

Джон Труби

АНАТОМИЯ ИСТОРИИ

22 шага к созданию
успешного сценария

Перевод с английского



Москва
2017

УДК 791.43:82-293.7

ББК 85.374.0,40

T77

Переводчик Николай Мезин, Анна Шураева

Редактор Юлия Быстрова

Труби Д.

T77 Анатомия истории. 22 шага к созданию успешного сценария / Труби Джон; Пер. с англ. — М.: Альпина нон-фикшн, 2017. — 428 с.

ISBN 978-5-91671-597-2

Джона Труби, всемирно известного голливудского сценариста и педагога, называют «сценарным доктором», способным «вылечить» даже самый безнадежный текст. Среди его учеников — сценаристы, режиссеры и продюсеры таких известных фильмов, как «Пираты Карибского моря», «Люди Икс», «Шрек», и многих других. Создание истории Труби преподносит как увлекательный процесс, своего рода конструктор, в котором каждой детали предназначено свое место, а задача сценариста — безошибочно подобрать нужную деталь и найти ей место в слаженном сюжетном механизме. Книга вооружает нас точной оптикой, позволяющей сквозь туман интуитивного поиска сюжетных ходов увидеть четкие схемы и, руководствуясь ими, достигнуть цели — придумать великолепную историю.

УДК 791.43:82-293.7

ББК 85.374.0,40

Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети Интернет и в корпоративных сетях, а также запись в память ЭВМ для частного или публичного использования, без письменного разрешения владельца авторских прав. По вопросу организации доступа к электронной библиотеке издательства обращайтесь по адресу tylib@alpina.ru.

ISBN 978-5-91671-597-2 (рус.)
ISBN 978-0-86547-951-7 (англ.)

© John Truby, 2007
© Издание на русском языке, перевод, оформление.
ООО «Альпина нон-фикшн», 2017

Содержание

ГЛАВА 1	Время и пространство	7
ГЛАВА 2	Замысел	19
ГЛАВА 3	Семь ключевых этапов создания истории.....	40
ГЛАВА 4	Герои и персонажи	56
ГЛАВА 5	Этический конфликт.....	104
ГЛАВА 6	Вселенная повествования	137
ГЛАВА 7	Система символов	208
ГЛАВА 8	Сюжет	242
ГЛАВА 9	Сценический узор	307
ГЛАВА 10	Построение сцен и симфонический диалог	356
ГЛАВА 11	История, которая никогда не заканчивается	422

Время и пространство

РАССКАЗАТЬ ИСТОРИЮ — ДЕЛО нехитрое. Мы делаем это каждый день. «Ты не поверишь, что сегодня было на работе!» Или: «Угадай, что только что произошло!» Или: «Заходят в бар англичанин, шотландец и ирландец...» В течение жизни мы слышим, читаем, смотрим и пересказываем тысячи историй.

Но сочинить интересную историю не так уж просто. Тому, кто хочет стать рассказчиком и, может быть, даже зарабатывать этим, придется потрудиться. Например, показать устройство и законы жизни — дело не из легких. Нужно глубоко и ясно понимать сложнейший предмет. А потом облечь это понимание в форму истории. Для большинства авторов это самая трудная задача.

Я намерен разобрать все трудности создания сценариев, чтобы помочь авторам в итоге их преодолеть.

Первое препятствие — термины, в которых сочинители думают о своей задаче. Завязка, кульминация, развитие действия и развязка — все эти понятия восходят еще к Аристотелю, и они настолько широки и умозрительны, что едва ли в них сохранился какой-то смысл.

Будем говорить начистоту: никакой практической пользы сочинителю они не приносят. Предположим, вы пишете сцену, в которой ваш герой висит над пропастью, вцепившись в выступ скалы пальцами, еще секунда — упадет и разобьется насмерть. Что это — развитие, завязка, развязка или начальная сцена сюжета? Это может быть ни то, ни другое, ни третье, а может быть одновременно все перечисленное. Но, как бы там ни было, эти термины не подскажут вам, как писать сцену и писать ли ее вообще.

Хуже того, в античной терминологии заложено неверное понимание того, что такое художественное повествование и как оно функционирует. Если вы

изучали античность в университете, то начинали, вероятно, с «Поэтики» Аристотеля. Я считаю Аристотеля величайшим философом всех времен. Но его рассуждения о художественном повествовании хотя и убедительны, но ограничены скудным набором сюжетов и жанров. И к тому же крайне абстрактны. Именно поэтому всякий писатель или драматург, пытающийся найти у Аристотеля какие-то практические инструменты ремесла, будет разочарован.

Если вы сценарист, то, вполне вероятно, вы отказались от Аристотеля в пользу гораздо более простой концепции, а именно «трехактной структуры». И напрасно — хотя трехактность гораздо легче понять, чем Аристотеля, эта концепция представляет собой недопустимое упрощение. А в некоторых аспектах она просто ошибочна.

Данная система утверждает, что в сюжете любого произведения есть три «акта». Первый акт — начало. Второй — середина. А третий — конец. Первый примерно на 30 страниц. Третий тоже примерно на 30. А второй где-то на 60. В трехактном сценарии якобы присутствуют два-три «сюжетных якоря». Поняли? Прекрасно. Теперь ступайте и напишите профессиональный сценарий.

Да, я упрощаю эту концепцию, но лишь слегка. Всякому очевидно, что такой примитивный подход приносит еще меньше практической пользы, чем теория Аристотеля. Хуже того: он провозглашает механистический взгляд на драматургию. Идея разбивки истории на действия непосредственно связана с устройством классического театра, где конец действия обозначается занавесом. Но «занавес» совсем не нужен в кино, романах, рассказах, да и в одноактных пьесах тоже!

В общем, антракты — это искусственный прием. А трехактная структура — механический каркас, в который пытаются втиснуть историю и который не имеет никакого отношения к *естественной* логике сценария, диктующей развитие истории.

