «место» в школе, возрождают свой статус самых крутых девчонок, а наши героини со стыдом покидают поле битвы. Действительно, все потеряно.

Сейчас мне просто смотреть на эту схему, но тогда написание этой часть заняло у нас недели. И только когда вопрос был решен, мы смогли понять алгоритм.

Вот такой классический пример, что должно происходить в части сценария под названием «плохие парни наступают». Герой окружен врагами, внешними и внутренними силами, восставшими против него. Зло не сдается, и, кажется, что никто не придет на помощь. Герой остается один на один со своими проблемами и должен вынести этот удар судьбы. Перед ним открывается большая бездна, что приводит нас к части….

ВСЕ ПОТЕРЯНО

Глава, как я уже упоминал выше, начинается на странице 75, и является противоположностью «взлетов» и «падений» части «ключевого момента». Чаще всего здесь происходит так называемая «ложная победа», все кажется покрытым мраком, но только на время. Герой находится в полном хаосе, его надежды рушатся.

Открою вам секрет, помогающий картине стать более популярной. В каждой части любого кино хита должен присутствовать, как я это называю, «запах смерти».

Я стал замечать, что именно в части «все потеряно» происходят убийства, как, например, смерть Оби Ванна в «Звездных войнах». Что же теперь будет делать Люк? Таким образом в этой части сценария происходит гибель учителей, наставников, вероятно всего

для того, чтобы их воспитанники могли осознать и доказать самим себе, что приобрели достаточно навыков и силы.

Но что, если в вашем сценарии нет характеров, подобных Оби Ванну? Что, если нет места для сцен со смертью? Не имеет значения. Придумайте что-нибудь, чтобы привлечь такую сцену. Это всегда работает. Умирает ли кто-то по-настоящему, или что-то уходит символически, намеком. Все что угодно. Гибнет цветок в горшке, золотая рыбка в аквариуме, новость о смерти любимой тети, все одно и то же. Вместе с этим происходит гибель старого мира, старых характеров, старых образов мысли. Что в свою очередь открывает дорогу слиянию тезиса, то есть того, что было, с антитезисом, противоположностью того, что было, и превращает все в синтез, в новый мир, новую жизнь. Сцена смерти даже золотой рыбки в аквариуме поможет сделать момент когда «все потеряно» наиболее острым и живым.

Любопытно, но даже в таком комедийном фильме как «Эльф» с Виллом Феррелом, сценаристы не преминули воспользоваться схемой BS2 и включили в него сцену, в которой явно чувствуется «запах смерти».

В части фильма «все потеряно» Вилл Феррел размышляет о самоубийстве.

Персонаж Вилла обычный человек, но по сказочному стечению обстоятельств которого с детства воспитывали эльфы в волшебной стране Санта-Клауса на Северном Полюсе. Вилл приезжает в Нью-Йорк, чтобы разыскать своего «настоящего» отца, Джеймса Гана. Во

втором акте картины показан веселый и сумасшедший мир глазами Вилла, и появляется антигерой, человек, работающий в костюме эльфа в универмаге на Рождество. Затем все идет наперекосяк. Родной отец Вилла отказывается признать своего сына. Мир становится слишком сложным для нашего героя. И на странице 75 сценария мы встречаем его на мосту, смотрящего на протекающую внизу реку и решающего спрыгнуть с высоты и покончить с жизнью. Когда я смотрел этот фильм в кинотеатре, то на этом моменте чуть было не выкрикнул «Смотрите! Это же прием «запах смерти»!!» Но сдержался, хотя все было так очевидно.

Посмотрите фильмы, которые вы отобрали, и найдите в них моменты «все потеряно». Встречается ли там хотя бы косвенно аспект смерти? Уверен, что в большинстве случаев так и есть. Во всех хороших примитивных историях этот аспект должен быть.

ТЕМНАЯ СТОРОНА ДУШИ

Итак, наш герой в части «все потеряно» сталкивается с понятием смерти, теперь мы узнаем, как он при этом себя ощущает. Ответом на этот вопрос служит следующая часть сценария, которую я назвал «темная сторона души». Продолжительность этой части не имеет значения, длится сюжет пять секунд или пять минут, главное, чтобы такая живая сцена имела место. В этот момент на душе у героя становится мрачно, как в самую темную ночь. Это обычно случается перед тем, как придет та единственно верная идея спасения себя самого и всего мира. Идея, которая пока еще скрыта от наших глаз.

Не знаю, зачем вообще нужен этот момент в сценарии, но он есть. Герою хочется воскликнуть: «на кого же вы все меня покинули!». Это работает, потому что, повторюсь, в таком откровении есть первобытные основы. Всем нам приходилось испытывать чувство одиночества, сидя на краю моста, без надежды, неприлично пьяными и глупыми, со спущенной шиной и четырьмя центами в кармане. Только найдя в себе смирение и человечность, отдав себя в руки Судьбы, мы найдем верное решение.

Такой момент присутствует как в драматических фильмах, так и в комедиях, потому что так происходит и в жизни, потому что понятно для всех. В хорошо построенном сценарии такой сюжет находится между 75 и 85 страницами, и это замечательно, потому что на странице 85 герою наконец-то удается найти, а нам в свою очередь так хочется, чтобы он поскорее нашел…

ПЕРЕХОД К ТРЕТЬЕМУ АКТУ

Да! Ура, свершилось! Именно! Решение!!!

После долгих исканий, благодаря персонажам второго акта (история любви), дискуссиям и дебатам, усилиям героя и его победе над плохими парнями, так близко поободравшимися и имевшими преимущество в первом акте, решение найдено.

Внешние и внутренние миры первого и второго акта встретились и соединились. Герой торжествует, он достойно прошел все испытания, он нашел решение, и все, что ему остается, правильно это решение применить.

Герой должен разгадать секрет той единственной, благодаря которой ему и удалось победить своих врагов, и за сердце которой он так боролся. Это классический синтез первого и второго актов.

Выход найден.

Перед нами мир синтеза тезиса и антитезиса.

ФИНАЛ

Или третий акт. Все приходит к концу. Уроки вынесены. Характеры отточены. Истории первых актов завершаются триумфом героя, благодаря которому старый мир разрушается и на его месте возникает новый.

Плохие парни теперь действительно отступают. «Лейтенанты» и сторонники первыми, за ними главари. Основная причина неприятностей, человек или вещь, полностью уничтожена, ей нет места в новом мире. Я снова призываю вас вспомнить отобранные и просмотренные вами фильмы, чтобы убедиться самим в вышесказанном. В финале происходит зарождение нового общества, ведь герою мало просто торжествовать, он должен изменить мир вокруг. И все это обязательно происходит в высоко эмоциональном тоне.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ КАРТИНА

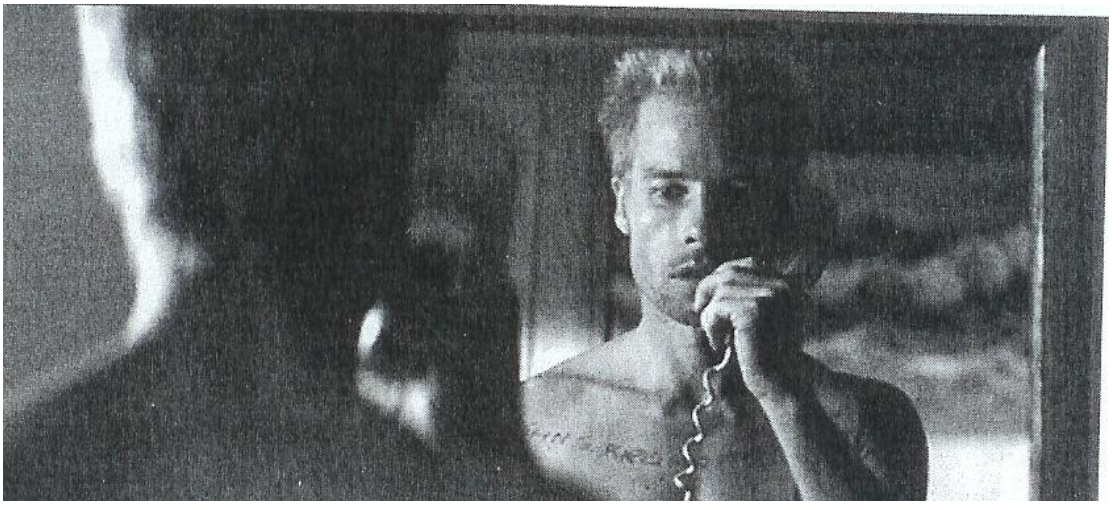
Является, как говорилось выше, противоположностью первой картины. Приводится неопровержимое доказательство произошедших изменений. Если такой образ у вас не выстроен, вернитесь к сценарию и проверьте снова все расчеты, значит что-то недоработано во втором акте.

РЕЗЮМЕ

Перед вами 15 пунктов плана сценария, подкрепленные примерами из фильма «В чем дело, Док?» Многие из вас, знающие толк в своем деле, могут возразить мне, что такие примеры годятся разве только для моего времени. Теперь же все изменилось. Теперь не обязательно, чтобы герой был нам «симпатичен» (тут мы

оцениваем персонажа «Лары Крофт 3»). Такое деление сценария устарело. Кому это нужно? Как насчет фильма «Помни»?

Я правильно описал «гештальт» вашего протеста?



Выбор фильма субботним вечером пал на арт-хаусное кино «Помни». Что это, хитрый трюк или просто скучный фильм? Вам решать.

Несмотря на все примеры из современного кинематографа, которые я вам тут привел, как то «Блондинка в законе», вы все еще можете не верить, что такой способ разбора фильмов работает в настоящее время, всегда работает.

Для всех несогласных приведу пример современной молодежной картины из моего любимого жанра взрослой комедии (категория PG, "не рекомендуется смотреть детям").

А вы пока проматывайте «Помни».

Вас устроит кино-хит, получивший сто миллионов кассовых сборов? Обратим внимание на афишу и логлайн комедии с участием Сандры Баллок, «Мисс Конгениальность», сценарий которого прекрасно вписывается в предложенную мной структуру.

Для начала, прекрасно подобранное название. Девушка - гадкий утенок, сотрудница ФБР, получает секретное задание поймать убийцу на конкурсе «Мисс Америка». Логлайн соответствует всем параметрам, указанным в первой части книги, содержит иронию, восхитительное называние, вводит в образ, захватывает интерес зрителя, предполагает категорию аудитории. Давайте посмотрим, соответствует ли он пунктам структуры BS2.

МИСС КОНГЕНИАЛЬНОСТЬ

(Картина, получившая сто миллионов с кассовых сборов, представленная в 15 пунктах согласно структуре сценария Блейка Снайдера)

Первая картина: трудное детство героини Сандры Балок. Окруженная мальчишками она, девченка-сорванец, дерется с ними. Кадр переносит нас снова в настоящее время, но в мире Сандры ничего не меняется, окруженная мужчинами, она осталась девочкой-сорванцом. Теперь она агент ФБР, и прекрасно чувствует себя в мужском обществе.

Постановка темы: Сандра объявляет, что ей нет необходимости становиться более женственной, так как она служит в рядах агентов ФБР. Насколько правдиво это заявление, мы увидим дальше. Вопрос женственности будет проанализирован, и все плюсы и минусы откроются зрителю. Сможет ли героиня быть женщиной и в то же время оставаться непоколебимым полицейским? Вот об этом кино.

Положение дел: На 10 странице встречаем персонажей, которые будут присутствовать в первом акте, и мир вокруг них. Сандра влюблена в героя Бенджамина Братта, но ему не нравятся мужеподобные дамы, он предпочитает девушек, над которыми сама Сандра смеется. Перед нами открывается мир ФБР во главе с их боссом в исполнении Эрни Хадсона. В этом мире все играет по мужским правилам, и Сандра полностью в него вписывается. У нашей героини хрипловатый голос, немытые волосы, никакой личной жизни, но она кажется вполне счастливой. Вот такая классическая расстановка дел, в которой присутствует запах серы. Он должен быть. Застой подобен смерти.

Катализатор: Используется традиционный прием, когда на долю героя выпадает приключение. Приходит сообщение об убийстве, совершенном на конкурсе красоты «Мисс Америка». По ходу церемонии в сюжет вводятся герои Кэндис Берген и ее сын, участницы конкурса, и Вильям Шатнер, переодетый в модель с великолепным шиньоном на голове. Для того чтобы поймать убийцу, разрабатывается план секретного внедрения женщины агента в роли участницы шоу. После долгих обсуждений выбирают, конечно, Сандру.

Переход к действию и часть «играй и веселись». В мини платье Сандра, уже не гадкий утенок, а классная крутая леди. С гордо поднятой головой она входит во второй акт.

Дебаты: сможет ли Сандра выполнить задание? Вопрос, ответ на который мы получаем после некоторых забавных сцен с руководителем Сандры, Майклом Кейном, согласившимся пойти на авантюру и переодеть героиню в сексуальную леди.

Переход ко второму акту: Сандра вступает в эту часть картины уверенной походкой самой привлекательной девушкой в сексуальном мини платье. Ей удается сразить даже Бенджамина. Неожиданно она спотыкается. Приключение будет не из легких, но мы верим в нашу героиню. Начинается второй акт.

Играй и веселись: используется классический прием «**перспективы предпосылок»**, когда для разоблачения убийства на конкурс красоты внедряется агент под прикрытием. Все задатки Сандры как участницы тут же исчезают, как только она спрыгивает со сцены в погоне за предполагаемым подозреваемым. Оказавшись в таком виде перед публикой, она вызывает множество насмешек. Но поэтому мы и пришли на этот фильм, увидели из афиш, и заинтересовались. И действительно, получилось весело!

Второй акт: «история любви» происходит между Сандрой и девушками участницами конкурса. Идея фильма в приобретении Сандрой женственности, которой ей не хватает. Нашей героине чужд этот мир, но к ее удивлению, она нравится всем его обитательницам. Именно благодаря девушками Сандре удается

открыть и взрастить в себе женщину , что в финале фильма отражается в полной мере, когда Сандра целует Бенджамина.

Ключевой момент: Встреча подозреваемых. Смешная Сандра с ее мужскими замашками, ушли на второй план, шутки закончились, и начались настоящие неприятности. Объявлен новый конкурс, и Сандра с новыми силами идет в бой.

Плохие парни наступают: Сандра начинает сомневаться в своих способностях быть женщиной, усложняется конфликт с начальством, а в это время настоящие негодяи подбираются все ближе, скрываясь в суматохе конкурсной гонки. Хотя никто пока не пострадал, уже на лицо список подозреваемых.

Все потеряно: Сандре велят отстраниться от дела, но она отказывается. Кажется, у нее есть зацепка на преступника. Тогда начальство предлагает ей выбор, или она остается на службе и прекращает заниматься расследованием, или ее уволят. Наша героиня выбирает последнее и остается на шоу. Классическая сцена, где «все потеряно», когда она понимает, что сейчас все еще хуже, чем когда все только началось! «Запах смерти» – это знак гибели личности Сандры. Кто она теперь без полицейского значка? Даже ее наставник (Гейн) не в силах помочь. Все, что ему остается, дать ей единственное возможное оружие, новое платье к шоу.

Темная сторона души: Сандра приезжает на шоу и попадает в полную неразбериху. Она не может найти своего места, не являясь ни полицейским агентом, ни полноценной женщиной. Кто же она?

Переход к третьему акту: Девушки участницы, с которыми успела подружиться Сандра, помогают ей выступить в финальной части конкурса. Героиня принимает то, что когда-то было абсолютно чуждо для нее, потому что видит искреннюю заботу подруг. А они в свою очередь, помогая Сандре, помогают самим себе.

Финал: Шоу в разгаре. И снова классический прием воссоединения двух миров, двух образов жизни, когда Сандра демонстрирует на сцене умения агента ФБР, полученные от Бенджамина. Этим выражается ответ на главный вопрос картины, да, Сандра может быть и женственной и твердой как мужчина. Плохие парни, Гайданс и ее сын, схвачены (В свою очередь у Гайданс присутствует неправильный взгляд на женственность, что и приводит ее к попытке совершить преступление на конкурсе красоты). Сандра доказывает, что в мире женщин она тоже своя, и выводит преступников на чистую воду.

Заключительная картина: как противоположность первой картине, Сандра окружена женщинами, а друзья награждают ее столь желанными призом Мисс Конгениальность.

Вот уж действительно счастливый конец: сборы фильма в отечественном прокате составили 100 миллионов долларов.

Теперь, убедившись, что принцип работает, попробуйте спроецировать нашу форму структуры фильма на свой сценарий.

УПРАЖНЕНИЯ

1. Распечатайте форму BS2 и всегда носите ее с собой. Как только появится свободная минутка, вспомните любимый фильм и попробуйте соотнести его с предложенными мной 15 пунктами разбивки сценария

2. Сходите в кинопрокат (если вы там еще не надоели) и возьмите 6-12 фильмов в жанре, который вас заинтересовал. Просмотрите эти фильмы и убедитесь, как чудесным образом они все подойдут к нашей форме.

3. Дополнительное задание, пересмотрите фильм «Помни». Могу сказать, что это действительно развлекательный фильм, попадающий даже под нашу категорию «у денди проблема». Получится ли разложить его на 15 предложенных пунктов? Или это сокровище кинематографа не вписывается ни в какие рамки? НАМЕКНУ: несмотря на всю шумиху вокруг этой картины, как думаете, сколько она собрала?

Если у вас действительно есть желание поспорить со мной на тему значимости подобного кинематографа в современном обществе, буду рад услышать ваши аргументы, направленные на мой почтовый ящик, который я уже указывал в первой части книги. Но попрошу вас быть готовыми выступить хотя бы с одним аргументом. Ведь я- то знаю, какой сбор получила эта картина.

Часть пятая

Создание настоящего монстра

Если нам повезет, мы встретим на своем пути гуру, человека, который будет умнее нас самих и, что самое удивительное, готовый поделиться своими знаниями. Своим первым гуру я считаю Майка Геда, с которым проработал в течение 20 лет, и не перестаю восхищаться его способностями выделить, понять и оценить возможности решения любой проблемы, касающейся работы над сценарием.

Впервые я повстречал Майка, когда он работал на компанию «Бэри энд Энрайт», а так же сотрудничал с компанией "Дисней" и являлся вице-президентом компании "ХБО" и «Ванс апон э Тайм Продакшнс». На протяжении многих лет Майк занимался множеством кино- и телевизионных проектов, зачастую с момента их зарождения и до финального выпуска. Он не только руководил процессом, но и сам писал и продолжает писать (наверное, многим другим исполнительным продюсерам не мешало бы попробовать начать писать сценарии). Одна из его работ - фильм «Фактор холода» с Куба Гудингом младшим и Скитом Ульрихом в ролях.

На самом деле не имеет значения, в каком качестве выступает перед нами Майк, руководителем студии, писателем или продюсером, чем бы он не занимался, о его магических способностях ходят легенды. Среди его многочисленных достижений фильм с участием Патрика Свейзи «Ближайший родственник». Несмотря на цену покупки проекта в один миллион долларов, у фильма были явные проблемы, сценарий требовал художественного и технического редактирования, прежде чем отправиться в дальнейший путь. Майк оказался тем человеком, который знал, как решить проблему. Он даже показал мне то самое слабое место. Однажды, отдыхая в промежутке между работой над одной историей, мы были в полном отчаяний, уже почти сложили руки и потеряли надежду разрешить вопрос. Мы шли по Центральному парку, как вдруг Майк остановился на освещенном участке дороги.

Я нашел решение, сказал он мне в духе Якоба Броновски. Пока мы шли, и Майк старался найти решение для фильма, к нему пришла та самая спасительная идея. «Я только что понял, в чем дело. Ковбои и индейцы!». И действительно, предложив эту простую концепцию продюсерам, стало понятно, что ляжет в основу доработки сценария. Таких моментов за всю большую карьеру Майка было достаточно. Подобно теории настройки струн в физике, Майк работает над улучшением своих способностей, иногда его методы кажутся не совсем понятными, но почти всегда это дает ему вдохновение.

Таким образом, когда в один из дней я влетел к Майку с вопросом, над какими новыми идеями он сейчас работает, он наиграно вытащил из своей сумки записную книжку и с ликующим видом раскрыл ее передо мной. Записная книжка была на спирали, и ее две половинки в развернутом виде представляли собой б*о*льший размер, чем сама книжка. Через обе страницы были проведены 3 линии, которые в свою очередь пересекали 4 горизонтальные ряда. В середине каждого из 4х равных рядов находились квадратные куски бумаги, каждый из которых обозначал тот эпизод фильма, над которым Майк работал.