Такой искусственно упрощенный взгляд на повествование, как трехактная структура, неизбежно превращает историю в набор эпизодов. Это все равно что разбитая ваза в коробке. Каждое событие представлено само по себе, события не связаны друг с другом и не выстраиваются логично от начала к концу. В итоге сюжет лишь местами «цепляет» зрителя, если «цепляет» вообще.

Следующая помеха на пути к мастерству сценариста кроется в самом *процессе* письма. Многие авторы пишут как автоматы. Особенно те, кто находится под влиянием ошибочных представлений о том, как в коммерчески успешных сценариях конструируются сюжеты, которые на самом деле не отличаются ни красотой, ни занимательностью. Основная идея в подобных сценариях обычно заимствуется из фильма, просмотренного автором полгода назад.

Затем автор берет жанр — детектив, романтическую историю или боевик — и фарширует исходную форму персонажами и сюжетными ходами (событиями повествования).

Результат: безнадежно заурядный, искусственный сюжет без малейшего проблеска своеобразия.

В этой книге я намерен показать вам лучший путь. Моя цель — объяснить, как устроены действительно великолепные сюжеты и какие техники нужны для их создания, чтобы вы после ее прочтения смогли написать собственный отличный сценарий. Кто-то скажет, что нельзя научить человека придумывать увлекательные истории. А я верю, что это возможно, нужно только научиться мыслить и говорить о предмете по-новому.

Я представляю здесь практическую поэтику для авторов, которая равно применима для написания киносценария, романа, пьесы, телеспектакля или новеллы. При этом я:

- показываю, что хорошая история — живая: это не машина, а организм, растущий и развивающийся;
- рассматриваю создание историй как тонкое ремесло со своим набором технологий, которые помогают добиться успеха вне зависимости от избранных автором жанра и формы;
- применяю «органический» подход, когда персонажи и сюжет естественно «произрастают» из оригинальной идеи сценария.

Главная трудность, с которой сталкивается сочинитель, — противоречие между вторым и третьим пунктами. Ты собираешь историю из сотен, если не тысяч компонентов, применяя широкий набор методик. И при этом история должна восприниматься как нечто естественное; ощущаться единым целым, которое растет и зреет до развязки. Если хочешь стать мастером повествования, нужно отточить технику до той степени, когда персонажи действуют будто бы *по своей воле*, хотя это ты управляешь ими.

В этом смысле мы, авторы, похожи на спортсменов. У большого спортсмена движения кажутся непринужденными, будто тело само собой совершает их. На самом же деле он настолько овладел техникой, что нечеловеческие усилия просто незаметны.

РАССКАЗЧИК И СЛУШАТЕЛЬ

Начнем с краткого определения сценария: рассказчик сообщает слушателю, какие действия предпринял герой, чтобы добиться того, чего желал, и почему он поступил именно так.

Отметим, что в ситуации присутствуют трое участников: рассказчик, слушатель и повествование.

Рассказчик здесь главный. Повествование — это словесная игра, в которую автор играет с аудиторией (стороны в этой игре не считают очки — за них это делают студии, телеканалы и издательства). Рассказчик создает героев. Сообщает, что произошло, описывает поступки, совершенные персонажами. Даже если рассказ ведется в настоящем времени (как в пьесах и киносценариях), рассказчик старается, чтобы слушатель чувствовал целостность истории — от начала до конца.

Но чтобы рассказать историю, мало придумать цепь событий. События описывают некие действия. Рассказчик отбирает, связывает и выстраивает в нужной последовательности яркие моменты происходящего. Они наполнены смыслом, и слушателю кажется, будто на месте героя он сам. Хороший рассказчик не просто озвучивает историю. Он помогает слушателям ее прожить. Обычные события, показанные свежо и ново, публика воспринимает как часть собственной жизни. Искусное повествование позволяет аудитории оживать события в настоящем и таким образом понять, какие силы, мотивы и эмоции заставляют героя поступать так или иначе. Истории помогают нам через чувства познать мудрость, но в игровой, увлекательной форме.

Повествователь — творец словесных игр, в которых читатели проживают жизнь вымышленных героев, разгадывают загадки о человеке, придуманные автором. Загадка держится «на двух китах»: автор сообщает аудитории какие-то сведения о персонаже, а какие-то держит в тайне.

Не выдать или спрятать информацию — ключевой момент для художественного произведения. Слушатель или читатель додумывает, что собой представляет герой, почему он действует определенным образом, и поневоле погружается в сюжет.

Когда слушателю больше не нужно додумывать историю, он перестает интересоваться происходящим, и повествование заканчивается.

Публике нравится как эмоциональная (проживание событий), так и интеллектуальная (разгадывание загадки) часть истории. В любом хорошем повествовании присутствуют обе. Но есть и такие виды повествования, в которых перевешивает одна из жанрово-тематических составляющих — сентиментальная мелодрама, интеллектуальный детектив и т. д.

ИСТОРИЯ

Мир знал тысячи, если не миллионы историй. Но что определяет историю? Что сообщает и одновременно скрывает повествователь?

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: любая история — это разновидность коммуникации, передающая драматургический код.

Этот код, заложенный глубоко в человеческой психике, — художественное описание того, как может развиваться личность. Этот процесс лежит в основе любой истории. Повествователь прячет его за личностями своих персонажей и за их поступками. Но именно драматургический код в конечном счете выносят из хорошей истории слушатели или зрители.

Рассмотрим драматический код в простейшем виде. В этом случае развитие личности вызывается стремлением, или желанием. Вселенная повествования сводится не к идее «мыслю, следовательно, существую», а к «хочу, следовательно, существую». Желание во всех его проявлениях — вот что заставляет Землю вращаться. Оно движет всеми мыслящими существами и задает их путь. Повествование описывает, чего герой хочет, на что пойдет ради того, чтобы получить желаемое, и какую цену ему придется заплатить. Когда у героя есть желание, история шагает на двух ногах: это действие и познание. Герой, побуждаемый влечением, пытается за счет каких-то действий достичь желаемого и получает всё новые сведения о том, как проще это сделать. Всякий раз, узнавая новое, он принимает решения и меняет характер действий.

Так устроено любое художественное повествование. Но разные типы историй фокусируются на разных компонентах. Жанры, упирающиеся на действие, — это миф и его поздние разновидности: приключения и боевик. Жанры, отдающие приоритет познанию, — детектив и многофигурный роман. Любой персонаж, преследующий свою цель и сталкивающийся с препятствием (а иначе нас ждет истории конец), вынужден бороться. А значит, меняться. И главная миссия драматического кода, как и самого рассказчика, — показать, как меняется герой, или объяснить, почему он не меняется.

Разные жанры по-своему раскрывают перемены в человеческой личности.

- Миф дает широкую панораму: от рождения героя до смерти и от зверя до божества.
- Пьесы обычно фокусируются на каком-то решающем моменте в жизни главного героя.
- Кинокартины (особенно американские) показывают незначительную перемену в личности героя как результат напряженного следования им к определенной цели.
- Классический рассказ обычно проводит героя сквозь несколько событий, после которых герой постигает нечто важное.

- Большой роман, как правило, описывает взаимоотношения героя с целым обществом и то, как меняются эти взаимоотношения вместе с развитием самого героя, а также раскрывает тонкие внутренние процессы, приводящие к таким переменам.
- Телевизионный сериал показывает нескольких персонажей в мини-сообществе, которые меняются в зависимости от событий и обстоятельств.

Драма — это код, таящий в себе процесс созревания личности. В фокусе — момент перелома, толчок, когда человек избавляется от привычек, слабостей и призраков прошлого и его личность раскрывается полно и ярко. Драматический код говорит нам: люди могут, не изменяя себе, стать лучше интеллектуально и морально. Именно поэтому мы вовлекаемся в историю и стремимся разгадать ее секрет-код.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: в художественных произведениях нет реальной жизни, они переносят нас в мир вымысла — в каком бы жанре и стиле они ни были созданы. Этот мир — не отражение реальной жизни. Это мир, каким его придумывают люди. Человеческое существование в нем очищено от «балласта» и позволяет видеть всю механику бытия.

ОРГАНИКА СЦЕНАРИЯ

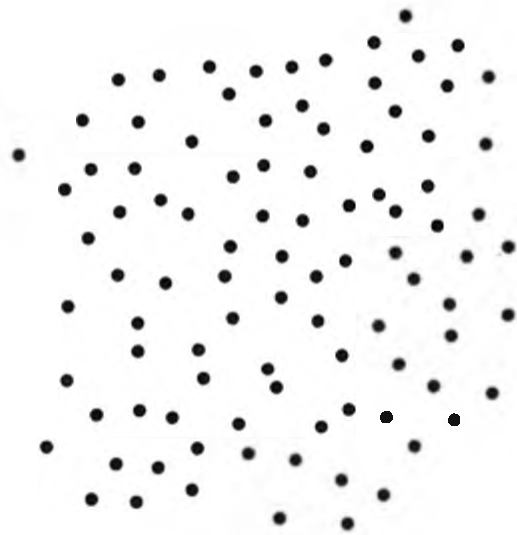
Хороший сценарий показывает героев, которые живут и действуют естественно — «как живые». Но и сам он — живой организм. Даже обычная детская сказка состоит из множества элементов или подсистем, связанных между собой и питающих друг друга. Как человеческий организм состоит из нервной системы, сосудистой системы, скелета и прочего, сценарий сплетен из героев, сюжета, последовательности прозрений, вселенной произведения, этического конфликта, сети символов, сценической ткани и симфонического диалога (каждое из этих понятий я раскрою в последующих главах).

Может быть, метафора организма станет понятней, если ее развить. Тогда я бы сказал, что тема, или, как я ее называю, нравственный конфликт, — это мозг сценария. Герой — сердце и кровеносная система. Прозрения — нервная система. Сюжетная структура — скелет. Сцены — кожа.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: каждая из этих подсистем — сеть компонентов, каждый из которых помогает определить и отделить друга от друга остальные. Ни один элемент, не исключая героя, не будет работать, если вы с самого начала не зададите его отношения с другими элементами.

ХОД ПОВЕСТВОВАНИЯ

Чтобы понять, как движется живое повествование, обратимся к природе. Как и рассказчик, она часто соединяет элементы в некой последовательности. Ниже показаны различные типы элементов, соединенные во времени.



У природы есть пять основных схем (с множеством разновидностей) выстраивания последовательностей: линия, меандр, спираль, дерево и взрыв. Те же схемы используют и рассказчики, отдельно или в сочетании связывая события во времени. Линия и взрыв — полюса. Линия — это когда события идут одно за другим, ровной чередой. Взрыв — когда все происходит одновременно. Меандр, спираль и дерево — комбинации линейной и одновременной событийности. Посмотрим, как это выглядит.

Линия

Линейное повествование проводит одного главного героя от начала к концу и подразумевает историческое или естественно-природное объяснение происходящего. Большинство голливудских фильмов предельно линейны. Они фокусируются на одном герое, у которого есть некое сильное стремление. Публике показывают, как он преследует свою цель и в итоге меняется.



Меандр

Меандр — это вьющаяся тропа без очевидного направления. В природе меандр олицетворяют реки, змеи и мозговые извилины.



Мифы, например «Одиссея», романы-путешествия, например «Дон Кихот», «История Тома Джонса», «Приключения Гекльберри Финна», «Маленький большой человек», «Не будите спящую собаку», многие сюжеты Диккенса, например «Дэвид Копперфильд», имеют форму меандра. У героя есть некое стремление, но не особенно мощное, и большую часть пути он проходит «наугад», сталкиваясь с персонажами, принадлежащими к разным мирам и социальным слоям.