«Портативный!», ухмыльнулся Майк подобно сумасшедшему ученому.

«Точно», ответил я, «Это же Доска».

И мы оба кивнули головами в знак уважения.

Доска.

«Председатель Доски» (*Здесь игра слов, chairman of the board – председатель правления*)

После бумаги, ручки и, конечно, ноутбука, доска является, наверное, одним из важнейших предметов, необходимых любому сценаристу. Из года в год, приходя в разные офисы и видя этот предмет на стене, я невольно улыбаюсь, потому что понимаю, что это значит, и какую головную боль влечет за собой. Доски бывают разных видов, одни, на которых пишут мелом, другие, сделанные из пробкового дерева, и на которые с помощью кнопок крепят записки, и даже такие, как встречаются в отелях, с желтым скотчем. Все они используются в попытке переделать сценарий на ходу. Тем не менее, не могу не заметить, ни на одном из курсов по режиссуре я не слышал, чтобы такую необходимую вещь упоминали.

Так что, черт побери, давайте поговорим о доске!

Впервые я увидел доску в офисе Майкла Геды, когда он работал в компании «Бэрри энд Энрайт», 20 лет назад. В тот момент я уже зарабатывал кое-какие деньги и занимался несколькими сценариями, но ни разу еще не встречал доски, да, я и представить не мог, зачем она вообще может пригодиться. Разве мы просто не садимся за стол и не начинаем писать, выстраивая сцену за сценой? Разве это не происходит так, что мы просто даем ему ход?

По крайней мере, я так поступал.

Но, благодаря "председателю Доски" Майклу Геда, я научился не только этой жизненно важной необходимости использовать Доску в работе над планированием сценария, но и намного улучшил результат своей работы. С тех пор я часто использую этот прием. В моем случае это большая пробковая доска, которую я могу повесить на стену и время от времени смотреть на нее. Мне нравится держать при себе стопку записных листков со сценами моего сценария и коробку кнопок, прикалывать эти кусочки бумаги на Доску и перемещать их при желании. Такие карточки я перевязываю резинкой и сортирую по проектам или предназначению к какому-то из рабочих сценариев. Когда мне нужно вернуться к тому или иному сценарию, я просто достаю пачку моих карточек, прикалываю их на Доску, смотрю на складывающуюся картину, понимаю, где я остановился, и стоит ли звонить Майку.

Доска предназначена для того, чтобы увидеть, как построен фильм, до того, как написан сценарий. Это своего рода самый простой способ проверить, как работают те или иные сцены, изгибы истории, диалоги, и решить, оставить их или убрать. И, все таки, это еще не написанный сценарий, а значит, в любую минуту в порыве горячки может быть заброшен или отложен до лучших времен, он всего лишь на вашей Доске, где вы можете спокойно проработать повороты истории, прежде чем начать писать. Это способ увидеть хорошо продуманное кино, возможность создать настоящего монстра.

Вот некоторые выгодные стороны приема с доской:

А. она дает возможность тактильных ощущений, но…

Б. на нее уходит масса времени!

Упражнение по работе с доской дает возможность пальцам ощутить несколько иное, чем при работе с клавиатурой компьютера, все эти ручки, карточки, кнопки, все это можно потрогать, увидеть и поиграть с ним.

Да, я уже говорил, как много времени это все может занять?

Весь день можно провести в магазине, в поиске доски необходимого размера, а все следующее утро пытаться найти наиболее подходящее место для нее на стене в кабинете. А с карточками эпизодов сценария в кармане можно быть всегда мобильным, достать их из кармана, снять резиночку, которой они перевязаны, и начать рассматривать каждую, словно колоду карт, раскладывая и проигрывая в уме последовательности, сцены, и неудачные моменты. Это так здорово!

А самое прекрасное в том, что пока вы занимаетесь этими казалось бы смешными вещами, тратите на них время, история сценария постепенно укладывается у вас в подсознании в совсем другом свете. Придумали отличный диалог? Запишите его на карточку и прикрепите ее на Доску, в то место, где предположительно должен состояться диалог. Есть мысль добавить сцену погони? Сделайте карточки и взгляните, что получится.

Не забудем упомянуть о "зоне свободной от затруднительных положений"! Больше никаких пустых страниц. Это всего лишь карточки размером с записные листочки. Кто не сможет заполнить такую малость?

Хорошо или плохо все это, каким образом оно касается меня?

Меня! Меня! Меня!

Отлично, давайте поговорим о Вас и Вашей Доске.

Первые карточки идут первыми

Представим, что вы нашли подходящую для вас Доску и установили ее на стене. Взгляните на нее, пока она абсолютно пустая. Теперь возьмем малярный скотч и сделаем 4 равных ряда. Можно использовать маркер. В любом случае, это должно выглядеть таким образом:

Первый акт (стр. 1-25)

Второй акт (стр. 25-55)

Второй акт (стр. 55-85)

Третий акт (стр. 85-110)

Первый ряд представляет первый акт (страницы 1-25 сценария), второй ряд – это первая часть второго акта до центрального момента (25-55), третий ряд – вторая часть второго акта, или центральный момент и переход к третьему акту (55-85), 4 ряд – третий акт до финальной картины фильма (85-110).

Не сложно, ведь так? Да, это просто. В этом вся суть. После работы над этим приспособлением в течение пары часов, оно станет вам настолько знакомым, как проезженная борозда, со всеми ее поворотами и развилками.

Вскоре вы увидите, что каждый ряд заканчивается петлей истории. Переход ко второму акту, центральный момент и переход к третьему акту – повороты, каждый в конце рядов 1,2,3 соответственно. Мне кажется, что такой способ наилучшим образом рисует географию сценария. И если вы согласны с Сидом Филдом в том, что каждый поворот истории закручивает ее на новое направление, вы с легкостью увидите, где именно находятся эти повороты.

Теперь перейдем к карточкам, еще новым похрустывающим записным листочкам у меня в руке. (Как приятно распаковывать целлофан!) И вот, с пригоршней цветных карандашей и пачкой разноцветных кнопок в руке я готов прикрепить к доске первую карточку. Чтобы еще растянуть время, я обычно аккуратно вывожу название картины на одном из листочков и прикрепляю его в самом верху доски. Через несколько недель или месяцев вся Доска покроется маленькими записными листочками-карточками, стрелочками, цветовыми шрифтами и таинственными знаками. Но пока она чиста.

Наслаждайтесь.

ОК. Пора начинать.

Конечно, вы можете писать на каточках все что угодно, но изначально они предназначены, чтобы обозначать сцены. Когда закончите работать над карточками, их должно получиться ровно 40, пересчитайте, 40 и не больше. Пока вы начинаете, можно не придерживаться этого правила, сделайте столько, сколько вам хочется. А когда записные листики закончатся, отправляетесь снова в магазин и проведите там еще кучу времени!

Что должно получиться на ваших окончательных 40 карточках – очень просто. Каждая карточка – сцена, эпизод. Итак, где происходит этот эпизод? Это экстерьер или интерьер? Может быть это последовательность эпизодов, происходящих в разных местах, как например, погоня? Если вам уже стало понятно, возьмите волшебный маркер и напишите на карточке: Интр (интерьер). Квартира Джо.- ДЕНЬ. На каждой карточке необходимо так же указать основное действие сцены в рамках простого предложения, как например: Мэри говорит Джо, что хочет развестись. Более

подробную информацию добавите позже. Пока эпизод или сцена должна выглядеть так:

Интр. (интерьер). Квартира Джо.-	***ДЕНЬ***
Мэри говорит Джо, что хочет развестись.	
+/-	
><	

Как в любом рискованном начинании, первыми должны идти сцены, выражающие ваши самые яркие идеи. Сцены, которые, вы уверены, обязательно войдут в фильм. Ведь это то, что по сути и побудило вас заняться творческим процессом. В моем случае это почти всегда смешные эпизоды картины, сцены ввода главного героя и финальные сцены. Итак, напишите ваши идеи на карточках и прикрепите их на Доску, в том порядке, как они предполагают идти. Возможно, со временем, вы переставите или вообще уберете, но, черт побери, как здорово сбросить такой камень с души. Таким образом, карточки на Доске.

Давайте посмотрим, что получилось.

Все еще слишком много пустого места. Вот так так! Хорошо, что вы еще не начали писать, правда? Все эти большие идеи, которые во что бы то ни стало должны быть включены в фильм, вдруг уже не кажутся замечательными. Да и сама идея, обрисовав себя в виде карточек на доске, уже не кажется стоящей работы над ней. Звезды кино, сцена погони центрального момента, драматический решающий поединок, казались такими полноценными, не кажутся такими, после того, как вы увидели их отраженными в карточках. Здесь на доске это всего лишь маленькие части одного большого целого. И если вы действительно хотите воплотить эти сцены и идеи в жизнь, предстоит большая работа. Теперь начинается трудная часть.

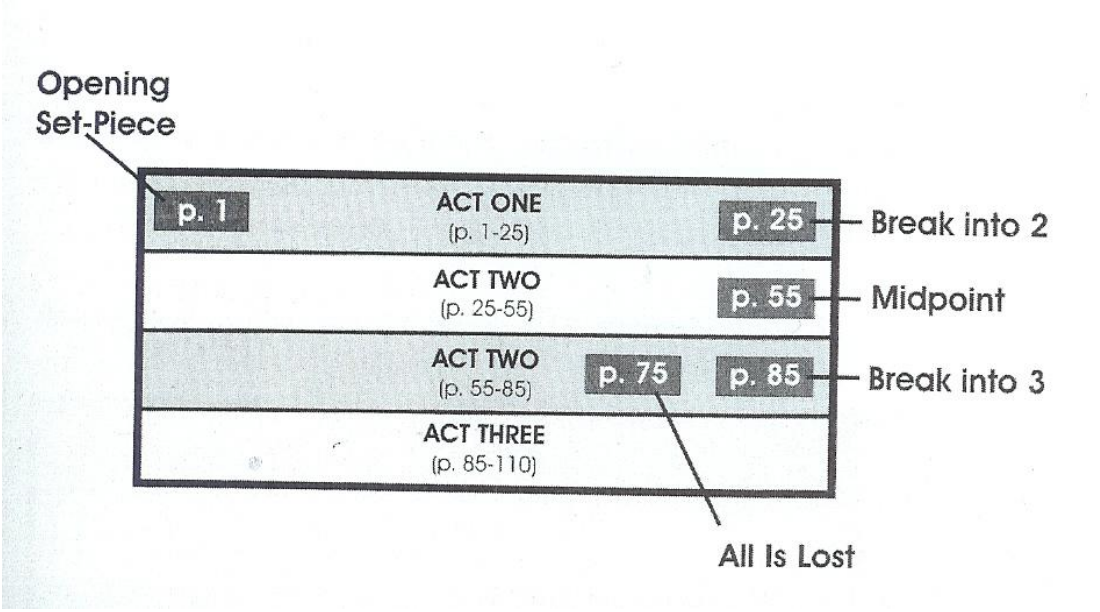
Основные повороты

Следующими пойдут карточки поворотов истории, а именно: центральный момент, переход ко второму и к первому актам. Имея такое неплохое подспорье в пользу как "СТРУКТУРА сценария Блейка Снайдера", легко понять важность этих моментов. Но даже если вы пойдете другим путем, я все-таки хочу подчеркнуть, что

основные повороты истории должны быть проработаны в первую очередь.

Я начну с центрального момента. Как уже упоминалось в прошлой главе, это либо подъем, либо спад, то есть либо ваш герой достигает на странице 55 головокружительной, но в то же время поддельной победы, либо такого же головокружительного, но мнимого поражения. Установка карточки с центральным моментом в большинстве случаев поможет вам двигаться дальше. Некоторые готовы прикрепить сразу и карточку со сценой перехода во второй акт. Хочу отметить, что замысел или идея приключения, или хотя бы его начало пока только у вас в голове. Но что с ним делать дальше? Разобраться поможет центральный момент. Поэтому так важно определить его и установить его на место.

После того, как центральный момент установлен, будет проще выбрать место для эпизода «Все потеряно». Они как раз следуют друг за другом. Придумать, как перевернуть моменты спада и подъема центрального момента, чтобы создать их противоположности, может занять какое-то время. Что ж, надо постараться. После определения этих двух сцен, эпизод перехода к третьему акту получится сам собой. Итак, ваша доска набирает вес. Теперь она выглядит примерно так:



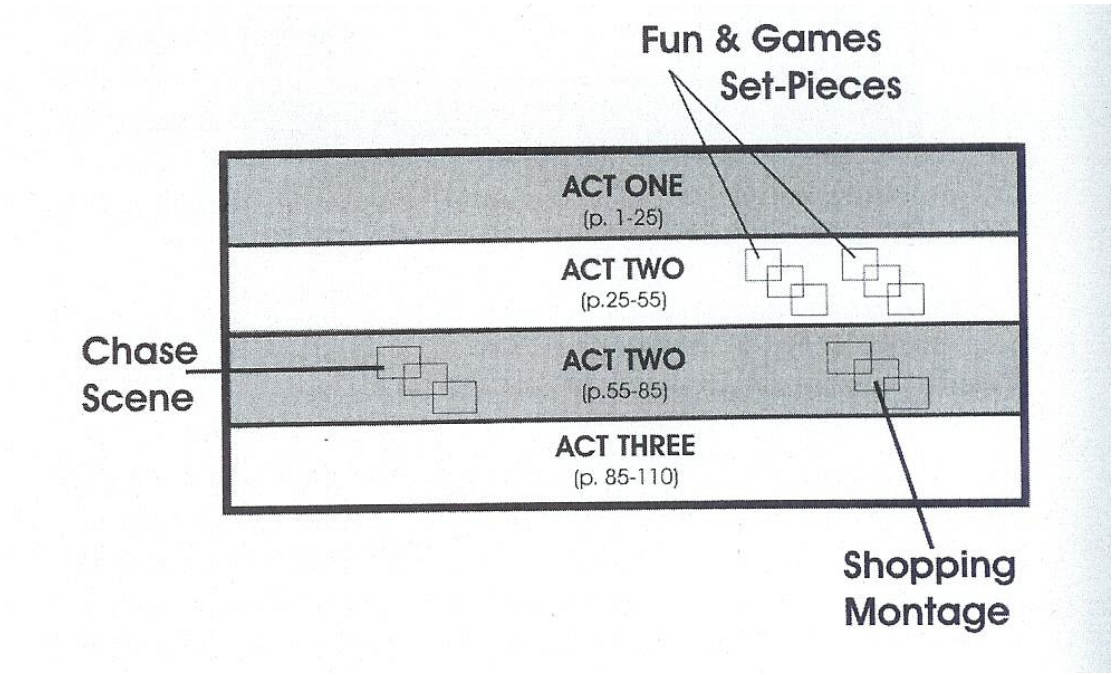
Перегруженные сцены и белые пятна

Своей основной проблемой я считаю путаницу в передаче на карточках не основных пунктов эпизодов, а чего-то лишнего. Так происходит особенно часто в начале работы над первым актом. Я

определяю на первые 10 страниц сценария не больше 3-4 карточек, получается 4 эпизода, которые должны привести меня к катализатору. Но часто я замечаю, что карточек начинает скапливаться порядка семи или даже восьми, с описаниями типа «герой – ошибочно обвиненный в преступлении», а напротив «герой - музыкант, играющий на саксофоне». Но это не сцены, это предыстория. Такие карточки нужно объединить в карточку с названием «Встреча с героем», во время эпизода, где на самом деле происходит действие, как то герой входит в комнату, и мы впервые встречаем его.

Как упоминалось в предыдущей главе, большая часть предыстории должна уже быть определена, то есть все характерные черты героя… и проч. Все ваши превосходные идеи будут перенесены здесь на карточки и разобьются в дребезги на тысячи частей, как автомобиль "БМВ" на пятой скорости. Не бойтесь, все это в последствии примет более свернутый вид. Важно, чтобы в данный момент вы выложили все, что накопилось. Пришло время испробовать все задуманное, подумать обо всем непродуманном, прикрепить это здесь на Доске и увидеть, на что это будет похоже.

Сцены выстраиваются на доске, и их порядок может привести вас в некоторое замешательство. Например, погоня включает в себя сцены в разных местах, но по сути это один эпизод. Получается, на одну последовательность действий образуются 5-7 карточек. Со временем все эти карточки соединятся в одну, а пока это, скорее всего, выглядит таким образом:



Chase scene – сцена погони

Fun & Games – часть" Структуры Сценария BS2" под названием "Играй и веселись"

Shopping Montage - Монтаж сцены в магазине

Еще один большой плюс работы с Доской заключается в том, что все проблемные места сценария оказываются перед вами как на ладони. Как только в структуре появляется белое пятно, теряется связь между эпизодами, вам стразу становится это ясно, потому что такое белое пятно в буквальном смысле смотрит на вас. Все что вам остается, взглянуть на доску и закричать. Поверьте мне, такие белые пятна будут мучить вас, подсмеиваться над вами час за часом, день за днем. "Что случилось, Блейк? Не можешь все уладить? У твоей истории появилась небольшая …проблема?" По крайней мере, мы знаем, где находится эта проблема, и как ее заполнить. На каждый ряд у вас должно быть приготовлено по 9-10 карточек. Так что вперед, заполняйте пустое место и решайте проблему.

И совсем не трудный третий акт

Есть в работе с карточками довольно забавный пункт, в начале вам всегда кажется, что третий акт самый легкий.

Обычно третий акт представляется двумя карточками: первая "Герой наконец-то понимает, что ему необходимо сейчас сделать", и вторая "Решающий поединок".

Ха! Убейте меня, если я снова вижу это.

Вы тоже всегда откладываете решение этого пункта.

Не бойтесь.

В конечном счете, все получится. Голова у вас переполнена идеями, так что третий акт тоже будет заполнен. Если нет, вернитесь к первому акту, к установкам и "шести вещам, которые необходимо добавить". Удалось ли употребить эти правила в третьем акте?

Если нет, то стоит это сделать.

Как насчет второй истории? Присутствует ли в ней сюжет о любви, реальной или схематичной, он должен быть. По правде говоря, чем больше задумываться о написании потерянных концов третьей, четвертой и так далее историй сценария, о его повторяющихся образах, темах и прочем, тем больше приходит понимание, что вся эта работа должна отразиться неминуемо в третьем акте. Иначе где еще? (Что вы хотите предпринять? Пойти раздавать листовки в кинотеатре?) А как обстоит дело с плохими

парнями? Вам удалось убрать с пути всех мешающих мелких сошек перед тем как убить самого главного негодяя? Понесли ли все обидчики заслуженное наказание? Изменился ли мир благодаря поступкам героя? В скором времени третий акт станет переполненным карточками о том, какие финальные сцены нужно добавить. Вам необходимо отобрать 9-10 из них.

Гарантировано.

Цветная маркировка

Пришло время для действительно забавных вещей. И на это уйдет куча времени! Тем не менее, это тоже важно. Чтобы лучше проработать вопросы пересечения характеров персонажей и развертываний историй, нам необходимо это увидеть. Самое время для цветных карандашей. Раскрасьте каждую историю. Посмотрите, что получится, если все пассажи Мэг раскрасить в зеленый, а Тома в красный. Как только вы прикрепите карточки на Доску, сразу станет ясно, как сюжеты переплетаются между собой. Или, может быть наоборот, нуждаются в проработке. Сценарий это структура. Точный механизм швейцарских часов эмоций. Понять, насколько жизненно необходимо удачно расположить последовательность истории, можно посмотреть на доску и увидеть, как соединяются ваши разноцветные сюжеты. Так же цветная маркировка используется, чтобы:

 Выделить основные пункты истории и усилить значимость темы и повторяющихся образов;

 Очертить повороты на пути второстепенных героев

 Обозначить третью, четвертую и прочие истории сюжета

Как только многочисленные раскрашенные карточки займут свои места, можно отойти назад и оценить великолепие созданного дизайна.

В конечном счете, все это направлено на то, чтобы как можно больше сэкономить ваше время. Намного хуже начав писать рукопись, осознать на середине пути, что необходимо произвести изменения. Согласитесь, проще смотреть и перемещать карточки на доске, чем выкинуть в мусорную корзину родной любимый сценарий, оторвать от себя кусок. Поэтому, чтобы писалось легче, сначала нужно организовать процесс.

разбираем

40 карточек – все, что вам нужно для того, чтобы закончить работу с Доской на этом этапе. То есть ровно 10 карточек для каждого ряда. Таким образом, если у вас нет ни одной или наоборот, скопилось около 20 карточек на ряд, есть проблема.

Скорее всего, у вас все-таки получится больше, чем нужно. В этот момент в действие вступает стирательная резинка. Необходимо просмотреть все получившиеся карточки и понять, что можно убрать, что совместить, и что перенести из одной карточки в другую. Как я уже говорил, у меня в работе часто образуются проблемные области. Верная расстановка для меня непростая задача. Иногда для первого ряда скапливается 20 карточек. Мне кажется, что так много нужно сказать, необходимого многого коснуться, что порой я компенсирую это с избытком. Тогда я стараюсь провести работу по урезанию, объединению карточек, и если мне удается быть честным с самим собой, понять, что я не умру без каких-то дорогих мне идей, карточки начинают уменьшаться. Я оставляю девять.

Это нам подходит.

У меня так же получается много последовательностей эпизодов. Например, ситуации с погоней или куски действия, которые путаются повсюду. Такие моменты отладить просто. Напишите над всеми такими карточками «погоня», и рассматривайте это как единую сцену. Обычно это все, что касается подготовки плана.

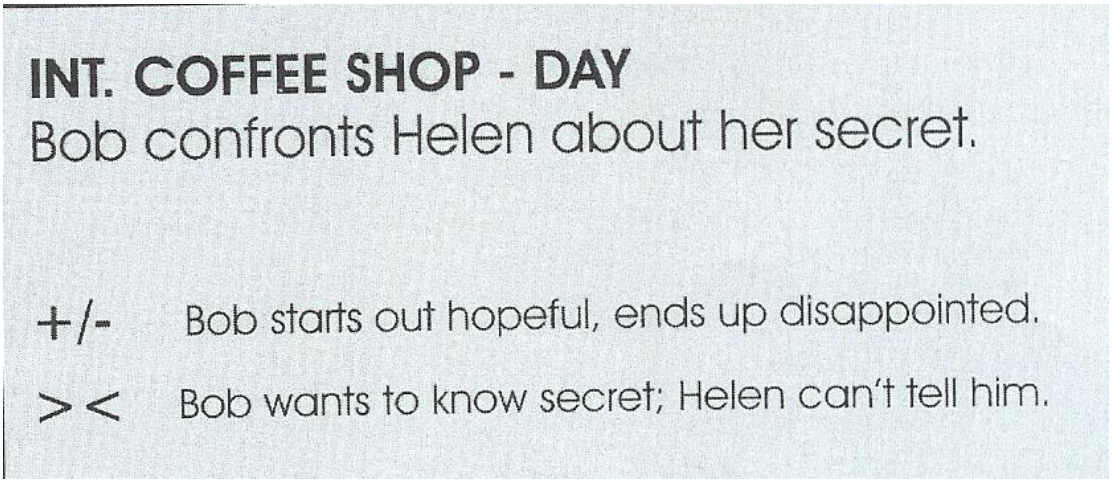
В тех местах, где я чувствую свою неуверенность, как, например, в части “Плохие парни приближаются», я даю себе расслабиться. Иногда оставляю пустыми самые проблемные места, в надежде на чудо в процессе непосредственной работы над сценарием. Конечно, в глубине сознания я продолжаю помнить, что остались недоработанные куски. Но, благодаря предварительной работе, я вижу, где именно находится недоработанное место.

+/- и ><

На доске расположено 40 карточек, и вы уверены, что работа на этом закончена. Спешу вас заверить, что это не так. Есть еще два пункта, которые необходимо указать на каждой из карточек, только после чего можно с облегчением вздохнуть и приняться непосредственно за написание сценария.

Один из символов: +/-, другой: ><

В низу каждой карточки цветной ручкой, которую вы еще не использовали, необходимо написать эти знаки, что будет выглядеть примерно следующим образом:



Int. Coffee shop – Day - Интр. Кофейня. День

Боб настаивает, чтобы Хэлен рассказала ему свою тайну.

+/- Боб начинает обнадежено, заканчивает разочаровано.

><Боб хочет знать тайну, Хэлен не может открыться.

Знак +/- показывает эмоциональную перемену героя в рамках каждой сцены. Представьте, что каждая сцена, своего рода мини-фильм. У нее должно быть начало, середина и конец. Обязательно должно произойти что-то, что вызовет эмоциональную окраску и решительно поменяет ее с – на + или с + на -, это как части сценария: вводный образ и финальный образ. Не могу передать, как важно убирать слабые сцены и добавлять такие, где действительно что-то происходит. Так, например, в начале сцены ваш герой чувствует себя вполне уверенным в себе. Он адвокат и только что выиграл большое дело. Входит его жена, чтобы сообщить, что теперь, когда дело успешно завершено, она бы хотела поручить развод. Понятно, что то, что в самом начале было для героя положительным, превратилось в отрицательное.

Верите или нет, но подобное эмоциональное изменение должно происходить в каждой сцене. Если у вас этого нет, это значит, у вас нет четкого представления о том, в чем вообще заключается сцена. Не продолжайте работу дальше, пока не укажете +/- и –/+ эмоциональных перемен на всех 40 карточках. Если не получается, выбросите карточку. Скорее всего, она не подходит. Многие, по примеру Роберта МакКи, полагают, что плюсы и минусы эмоций должны располагаться в цепочке по типу: +/-, -/+, +/-, таким образом выстраиваясь в своего рода волну эмоциональных подъемов и

спадов, мне кажется, это слишком сложно. Достаточно знать и суметь показать, что в каждой сцене что-то обязательно происходит.

Другой символ >< обозначает конфликт. Чтобы понять, в чем конфликт заключается, я всегда представляю себе такую сцену: зажигается свет, двое входят в комнату из разных дверей, встречаются на середине, и пытаются протолкнуться каждый к противоположной двери. Каждый из героев вошел в комнату со своей целью и встретил у себя на пути помеху. В этом конфликт. Подобным образом вам следует размышлять, при проработке конфликтных моментов, не важно, будет ли это физическая борьба или духовное противостояние, или же одному из героев просто нужно срочно попасть в туалет. Основными служат следующие установки, все мы проходили подобное на уроках социологии в школе: Человек против Человека, Человек против Природы, Человек против Общества.

Как только открывается сцена, необходимо четко определить, какой ее основной конфликт, и кто против кого выступает. У каждого человека или организации есть план действий. Каков он? Что это за план? И как этот план отражается в столкновении человека или сообщества с противником. Таким образом, напротив символа >< внизу каждой карточки необходимо указать, кто участвует в конфликте, в чем заключается спор, и кто в конечном итоге побеждает. Если в конфликте участвует больше чем один персонаж, или больше чем один предмет спора, такая сцена, скорее всего, будет выглядеть нечетко, смазано. Как и сам конфликт. Пожалуйста, один конфликт в течение одной сцены. Одного будет вполне достаточно. Не важно, каков размер спора, будет он физиологическим или физическим, главное, чтобы он был. В каждой сцене, все время. Если конфликта в сцене нет, вам придется его выдумать.

Причины, по которым в каждой сцене должен присутствовать конфликт, опять же, достаточно примитивны. (Снова это слово) Если, прорабатывая конфликт, вы руководствовались примитивными началами, будьте уверены, это обязательно привлечет внимание аудитории. Почему? Наверное, потому что нам интуитивно нравится смотреть, как люди ссорятся. Это привлекает внимание. Как думаете, почему борьба является самым старым представлением на телевидении? Потому что это настолько увлекательно и примитивно, насколько вы можете себе представить. Смерть! Два человека пытаются убить друг друга. Как думаете,

почему в большинстве фильмов присутствует роман? И снова, конфликт абсолютно примитивен и пленителен. Секс! Два человека пытаются соблазнить друг друга. В этом суть, поэтому каждая сцена вашего сценария должна содержать конфликт, чтобы удерживать внимание публики. Если в вашей сцене нет игроков напротив знаков ><, вам стоит их придумать. Потому что иначе, у вас нет этой сцены. Итак…

Найдите предмет для противостояния… или пересмотрите сцену… или выбросьте ее совсем.

И если вам пришлось все-таки выбросить, не убивайтесь сильно по этому поводу. Это всего лишь карточка.

Готовы отбросить…

К тому времени, как вы закончите работу, у вас должно получиться по девять карточек в каждом ряду. Подождите, это же всего 36. Так и есть, 4 я оставляю для вас в качестве дополнительного бонуса, на случай тех сцен, без которых вы просто жить не можете. Прикрепите их, куда захочется, не будем настолько щепетильны. Но, в общем и целом, должно получиться 40.

Вам не понятно, зачем нужно безупречно выстраивать Доску. И как бы весело не было раскладывать карточки и фантазировать, перемещать истории, пришло время понять, кто вы на самом деле: менеджер по продаже превосходных досок или все-таки сценарист. Если вам кажется, что ваша доска выглядит превосходно, или если вы проводите слишком много времени, чтобы сделать ее таковой, значит, вы покинули мир подготовки и вступили в зону откладывания, промедления. Этого делать не нужно. Я приступаю к сценарию, когда подхожу к завершению работы над доской, как раз чтобы опередить тот момент, когда доска станет идеальной. Это форма для желе - нужно начинать, пока не затвердело. Как только я начинаю сходить сума по кнопочкам и записным бумажкам, я понимаю, что пришло время остановиться.

Для меня ключевым моментом в работе остается тот факт, чтобы всегда быть в темпе. Прежде чем начать писать, мне нужно все уяснить. Как только готовы 40 карточек с прописанными на каждой пунктами +/- и ><, я знаю, что сделал все, что было в моих силах. Теперь я смело могу отложить в сторону все кнопочки, карточки и ручки и.. начать писать. (Как неожиданно понимаешь, что писать оказывается так приятно!)

Безусловно, работа над доской важна. Но это своего рода игра, в которую я играю с самим собой, упражняясь в затруднительных моментах, рифме и сценах фильма, который пока находится только у меня в голове. Это позволяет мне играть с частями сценария без всяких обязательств с моей стороны. Я должен быть готов отказаться от игры, как только сажусь писать. Как часто случалось, что, начав писать, мне хотелось избавиться от всякого предвзятого представления, которое сформировалось у меня на начальном этапе. Как часто я влюблялся во второстепенных героев, которые потом становились главными, несмотря на то, что в процессе работы над доской я даже не упоминал о них. Чтож, такое происходило много раз. Доска лишь приготавливает ваше поле для сражения, позволяет проверить предположения, очертить определенные понятия и наоборот указать меньший приоритет других.

Окончательные выводы по теме

По правде говоря, когда вы произносите слово "ЗАПУСК", доска уже не имеет никакого значения. Но тем не мене, я надеюсь, что то, что я пытался донести до вас, останется с вами надолго. А именно: необходимость постановки перехода в другой акт на страницу 25, особое ударение на пунктах «центральный момент» и «все потеряно», и важность присутствия конфликта в каждой сцене. Даже если это все, что вам удастся вспомнить, когда вы потеряетесь в работе над своей историей, вам будет намного проще выпутаться из лабиринта. Такие островки в океане неопределенности очень необходимо держать в поле зрения, когда вы только начинаете писать.

Все это здесь пересказывалось, чтобы помочь вам добраться до КОНЦА.

Счастье иметь такое пособие как доска на стене вашего офиса заключается в том, что если вы действительно собьетесь с пути, если не сможете придумать, как продолжить, всегда можно вернуться и встать на верный путь. Самое ужасное, что может произойти со сценарием, это не закончить его. Поверьте, наполовину написанные сценарии не продаются. Поэтому, проведя работу над Доской, вы уберегаете себя от такой участи.

Мое секретное оружие

Когда я понимаю, что я нахожусь в самом что ни на есть затруднительном положении, я звоню Майку Геда.

«Майки!», жалуюсь я. «Я не могу придумать, что должно быть в сцене «плохие парни приближаются", можешь взглянуть?» Я отправляю свои записи Майку по электронной почте и иду со спокойной душой обедать в дорогой ресторан, уверенный в том, что кто-то за меня делает мою работу. Майк единственный человек в Голливуде, который читает то, что ему присылают, и действительно знает, как помочь. Он может дать подробные инструкции. Он действительно большой умник, и это мне очень симпатично, это подстегивает. Но будьте уверены, у вас действительно большие проблемы, если вернувшись с дорогого обеда и чувствуя себя прекрасно, вы звоните Майку и первое, что вы слышите : «Ты что, шутишь?»

Если у вас возникнет желание связаться с Майком Геда, чтобы получить совет сценариста, можете смело писать ему на электронный адрес, который вы найдете на его сайте www.mikecheda.com. За 500 долларов Майк прочитает и проанализирует ваш сценарий. Мне кажется, такая цена в наше время неслыханно занижена. Я всегда говорил ему, что надо поднять цену до 5000 долларов за сценарий. В журнале «Креайтив Скринрайтинг» есть статья о Майке, которая называется «Доктор режиссуры», которую я так же считаю слишком сдержанной в описании этого человека. Для меня он всегда останется человеком, который научил меня всему, что я знаю.

За бесплатно.

Резюме

Теперь вы знаете все о вашей картине и можете начинать писать сценарий. Если у вас хватило терпения держаться за идею и проделать все те шаги, которые я предложил, можете смело сказать себе: ПУСК, и начинать.

Вы взволнованы?

Должны быть взволнованы. Но давайте все-таки на последок убедимся, как вы неуклонны в своих решениях пуститься в плаванье по глубокому шумному морю, и проверим перечень:

1. Вам пришла замечательная идея фильма. Я имею ввиду, просто отпад! У вас убийственное название и такой же логлайн, вы испробовали его на друзьях и незнакомцах, и все они хором кричат, что не могут дождаться, когда же они смогут увидеть ваш фильм!

2. Вы проделали домашнюю работу над жанром. Выяснили, к какому из жанров относится ваш фильм и просмотрели все подобные картины Голливуда за последние 20 лет. Готовы ответить, что кинорежиссеры делают правильно и в чем ошибаются, и более того, предложить свою помощь, то есть дать нам то же, только другое. И вы уверенны, что это определенно что-то новое!

3. Вы нашли прекрасного героя для вашей истории, персонажа, который переживает наибольший конфликт, проходит наибольший эмоциональный путь и наибольшим образом приятен в демографическом плане. Вы наделили героя примитивными желаниями и целями, и придумали плохих парней, которые будут пытаться помешать герою достичь своих целей.

4. И, в конце концов, вы разбили свой сценарий согласно "Структуре сценария BS2", уложили сцены на доске, испробовали множество вариантов идей и тем, свели их до 40 карточек и наделили каждую сцену эмоциональными изменениями от начала и до конца, а так же не забыли про конфликт в каждой сцене.

Вы готовы!? Так что же вас останавливает?

И пока вы отправитесь писать свой сценарий, мы останемся здесь, ждать вас. Мы направим человека, который будет стоять на берегу и наполнять кислородом ваш баллон, пока вы бороздите подводный мир режиссуры. Убедитесь, что в реальном мире у вас есть такие люди, на которых можно положиться. Потому что пока вы пишете сценарий, живете и чувствуете за других вымышленных персонажей, в настоящей жизни вам понадобится реальная поддержка. Это очень непростой мир. Вам удастся увидеть все аспекты чуда, удивляться своим возможностям, величине познаваемого опыта, но будьте осторожны, вас будет отравлять сомнение и тревога, плохое будет видеться там, где его на самом деле нет. Поэтому, чтобы дойти до КОНЦА, нужно иметь кого-то здесь, на поверхности, кого-то, кому можно верить и доверять, кто поддержит и позаботится.

В любом случае, мы будем ждать вас на поверхности. И желаем вам всего самого лучшего. Мы те, кто пишет сценарии, по-настоящему хотим, чтобы вы победили. Мы понимаем, через что вам придется пройти, и просим не волноваться. Итак, опускаясь во мрак, подготовленными или не очень, мы желаем вам удачной охоты. А пока мы ждем вашего возвращения, поговорим о чем-нибудь веселом в режиссуре.

Удачи и успеха, Сценарист.

Упражнения

1. Составьте форму BS2 по одному из фильмов, которые вы выбрали для просмотра согласно жанру вашей картины и сделайте по каждому эпизоду карточки. Прикрепите карточки на Доску, а если вы ее еще не купили, попробуйте некую портативную версию.

2. Выберете несколько сцен из любимых фильмов и рассмотрите их согласно пункту +/-. Какое эмоциональное начало и какой эмоциональный финал у сцены? Это противоположные состояния?

3. Теперь рассмотрите те же сцены на предмет наличия конфликта. Что за силы противостоят друг другу? Кто побеждает? У ваших любимых сцен наибольший конфликт? Наибольший конфликт лучше?

Часть шестая

Непреложные законы физики в режиссуре

По настоящему ко мне пришло желание написать эту книгу, когда я понял, что у меня скопилось большое количество «непреложных правил сценариста». И мне захотелось поделиться ими с вами.

Держите!

Приведу вам некоторые примеры забавных законов кинодраматургии, которые я и мои коллеги собирали в течение многих лет практики и работы. Я обожаю эти правила! Я считаю, что писать сценарий, это не только искусство, но и наука. И как все научное, оно поддается количественному определению. Эти правила нерушимы, и, до определенной степени, неизменны (читайте Джозефа Кэмбела).

Как и любое другое умение, приходящее в процессе изучения науки, эти правила становятся нам яснее с каждым просмотренным фильмом. Так и хочется воскликнуть «Эврика!», как только один из законов режиссуры обретает очертание в сознании. Осталось установить на вершине флаг и провозгласить свой триумф.

Конечно, это далеко не ваше собственное открытие. Эти правила невозможно «открыть». Они существовали задолго до того, как стали понятны мне или вам. И, тем не менее, как только я узнаю что-то новое, я испытываю наслаждение и трепет, словно первооткрыватель.

Мне настолько нравятся непреложные законы в режиссуре, что я готов всю эту книгу посветить только им одним. Останавливает здравый смысл. Чтобы перейти к самой интересной части, необходимо многое рассказать в рамках работы над сценарием, от формирования идеи до ее воплощения, чтобы стало понятно, о чем я вообще веду речь.

Разве вы не рады, что я так и поступил?

Тем не менее, несмотря на то, что я готов открыть вам самое дорогое, поделиться лакомым кусочком, фундаментальными основами всего действа, уверен, найдутся среди вас и те, кому нет до этого никакого дела. Уверен, что будут те, кто сомневается в моих достижениях!

Это люди, которые идут против системы, которые желают установить свои собственные правила, и я вам за это очень благодарен. Ведь если таким людям сказать, что у них ничего не получится, они будут стараться еще больше.

Что делать…это сценаристы!

Поэтому, я говорю браво тем, кто сомневается во мне. Но позвольте все же показать вам кое-что, разрешите мне потерять на некоторое время голову, обезуметь, стать самовлюбленным и похвалиться, какой я молодец, что обнаружил эти штуки, прежде чем вы приметесь втаптывать меня в грязь. Постарайтесь запомнить раз и навсегда, что я скажу вам то, что нельзя отменить. Прежде чем стать самим собой, мастером кубизма, Пикассо был вынужден выучиться классической школе рисования. Отдаю ему должное. Итак, для всех вас, начинающих Пикассо, перед вами некоторые основы кинодраматургии:

Спасти кошку

Это правило, которым, как вы уже поняли, я озаглавил данную книгу, оказалось, на мое удивление, спорным! Несмотря на то, что все мои коллеги, которым я показывал рукопись книги, были под большим впечатлением, это правило они нашли худшим из лучшего, что я предложил. Многим показалось, что пример «Спасти кошку» из фильма «Море любви» (этот пример был приведен во вступительной главе) устарел и в сравнении с другими, этот принцип не такой полезный. Даже больше того, им показалось, что делать так, чтобы герой «нравился», скучно и наиграно, что это заискивание перед аудиторией.

Поэтому хочу повториться, правило «Спасти кошку» гласит: «Герой должен что-то сделать, когда он появляется перед публикой, чтобы расположить к себе, заинтересовать, чтобы мы захотели, чтобы он в конечном итоге одержал победу». Разве я имел в виду, что каждый фильм обязательно должен включать сцену, где герой, вместо того, чтобы расположить нас, пинает слепого? Вовсе нет. Это только часть формулировки. Итак, от лица моих строгих

критиков, позвольте вставить пару слов хотя бы уже и на середине пути.