Спираль

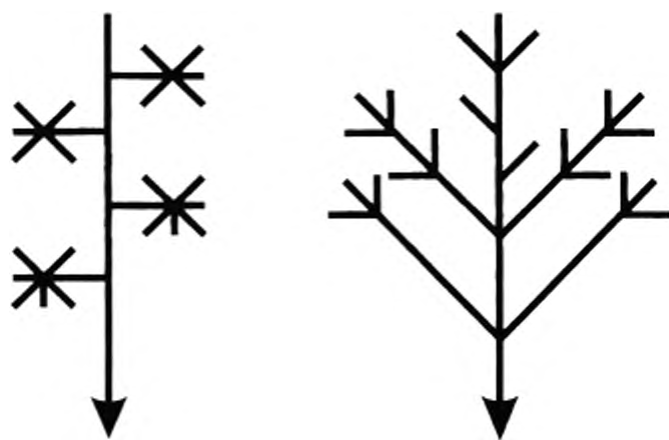
Спираль — траектория, стремящаяся по кругу внутрь, в центр. В природе по спирали формируются кочаны салата, рога и раковины.



К спиральной структуре обычно тяготеют триллеры — «Головокружение», «Фотоувеличение», «Разговор», «Мemento» — герой вновь и вновь возвращается к событию прошлого и осмысляет его на более и более глубоком уровне.

Дерево

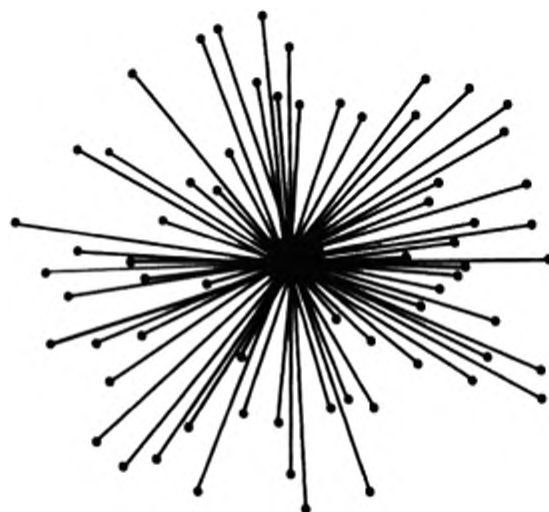
Древовидная структура — это ветви, расходящиеся из нескольких центральных точек в разных, порою замысловатых, направлениях. В природе такую форму, помимо деревьев, имеют листья и реки.



В повествовании каждая ветвь обычно представляет собой детальное описание целого общества, в котором вращается герой, или этапа жизни этого общества. Древоподобная форма присуща сложным жанрам художественной литературы: это социальная фантастика («Путешествия Гулливера» или «Эта прекрасная жизнь») и истории со множеством героев, у каждого из которых своя непростая судьба: «Нэшвилл», «Американские граффити» и «Трафик».

Взрыв

Взрыв — это множество траекторий, прочерчиваемых одновременно, — в природе мы наблюдаем такую структуру у вулканов и одуванчиков.



Повествователь не в силах показать аудитории несколько сюжетных линий одновременно даже в простой сцене, потому что события мы можем представлять лишь последовательно. Но можно создать ощущение одновременности. В кино это достигается техникой параллельного монтажа.

Истории, показывающие происходящие одновременно события, подталкивают зрителя к сравнительному анализу. Рассматривая несколько сюжетных линий сразу, публика понимает главную идею, которую все они транслируют. Кроме того, в подобных историях ярче представлена вселенная

сюжета, связи между ее элементами и то, как части в пределах целого гармонируют или противоречат друг другу.

«Взрывную структуру» имеют такие кино- и литературные романы, как «Американские граффити», «Криминальное чтиво», «Трафик», «Сириана», «Автокатастрофа», «Нэшвилл», «Тристрам Шенди», «Улисс», «В прошлом году в Мариенбаде», «Регтайм», «Кентерберийские рассказы», «Секреты Лос-Анджелеса», «Ханна и ее сестры». В каждом произведении — своя комбинация линейного повествования и одновременно развивающихся сюжетных линий, но каждое показывает нескольких героев, действующих в единой вселенной сюжета, а не одного героя, развивающегося в ходе действия.

ТЕХНОЛОГИЯ ПРОЦЕССА

Что ж, перейдем к делу: какая техника работы над текстом дает максимальные шансы написать хороший сценарий?

Большинство авторов технику, которую я описываю далее, не применяют. Они действуют просто. Их подход можно описать четырьмя словами: поверхностный, механический, бессвязный, тривиальный. Разумеется, он существует в сотнях разновидностей, но процесс примерно одинаков всегда: автор находит главную идею, которая в общих чертах взята из просмотренного несколько месяцев назад кинофильма. Или это может быть сочетание двух таких фильмов, творчески (как кажется автору) сведенных в один сюжет.

Понимая, как важен яркий образ главного героя, автор сосредоточивает на нем почти все внимание. Он «оживляет» образ, начиняя всевозможными особенностями и чертами, и рассчитывает, что заставит его поменяться в финальной сцене. Об антагонисте и второстепенных персонажах он думает как о фигурах не важных и не связанных с героем. И потому это почти всегда слабые, плохо прорисованные образы.

Что касается главной темы, то этот предмет наш автор вообще обходит стороной: не ровен час, обвинят, что в тексте содержится некое «послание». Либо раскрывает тему исключительно в диалогах. Действие он помещает в мир, который кажется подходящим для главного героя, обычно это большой город, поскольку именно там живет большая часть читателей и зрителей. Автор не ломает голову над использованием символов — ведь это очевидный прием.