В дополнение к правилу «Спасти кошку» хочется отметить, что сценаристу необходимо внимательно подходить к вопросу, как одновременно вовлечь аудиторию в картину и объяснять положение героя. Лучше делать это в начале фильма. Чтобы стало более понятно, о чем я говорю, обратимся к примеру фильма, который явно не заискивает перед зрителем, «Палп фикшн». В первой сцене мы встречаем двух основных героев: Джона Траволту и Самюэля Эль Джексона. Это наемные убийцы, которые помимо прочего увлекаются наркотиками (а еще у них действительно ужасные прически). Но Квентин Тарантино придумал очень умный ход, он сделал этих абсолютно не привлекательных для общей массы населения людей смешными. И наивными. Они забавно и даже по-детски обсуждают, как звучат названия гамбургеров "МакДональдс" во Франции. Ребята, которые вот-вот должны убить кого-то, начинают нам нравиться с самого начала. Честно говоря, Тарантино полностью следует непреложным правилам кинодраматургии. Как режиссер он понимает, что с историей не все в порядке. Герои его сценария должны совершить что-то нехорошее, непривлекательное. Персонаж Траволты, как основное действующее лицо картины, обязан понравиться зрителю, чтобы зритель пошел за ним, переживал за него. И что вы думаете, мы встречаем этих двух олухов, и они нам нравятся! Они смешные! Вместо того, чтобы придумать персонажей, больше похожих на крутых бездушных вышибал, Тарантино делает их душками.

Спасти кошку!

В рамках непреложных законов кинодраматургии можно так же искусно провернуть следующий ход, и заставить публику полюбить даже плохих персонажей. В случае, если ваш герой кажется на половину «плохим», сделайте его соперника еще хуже. Из примера того же «Палп фикшн». Прежде чем Траволта и Джексон войдут к своим жертвам, чтобы убить их, Траволта рассказывает историю про своего Босса, который выбросил из окна одного простого парня, каким является сам Траволта, когда бедолага всего только делал массаж ступней супруге босса. Вот вам еще одна уловка непреложных правил. Если ваш герой не совсем положительный персонаж, сделайте его противника еще хуже. Если вам кажется, что Траволта нехороший парень, взгляните на его босса! Траволта просто школьник по сравнению с ним! Бинго! Шкала того, кто нам

нравится, и того, кого мы ненавидим, выравнивается на весах нашей оценки до нужного баланса. Можно начинать переживать и любить нашего героя!

Проблемы с не совсем положительными героями встречаются и в семейных фильмах. Моим любимым примером правила «спасти кошку», примером, к которому я частенько обращаюсь снова и снова, является история про Алладина, которую экранизировал «Дисней». Прежде чем снимать историю, Дисней понял, что ее герой не совсем привлекательный для аудитории персонаж. Посмотрите первоисточник этой сказки, герой которой - ленивый испорченный калека. И что еще хуже, вор! Но хвала небесам, у "Дисней" оказались такие талантливые люди как Терри Россио и Тэд Эллиотт, по-моему, лучшие сценаристы Голливуда настоящего времени. (И такие невоспетые! Где их агенты по продвижению, я не понимаю!?)

То, что сделали эти два умнейших талантливейших и сообразительнейших человека с историей главного героя Алладина, служит замечательным примером правила «спасти кошку». С первых кадров, когда герой этого миллионного хита появляется на экране, он ворует хлеб, но почему? Потому что он голоден. Ему приходится спасаться бегством через весь рынок Аграбы (прекрасный прием знакомит нас сразу с местом, где происходят действия), унося ноги от стражи рыночной площади с саблями наперевес. В конечном итоге Алладину удается уйти от погони, он остановился, передохнуть и съесть свой кусок лепешки в тени аллеи, как вдруг на глаза ему попадаются двое беспризорных ребятишек. И, что за парень! Он щедро отдает весь свой хлеб голодным детям. Теперь мы точно на его стороне, несмотря на то, что наш герой, да, немножко вор, немножко ветреный. А все потому, что Эллиотт и Россио приложили немного усилий и сделали так, что мы одновременно входим с героем в его положение, и он сразу начинает нам нравиться.

Я хочу сказать, чтобы вы были осторожны. Конечно, вам не обязательно вставлять в каждую сцену фильма правило «спасти кошку», в которой герой переводит старушку через дорогу, или его окатят холодной водой из окна. Но вам необходимо потратить время, взять зрителя за руку и провести его, одновременно познакомив и с героем, и с историей, чтобы правильно и лучше понять происходящее. Нужно приложить некоторые усилия, чтобы обрисовать положение героя, для того, чтобы зритель пошел за ним,

не важно кем будет герой или чем он будет заниматься. Если вы этого не сделаете, а пойдете по пути создателей «Лары Крофт», чтож, вы просто не выполните свою работу. Хотя конечно, не все фильмы придерживаются этого правила, что совсем не делает их лучше.

Итак, надеюсь, вам все понятно, друзья сценаристы.

Папа римский в бассейне

Это правило больше похоже на шутку, чем на руководство к действию, но, тем не менее, мне нравится использовать его, и вижу, что другие тоже часто используют его на экране. Впервые меня познакомил с принципом «папы римского в бассейне» мой "мастер по сценариям" Майк Геда.

Представим, что у сценария есть следующая проблема. Нужно скрыть описание, то есть предысторию или детали, которые, тем не менее, необходимо донести до зрителя, чтобы он понял, что происходит или будет происходить. Но кому охота тратить на это время? Это скучно. Это убивает всю красоту сцены. Это самая ужасная проблема любого сложного сценария.

Итак, как же выдет из этого положения хороший и внимательный сценарист?

Однажды Майкл Геда прочитал мне сценарий к фильму, под рабочим названием "План как убить Папу Римского", написанный Джорджем Энгландом, в котором этот вопрос решался очень интересным способом. На самом деле фильм задумывался как триллер. А сцена, в которой мы увидим все детали предыстории, выглядела примерно следующим образом: в Ватикан к Папе Римскому приходят посетители. Как вы думаете, где они застают его? В бассейне Ватикана. Прямо там Папа в купальном костюме плавает от одного бортика к другому, пока развертывается повествование предыстории. Мне кажется, что в этот момент ни я, ни аудитория не слушают рассказа. Мы думаем про себя: "Не знал, что в Ватикане есть бассейн! Да, посмотрите, а Папа-то не в своем обычном наряде, на нем же купальный костюм!" И пока вы спохватитесь со словами, где же моя мирта, сцена уже подойдет к концу.

Папа римский в бассейне.

Это правило всплывает в фильмах снова и снова. Мне тоже удалось использовать подобный трюк, чем горжусь. Это был

сценарий к фильму под рабочим названием "Зануды", который мы написали совместно с Колби Карром для "Диснея". Это комедия (еще бы это была не комедия!) о двух тупых водопроводчиках, которых обманным путем заманивает банда жуликов, чтобы провернуть план с врезкой в нефтяной трубопровод, проложенный под Беверли Хилз, и украсть нефть. Болваны одурачены прекрасной девушкой, соучастницей мошенников, и приглашены в дом к боссу мафии для выяснения подробностей дела, то есть самой сути фильма. Плохие парни будут рассказывать нашим героям, как тем нужно врезаться в старый трубопровод как раз проходящий под домом, подсоединить сток к коллектору под городом, что неминуемо вынесет нефть в открытое море, где и будет ждать бандитский танкер. (Поверьте, такое вполне возможно.) Тем не менее, мы рисковали потерять внимание зрителей, пока вся эта не совсем простая схема будет рассказана на экране.

Решено было применить правило "папы римского в бассейне".

В сцене перед встречей с боссом и объяснением плана действий наши придурковатые герои красовались в кафе перед понравившейся им девушкой босса, которой только это было и нужно, и выпили много жидкости. К тому времени, как началась встреча, им обоим позарез нужно было в туалет. Действительно, очень сильно хотелось. В этом заключалась комичность ситуации. Наши ребята, со скрещенными ногами пытаются не думать о насущной проблеме и сосредоточиться на плане, который рассказывают им плохие парни, в то время как повсюду они замечают только знаки бегущей воды. За окном во всю плещутся оросители лужайки, соседская собака примостилась возле куста и освобождает с шумным журчанием свой мочевой пузырь, а в комнате милая барышня медленно наливает из графина в стакан холодный чайный напиток. От всего этого у наших несчастных героев глаза лезут на лоб, а плохие парни продолжают монотонным голосом бубнить себе под нос жизненно важную информацию касательно ограбления.

Получается, что мы одновременно доносим до зрителя необходимые объяснения и веселим его, отвлекая от скучного рассказа таким незатейливым способом.

Еще один великолепный пример применения принципа "папа римский в бассейне" показывает нам замечательный актер Майкл Йорк, исполнивший роль Базила Разоблачителя (Бэзил Экспозишон) в фильме Майкла Майерса "Остин Пауэрс". Отличительной чертой

этого персонажа как раз и являлось его постоянное зудение и нудное рассказывание деталей британскому супершпиону, а заодно и нам в качестве зрителей. Как только Бейзил появляется в кадре, мы уже готовы к порции поучительной лекции, но это не скучно, а скорее смешно. Создатели персонажа понимали, что это скучно, и что зритель понимает, что это скучно, и сделали из этого своего рода веселый прием, фишку.

На самом деле таких примеров масса, и теперь, когда вы знаете (если конечно, вы не знали этого раньше) такой замечательный способ завуалировать предысторию, можете смело придумывать свои собственные новые пути решения. Будет ли это сцена со смешными стражниками в порту, как в фильме "Пираты Карибского моря", благодаря которой мы получили всю необходимую нам информацию о пирате Джеке Воробье, или же сцена с клеткой как в фильме "Прямая и явная угроза", этот трюк дает нам возможность уловить зрительское внимание и донести до них необходимую для дальнейшего повествования информацию.

И сделать это можно весело и живо.

Отличная уловка. Спасибо, Майк Геда.

Ерунда в квадрате

Это мое любимое правило. Правило, которое не следует нарушать ни мне, ни вам, и которое, не смотря на это, нарушается в кино постоянно!

Запомните, зритель сможет вынести только одно волшебство в картине. Это закон. Нельзя смешать в кучу приземлившихся на своих НЛО инопланетян и взявшихся невесть от куда вампиров, которые покусают инопланетян, и те станут бессмертными пришельцами.

Это, друзья мои, ерунда в квадрате.

И, несмотря на то, что такое нарушение закона просто взрывает мозг смотрящим и нарушает все законы логики, оно повторяется снова и снова.

Мой любимый пример – "Человек-паук". Почему вы с огромным желанием пошли на этот фильм в кино, да потому что он позиционировался, как большой хит. Но я уверен, вы вряд ли будете смотреть повтор по кабельному телевидению.

Проблема здесь точно не в актерах. Нам всем нравится и Тоби, и Кристин, и Виллем. Проблема не в спецэффектах. Прыгающий по

небоскребам города компьютерный человек-паук получился здорово! Мне кажется, зритель теряет интерес в середине фильма, когда впервые появляется Зеленый Гоблин. По крайней мере, мне фильм становится неинтересным именно в этот момент.

Почему? Ерунда в квадрате.

Создатели фильма просят нас поверить сразу в два различных аспекта чуда. Одно происходит в этой части городе, где маленького мальчика кусает радиоактивный паук и наделяет его нечеловеческими способностями, ядерной скоростью и паукообразием. Хорошо, пусть так. Я купился. Но тут, в другой части города происходит другое волшебство, взрыв в лаборатории , и Виллем Дефо превращается в Зеленого Гоблина. То есть, вы хотите сказать, что я должен поверить, что существуют радиоактивные пауки, и в то же время происходят взрывы химического характера? Что и тем и другим способом человек получает сверхчеловеческие способности? Я в замешательстве. Это слишком много для моего понимания и желания верить. Они просто взяли и разрушили мир, который я уже почти готов был принять за реальность. Как они могли! Я всегда становлюсь раздражительным, когда замечаю, что нарушается правило "спасти кошку" или "ерунда в квадрате". Это неряшливость. Продукт идиотского творчества. Такой подход можно извинить разве что создателям комиксов.

Давайте обратимся к другому нашумевшему хиту, не снятому по книжкам комиксов. Это фильм известного режиссера Найта Шьямалана "Знаки". Создатели фильма просят нас поверить в существование заполонивших землю инопланетян. Если оставить в покое несколько смущающий финал картины, где обладающего вселенским разумом инопланетянина запросто убывают обычной бейсбольной битой ("Бей, Мэрилл!", теперь мой любимый пример плохого приема), то на самом деле суть фильма в том, как Мэл Гибсон испытывает кризис веры в Бога.

"Бей, Мерил!" И суперразумного инопланетянина, пролетевшего до земли сотни миллионов световых лет на скорости солнечного света убивает какой-то отбывающий (игрок в бейсболе) из Луисвиля. Вот такой финал фильма Найта Шьямалана "Знаки".

Да уж.

Мне кажется, доказательство жизни на других планетах солнечной системы идет в разрез с дискуссиями о вере в Бога, как вы считаете? Но авторы фильма хотят, чтобы мы поверили и в то и в другое. В итоге у них получилась каша.

Мне кажется, Шьмалан пошел верной дорогой, начал с одного волшебства, с инопланетян и загадочных кругов на кукурузном поле, но потом он понял, что все это мы уже видели. Чтобы его инопланетяне отличались от других, он добавил в их движения знаки. Хорошо, пусть так. Но этим он так же запутал нас, сделал сюжет менее ясным. Момент, когда инопланетяне захватывают дом Мэла Гибсона и кризис его веры мне кажутся просто смешными. Мэл, хочешь поверить в чудо? Выгляни в окно, инопланетяне приземлились! Теорию существования Бога и, одновременно, зеленых человечков авторы фильма просят нас уложить в своих головах.

Итак, не путайте Бога и зеленых человечков. Почему? Потому что это два абсолютно разных аспекта волшебства. Получается ерунда в квадрате. Если не верите, попробуйте заменить слово Бог словом "Аллах", и у вас начнет плавиться мозг.

Таким образом, пока у вас в кармане не окажется кино-хит или книжка комиксов, которую можно экранизировать, не пытайтесь

повторить вышеприведенный пример.

Только один аспект чуда за фильм, пожалуйста.

Это закон.

Прокладка труб

Пример этого правила мы встречаем в фильме с Томом Крузом в главной роли "Особое мнение", а так же в фильме "А вот и Поли" с Дженифер Энистон и Бэном Стиллером. Эти картины сильно рисковали провалиться, и когда я укажу вам, в чем заключалась ошибка, вы, скорее всего, поймете, как близки они были к провалу. Мне кажется, что эти фильмы не имели ожидаемого успеха, потому что их создатели зашли слишком далеко. Они пренебрегли непреложным правилом киносценариста, которое гласит:

Зритель не может выдержать так долго.

Что имеется ввиду под выражением "прокладка труб"? И в чем риск переборщить с ним?

Обратимся к примеру высокобюджетного фильма «Особое мнение», основанному на книге известного научного фантаста Филиппа К. Дика. Этот писатель стал своего рода палочкой-выручалочкой для черпания идей таких картин, как «Бегущий по лезвию», «Вспомнить все». Задумка в «Особом мнении» действительно «Диковская», но исходное условие сюжета буквально убивает историю. Фильм повествует о будущих преступлениях. Принцип становится нам понятен с первой сцены фильма. Должно произойти убийство, Том Круз работает на службы, которые ответственны за ликвидацию еще не случившихся преступлений. Том появляется перед зрителем в момент предотвращения убийства. Следующая сцена переносит нас в политические прения по поводу этого вопроса. Как оказывается, Том сам находится под подозрением, его дело ведет Колин Фарел. Так же мы встречаем «сверх-людей», которые лежат без сознания в ваннах с раствором и предсказывают будущее. А в это время в личной жизни Тома происходит драма, он теряет ребенка и подсаживается на наркотики. Наконец, появляется руководитель Тома (Макс Фон Зюдов), которому, как мы понимаем, Том не очень-то доверяет. Хорошо. Все идет отлично. Но пока писатели «проложат трубы», необходимые для пересказа предыстории, мне уже наскучит их слушать. Да, сюжет интересный, но в чем смысл? Куда это все ведет?

История тронулась с места, Том Круз получает последнюю новость, и что же он узнает! Том сам должен совершить преступление. Наш герой понимает, что «сверх-люди» не могут предсказать неправду, и пытается выяснить все обстоятельства будущего убийства, которое он сам совершит, чтобы попытаться его предотвратить. Время летит, мы все во внимании. Есть только одна небольшая проблема, пока мы подготавливали зрителя к тому, что будет происходить, прошло 40 МИНУТ ФИЛЬМА! 40 минут понадобилось авторам, чтобы подготовить почву для истории и объяснить зрителю, о чем речь. 40 минут прошло перед тем, как ухватить наше внимание. А суть лишь в том, что детектив узнает, что он преступник!

Итак, скажите вместе со мной, ребята: *Слишком долго!*

С той же проблемой мы сталкиваемся при просмотре фильма "А вот и Поли". Чтобы достучаться до не расположенного к риску разведенного Бена Стиллера, влюбленного в сумасшедшую Дженифер Энистон, сценаристу понадобилось слишком много времени. Сначала мы наблюдаем женитьбу Бена на его первой супруге, потом они отправляются в медовый месяц, и Бен застает ее в постели с инструктором по дайвингу. Безусловно, в этом есть комичность, и мы многое готовы вынести, раз там снимается Бен. Нам очень нравится мистер Стиллер! И, тем не менее, сценарист и директор картины (забавный и талантливый Джон Гамбург) рискует потерять наш интерес, перенасыщая фильм множеством деталей, когда мы-то пришли посмотреть, как Бен встречается в Дженифер.

Оба этих фильма "А вот и Поли" и «Особое мнение» нарушают непреложное правило, переполняя историю деталями, чтобы сделать сюжет понятым. Чтобы вместить все необходимые факты, «проложить достаточно труб», нужно сильно постараться и вывернуть сюжет наизнанку.

Честно говоря, правило «прокладки труб» мне очень хорошо знакомо, и порой мне приходилось оставлять замысел фильма, когда я понимал, что придется очень долго объяснять, чтобы дойти до сути. В картине «Открытый чек» мне не удалось полностью сократить этот предел, мне кажется, что не смотря на наши усилия, многое пришлось разложить по полочкам, чтобы в конечном итоге оказаться в том месте, где по-настоящему начинается история, и ее главный герой Престон идет в банк чтобы обналичить чек на миллион долларов. Много труб, слишком долго. Конечно, не смертельно, но тем не менее. Таким образом, в первом акте

получается больше объяснений, чем кино. И фильм рискует потерять интерес зрителя. Мне так и кажется иногда, как они кричат: «Довольно, мы все поняли, давай дальше!» Будучи сценаристами, мы должны задумываться о таких вещах. Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что если объяснение сути сюжета растягивается у вас больше чем на 25 страниц, у вас проблема. Мы называем это «прокладка труб», зритель называет это «верните мои деньги!».

Черный ветеринар или слишком много марципана

Когда мы имеем дело с абстрактной креативностью, я называю это «Черный ветеринар», и считаю это правило ответвлением «Ерунды в квадрате».

Случается, что мы просто влюбляемся в подобные идеи и цепляемся за них мертвой хваткой. Не можем отпустить. Представляем себя Лени из фильма «О мышах и людях», и готовы затискать этого милого грызуна до смерти. Если вы начинаете ощущать себя в подобной ситуации, лучше остановиться. Правило «Черного ветеринара» отвлечь вас от излюбленной, но перенасыщенной идеи.

Кто такой Черный ветеринар?

Лучше я расскажу, от куда он появился. В далеких 1970 годах один комедийный актер, писатель и режиссер, Алберт Брукс, снял несколько пародий на фильм «Субботняя лихорадка». Один из лучших фильмов этой серии буквально засунул за шиворот Эн Би Си и обличил всю глупость сетевых программ. Брукс сделал несколько превосходных смешных якобы рекламных роликов на готовящееся к выходу в ту осень шоу на Эн Би Си.

Одно из шоу называлось «Черный ветеринар». Во всегдашней елейной манере ЭнБиСи в шоу участвовал актер афро-американец, игравший роль недобросовестного ветеринара, издевающегося над животными в своей клинике. В прошлом, этот персонаж служил в армии. Кульминационный момент ролика наступал, когда рассказчик объявлял название шоу и фальшивый рекламный слоган: «Черный ветеринар: ветеран и ветеринар» Забавно! И так близко к реальным шоу, которые показывают на телевидении, так близко к отчаянию, ведущему к безумству в попытке заработать свои десять баксов из ничего, что я даже готов согласиться с тем, что это почти гениально. Лично я никогда не забуду «Черного ветеринара».

Конечно это шутка, но как часто мы, творческие люди, задираем нос, предлагая свои великолепные идеи. Это как съесть слишком много марципана, откусывая по чуть-чуть, идти к сути. Но не стоит забывать, что больше не значит лучше.

Приведу пример из своей практики. Тогда я работал вместе со своим первым коллегой, сообразительным и предпринимательским Говардом Барконсом. Мы были молоды, полны энтузиазма и множества идей, не все из которых были блестящими. Тем не менее, мы с Говардом уже начали зарабатывать свои первые гонорары, и даже были приняты в Американскую Гильдию писателей, что на тот момент выглядело большим достижением для нас обоих. Так как мы работали на телевидении, у нас появилась идея снять телевизионный сериал. Мне кажется, идея не плохая. Действия происходили в 1950х, история повествовала о приключениях частного детектива, попавшего в черный список. Мы назвали шоу «Левша» (*в английском lefty так же человек, отстаивающий левые взгляды*). Уловили? Имя определяло политические взгляды нашего героя, но так же звучало круто и даже как-то по-хулигански. Все шло хорошо, но нам с Говардом удалось убить наше начинание на корню, поскольку Говард настоял, чтобы сделать нашего героя еще и по-настоящему левшой, и может быть даже бывшим боксером-левшой. Получалось, что наш герой левый коммунист, левша и бывший боксер. Я продолжал сомневаться, а Говард считал это отличным ходом. Для меня это был перебор, для моего коллеги – извлечение максимальной пользы из идеи. И так как я полностью доверял Говарду, которого считаю умнее и продуманнее в таких вещах, я не настоял на своем.

Оказалось слишком много марципана.

Получился черный ветеринар.

Наша беда была в том, что мы застопорились на хорошей идее. Так получается очень просто. Вам нравится какой-то ход, идея, но будет ли вам это нравится, если я добавлю еще немного? Нет, лучше не надо. До сих пор, вспоминая эту историю с моим товарищем Говардом, он продолжает настаивать, что был прав. Что на счет меня? Я делаю вид, что не слышу этого. Но я вынес из случившегося отличный урок, чем проще, тем лучше. Пусть это будет одна идея за раз. Нельзя донести больше информации и этим сделать таким способом идею лучше. Если вы думаете так поступить, лучше остановитесь.

Осторожно, ледник!

Чаще всего плохие парни появляются в картине «издалека». Иногда получается, что они приближаются слишком медленно, петля еле-еле затягивается вокруг шеи, что вы сами готовы прокричать:

Осторожно, айсберг!

И если вы этого не сделаете, то я сделаю точно.

Суть этого правила в том, что опасность не должна приближаться слишком медленно. Сантиметр за год. Иначе ваш страшный фильм получится совсем не страшным. Думаете, что такое не случается с монстрами киноиндустрии? Ошибаетесь. Замедленная угроза часто присутствует даже в хороших картинах.

Возьмем для примера фильм с Пирсом Броснаном «Пик Данте», являющийся одним из двух фильмов-катастроф о вулканах, вышедших в 1997 году, скорее всего с надеждой сорвать большой куш. О чем же фильм? Вулкан Данте готов в любую минуту взорваться! Вот, собственно, и все. Вулкан вот-вот начнет извергаться, но никто не верит привлекательному молодому ученому Пирсу Броснану. Мы сидим и ждем, когда же все произойдет, мы видели рекламу. Хорошо, что, хотя бы, пока мы ждем, у нас есть возможность посмотреть на Пирса Броснана и еще раз сказать себе: да, Шон Конари был лучше.

Еще один фильм с похожей историей «Эпидемия» с Дастином Хофманом. Вот это точно скучное кино! История заключается в том, что супер вирус Эболы попадает в США, и Хофман пытается найти от него лекарство. И вот, пока мы ждем, вирус медленно, очень медленно начинает подбираться. По сути, этот фильм попадает под нашу категорию «Монстр в доме». Только для определения «дома» авторы картины выбрали огороженный карантином небольшой городок, и стали постепенно знакомить нас с его жителями, чтобы нам потом было жалко, как они умирают. Конечно, раньше 75 страницы мы их не встретим. Что дальше? Мы ждем, пока Дастин Хофман пытается поймать зараженную вирусом мартышку, что происходит, если я правильно помню, в четвертой или пятой сюжетной истории фильма. Как им удалось уговорить этих ребят участвовать в таком проекте, я не знаю?

Подобный промах часто случается в вестернах. В фильме «Открытый простор» с Кейвином Костнером и Робертом Дювалем в роли ковбоев, героев убивают на 20 странице сценария, а до этого

Роберт и Кейвин сидят на своих лошадях и рассуждают о том, как они достанут плохих парней, они точно их достанут, поймают, точно должны пойти и схватить их. И так полтора часа. Если вы когда-нибудь задумывались, с какой скоростью покорялся дикий запад, могу вас уверить, что происходило очень медленно.

Видите, даже умным людям приходит в голову, что зрителя захватит идея вот-вот приближающейся лавы, может быть, к четвергу. Но, увы, это не так.

Опасность должна наводить ужас. Угроза должна действительно грозить людям, за которых мы переживаем. И лучше показать, что должно с ними произойти, с самого начала, чтобы мы были предупреждены о неотвратимом бедствии и начали переживать. Если вы не соблюдаете эти условия, вы нарушаете правило «берегись, айсберг!» Ниже я предлагаю еще некоторые подобные «айсбергу» вещи, приближение которых слишком медленное, расплывчатое совсем не пугающее и скучное:

- Подкрадывающееся зло
- Лентяй, вооруженный АК-47

- Письмо из Сибири, сообщающее о лишении прав выкупа по закладной
- Одержимая мыслью об убийстве одноногая бабуля
- Стадо разъяренных черепах
- Саранча обыкновенная

Даже если у вас в запасе отличное захватывающее название, не пишите сценария к фильму с подобными «плохими героями». Только если саранча у вас в фильме генетически модифицированная и питается человечиной!

Тогда еще можно поговорить!

Духовное перерождение

Правило «духовного перерождения» гласит: каждый персонаж вашей картины должен измениться в течение фильма. Единственные, кому меняться не обязательно, это «плохие парни». Но герои и их друзья должны измениться обязательно.

Это абсолютная истина.

Хотя мне не совсем нравится термин. Он слишком заезжен различными продюсерами и авторами пособий о том, как написать сценарий. Тем не менее, смысл, который несет в себе это понятие,

весьма для меня привлекателен. Под ним мы понимаем рост героя, его эмоциональные перемены от начала фильма, к середине, и к финалу. И если нам удается сделать этот ход хорошо, когда мы идем по намеченному плану и испытываем согласно плану каждого персонажа в течение его путешествия по волнам сюжета, сценарий зазвучит словно музыка. На выходе мы доносим до зрителя суть: эта история, этот опыт очень важны, помогают изменить жизнь всех участников, включая аудиторию в зале. С незапамятных времен каждая история несет в себе рост и перемены ее героев.

Почему?

Мне кажется, что причина в том, что если история стоящая, жизненно необходимым условием служит вовлечение в нее каждого. Поэтому нужно придумать план действий и способ вознаграждения для каждого участника. Не знаю, почему, но в качестве примера на ум приходит фильм «Красотка». Все в этом фильме изменяются все, Ричард Гир, Джулия Робретс, Лаура СанГиацимо, даже персонаж наставника в роли Гектора Элизондо. Всех этих людей трогает история любви, заложенная в сюжете, и помогает им измениться. Всех, кроме плохого парня Джейсона Александра, который ничему не учится.

«Красотка» один из сотни умело продуманных, успешных фильмов, в которых мы видим применение вышеуказанного правила. Оно есть во всех хороших фильмах, какие вы только можете сейчас вспомнить, в тех, которые заставляли вас смеяться и плакать, в тех, которые вы не прочь посмотреть второй раз.

Намек, намек.

В известном смысле, все истории о переменах. Способность измениться является мерным шестом, который указывает, кому это удается, и кому нет. Хорошие парни с радостью готовы к переменам и рассматривают изменения как положительные силы. Плохие парни наоборот изменения не принимают, их жалит их собственное жало, им не выбраться из рутины поглотившей их жизнь. Чтобы достичь успеха, нужно быть открытым к переменам. Такой принцип мы находим не только в кино, но и в любой из хорошо известных нам религиозных концепций. Изменения всегда положительны, ведь они ведут к перерождению, обещают новые начала.

Духовное перерождение

Разве всем нам так не хочется в это поверить?

Разве нам не хочется погрузиться в море жизни с головой после просмотра хорошего фильма? Вынырнуть из рутины, в которой

погрязли, испытать что-то новое, открыться целебным свойствам перемен, увидев, как здорово это получается у персонажей в кино?

Я думаю, ответ «да».

«Каждый перерождается». Еще один из слоганов на желтом стикере на мониторе компьютера, чтобы всякий раз, когда пишу сценарий, записка была на виду. Прежде чем приступить к работе, я отмечаю, как каждый из персонажей подвергается изменениям, и прикрепляю промежуточные карточки на Доску.

Вам стоит последовать моему примеру.

Как только вы почувствуете, что истории затягиваются, становятся скучными, однообразными, ничего не происходит, проверьте сценарий согласно правилу «духовного перерождения», и убедитесь, чтобы каждый герой проходил путь изменений и роста.

Каждый, я имею в виду, всех, кроме отрицательных персонажей.

Держитесь подальше от прессы

Пришел мой звездный час хвастаться. Дело в том, что этот урок я получил однажды от самого Стивена Спилберга. Лично… И, да! Мы как-то работали вместе. Мне преподали один из лучших уроков в карьере. Если уж кому-то и стоило написать книгу о непреложных законах кинематографии, то точно ему. Я лишь могу перефразировать.

А именно:

Держитесь подальше от прессы, принцип, который открыли мне в процессе совместной работы над фильмом «Ядерная семейка», который мы с Джимом Хаггинсом продали компании «Амблин». Суть сюжета заключалась в том, что однажды во время проведения выходных на природе, семья просыпается со сверхчеловеческими способностями, потому что место, которое они выбрали, чтобы разбить лагерь, оказалось захоронением ядерных отходов. Так у отца семейства обнаруживается способность читать мысли, что помогает ему разгадать планы недоброжелателей на работе. Мама двигает объекты с помощью силы воли, не прикасаясь к ним. Это помогает ей в домашнем хозяйстве. Подросток сын умеет передвигаться со скоростью молнии и становится лидирующим полузащитником школьной лиги. Дочка, все время отстававшая по школе, обретает невероятные умственные задатки и успешно сдает все контрольные. Получается вполне веселая комедия со спецэффектами и со смыслом. В конце истории каждый из

семейства отказывается от своих супер-возможностей, потому что понимает, что для того, чтобы стать успешным, главное оставаться семьей.

В процессе работы нам хотелось перепробовать всякие варианты. Тогда кто-то слишком умный, по-моему, я, предложил, а что если сверхъестественные силы семейства вдруг обнаружат СМИ и их дом заполняют репортеры и фотокамеры. На что Стивен Спилберг сказал «нет», и объяснил почему.

Заметьте, в фильме «Инопланетянин» нет никакой новостной суматохи о неземном существе, приземлившимся на нашей планете и проживающем в одном несчастном семействе. Конечно, репортерам здесь было бы чем поживиться. Им удалось поймать настоящего живого инопланетянина! Он здесь, у всех на виду. Но при переписывании сценария Мелиссой Мэтисон Стивен эту задумку пресек. Режиссер сказал, что она разрушает реальность происходящего. Пока секрет не выходит за рамки семьи, небольшого района, пока о нем знают лишь немногие и мы с вами, зрители, волшебство кажется более реальным. Если подумать, привлечение прессы в сюжет с инопланетянином действительно испортило бы задумку. Это как «воздвигать четвертую стену», термин, означающий нарушение принципов расстановки во время пьесы и появлением преграды перед авансценой, отделяющей зрителя. Таким же образом появление прессы нарушает драму нашего маленького мирка.

Теперь вы понимаете, что отличает Спилберга от любого из нас, включая даже Шьямалана. Ни в одной картине «Дрим Веркс» вы не увидите нарушения этого правила, а вот в «Знаки» Шьямалана оно не соблюдается, что, как мне кажется, является причиной неудачи фильма.

Спрятавшись в своей ферме в далекой Пенсильвании, семья Мэла Гибсона осаждается инопланетянами. Сначала появляются загадочные знаки на кукурузных полях, потом прилетают сами пришельцы и пытаются проникнуть в дом Мэла. Чтобы сделать что? Мы не уверены. События уже начинают походить на «Ночь живых мертвецов». И пока мы ждем атаки, Мэл и его домочадцы одели каски и внимательно смотрят телевизор. СиЭнЭн передает о вторжении НЛО повсюду на Земле. Мелькает ужасный кадр появления неземного существа на детском утреннике на юге Америки.

Все это конечно интересно, но что дальше? Как это поможет герою Мэла уберечь семью от зеленых человечков, окруживших его дом. Мне кажется, от осознания, что они такие не одни, Мэлу должно было даже стать легче. Ведь теперь это не только их проблема, все вокруг пытаются с ней разобраться. Таким образом, добавив в сюжет прессу, не в пример фильма «Инопланетянин», где секрет остается между нами, авторы фильма «Знаки» разрушили тайну. Они исключили меня, как зрителя, из своей истории.

Поэтому, при желании добавить средства массовой информации в картину, делайте это очень осторожно. Если только это не картина о прессе, или не рассматривается проблема мирового масштаба, в которую, по задумке, просто необходимо посвятить всех и каждого на земле. В любом другом случае послушайте меня, или хотя бы Стивена Спилберга.

Держитесь подальше от прессы.

Резюме

Вы познакомились с основными непреложными правилами и теперь, как и я, хотите узнать больше и открыть свои собственные законы. Ах, эти маленькие эврики! Которые постигаются после просмотра тонны фильмов в течение многих лет. Вдруг начинаешь понимать, зачем было сделано то-то, или почем это было сделано так-то, и чувствуешь себя гением. Вдруг ощущаешь себя в игре кинодраматургии, в шаге, чтобы открыть швейцарские часы и увидеть, как работает сложный механизм. Готовы прокричать: «Так вот как это все работает!»

Такое ощущение, что вам открылись тайны волшебства.

И как только вы узнали секретеры, незамедлительно появится желание поставить на них метку. «Спасти кошку», «Папа Римский в бассейне», «Черный ветеринар», «Держитесь подальше от прессы», не знаю, как вам, а мне точно. Я согласен, эти принципы звучат вычурно. Но так их лучше запомнить. И как только вы почувствуете, что свернули не на ту тропинку, что нарушается один из законов кинодраматургии, эти маленькие примеры помогут вам найти выход. Как часто мне самому приходилось ловить себя за руку, когда я нарушал непреложные правила. А суть всего этого лишь в том, что знание подобных уроков помогает найти кротчайший путь и сэкономить массу времени.

Писать сценарий, словно собирать пазл. Снова и снова. С каждым разом получается все быстрее. Чем больше историй вы проработали, чем больше довели до конца, тем больше умений вы приобрели. Подобные ярлыки настоящие спасители времени.

Упражнения

1. Вспомните любого не нравящегося вам героя. Сделали ли сценаристы что-то, чтобы изменить ситуацию? Был ли задействован принцип «Спасти кошку», чтобы сделать героя более привлекательным, не получилось ли это через чур приторным?

2. Вспомните другие фильмы с примерами закона «Папа римский в бассейне». Помогает ли этот способ не потерять внимание к фильму или наоборот?

3. Попробуйте исправить фильм «Человек-паук». Предположим, вам не обязательно строго соответствовать книге комиксов Стэна Ли. Что бы вы изменили в сюжете, чтобы уменьшить «ерунду в квадрате»?

4. Если вы не согласны моими высказываниями по поводу фильма Найта Шьямаланы «Знаки», пишите мне на мой ящик электронной почты, который был указан в первой главе книги попробуйте доказать мне, что эта картина менее нелепа, чем «Броненосец Потемкин». Но помните, я хорошо подготовлен, чтобы оппонировать, и все еще не готов отвалить свои десять баксов за билет в кино на подобный фильм.

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ

Что не так с картиной?

Поздравляю, вы сделали это!

Последовали моему совету, провели всю подготовительную работу, учли замечания как настоящий профи и в конце концов написали слово КОНЕЦ.

Не важно, сколько страниц у вас получилось, 90 или 130, вы довели то что задумали до кона, написали черновой вариант фильма.

Вы молодец!

И, прежде чем продолжить, давайте немного погреемся в лучах собственной славы.

Вас уже нельзя отнести к тем 5 из 10 сценаристов, которые только и умеют, что говорить, какие у них замечательные идеи. Проделав достаточно серьезную работу, вы безмерно сократили свой путь и вплотную приблизились к успеху. Первый сценарий или двадцать первый, это еще одна зарубка на вашем дереве достижений в процессе нескончаемой борьбы с творческими демонами. Вам удалось не только закончить сценарий, но и усовершенствовать умения работы, и с каждым разом выдавать лучший результат.

Что касается меня, я написал и был соавтором 75 сценариев, включая телевизионные, и когда я сравниваю то, с чем я работаю в настоящий момент с прошлым опытом, я вижу, что расту, и что мне еще есть к чему стремиться. И до тех пор пока я верю, что мой лучший сценарий еще не написан, и получаю удовольствие от процесса работы, я знаю, у меня все получится.

Но вернемся к вам. Вы закончили! Вы ощущаете себя гордым родителем своего детища, и все-таки что-то не дает вам покоя. Какие-то части не проработаны как следует, а какие-то, вы даже боитесь об этом думать, и вовсе могут разрушить весь сценарий. Вы отложили свое детище на недельку, как я советовал вам сделать (чем дольше вы сможете не открывать его, тем лучше), но вот вы вернулись и прочитали все с начала и до конца… и замерли в изумлении.

Сценарий ужасен!

Характеры героев плоские! Ничего не происходит, а если и происходит, то слишком медленно, такое ощущение, что писал человек не в здравом рассудке. Но вы же не полный дебил! А такое ощущение, что вы и не начинали работу! И теперь, поняв, насколько все плохо, у вас опускаются руки. Пора спуститься с вершин самолюбования в пропасть ненависти к самому себе.

Думаете, я преувеличиваю, описывая такие страшные картины?

Ничуть. Обычно так все и происходит. Но вы найдете силы двигаться дальше. И прежде чем решите спрыгнуть со скалы с буквами Голливуда, я предлагаю сделать глубокий вдох. Есть способы снова вернуть вас к самолюбованию.

Я помогу вам решить некоторые проблемы или хотя бы максимально уменьшить их до почти невидимых размеров.

На самом деле, не все так плохо.

Нужно быть честным с самими собой, готовым и полным желания проделать работу над ошибками. Ниже я предлагаю типичные проблемные места сценариев, которые были отмечены умными людьми задолго до нас с вами, и которые, безусловно, помогут вам в работе над редакцией.

Герой должен вести

Самая распространенная ошибка сырых сценариев в неактивном герое. Зачастую, это трудно увидеть сразу, особенно если все остальное вы сделали правильно. Сюжетная линия продумана, сцены раскрывают задумку фильма, но каким-то образом вы совершенно забыли оживить главного персонажа.

Героя словно протаскивают через картину, показывают там, где это необходимо, но абсолютно без какого-то смысла. Он кажется не заинтересованным в происходящем, его цели размыты, силы, которые должны побуждать его к действиям, испарились. Представьте, как бы выглядела история загадочного убийства с таким героем в роли детектива. Назовем его Джонни Энтропия, потому что он по истине экзистенциальный бездельник, без мотивации, которая не появилась наверное даже в том случае, если бы ему за это доплачивали. Джонни входит в кадр, знакомится с фактами дела без всякого желания. Он не ищет зацепок, ему их подсовывают под нос. У него нет целей. Он существует, но не знает

зачем. Его кредо: "Зачем суетиться? В любом случае, все мы когда-нибудь умрем".