Он придумывает сюжет и последовательность сцен, опираясь на один вопрос: «Что потом?» Нередко он отправляет своего героя в путешествие. Сюжет выстраивается в соответствии с трехактной концепцией, которая делит повествование на части, но не заботится о глубинной связи событий.

В итоге получается не сюжет, а последовательность эпизодов, где каждое событие и каждая сцена сами по себе. Автор жалуется, что у него «не идет второй акт», и не может понять, почему сценарий не вызревает до развязки-потрясения, которая глубоко трогает зрителя.

Наконец, диалоги у нашего автора — средство подтолкнуть сюжет, конфликт целиком сосредоточен на том, что происходит. У авторов с амбициями герой прямо объявляет тему в диалоге ближе к концу действия.

Если у большинства авторов технология поверхностна, механистична, бессвязна и тривиальна, процесс письма, тот, в который погрузимся мы, можно описать как *органичный, живой, целостный и оригинальный*. Должен сразу предупредить: это будет нелегко. Но я убежден, что именно такой подход на самом деле работает. И его можно освоить.

Мы разберем техники создания отличных историй в процессе написания вами своего собственного произведения. Самое главное — ваша история будет расти внутри вас. Это означает, что: 1) историю нужно сделать личной и уникальной, только вашей; 2) необходимо найти и развить оригинальные моменты в идее сюжета. С каждой главой ваш сценарий станет расти и детализироваться, каждая часть будет связана со всеми остальными.

- **Замысел.** Мы начнем с разработки замысла — это не что иное, как история, сформулированная в одном предложении. В посылке мы видим зерно истории и размышляем, как взрастить его, получив от идеи максимальную отдачу.
- **Семишаговая структура.** Семь ключевых этапов создания истории — это главные этапы развития повествования и скрытого в нем драматического кода. Воспринимайте их как своего рода ДНК сценария. Определив эти семь шагов, вы положите под свой сценарий прочный фундамент.
- **Герои.** Затем мы займемся созданием персонажей, которых извлечем из оригинального замысла истории. Мы сопоставим и свяжем каждого из героев со всеми остальными, чтобы все образы вышли убедительными и четко прорисованными. После этого мы определим, какую функцию каждый из них будет выполнять в развитии главного героя.
- **Главная тема (этический конфликт).** Главная тема — это ваши нравственные воззрения, ваши взгляды на то, как человек должен идти по жизни. Но мы не будем превращать героев в рупоры для тех или иных суждений, мы отразим тему, заложив ее в концепцию сюжета. И мы отразим ее в структуре повествования, так что ваш взгляд на мир будет удивлять и глубоко трогать аудиторию.

- Вселенная повествования. Следующим шагом мы создадим вселенную повествования как продолжение образа главного героя. Вселенная поможет сделать образ героя более отчетливым и представить публике доказательства его личностного роста.
- Система символов. Символы — это концентрированные смыслы. Мы выстроим систему символов, которая будет доносить до аудитории различные особенности образов героев, их окружения и самого сюжета.
- Сюжет. Отталкиваясь от героев, мы находим верную форму повествования; из уникальных героев вырастает сюжет. Применяя 22-ступенчатую лестницу построения истории (семь ключевых и 15 дополнительных этапов), мы разработаем сюжет, в котором все события имеют глубинную взаимосвязь друг с другом и ведут к неожиданному, но логически неизбежному финалу.
- Сценическая ткань. На последнем из этапов, предшествующих прописыванию сцен, мы составим список всех эпизодов повествования, в котором сюжетные линии и темы вплетены в один прекрасный ковер.
- Конструкция сцен и симфонический диалог. Наконец мы напишем сценарий, так выстраивая каждую сцену, чтобы она способствовала развитию главного героя. Проработаем диалоги, которые не просто двигают сюжет вперед, но обладают симфонизмом, смешивая голоса разных персонажей.

Ваш сценарий будет рождаться у вас на глазах, и я обещаю — творчество принесет вам радость. Одним словом, к делу.

Замысел

ПРОИЗВЕДЕНИЯ МАЙКЛА КРАЙТОНА не обладают глубоким психологизмом Чехова или выдающимися сюжетами Диккенса. Но он лучший в Голливуде мастер создания замысла. Вот, скажем, «Парк Юрского периода». Роман Крайтона родился, наверное, из такого замысла: А что, если два самых ярких представителя эволюции — динозавр и человек — сойдутся на одном ринге и будут биться насмерть? Такая история заинтересует любого! Есть много способов приступить к написанию художественного текста. Некоторые писатели предпочитают для начала разбить историю на семь основных этапов; этот способ мы обсудим в главе 3. Но большинство начинает с одного продуманного предложения, вмещающего всю историю, — с четко сформулированного замысла.

ЧТО ТАКОЕ ЗАМЫСЕЛ?

Замысел — это сценарий в одной фразе. Как правило, замысел в самых общих чертах дает представление о том, с чего начинается история, каков ее главный герой и чем все в результате заканчивается.

Несколько примеров:

- «Крестный отец», фильм. Младший сын из семьи мафиози мстит убийцам своего отца и становится новым боссом «семьи».
- «Власть Луны», фильм. Жених отправляется в Италию повидать маму, а в это время невеста влюбляется в его брата.
- «Касабланка», фильм. Лихой американский парень за границей встречает прежнюю возлюбленную и отказывается от нее, чтобы сражаться с фашистами.

- «Трамвай “Желание”», пьеса. Стареющая красавица пытается устроить свою личную жизнь, при этом ее постоянно третирует грубый и агрессивный муж сестры.
- «Звездные войны», многосерийный фильм. Принцесса оказывается в смертельной опасности, и юный воин, применяя свое искусство, разбивает злые силы Галактической империи и спасает принцессу.

Хороший замысел — ключевой элемент успешной истории, и тому есть тысяча причин. Бизнес Голливуда — продавать кино по всему миру, зарабатывая миллионы на каждой премьере. И потому продюсерам нужен замысел «с четкой концепцией»: когда весь фильм можно описать одной запоминающейся фразой, которую сразу поймет публика и заспешит в кинотеатр.

Кроме того, замысел должен вдохновлять. Сформулировав его, ты восклицаешь: «Вот! Это будет превосходная история!» — и вдохновение придаст тебе упорства на месяцы, а то и годы упорной работы над сценарием или книгой.

Здесь возникает один практический аспект: замысел — это еще и тюрьма. Как только ты выбрал идею для воплощения, сразу же являются тысячи других идей, от которых придется отказаться. И потому лучше, если той одной идеей, которую выбрал, ты будешь доволен. Подчеркнем: выбор того, что писать, несравнимо важнее того, как писать.

И еще одна причина начать с хорошего замысла: он будет влиять на все остальные решения, которые вы принимаете в процессе работы. Герои, сюжет, главная тема, символика — все растет из идеи-зерна. Если замысел неудачен, сценарий ничто не спасет. Если строители неправильно заложили фундамент, никакие работы на верхних этажах не придадут зданию устойчивости, пусть даже вы придумали отличных героев, мастерски владеете сюжетом или пишете гениальные диалоги. Если замысел слаб, сценарий не спасти. Знайте: 95% авторов ошибаются на этапе создания замысла.

Основная причина такова: авторы не знают, как разрабатывать идею, как добыть зарытое в ней золото. Они не осознают великой ценности замысла: того, что его правильная формулировка позволяет «проиграть» весь сценарий, все варианты развития событий до того, как начнешь писать. Ты как бы превращаешься в гнома и можешь пройти по всем лабиринтам истории, обследовать ее механизмы, проверить работоспособность организма под названием «сценарий».

Создание замысла — классический пример задачи, которую нельзя выполнить лишь частично. Большинство сценаристов знает, какую важность Голливуд придает сценариям с четкой концепцией — таким, в которых присутствует по-настоящему неординарная идея. Но при этом они не знают,

что из рекламного слогана, которым они часто заменяют замысел, нельзя добыть всего, что требуется для живого сценария.

Такие авторы не ведают о той проблеме, которую несет в себе любой «концептуальный» замысел: из него извлекается не больше двух-трех сцен. Это сцены непосредственно перед поворотным моментом сюжета и сразу после него. А средний игровой фильм насчитывает 40–70 сцен. В романе эта цифра бывает вдвое и втрое больше. Только вполне познав ремесло рассказчика, можно преодолеть порок четко концептуального замысла и успешно создать полноценный сценарий.

Первый помощник в добыче золота из идеи — время. В начале работы его потребуется много. Не часы, даже не дни. Недели. Не поступайте, как дилетанты, которые, придумав многообещающий замысел, тут же бросаются писать сцены. Вы напишете 20–30 страниц и зайдете в тупик, откуда будет не выбраться. Ну что ж. Придется искать новый замысел.

Создание замысла — это долгосрочная стратегия: здесь нужно увидеть общую картину сюжета, продумать форму истории и ее развитие. И на данном этапе автору еще не на что опереться. Поэтому во всем процессе написания сценария работа над замыслом — это период самых сильных сомнений. Ты блуждаешь в темноте наугад, пытаешься понять, что сработает, а что нет, что разовьется в живую историю, а что умрет на старте.

И значит, нужно сохранять гибкость, рассматривать любые возможности. Именно при работе над замыслом так важно следовать органическому творческому методу.

ФОРМУЛИРОВКА ЗАМЫСЛА

Для формулировки замысла сценария применяйте алгоритм, помогающий сформулировать ту самую фразу, из которой может родиться отличная история.

Шаг 1. Пишите с расчетом, что этот сценарий изменит вашу жизнь

Это высокая планка, но, возможно, самый ценный совет, какой только может получить автор. Я не знаю никого, кто бы, последовав ему, потерпел неудачу. В чем секрет? В том, что если история важна для вас, то она, вероятно, окажется не менее важной и для многих других людей. И когда вы закончите ее писать, что бы ни произошло дальше, ваша жизнь уже не будет прежней.

Вы возразите: «Я хотел бы сочинить историю, которая изменит мою жизнь, но как мне убедиться, что она ее изменит, если я еще не написал

ее?» А вот для этого нужно основательно разобраться в себе — чего большинство писателей, как бы дико это ни звучало, не делает вовсе. Большинство вполне довольствуется замыслом, созданным на основе чужой книги, пьесы или фильма. Такой замысел может казаться коммерчески привлекательным, но автору он не близок, поскольку внутренне не прожит им самим. Сценарий у него выйдет банальным до оскомины и никогда не станет успешным.

Чтобы сочинить историю, которая изменит жизнь, автору нужно кое-что узнать о себе. И полученное знание рассмотреть отстраненно, составить о себе самом целостное впечатление.

В этом помогут два упражнения. Первое: составьте своеобразный вишлист. То есть список тем, мест, героев — всего того, что вы хотели бы увидеть на экране, страницах книги или театральной сцене. То, что вас горячо интересует, увлекает. Вносите туда придуманных вами героев, занятные сюжетные ходы или красивые диалоги, которые приходят вам в голову. А еще волнующие темы и интересные для вас жанры и формы.

Запишите это все, не экономя бумагу. Не сдерживайте себя мыслями вроде «слишком дорого». И пока пишете, ничего не упорядочивайте. Пусть одна идея тянет за собой другую.

Второе упражнение — список замыслов. Туда внесите все идеи, приходившие вам в голову. Пусть их будет пять, 20, 50 или больше. Испишите столько бумаги, сколько понадобится. Главная задача упражнения: каждый замысел нужно записать одним предложением. Это поможет вам яснее увидеть идею. И даст шанс оценить все ваши идеи в комплексе.