Описывает эта история вашего героя?

Если да, то у вас есть проблемы, которые требуют решения. Одно мы знаем точно, герой должен быть активный. Это закон. Если он не активный, значит это не герой.

Ниже предлагаю список пунктов, чтобы проверить, нуждается ли ваш герой в доработке, в "добавлении привлекательности":

1. Понятно ли вам и зрителю с первых частей фильма, какие цели преследует герой? Если нет, то поправьте это. И убедитесь, что эти цели произнесены во всеуслышание и сформулированы в действиях и словах по ходу истории.

2. Сам ли герой понимает, какими путями ему двигаться дальше, или решение преподносится ему на блюде? Если все у героя получается слишком просто, что-то не в порядке. Нельзя просто вручить ему ключи от его судьбы, он должен сам побороться за нее, шаг за шагом.

3. Ваш герой живой, инициативный или бездеятельный? Если последнее, у вас проблема. Все действия вашего героя должны происходит по его огромному желанию. Если же это персонаж, которому просто нельзя наскучить, или же желание к действию выражается в том, что он все время откладывает на потом, значит, у вас получился Гамлет. И это прекрасно, если вы Шекспир, но это не приемлемо, если вы пишите роль для Вина Дизеля.

4. Говорят ли другие персонажи, что делать вашему герою, или он говорит им, что делать? Это правило "на пять": Герой никогда не задает вопросов! Он знает, что делать, и другие ищут в нем ответы, и ни в коем случае не наоборот. Если в диалоге героя слишком много вопросительных знаков, у вас проблема. Герой знает, он никогда не спрашивает.

В случае, если хотя бы один из пунктов можно соотнести с вашим героем, у вас на руках не активный персонаж. А сценарии с инертным героем в главной роли подобны бомбе замедленного действия. Итак, исправьте дело! Дайте своему герою небольшого пинка, чтобы он включился в игру. Давайте добавим немного лидерства! Герой должен вести!

Пересказывание содержания

Еще одна проблема плохо проработанных сценариев – пересказ содержания, этот недостаток, скажу вам по секрету, самым страшным образом обличает зеленого сценариста. В таких сценариях актеры появляются в кадре и начинают говорить примерно следующее: "Так, ты моя сестра, ты знаешь об этом?", или "Это точно не похоже на те времена, когда я был звездой моей команды по бейсболу в Нью-йоркской лиге еще до моей аварии…" Такой диалог (давайте скажем это вместе со мной) …никуда не годится! Хотя я вполне понимаю, почему так получается.

Вам нужно объяснить предысторию сюжета, нельзя же вам просто рассказать ее, и вы обращаетесь к своим персонажам за помощью, чтобы они сказали это за вас. Так дело не пойдет. Это гарантированный способ вашему сценарию отправиться в мусорную корзину, как только его кто-нибудь прочтет.

Почему от такого изложения волосы встают дыбом, да потому что это выглядит абсолютно не по настоящему. Кто так говорит в жизни? Вы забыли, что ваши герои не служат вашим целям, а своим. В каждую сцену они должны входить со своими собственными целями, и говорить то, что у них на уме, а не у вас. Необходимо показать, кто ваши персонажи и чего хотят, раскрыть их мечты и страхи и в большей мере тем, как они говорят, а не тем, что. Хорошо построенный диалог передает нам суть благодаря подтексту, а не прямыми словами. Чем менее это уловимо, тем лучше. Пересказывать содержание, все равно что махать кувалдой. Это излишне.

В дополнение к правилу, как избежать плохих диалогов: "Показывайте, а не говорите!". Такую ошибку можно часто встретить у неопытных сценаристов. Лучше передать о не очень гладких отношениях между супругами, показав, как муж пялится на проходящую длинноногую барышню в короткой юбке, в то время как рядом с ним идет его родная супруга, чем описывать их семейные проблемы диалогом в три листа. Кино, это история в картинках. Так зачем же вы пытаетесь рассказать нам историю, если вам надо ее показать? Это намного экономичней! Хотите, чтобы зритель узнал о прошлом парня из нью-йоркской лиги? Покажите фотографии его команды в комнате на стене, сделайте героя прихрамывающим (от того несчастного случая, который закончил карьеру преуспевающего спортсмена, но только, если это будет уместно в данном случае). Раскройте подтекст в ловких замечаниях и ответах. Хотите, чтобы мы догадались, что двое поссорились?

Пусть они говорят о чем угодно, только не о ссоре. Если выстроить правильно, зритель все поймет. Он более восприимчив, чем вам кажется.

Таким образом, показывая, но не говоря, вы даете возможность героям проявить себя с лучшей стороны, то есть быть инициативными, со своими собственными а не вашими планами и задачами.

По правде говоря, кино предназначено, чтобы показать, что происходит, узнать героев по их поступкам, а не по тому, что они говорят. Все как в настоящей жизни, человек узнается по поступкам, а не по словам. Так и в кино, информация поступает не из диалога, а посредством силы изображения и движения истории вперед. Надо дать истории и предыстории взлететь, быть более заинтересованным в том, что происходит сейчас, а не в том, что уже произошло, прежде чем начался сюжет. Итак, если почувствовали, что начинаете пересказывать, остановитесь. И если вам кажется, что слишком много разговоров, не говорите, лучше покажите!

Сделать плохого парня еще хуже

В добавление к правилу, гласящему, что "герой должен вести", существует другое правило: "Плохие парни должны быть настолько плохими, насколько это возможно". Вашему герою предстоит нелегкий путь, он будет занимать активную позицию, искать и преодолевать трудности, творить невозможное, и все-таки мы не впечатлены. Он все еще никто. Он такой обычный, такой не героичный, такой незаметный! Нам такие герои на экране не нужны!

Если эта ситуация вам знакома, то проблема скорее всего не в герое, а в его сопернике. И решить эту проблему не сложно. Может быть, вам стоит попробовать сделать плохого парня еще… хуже!

Такая проблема часто встречается в первых версиях сценария. Мне кажется, это происходит потому, что мы так сильно хотим, чтобы наш герой победил, что боимся сделать это для него невозможным. Но не наша задача защищать и оберегать его, надо сбросить на героя чуть больше, чем нам кажется, он может вынести. С другой стороны, когда мы ухудшим противника, наш герой автоматически станет более значимым. Это один из нерушимых законов киносценария.

Давайте вспомним Джеймса Бонда. Таким непобедимым и неповторимым его делают вовсе не разнообразные примочки, девушки и шикарные машины. Таким его делают его противники: Голдфингер, Блофелд. Представьте, каким скучным был бы фильм, если бы Джемсу противостоял злостный бухгалтер, проворачивающий своим махинации в банке. Где бы был тогда вызов? В одночасье не нужны ни примочки, ни тачки, ни очарование. Все что будет нужно Джемсу, залезть в Интернет, сделать пару нажатий клавишами и быть свободным к "Мартини" часу. Поэтому, чтобы выразить свой собственный героизм, Бонду нужен соответствующий по масштабам противник.

В хорошо написанных картинах герой и его противник часто являются двумя половинками одного целого. В борьбе за превосходство они наделены практически одинаковыми возможностями. Вспомним примеры такого кино: "Бэтмен" (Майкл Китон и Джек Николсон), "Крепкий орешек" (Брюс Виллис и Алан Рикмен), и даже "Красотка" (Ричард Гир и Джейсон Александр). Разве герои и плохие парни этих фильмов не есть ничто иное, как светлая и темная часть одного? Снимок и негатив одной человеческой души? Каждый имеет то, в чем нуждается другой, даже если только в этом и заключается их индивидуальность.

Герой и его противник идут в паре и должны обладать равносильными способностями, разве что только немного отрицательный персонаж может превосходить героя ради интриги. Я не хочу сказать, что плохого парня надо сделать не убиваемым, но чтобы нам казалось, что его не возможно убить. Итак, если герой и его противник отличаются по силам, уровняйте их, но преимущество оставьте все-таки на стороне плохого парня. Расширяя возможности и непобедимость отрицательного героя, положительный герой должен будет совершать то, что, мы и не предполагали, он может.

Вращение, вращение, вращение

Этот слоган я так же записал на стикере и приклеил к монитору компьютера. Стикер висит у меня перед глазами уже 20 лет. Это было первой умной мыслью в контексте моей работы, которую я услышал, и провались мне на этом месте, если я вспомню от кого.

Тем не менее, этот совет незнакомца руководит мной с тех самых пор.

А суть этого принципа в следующем: Сюжет не может идти по прямой дорожке, должны присутствовать повороты и развилки. Это как разница между постоянной скоростью и возрастающей. Таким образом, сюжет должен не просто двигаться, но двигаться с возрастающей скоростью, с усиливающимися трудностями и все возникающими препятствиями до самого кульминационного момента.

В случае, когда в вашем фильме много событий, но они не интересны, выходом будет погоня. Туда, сюда, идет движение, вся деятельность фильма заключенная для зрителя в погоне. Мы наблюдаем за перемещением вещей и людей, но ничего не привлекает, ничто не кажется нам неотразимым.

И это…(Ну? Ну, кто скажет вместе со мной?)…плохо. Правильно.

Возьмем в качестве примера шумный и суетной фильм "Кот" с Майклом Майерсом в главной роли. Если не учитывать, что это одна из наименее подходящих для детского просмотра картина, перед нами отличный пример фильма, где происходит масса всего, нескончаемые действия, но, на самом деле, ничего не происходит по существу. Это приятно глазу, но ничего не дающее взамен. Все движется туда-сюда, но какого черта я смотрю всю эту ерунду, я, честное слово, не понимаю. Такой пример лишь доказывает, что можно добавить в сюжет огромное количество происшествий, но не получить истории. Есть движение, но нет вращения, вращения, вращения.

Необходимо более тщательно раскрыть каждый шаг героев на пути истории и указать значимость этих шагов. Для этой цели, вы, как автор, должны показать, какое влияние оказывается на героев по ходу развития сюжета, описать в красках все переживания, предательства и слезы, и грозящую героям опасность, раскрыть скрытые способности, неиспользованные ресурсы и тайный черный умысел плохих парней. Покажите все грани бриллианта вашего сюжета, пусть каждая из них засияет в ярком свете, поразит окружающих и ослепит их своим блеском. Покажите их все, вращайте бриллиант, дайте нам рассмотреть каждую грань в отдельности.

Отдельно стоит упомянуть скорость развития сюжета. В то время как злодеи все туже затягивают веревку вокруг горла героя, происходящее вокруг должно ускоряться, нагнетаться, и, в конце концов, взорваться в третьем акте эмоциями и всплеском

активности. Если вы не чувствуете развития и нагнетания обстановки, когда закончили центральный момент и приступили к финалу, у вашего сценария проблемы.

Принцип «вращение, вращение, вращение» напоминает нам, что действие должно ускоряться и открывать всю живость и яркость выражения идей, все сильнее, чем дальше мы по сценарию. Сюжет необходимо показать динамичным и менее инертным.

Поэтому, если кажется, что история плоска и бездейственна, взгляните на нее под другим углом и добавьте ускорения, а не просто движения вперед. Заставьте ее вращаться, вращаться, вращаться.

Цветовой спектр эмоций

Как говориться, хорошее кино подобно аттракциону «американские горки». Пока мы смотрим кино, оно заставляет нас переживать целый спектр эмоций. Мы смеемся и плачем, раздражены и напуганы, чувствуем жалость, злость, беспокойство, и, в конце концов, ощущаем захватывающее чувство победы. Гаснет свет, мы выходим из кинотеатра выжатые как лимон.

Уф! Какой же был фильм!

Поэтому, не имеет значения, комедия это или драма, игра заключается в том, как выловить переживания из сердец зрителя, заставить его испытать полный спектр эмоций. Мне кажется, что так должно быть. Мы ходим в кинотеатр не только чтобы убежать от реальности, получить какой-то жизненный урок, но так же чтобы испытать сполна то, что называется состоянием погружения в мечту, сном наяву, когда реальные ощущения переплетаются с вымыслом на экране. Хороший фильм, как красивый сон, должен показаться нам реальностью. Подобно тому, как проживать жизнь во снах, мы должны следовать за героем, чувствовать и ощущать то же что и он, сжимать подушку в любовных сценах, прятаться под одеяло в кульминационных моментах, чтобы почувствовать себя измотанным, но наполненным, выжатым, но удовлетворенным.

В вашем фильме история так же захватывающа? Или только одна эмоция окрасила сюжет? Пусть это комедия, она смешная на протяжении всего сюжета, но разве это интересно? Пусть это драма, напряжение поддерживается от начала и до конца, но разве такой фильм вызовет восторг? Что же не так?

Обратимся к примеру кинорежиссеров, которых я, собственно говоря, даже не думал упоминать в подобной книге-пособии. Это

братья Фаррелли, выступающие в роли режиссеров и сценаристов таких фильмов как «Все без ума от Мери», «Любовь зла», «Застрял в тебе», чьи фильмы прославились не только своим беззаботным юмором, но и многочисленными пикантными сценами. Но если вы думаете, что все, на чем построен сценарий, сплошной юмор и ничего больше, вы ошибаетесь. Авторы проработали эмоциональный спектр. В каждом фильме есть сцены панического ужаса, возрастающего напряжения, вожделения, человеческой слабости. Их работы нравятся зрителю, потому что режиссеры использовали все цвета эмоционального спектра. Это не просто одноцветное веселое кино.

Вы можете поступать так же.

Если кажется, что сценарий плосок и одноцветен, вернитесь к началу и добавьте красок. Где сцена вожделения? Где моменты разочарования? Где ваша сцена, вселяющая ужас? Если у вас в сценарии нет таковых, если он просто смешной или страшный, добавьте недостающих оттенков. Обратитесь к имеющимся положительным и отрицательным моментам каждой сцены, к +/- на ваших карточках, оставьте конфликт и развязку такими же, как они есть, но сделайте цвета ярче, шутку превратите в страсть, подозрительность вместо открытости, очертите назревающий конфликт так, чтобы он был отчетливо виден. Проведя работу такого рода и добавив различных эмоций в сценарий, вы получите более полезный результат как для себя, так и для окружающих.

Не верите? Посмотрите любой фильм братьев Фарреллов.

«Привет, как ты? – Спасибо, все хорошо»

Что поделать, даже в хороших фильмах можно встретить плоские диалоги. Но ваш фильм никогда не заслужит внимания, если речи в нем будут скучные, ответы на реплики безжизненные и неостроумные. Прочитайте свой сценарий, и если вам покажется, что в нем разговаривают казенным языком, у сценария проблемы.

Он скучный!

А это…(готовы…) плохо! Вы абсолютно правы.

Правило «Привет, как ты? – Спасибо, все хорошо» показывает бесполезность скучных диалогов. От прочтения такого сценария возникает ощущение, что герои говорят не так, как обычные люди в жизни, слишком скучно, а это значит вы, плохо работали над

характерами героев. Если то, что говорят ваши персонажи - скучно, значит и сами герои не интересны.

Придумайте, чтобы персонажи говорили не так, как я или вы. Пусть это будут обычные фразы, которые мы произносим в жизни, но пусть у каждого героя будет свой неповторимый способ выражения. В диалоге можно прекрасно отразить характер персонажа, рассказать, кто он есть на самом деле. Из разговора мы можем увидеть основные черты человека, его внутренние переживания, демонов его прошлого и настоящее мироощущение.

С каждой строчкой диалога героя перед вами открывается возможность это использовать.

Если вам не удается хороший диалог, попробуйте один из приемов, которым со мной поделился Майкл Геда. Однажды, прочитав мой сценарий, он открыл мне глаза, сказав, что все мои герои говорят одно и то же. Я даже обиделся, я вскипел от негодования. И каким же глупцом я был, что не поверил Майку. Что он понимает, подумал я тогда.

Тогда Майк показал мне простой пример, как распознать плохой ли получился диалог. Он предложил мне закрыть рукой левую часть, где написаны имена произносящих реплики, и, прочитав реплики одну за другой, попробовать угадать, кто из героев что сказал. Я попробовал, это было в офисе Майка в компании «Бэрри энд Энрйт». Каково же было мое удивление, когда я понял, что действительно не могу различить, кто что говорил. Черт побери, Майк был прав! Позже я понял еще кое-что: все персонажи говорили МОИМ голосом. В хорошем диалоге каждый герой должен говорить сам за себя, иметь свою индивидуальную манеру выражаться, даже в рамках обычного разговора типа «Привет, как ты? – Спасибо, все хорошо»

Большой опыт в составлении правильных диалогов я получил в работе над сценарием к комедии под черновым названием «Большая страшная девчонка», повествующем о пришлепнутой от рождения семейке Каждого героя я наделил особыми причудами речи. Один из них заикался, другой все время говорил некстати, у третьего был оклахомский выговор, причем выражался он стихами Стартера, а родители нескончаемо кричали, и обязательным условием было для каждого, в любой фразе, которую они говорят использовать слово «капитализировать». Подобный опыт показал мне, как можно обогатить характеры героев посредством диалогов. Это, конечно, не говорит, что вам необходимо поступать именно таким образом. Я

вынес для себя, что проработка даже такого обычного диалога как «Привет, как ты? – Спасибо, все хорошо» позволит мне на 100% улучшить сценарий.

Сделать шаг назад

Не так давно мне пришлось провести 10 месяцев над редактированием. Я и мой коллега Шелдон работали над сценарием к фильму в категории как я ее называю «Золотое руно» и написали семь, представьте себе, целых семь черновиков, пока не пришли к истинно верному. Одной из причин, почему у нас все так надолго затянулось, стало то, что мы допустили основную ошибку, нарушили правило «Сделать шаг назад». Чтож, так иногда происходит даже у профессионалов.

Как упоминалось в четвертой части книги, история повествует о мальчике, которого выгнали из военной школы. Он вынужден самостоятельно найти ничего не сообщивших ему о переезде родителей. Наш герой отправляется в путешествие, во время которого переживает множество приключений, взаимодействует с людьми и помогает им, потому что он добрый мальчик, Там, где он проходит, расцветают цветы и незнакомые ему люди изменяются к лучшему. Нашей ошибкой стало то, что герой оказался настолько хорошим, что ему не куда было стремиться, он претерпел все перемены и уже изменился к лучшему, ему не было необходимости идти в свое путешествие. Он был и оставался тем же персонажем, что и в начале фильма. Чтобы изменить это, нам понадобилась вечность. С каждым черновым вариантом нам приходилось отводить нашего героя шаг за шагом назад, чтобы ему было к чему стремиться. Сейчас это кажется не так сложно, но в начале мы просто опускали руки. Мы не понимали, что решением будет поставить героя как можно дальше, чтобы показать его рост на протяжении всей истории. Верите или нет, такие ошибки происходят повсеместно.

Всем нам понятно, в какой ситуации оказался наш герой, и мы не хотим заставлять его проходить все муки ада, чтобы дать ему шанс таким образом расти, мы не хотим заставлять его страдать. Это как воспитывать детей. Мы должны позволить им совершать ошибки, спотыкаться и падать, как бы мы их не любили. В нашем случае мы с Шелодоном так полюбили героя, что хотели видеть его радостным, оптимистичным и всеми любимым. И мы не хотели

видеть, как он с борьбой достигает всего этого. Это похоже на списывание ответов из ключей в конце учебника. В конечном итоге мы описали все препятствия на его пути, и неожиданно получили лучший результат.

«Сделать шаг назад» подходит для всех героев истории. Не привязывайте героев к результатам, которые они должны добиться в финале, и они отблагодарят вас тем, как живо и весело будут проходить путь собственного роста. Мы хотим это видеть. Хотим видеть, как совершенствуется характер каждого персонажа.

По примеру натягивания тетивы лука, мы показываем зрителю развитие истории и напряженность действия на нелегком пути героев. Чем дальше вы оттянете тетиву, чем сильнее будет напряжение нити, тем лучше и дальше полетит стрела. Перепроверьте ваш сценарий на наличие правила «сделать шаг назад».

Если вам кажется, что герои не до конца раскрываются в полете, на пути своего путешествия, сделайте шаг назад и покажите. Мы хотим это видеть.

Прихрамывание и повязка на глазу

Основное уже сделано, герои и его соперник великолепны, сюжет взрывается и усиливается после «центральной части», диалоги остроумны и находчивы. Все здорово, кроме одной маленькой детали. Слишком много второстепенных героев. Сложно отличить их друг от друга. Корректор путает одного с другим. И это мучает вас, как зудение комара! Разве это не очевидно?