Закончив списки, положите их перед собой и внимательно изучите. Ищите сущностные элементы, встречающиеся в обоих массивах. Повторяться могут персонажи и типы персонажей, тон голоса, сквозящий в строчках диалога, типы сюжетов (жанры), тема, предмет или эпоха, к которым вы то и дело возвращаетесь.

Во время этого погружения начнут проявляться ваши склонности и предпочтения.

Это, в самом грубом приближении, ваш профиль. На этих страницах зафиксировано, что вы собой представляете как писатель и как человек. Возвращайтесь к спискам почаще.

Учтите, что эти упражнения помогают вам раскрыться и сформулировать идею, которая уже находится в вашем сознании, однако не гарантируют, что вы напишете сценарий, который изменит вашу жизнь. Таких гарантий быть не может. Но после такого глубокого погружения в себя любой замысел, который вы выберете, будет нетривиальным, а история, скрывающаяся за ним, — живой.

Шаг 2. Оцениваем потенциал замысла

Одна из основных причин, из-за которой автор терпит неудачу на этапе создания замысла, — незнание того, как нащупать правильное развитие сюжета. Для этого нужны техника и опыт. Ты ищешь, куда может привести идея, как она может раскрыться. Увидев возможность для развития сюжета, не хватайтесь за нее сразу, сколь бы удачной она ни казалась.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: записывайте варианты. Нужно сначала рассмотреть все возможные способы воплощения идеи, а затем выбрать лучший.

Одна из техник для поиска возможностей — сформулировать обещания, заложенные в идее. Некоторые идеи рожают у аудитории определенные ожидания; публика хочет, чтобы в сценарии, построенном на такой идее, произошли определенные события. Эти «обещания» могут подсказать автору лучший вариант развития идеи.

Другая, более эффективная методика, заключается в том, чтобы все время спрашивать: «А что, если?» Этот вопрос может привести вас в две точки: во вселенную сюжета и в ваше сознание. Вы приблизитесь к пониманию того, что возможно в этом космосе, а что нет. И заглянете вглубь собственного сознания, потому что ваш разум создает воображаемую среду и играет с ней. Чем чаще вы спрашиваете «А что, если?», тем живее станет ваш выдуманный мир, а происходящее в нем обретет психологическую убедительность.

Здесь самое главное — дать простор фантазии. Не ограничивайте себя. Я видел сотни случаев, когда никчемная на первый взгляд идея имела самый лучший потенциал для развития в богатый и интересный сюжет.

Сценарии, о которых говорится далее, уже написаны. Но представьте, как мыслили их авторы, изучая все возможные варианты развития замысла.

«Свидетель», фильм

(сценарий Эрла Уоллеса и Уильяма Келли, 1985)

Мальчик, оказавшийся свидетелем убийства, — классическая завязка детективного триллера. Триллера, при просмотре которого зритель от напряжения грызет ногти, в котором много действия и жестокости. Но что, если шагнуть дальше, сделав темой насилие в Америке? Показать две крайности — жестокость и пацифизм, отправив мальчика из мирной общины амишей в безжалостный город? А потом отправить доброго героя-полицейского в общину амишей, где тот встретит любовь? И что, если принести насилие в самое мирное место на свете?

«Тутси», фильм

(сценарий Лари Гелбарта и Мюррея Шизгала, сюжет Дона МакГуайра и Лари Гелбарта, 1982)

Первым делом такая идея обещает публике развлечение: мужчина переодевается в женское платье. Понятно, что публике захочется увидеть героя-героиню во всевозможных трудных ситуациях. Но что, если посмотреть дальше этих верных, но очевидных ожиданий? Допустим, автор задумывает изнутри познать поведение влюбленного мужчины. Сделать героя шовинистом, которому приходится принять самое неудобное — женское — обличье, чтобы получить роль? А что, если заострить сюжет, приблизив историю к фарсу: одновременно показать целый социум, в котором мужчины и женщины непрерывно третируют друг друга?

«Китайский квартал», фильм

(сценарий Роберта Тауна, 1974)

Расследование убийства в Лос-Анджелесе 1930-х обещает зрителю все тайны, виражи и сюрпризы хорошего детектива. А что, если преступление обретает все более и более страшные черты? Если сыщик начинает расследовать самое безобидное из «преступлений», супружескую измену, и в итоге докапывается до того, что весь город захлестывают коррупция и убийства? Постепенно неприятные открытия обретают все больший масштаб, и, наконец, публике становятся очевидными самые глубокие и мрачные тайны американского общества.

«Крестный отец», фильм

(литературная основа Марио Пьюзо, сценарий Марио Пьюзо и Фрэнсиса Форда Копполы, 1972)

В истории о мафиозной «семье» мы ожидаем увидеть безжалостных убийц и жестокие преступления. Но что, если придать главе преступного клана гораздо больший калибр, сделать его мафиозным королем Америки? Что, если это лидер всей преступной Америки, столь же могущественный, как президент? И поскольку это монарх, можно разыграть высокую трагедию, шекспировскую интригу, где один король умирает, а его место занимает другой. Превратить обычную уголовную драму в эпос криминальной Америки?

«Убийство в Восточном экспрессе», фильм

(литературная основа Агаты Кристи, сценарий Пола Дена, 1974)

Человека убивают в купе, пока в соседнем мирно спит знаменитый сыщик, — это ли не образцовая детективная завязка? Но если вы хотите показать, что справедливость — это больше, чем изобличение убийцы?

Показать справедливость в высшем смысле? Что, если убитый заслуживал смерти и стихийная организованная коллегия из 12 мужчин и женщин приговаривает и казнит его?

«Большой», фильм
(сценарий Гэри Росса и Энн Спилберг, 1988)

Мальчик, проснувшись, обнаруживает, что превратился во взрослого мужчину, — отличное начало для веселой фантастической комедии. Но если ты разыгрываешь этот сюжет в мире, который сразу узнает любой мальчишка? Если ты пошлешь героя в настоящую детскую утопию, в фирму по производству игрушек, и счастливо сведешь со славной, привлекательной женщиной? И что, если эта история не просто о мальчике, получившем взрослое тело, а об идеальном сочетании мужского и мальчишеского, которое помогает мужчине быть счастливым?