Все это говорит о том, что вы не дали нам возможность заострить наше внимание на этих персонажах, зацепиться за них взглядом, чтобы запомнить. И пока мы все надеемся, что это исправится само собой во время кастинга, я хочу заметить, что никакого кастинга и быть не может, пока корректор вашего сценария не увидит героев сам. А эту проблему решить очень просто:

Убедитесь, что все действующие лица соответствуют правилу «хромота или повязка на глазу».

Конечно, у каждого вашего героя есть своя неповторимая манера говорить, но нужно и что-то визуальное, что поможет отложиться ему в памяти корректора. В образе читающего должно сложиться живое представление героя, какой-то визуальный напоминатель, помогающий проще запомнить персонаж. Возможно название

«Прихрамывание и повязка на глазу» покажется вам слишком примитивным и глупым, чтобы использовать его как способ данного правила, но оно действительно работает, если вы не забыли его применить.

Чаще всего, понимание, что нужно проработать данный аспект, приходит от читающего. Приведу небольшой но очень яркий пример, как это случилось однажды со мной. Мы с Шелодном работали нас злосчастными «Теми еще девчонками». В сюжете присутствовал образ парня-лидера, который был влюблен в одну из девушек нашей банды, тоже лидирующий характер. Этот парень, всегда, когда бы не появлялся, говорил «непреложные истины». Этим он отдалял и ограничивал себя строго моральным поведением от девушки, которая ему была не безразлична. Он - забавный малый, развит не по годам, и скорее всего в будущем будет безукоризненным джентльменом, но сейчас он «слишком умен, чтобы быть хорошим». Персонаж получился живой, но какой-то незапоминающийся. Наш менеджер, Энди Коэн, читая черновик за черновиком, все время зацикливался на образе этого мальчика. Что это был за человек? Да, может он безусловно был важен для сценария, но чем он был интересен? Мы меняли его диалоги, пытались сделать его более смешным, более умным, но получали тот же результат.

В конце концов Шелдону пришла золотая мысль. При появлении парня на экране мы одели его в строгую черную футболку, и одарили его небольшим едва заметным родимым пятном на подбородке. Такой символический ход, благодаря которому наш герой хоть и пытался быть самым крутым, всезнайкой и взрослее чем он есть, но все же этот маленький физический недостаток не давал ему покоя. Как только парень появлялся в кадре, мы не забывали подчеркнуть его запоминающуюся деталь. Мы снова отдали сценарий Энди, и через некоторое время наш менеджер перезвонил нам и сказал, что он не знает, что именно мы сделали со сценарием, но мальчишка теперь стал для него понятнее. Герой соскочил со страниц рукописи и отложился у него в голове. А все что мы сделали, это применили к нему правило «Прихрамывание и повязка на глазу».

И это совершенно изменило результат.

Можете рассматривать это как угодно, как хороший прием, хитрость или обман, это работа сценариста. Поэтому когда вы обнаружите в своем сценарии неясных неидентифицируемых

действующих лиц, мешающихся в одну большую кучу и теряющихся среди друг друга, скажите сами себе то, что я говорю в этих случаях:

Кажется, этому парню не мешало бы добавить «прихрамывания и повязку на глаз».

Это примитивно?

Термин, который я использую на протяжении всей книги. Для меня это основополагающее звено как в написании сценария, так и в последующей работе над ним. «Это примитивно?», вопрос, который я задаю от начала и до конца проекта. В том, насколько это примитивно, и заключается ключ к игре. Задавая подобный вопрос, или например, вопрос «А понятно ли это пещерному человеку?», помогает вам оказаться на одном уровне со зрителем. Ваш сюжет построен на примитивных стимулах: голоде, выживании, защите близких, страхе смерти? В основе целей любого действующего лица должно быть что-то примитивное, основополагающее, даже если на поверхности это кажется чем-то другим. Таким образом, вам удастся не только завязать сюжет на интуитивном уровне, но и сделает ваш сценарий успешно продаваемым по всему миру.

Подумайте об этом.

Даже в Китае все поймут историю про любовь. И в Южной Африке зрителю ясны сюжеты «Челюстей» или «Чужого», потому что даже без остроумных диалогов основная идея такого кино «Не попасться, чтобы тебя не съели» примитивна и понятна.

Этот принцип работает не только в таком глобальном масштабе всего сценария, но даже если вам нужно проработать характер какого-то второстепенного героя, убедитесь, что им движут примитивные цели. Другими словами: похожи ли ваши персонажи на живых людей? По своей сути они должны походить. Если нет, значит вам не удалось наделить их примитивными целями.

Представим, что герои истории напыщенные биржевые брокеры, манипулирующие рынками ценных бумаг. Отлично. Все очень даже интересно. Но в сущности, не важно, в чем сюжет, нужно наделить героев примитивными целями, тогда и сюжет станет понятен. Например, вдруг так случается, что история не о брокерах, а о людях, которым необходимо выжить.

Вот некоторые примитивные цели известных картин:

- Желание спасти свою семью («Крепкий орешек»)
- Желание защитить свой дом («Один дома»)

 Желание найти свою вторую половинку («Неспящие в Сиэтле»)

 Желание мести («Гладиатор»)

 Желание выжить («Титаник»)

Каждый из этих примеров показывает примитивность на биологическом уровне инстинктов. И даже желание выиграть в лотерею является лишь подоплекой жажды денег, возможности иметь больше женщин, больше детей, продолжать род. Желание мести, ничто иное как желание покончить с конкурирующей ДНК противника и протолкнуть свое ДНК. Желание найти родителей или ребенка, это есть желание поддержать и укрепить свое ДНК.

Хотите сказать, что ваша история о чем-то большем, но это не так. Ядро сюжета должно держаться на принципе примитивности, понятности пещерному человеку.

Теперь, скажем это вместе: если сомневаетесь, спросите себя: «Это примитивно?»

Резюме

Теперь вы знаете, как можно перепроверить свою работу, используя вышеупомянутые несложные правила. Если ваш сценарий кажется вам плоским, или у корректоров есть замечания по поводу того, что они не могут запомнить персонажей, ниже я предлагаю семь несложных пусковых установок для ваших мыслей, чтобы помочь вам найти и исправить слабые места.

«Спросите себя» или "Что не так с моим сценарием"-тест

1. Главный герой моего сценария – лидер? Насколько он активен и насколько велики его желание и стремление в достижении поставленных целей?

2. Мои герои "пересказывают сюжет"? Это я, кто говорит за своих персонажей, или они сами ведут себя как полноценные личности?

3. Достаточно ли "плох" плохой парень? Достойный ли он соперник моему главному положительному герою? Оба ли они подходят для этого фильма?

4. Увеличивается ли скорость движения сюжета по нарастающей к центральному моменту? Насколько раскрыты образы героя и его противника к концу третьего акта?

5. Мой сценарий одноцветен? Это драма или комедия? Все в ней грустно или все заполнено чувством разочарования? Кажется ли вам

ваш сценарий проработанным, но каким-то безэмоциональным?

6. Не кажутся ли вам диалоги сценария плоскими? Если проделать с ними тест на определение качества диалога, можно ли сказать, что все говорят как один и тот же человек? Можно ли различить характер персонажа по его разговору?

7. Насколько непохожи мои второстепенные персонажи друг на друга и насколько они запоминающиеся? Присутствует ли в каждом из них уникальная черта в манере разговора, в том, как они выглядят, в манере поведения?

8. «Поставлен ли главный герой назад» насколько это возможно? Можно ли увидеть его внутренний рост по ходу развития истории?

9. Насколько все примитивно? Присутствуют ли в основе движимой силы героев такие желания как: быть любимыми, выжить, защитить близких, отомстить?

Если вы сомневаетесь хотя бы по одному из пунктов, вы знаете, что делать. В ваших руках все приемы, чтобы вернуться к началу и все поправить. Но будете ли вы так делать? Вот в чем вопрос. Тогда намек: если чувствуете сомнение, то приступайте. Дело в том, что если вы или коллеги корректоры нашли изъяны в сценарии, то их найдут и все остальные. Не ленитесь! Не говорите себе "Да ладно, никто не заметит". Потому что они обязательно… заметят. Лучше сейчас отличиться и иметь мужество исправить ошибки, прежде чем ваш сценарий попадет на стол к Стивену Спилбергу.

Вам дается только один шанс, чтобы произвести впечатление. Постарайтесь избавиться от влюбленности в свою работу и в самого себя (Хотя сам я тысячу раз так влюблялся) и сделайте то, что необходимо. Что отличает профессионалов от начинающих. Голос внутри говорит: "Твой сценарий – настоящая мура!", и в этом случае профессионал всегда скажет: "Тогда я знаю, как это исправить".

Упражнения:

1. Вернитесь к фильмам вашего любимого жанра, выберите самый слабый из них и проверьте его на тест "Что не так в моем фильме". Можно ли что-то исправить?

2. Возьмите другой ваш любимый фильм и проследите линию плохого/хорошего парня. Что может произойти, если ослабить возможности плохого парня и сделать его обычным человеком? Измениться ли от этого образ главного героя?

3. Попробуйте провести тест "пересказа сценария" в реальной жизни. Например, скажите на вечеринке одному из знакомых

"Слушай, как я рад, что я сценарист из Чикаго" или "Как здорово, мы с тобой дружим уже 20 лет с тех пор как встретились в институте!" Посмотрите на реакцию оппонента.

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ

Финальный запуск

Вот и подошла к концу наша милая беседа о кинодраматургии.

Мы обсудили много значимых вопросов, и пока я писал эту книгу и параллельно работал над своим сценарием, много интересного произошло в этой стране под названием Голливуд:

 С переменным успехом вышли очередные сиквелы;

 Некоторые проекты были удачно проданы, некоторые потерпели фиаско;

 Растут проекты, цель которых собрать наибольшее количество денег за первые недели выпуска фильмов в наибольшем количестве кинотеатров, несмотря на то, что потом такие фильмы теряют 70-80% аудитории. Что дает нам право предполагать, что подобная тактика сохранится и дальше;

 Все еще самыми популярными остаются фильмы для семейного просмотра, что подтверждают нам модники в костюмах от «Зегна» со своих полей по игре в крикет. (Сложно оставаться на высоте на званом вечере, когда ты являешься режиссером фильмов, не рекомендованных к просмотру детям)

В общем и целом, время даже более чем интересное. Бум кино, золотая лихорадка. И что еще более значимо для нас с вами, бизнес остается прибыльным, и перед молодыми талантами открыты большие перспективы в инвестировании. В этом есть свои плюсы и минусы для вас, как для сценариста.

Плюсы в том, что у студий есть деньги, чтобы купить ваш сценарий. Факт отсутствия звездных продаж за последнее время подтверждает заинтересованность в вас как в новых кадрах. Больше чем когда либо они нуждаются в неповторимых идеях.

Минусы в том, что студии присваивают весь успех себе. Проницательный маркетинг, усовершенствованные бухгалтерские расчеты, усиленный контроль над теми идеями, которые они превращают в кино, вот как они теперь работают, господа! Чтож, хвала им. Исполнительные продюсеры киностудий молятся за нас, чтобы солнце встало сегодня над землей, и тот факт, что оно

каждый день озаряет нас своим светом, должен уверять нас, что это было сделано их стараниями.

Тем не менее, все это не должно вас пугать. Если в вас останется что-то после прочтения этой книги, так это то, что теперь нужно думать о своем сценарии как о хорошем бизнес-плане. Если у вас есть творческая жилка, вы сможете продавать в Голливуде. Благодаря захватывающему логлайну и сногсшибательному названию вас непременно заметят. Хорошо проработанная структура сценария поможет вам держаться в игре, а знания, как можно исправить возникающие ошибки, сделают вашу карьеру. Прочитав эту книгу, вы познакомились с азами требований профессии, и у вас обязательно получиться выиграть.

Но не забегаем ли мы вперед?

Амбиции или воля судьбы

Не успеет прозвенеть звонок на перемену, вы зададите мне самый вожделенный вопрос всех начинающий сценаристов:

«Как я нашел агента?»

Не знаю, поверите ли вы, если я скажу, что мне просто очень повезло. Посчитаете ли меня за сумасшедшего, если я скажу вам перестать переживать по этому поводу, и что всему свое время? Скорее всего, вы мне не поверите. Наверное, потому что сам я уверенно себя чувствую в этом вопросе. Мне не страшно снять трубку и позвонить, сходит на встречу и поговорить, встречать людей на вечеринках и звонить им на следующий день (если конечно они оставляют мне визитку) или действовать в обход, подключая друзей, чтобы они представили меня людям, которые, как мне кажется, будут мне полезны.

Возможно, мне есть что предложить. Мне нравится заниматься бизнесом, встречаться с людьми. Худшее из всего, что можно представить себе, это услышать «нет».

Предлагаю вам две истории о том, как я нашел первых агентов. В первом случае мне помогли мои амбиции, во втором это была воля судьбы.

Первого агента я нашел благодаря своей абсолютной храбрости. Мы с друзьями готовили и выпускали теле-пилот под названием «Черное шоу». Своего рода пародия на то, что происходило в те времена с только начинавшем зарождаться кабельном телевидении. Я решил продать продукт самостоятельно и отправился в Лос-

Анджелес, предлагать наше шоу для эфира государственного телевидения, на что получил обязательство, в какие дни и часы шоу выйдет в эфир. Затем неделями я бродил по вестсайду (там, как я предполагал, живут продюсеры) с пачкой листовок, сообщающих дату и время выхода нашей программы. Наконец-то настал этот день, это был воскресный вечер, и конечно, в понедельник утром в моей комнате раздался звонок от партнера Бадда Фридмана, владельца студии «Импровизация». Ему понравилось наше шоу! Хотел бы я и мои коллеги, чтобы они нас представляли? Я позвонил коллегам, они приехали, и у нас состоялась встреча с Баддом, который предложил свои услуги по продюссированию нашей группы. Немного везения и удача сделали нас заметными. И пока наша комедийная труппа потихоньку разваливалась, мы с Баддом стали настоящими друзьями, и дружим по сей день.

Вот что может сделать «терпение и труд». Для этого надо работать как лошадь. Но есть и другой вариант.

Так, по чистой случайности, я повстречал своего второго агента, которого считаю лучшим, кто у меня когда-либо был. В перерыве работы в качестве ассистента видеорежиссера для комедии под названием «Только учителя» на ЭнБиСи, я решил съездить домой в Санта-Барбару на выходные. Хоть я и устал с дороги, но угомониться не хотел и отправился в местный бар, выпить стаканчик и, если повезет, встретить девчонок. Так и случилось, я встретил девушку, в которую влюбился с первого взгляда и с которой в последствии стал встречаться. Нет, она не была агентом, но ее лучшая подруга мечтала стать одним из них. С ней я тоже хорошо подружился, и когда она была выдвинута в качестве агента в «Врайтес энд Артистс», я был первым, кого она попросила стать ее клиентом. Конечно, я сразу же согласился.

Так меня стала представлять Хилари Вейн. И все произошло лишь потому, что я захотел остановиться и пропустить стаканчик в баре.

У нас с Хилари сложились удивительные отношения. Она была лучшим агентом, кто меня когда-либо представлял. Она заключала великолепные сделки для меня, понимала мои способности концептуализировать, она построила мою карьеру в этом бизнесе. Несмотря на то, что она сама была новичком в этом деле, Хилари обладала мастерством не только в удачных продажах, но умела отстаивать позицию писателя и его сценарий. Хилари знала, как строить карьеру, и построила мою с истоков. Наша совместная

работа пришлась как раз на тот период, когда сценаристы в Голливуде правили балом. Тогда студии шли на все, чтобы заполучить новорожденный сценарии у другой студии любыми правдами и неправдами, завышали цены до небес, чтобы достичь результата. Хилари умела так обставить дела, чтобы поставить одного представителя студии против другого и на их жадности заработать состояние. Ее продажи оказывались на следующий день на первой странице журнала «Вэраэти».

Я нашел в Хилари не просто менеджера, но и партнера. Мы были на одной волне, оба жаждали успеха, оба шли по пути уважения рынка и предлагали ему лучший продукт, в котором, как нам казалось, он нуждался в тот момент. Я делал проект, она его продавала. Так мы заработали миллионы. Если бы Хилари не покинула наш мир в 1998 году, я до сих пор работал бы с ней. Мне порой очень интересно, что бы она сделала с бизнесом теперь. Многое изменилось, и положение сценариста уже не то, что было раньше, но Голливуду все еще нужны хорошие идеи и отличные авторы. Не важно, какой путь в этом лабиринте вы выберете, нужно не терять самообладания. Нужно попробовать найти свою Хилари Вейн, потому что вам не справиться в одиночку.

У меня есть еще кое-что сказать вам, друзья, хотя конечно, это будут слова человека, которому не нужно начинать все с самого начала, искать представителей и продавать свои рукописи. Мне повезло, я не боюсь встать из-за стола и встретиться с людьми. Не каждый из вас может этим похвастать. Мы писатели, люди замкнутые, интроверты. Но если вы хотите продать свой сценарий, вам придется научиться продавать себя, я имею в виду только положительную сторону этого выражения. Это не будет выглядеть грубым проталкиванием своей идеи, если вы действительно заинтересованы в своем предмете. Бесспорным успехом можно считать тот факт, если вы заинтересованы в поиске людей, которые могут быть партнерами в бизнесе и помочь вам так же, как вы можете помочь им.

По крайней мере, я всегда так считал.

Может быть мне удастся нарисовать в вашем воображении положительные образы, чтобы вы могли ориентироваться на них. Написать превосходный сценарий лишь часть большой работы, которую вам предстоит проделать, если вы встали на этот путь. Нужно будет выйти из своего кабинета и встречать людей, надеть чистую рубашку, начистить туфли и

Подготовка почвы

Как у любого доброго фильма есть счастливый конец, так и вам нужен план ваших действий шаг за шагом.

Что у вас есть на данный момент:

У вас есть вы сами как сценарист, n-е количество рукописей, какой-то опыт по продаже своих сценариев и огромная любовь к кино и его производству.

У вас есть продукт – ваш прекрасный сценарий, и несколько отличных зацепок (даже если они касаются лишь тех сценариев, которые еще в рабочей стадии), и если вы последовали советам первой части книги, у вас есть убийственное название и умопомрачительный логлайн, готовые к запуску.

У вас есть даже представление того, что нужно делать дальше: то есть найти агента, который поможет вам продать ваши проекты, и продюсеров, которые будут готовы купить или сотрудничать с вами, чтобы снять по вашему проекту кино.

Если у вас еще нет подобного списка, советую начать составлять его. Например:

 Найти в Интернете сайт Hollywood Creative Directory *(www.hcdonline.com)*, и если вы готовы раскашелиться на 50 баксов, а я советую вам ракашелиться, и заказать буклет. Прочитать его и выучить. Производственные компании, контактные лица, коллеги-писатели, продюсеры, работающие в жанре вашего фильма. Хорошее начало.

 Таким же образом, приобретите копию справочника HGD Talent Agency и составьте подобный список. Включите в него так же крупных и мелких агентов и продюсерских компаний, которым нравятся те же фильмы, что и вам.

Теперь можно считать, вы поумнели окончательно.

Этот разрывающий душу первый контракт

Можно связаться с необходимыми людьми, написав письмо, можно разбить палаточный городок на лужайке возле их дома и поджидать своих жертв, можно придумать свое теле-шоу, попробовать протолкнуть его на телевидение и ждать звонка. Какой бы способ вы не выбрали, рано или поздно вы будете представлены «им». Необходимо представить «им» себя лично, встретиться с ними, дать им узнать вас. Это лучший способ открыть дорогу

своему проекту. Мой агент Хилари всегда говорила мне, что у каждой продажи своя история. Этот принцип я считаю, нужно написать на плакате и повесить в галерее славы. А история это вы. Как же представить себя людям из списка? Много способов, но:

- личная встреча лучше, чем общение по телефону;
- Телефонный звонок лучше, чем письмо-запрос;
- Письмо-запрос лучше обычного электронного послания;
- Электронное послание от незнакомого адресата я обычно удаляю не открывая, только если мне предварительно не скажут, что нужно ждать входящей корреспонденции.

Ключ к решению задачи в том, чтобы не ждать немедленных результатов, а работать на будущие. Конечно, нужно найти агента, прямо сейчас! Но еще важнее сложить о себе хорошее мнение. Если вам повезет, будете встречать нужных людей снова и снова. Поэтому не сжигайте сейчас мосты, или хотя бы постарайтесь не сжигать их все сразу. Будьте дружелюбными, внимательными к другим, помогайте людям, будьте оптимистичны.

Но не переставайте стучать в двери и показывать свое лицо.

Попробуйте представить себя на месте людей, с которыми вы налаживаете отношения. Чего они хотят? Как проще найти к ним подход? Что получат они взамен от вас?

Если ваш проект на стадии завершения, агента будет найти проще, это золотое правило. Легче представлять себя, когда у вас уже что-то купили. По-этому, я всегда рекомендую соглашаться сотрудничать с любым законным образованием, желающим пусть и за небольшие деньги приобрести ваше произведение. Не могу передать вам значимости первой продажи. Имея за плечами рабочий проект, причем пока не имеет значения, насколько он окупился, вы с легкостью можете говорить себе, что над вами не висит проклятье. Об этом шаге полезно упомянуть при встрече с нужными людьми.

Теперь вы знаете, что вы продаете и кому. Но как сделать ваше предложение особенным? Как увлечь того, кто получает такие предложения тоннами в течение дня? Надеюсь, вам не станет плохо, если я скажу, что нужно просто пробовать и пробовать, пока не получиться.

Так это и происходит.

Не переставайте пробовать. Любое предложение – гигантский шаг вперед. Может быть, сразу и не получится найти агента или заключить удачную сделку, вы продвигаетесь к успеху с каждым написанным письмом-запросом, с каждым телефонным звонком или

встречей. Вот некоторые примеры, которые говорят, что вы на верном пути в продвижении себя:

 Продюсер или агент говорят, что ваш проект им не подходит, но они будут иметь вас в виду для следующего сценария.

 Вам удалось пообщаться с продюсером, который вам симпатичен. Это знак, друзья! Очень важно ощущать взаимопонимание на человеческом уровне. Значит, вы встретили кого-то, кого бы вы действительно хотели видеть своим агентом, даже если сейчас он ответит вам «нет».

 Ваш список того, с кем можно пообщаться, сократился до трех возможных вариантов. Вы прошли через 47 отрицательных ответов, но не забывайте, что каждый ответ «нет» неумолимо приближает вас к положительному ответу. Вы проделали большую работу! «Да» уже совсем близко.

 Вы получили направление. Каждого с кем вам приходилось встречаться, нужно обязательно просить порекомендовать вам кого-то, с кем стоит связаться по поводу вашего проекта. Такие направления на вес золота[1]. Все, кого я встречал, были рады помочь. Верите вы мне или нет, но люди хотят, чтобы вы достигли успеха.

Работа в сети

Когда все варианты с продюсерами и агентами перелопачены, где еще можно искать помощи? Конечно, вы это сами знаете. Вот что можно сделать и без агента:

 Кинофестивали – В вашем городе или где-то неподалеку проходит подобное действо. Сходите туда. Наберите визитных карточек, попробуйте протолкнуть свои идей. Контакт это контакт. Каждый, с кем вы поговорили, знает еще 30 других. Поддерживайте отношения и после фестивалей, спрашивайте, к кому вы можете обратиться. Выясните, как вы со своей стороны можете помочь.

 Уроки – сходите на те, которые посещают другие сценаристы, но так же побывайте и там, куда ходят честолюбивые продюсеры. Недалеко от меня находится Калифорнийский Университет, где каждый семестр проходят семинары режиссеров-постановщиков. Для сценариста будет хорошим уроком познакомиться с будущим удачным продюсером. Скорее всего, подобные семинары проводятся и в вашем местном университете.

 Собрания сценаристов – таких много в сети, в местных обществах, я сам принадлежу к одной из лучших компаний смышленых писак под названием «Скринплеерс» (The Screenplayers (www.screenplayers.net). В группе объединяются общие ресурсы и распространяются между участниками. Если группа организована с умом, то в ней обязательно будут люди, профессионально занимающиеся комедийным жанром, фильмами ужасов и так далее. Кто-то знаком с продюсером, который, возможно, заинтересуется вами. Советую просмотреть источники в сети и вступить в подобную группу.

 Станьте экспертом – вам безумно нравится кино, чтож, займитесь его рецензированием. Печатайтесь в местной газете или в Интернете. Так, например, началась карьера сценариста и управляющего Рода Лури, и Франкуса Труфау. Однажды кто-то понял, что эти ребята знают толк в кино, и дал им возможность снять их собственное. Став критиками, они подготовили себе платформу, с которой их было легче услышать. И когда появилась возможность вложить в них деньги, у них уже все было готово, и проекты и сценарии.

 Приезжайте в Лос-Анджелес – на недельку или навсегда. Здесь делается бизнес, а вы все еще сидите в своем Дубьюке (город в США, Айова). Если бы мне пришлось начинать все с самого начала, я бы приехал в Лос-Анджелес и устроился, например, корректором сценариев.

Во время такой работы я прочитал бы так много сценариев, и заключил бы столько контрактов, сколько смог, пока мой собственный сценарий готовился к выходу. Как только у меня появлялось время, я бы ходил на все возможные встречи с продюсерами, на собрания Гильдий киноактеров, Гильдии режиссеров, Гильдии писателей, с резюме, визитными карточками, экземплярами сценария, предварительными версиями и фото, чтобы они могли запомнить мое лицо, наготове. Что останавливает вас?

 Ваша персональная страничка в Интернете – хотя сам я еще не пробовал этот способ. Советую вам сделать свой сайт, поместить туда фото и резюме, список рабочих сценариев, предварительных версий, выдержек в несколько страниц из вашего сценария, для примера, и даже упомянуть сделки, в которых вы участвуете, и людей, с которыми работаете (с их согласия, конечно). Вы.com – отличный повод для ссылки, его можно удачно указать на визитной карточке. Хотите знать, кто я? Загляните на мой веб-сайт.

Не пытайтесь сделать это из дома

Знать, что делать так же важно, как знать, чего делать не следует. Приведу несколько примеров того, что люди не советуют делать ради вашего собственного успеха. Запомните основополагающий принцип маркетинга – нет ничего лучше личной встречи. А нижеприведенные примеры, это своего рода то, что начинают делать, когда нечем себя занять.

 Соревнования сценаристов – признаюсь, я отношусь к такого рода занятиям свысока и объясню, почему. Мне кажется, они убивают кучу времени. Это с давних пор раскрученная в массах тенденция, так что многие писатели готовы умереть в ожидании результата конкурса, в надежде, что позвонит телефон и сообщит, что они вошли в десятку чего бы там ни было. Занимающимся такого рода деятельностью мне всегда хочется сказать: остановитесь! Для настоящих продюсеров и это неплохо, если вам нравится участвовать в конкурсах, для меня же это эхо-камера. Разве вам платят за участие? Это поможет вашему фильму завоевать первоклассных актеров? Нет! Что-то я не встречал ни одного сценария, участвовавшего в конкурсе, который потом превратился в фильм с Томом Крузом, а вы? А мы здесь для того, чтобы продавать наш сценарий именно звездам такого масштаба как он. Вы со мной? Отлично.

С другой стороны…есть все-таки конкурсы, которые организуют группы экспертов, проекты которых успешно продаются, и которые работают на «больших людей». Такие люди могут дать неоценимые уроки и представить широкие возможности. Поэтому если вы хотите участвовать в конкурсах, прежде всего вам придется проделать большую работу, разузнать все подробности, порасспросить, найти представителей, узнать насколько это профессиональные люди, и будет ли возможность встретиться с ними лично. Если они лишь косвенно принимают участие, не советую вам идти на такие соревнования.

 Дурацкие замашки сценаристов – как бы умны мы не были, иногда мы слишком далеко заходим в своем рвении. Мысля как творческие люди, мы думаем, что все думают так же как мы, но это не так. Трюки для привлечения внимания не работают. А еще, не пакуйте себя в бандероль и не отправляйтесь в таком виде к Вильяму Моррису, не заказывайте рекламное объявление на всю страницу «Верайети» с вашей фотографией, именем, номером

телефона и текстом типа: «Пишу за еду». Не надо делать коллаж из фото своего любимого героя и самого себя в обнимку с ним и отправлять такую открытку этому актеру с надписью: «Мы должны работать вместе». И чтобы вы не предприняли, не надо прыгать с букв на Голливудском холме, чтобы привлечь чье-то внимание к вашему сценарию, это уже было много раз.

Некоторые достижения и промахи бизнеса

Было бы не хорошо с моей стороны, если бы я не привел некоторые примеры из своей жизни, касающиеся вопросов продажи сценария. В некоторых случаях это работало, в некоторых нет. Я перепробовал множество способов. Применяйте их и используйте на свой страх и риск, если посчитаете нужным.

В рамках «проталкивания» своей идеи могу рассказать много хороших историй. Например, однажды во время очень удачных переговоров с моим давним другом и коллегой Трейси Джексоном, мы так понравились продюсеру Девиду Пермату, что он посадил нас на самолет и отправил в Нью-Йорк на следующий же день, чтобы мы передали нашу идею Говарду Стерну. Наверняка, вы слышали о необычных презентациях, некоторые продюсеры в этом преуспели больше остальных. Одним из них можно по праву считать Девида Кирсхена («Чаки», «Американская история»). Девиду удалось создать свой собственный метод работы над презентациями, который он практически превратил в шоу. В 50х годах, когда у Девида был контракт с телевидением на выпуск сериала «Предоставить это Биверу», он отправился в «Юниверсал», чтобы «протолкнуть» там свой фильм, и привез с собой на встречу неожиданного гостя. Во время переговоров раздался стук в дверь, и в кабинет вошла Барбара Биллингслей, актриса, исполнявшая роль Миссис Сливер, в руках у нее был поднос с молоком и печеньями. Девиду удалось продать сценарий этой студии.

Сделка!

Когда Девид пытался продать сценарий к фильму «Фокус-Покус» компании «Дисней», он устроил на презентации настоящий шабаш с участием переодетых в ведьм актрис. В этой атмосфере он удачно пел свои речи, и к тому времени как он закончил, представители «Диснея» были полностью околдованы.

Сделка!

Величайшим производителем великолепных логлайнов к фильмам в настоящее время я считаю продюсера Боба Косберга. Этот человек имеет по продаже, а то и по двум каждый месяц. Он великолепен. Работая с писателями и удачно совмещая свои идеи с идеями сценаристов, Боб лучше чем кто-либо другой может придумать как вырвать почву из под ног лидеров. Каждый ра, как только он входит в кабинет, я знаю, у него уже припасена новая идея.

Сделка!

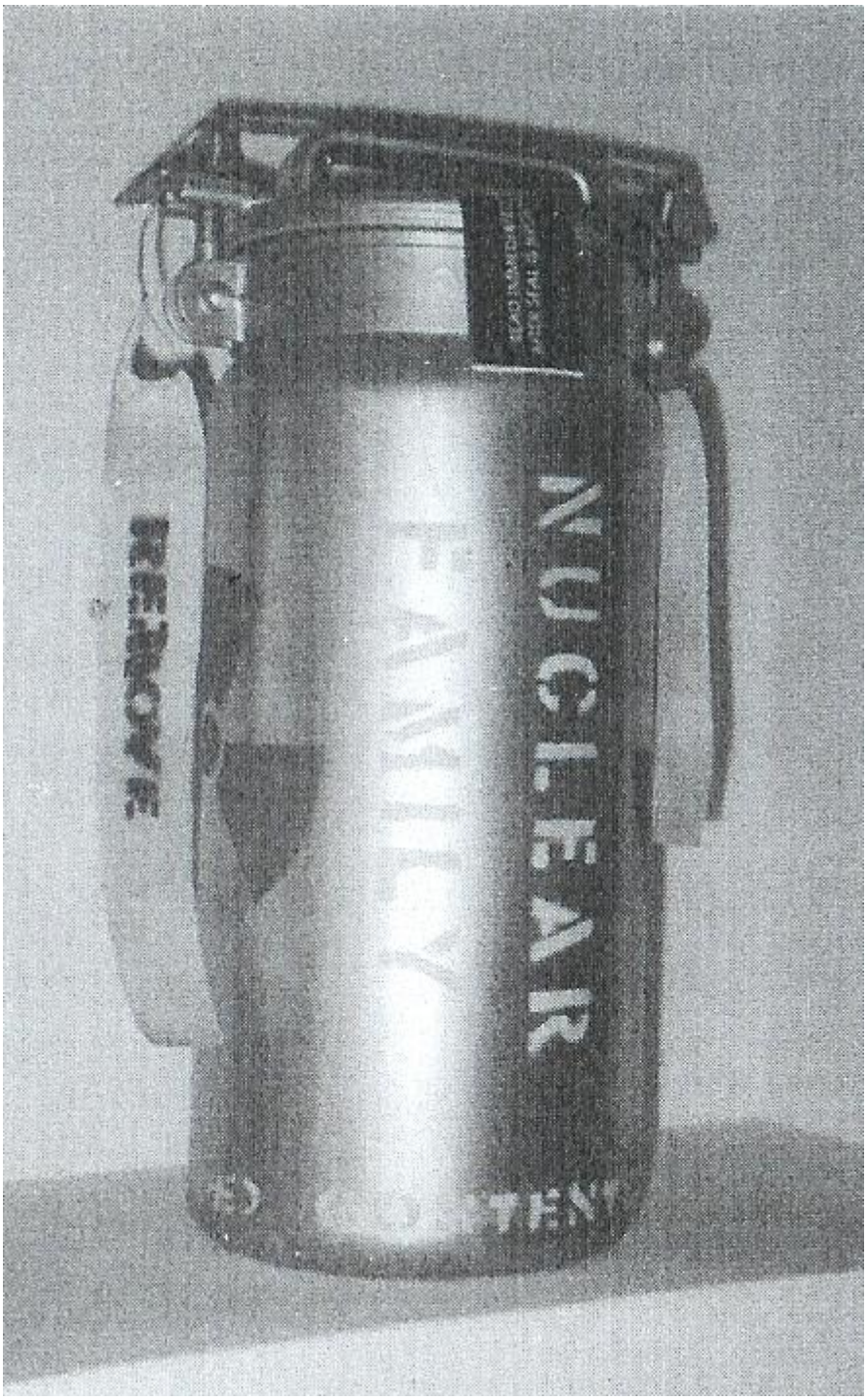
Я тоже придумывал разные способы. Однажды случился великолепный провал. Я и мой коллега Говард Баконс разработали идею фильма «Большая девчонка в лагере», своего рода «Тутси в институте». Говард решил ошеломить всех на презентации, переодевшись в девушку, с макияжем и при параде. Но как бы ни шло к лицу Говарда платье, мы не продали сценарий…

Нет сделки!

Тем не менее Говарду назначили встречу в «Диснее».

Но были и успешные примеры. Во время бума сценариев, пришедшего на 90-е годы, шла в буквальном смысле война за перехват свежей рукописи. Слухи о том, что готовится новый сценарий, распространялись за недели, прежде чем он появлялся в свет. Когда сценарий выходил, его перемещение тщательно отслеживали исполнительные продюсеры и их начальники, кричавшие во все горло, чтобы их записали в список на пробы.

В такой атмосфере продавать сценарий было своего рода игрой. Изобретательные авторы фильма «Человек с бомбой» разослали по офисам управляющих студиями тикающие часы, заведенные на время и дату выхода сценария. Когда в городе появились агенты со сценарием, все часы разошлись по адресатам. Таким образом, ожидание окупилось сполна.



Контейнер со сценарием к фильму «Ядерная семейка» 1992 год.

Когда наш с Джимом Хэггином сценарий к фильму «Ядерная семейка» был готов, мы решили отправить его запакованным в контейнер для радиоактивных веществ. Мы сделали 20 контейнеров из остатков хлама, который мы нашли в одном из военных комиссионных магазинов. Вместе с нашим агентом Хилари контейнеры отправились к адресатам с тщательным досмотром охраны (настолько были похожи они на настоящие), и наделали

много шума по всему городу. К концу дня с Джефри Катценбергом из компании «Дисней» и Стивеном Спилбергом из «Амблина» уже договаривались о цене.

Годом позже мы с Колби Каром наполнили дюжину детских рюкзаков игрушечными деньгами, в каждый по миллиону долларов, и отправили эти посылки с Хилари в качестве представления нашего фильма «Открытый чек».

Рюкзаки со сценарием «Открытого чека», 1993 год.

Каждая такая презентация закончилась успешными многомиллионными продажами. А заголовки в «Верайэти» об интересном маркетинговом ходе вызвали шквал предложений. Нам всегда доставляло удовольствие выдумывать что-то подобное, мы были полны энтузиазма, хотели передать настроение сценария читающему, как удачные рекламные компании каждое лето привлекают тысячи зрителей на просмотр очередного блокбастера. Существует утверждение, что проще всего продать что-то тем, кто сам занимается продажами. Лично я обожаю ходы подобного рода. Так же и управляющие Голливуда. Им нравится шоу, и они готовы вознаградить старания. Кроме того, у нас всегда хватает смелости на такие выходки!

Конечно, подобные примеры несколько устарели в настоящее время. Теперь никто этим не занимается. Наврядли эти времена

вернуться снова. Слишком много успешно проданных сценариев так и не увидели жизни, золотая лихорадка прошла. Теперь студии не бросаются на появляющиеся рукописи, не устраивают баталий, как было раньше. В свое время в этом было даже что-то веселое! Но кто знает, какая тактика появится в скором будущем, и может быть не без помощи Интернет. Тем менее это бизнес, который требует, как и любое другое дело, приложения стараний и умения привлекать внимание.

Что есть, то есть

Осталось сказать лишь пару слов в заключение. Мне жаль заканчивать книгу. Мне доставлял удовольствие процесс работы над ней, и я надеюсь, в какой-то мере эта книга будет полезна вам. Мне досталась великая честь быть частью этого бизнеса, хотя порой я вел себя как дитя. На пути было много приключений, действительно творческих моментов, удивительных встреч.

Приходилось испытать и самосомнение и самобичевание, иногда опускались руки, но если это заложено у вас в крови, как у меня, вы найдете в себе силы держаться стойко, и вынесите положительные уроки даже из провалов. Чтобы достичь успеха, нужно работать, не переставая, быть на чеку, иметь стойкие взгляды и верить, что может быть сегодня тот самый «день».

Прежде чем продать наш сценарий, прежде даже, чем найти агента, мы с Колби уяснили для себя одну истину. Мы осознавали, что проделали отличную работу, оценили свой проект пожестче любого критика, и прежде чем отправить сценарий в путь, сказали друг другу: «Что есть, то есть». Каждый творческий проект, соединяясь с задачей получения прибыли от него, имеет шанс быть недооцененным.

Значит все, на что остается надеяться, это судьба.

Что есть, то есть.

Бизнес есть бизнес. Как бы я не шел против течения, мне его не победить. Они, то есть люди, которые управляют студиями, принимают решения, выполняют задачи, от которых у таких творческих людей как я просто едет крыша, тем не менее эти люди возлагают на себя ответственность. Они покупают чей-то «хит», но игнорируют другие проекты, более талантливые. Иногда они даже не читают сценариев. Им больше интересен заголовок и то, как вы себя поставите в качестве художника.

Таков бизнес.

Что есть, то есть.

Нужно найти мир в рамках этого «Что есть, то есть». Здесь вам как нельзя лучше пригодятся способности включать дурачка, они спасут вас и ваш здравый рассудок от умопомешательства. Наполнив эту книгу подобным юмором, я пытался сказать вам, чтобы вы не делали, оставайтесь в какой-то мере простаком и тупоголовым. Неведомые нам силы будут делать с вами все что угодно, покупать ваш сценарий и увольнять вас, переписывать сценарий до неузнаваемости, но они не смогут лишить вас способности спрыгнуть с площадки и провернуть все по-своему. Лучше и умнее, чем у вас получалось в начале.

Более того, ко всему нужно относиться с юмором, это поможет вам держаться на плаву. А так же тот факт, что когда вы в сотый раз напишите это заветное слово «пуск», вы должны оставаться таким же воодушевленным, как в первый раз.

1

Так я получил работу посыльного в ЭнБиСи., добился встречи с продюсером, в конце концов встретился с ним. Он ничего не мог мне предложить, но мы так хорошо поговорили, что он позвонил своему другу с ЭнБиСи и устроил мне интервью с ним. Как потом оказалось, продюсер сам когда-то был посыльным.