Шаг 3. Умейте разглядеть трудности и головоломки

Существуют правила, равно применимые к устройству любого повествования. При этом каждая история обладает своим уникальным набором правил построения, а также и сложностей, которые повествователю необходимо преодолеть. Эти сложности коренятся в идее сюжета, и потому их нельзя обойти. И не нужно обходить. Они — дорожные знаки, указывающие путь к подлинной и уникальной истории. И если вы намерены сделать ее таковой, придется найти эти препятствия и преодолеть их. Большинство авторов обнаруживает их, когда история уже целиком написана. Это слишком поздно.

Фокус в том, чтобы научиться замечать «естественные» сложности сюжета еще на стадии замысла. Конечно, на столь раннем этапе даже лучшие авторы не могут увидеть все подводные камни. Но, оттачивая базовые техники работы с персонажами, сюжетом, темой, вселенной повествования, символикой и диалогами, вы будете приятно удивлены тем, как легко отыскиваете проблемные места в любых историях. Вот несколько примеров нестыковок, заложенных в знаменитых сценарных идеях.

«Звездные войны», многосерийный фильм
(сценарий Джорджа Лукаса, 1977)

В любом приключенческом фильме, и тем более в космической эпопее типа «Звездных войн», нужно быстро ввести немалое число персонажей и затем заставить их постоянно взаимодействовать долгое время и на огромных пространствах. Историю, разворачивающуюся в будущем, нужно сделать понятной и увлекательной сегодня. А еще предстоит при-

думать, как и зачем будет меняться герой, который с самого начала более чем положительный.

«Форрест Гамп», фильм

(литературная основа Уинстона Грума, сценарий Эрика Рота, 1994)

Главная трудность сюжета: как превратить сорок лет истории США в связанное и органичное жизнеописание одного человека? Как создать героя-тупицу, который сможет двигать сюжет вперед? Кроме того, нужно выдержать баланс между иронией и сентиментальностью, а также сделать так, чтобы глубокие прозрения и метаморфозы личности недалекого человека выглядели правдоподобно.

«Возлюбленная», роман

(автор Тони Моррисон, 1988)

Главной проблемой для Тони Моррисон было сочинить историю о рабстве, в которой главный герой не был бы жертвой. Столь дерзкий замысел предполагает немало трудностей: поддерживать ход повествования при постоянных скачках из настоящего в прошлое, сделать так, чтобы сюжет, разворачивающийся в далеком прошлом, был актуальным для современного читателя, показать, какие травмы оставило рабство в сознании тех, кто через него прошел, и как эти травмы дают о себе знать спустя многие годы.

«Челюсти», фильм

(литературная основа Питера Бенчли, сценарий Питера Бенчли и Карла Готлиба, 1975)

«Реалистичный» хоррор — жанр, в котором герои сражаются с хищником-людоедом, — создает целый ряд сложностей: нужно, чтобы борьба с противником, не обладающим развитым интеллектом, шла на равных, нужно придумать такие обстоятельства, чтобы акула могла нападать часто, нужно закончить историю битвой героя с рыбой один на один.

«Приключения Гекльберри Финна», роман

(автор Марк Твен, 1885)

Перед автором «Гекльберри Финна» стояла грандиозная задача: показать средствами беллетристики моральные, а вернее, аморальные устои целой нации. Блестящая идея романа таит в себе немало сложностей: весьма непросто использовать ребенка как главный двигатель действия, поддерживать ровный ход повествования и напряженное противостояние действующих лиц, правдоподобно изобразить, как «плохой» мальчишка из низов обретает высокие нравственные принципы.

«Великий Гэтсби»

(роман Фрэнсиса Скотта Фицджеральда, 1925)

Нетривиальная задача: как показать американскую мечту испорченной, выхолощенной в результате гонки за богатством и славой? Сопутствующие проблемы не менее сложны. Нужно увлекательно рассказать о второстепенном герое, заставить читателя сопереживать маленьким людям с их мелкими страстями и превратить заурядную любовную историю в метафору Америки.

«Тутси», фильм

(сценаристы Лари Гелбарт и Мюррей Шизгал, авторы сюжета Дон Макгуайр и Лари Гелбарт, 1982)

Идея такого фильма влечет за собой серию трудных задач. Нужно сделать так, чтобы переодетого в женщину актера никто не мог изобличить и это выглядело правдоподобно, сплести вместе сюжетные линии нескольких пар, чтобы у каждой пары все кончалось успешно, и придумать историю, которая больше чем просто серия шуток про мужчину, одетого в женское платье.

«Смерть коммивояжера»

(пьеса Артура Миллера, 1949)

Главный вопрос этого сюжета: как разыграть большую трагедию с маленьким человеком? Автор должен постараться не запутать читателя, показывая поочередно события прошлого и настоящего, поддерживать ход повествования и оставить зрителю надежду при жестоком и горьком финале.

«Крестный отец»

(литературная основа Марио Пьюзо, сценарий Марио Пьюзо и Фрэнсиса Форда Копполы, 1972)

Главной трудностью Пьюзо и Копполы было показать всю мощь и драматичность преступного мира Америки. Среди стоящих перед сценаристами нетривиальных задач были следующие: соединить мораль и жестокое насилие, убедительно добавить темную грань к положительной личности героя. Также нужно показать посредством художественного вымысла сложную социальную систему.

Шаг 4. Найдите конструирующий принцип истории

Определив потенциал идеи и таящиеся в ней «подводные камни», автор должен разработать общую технику построения текста. Эта стратегия, сформулированная короткой фразой, и есть конструирующий принцип повествования. Он определяет, каким образом вы развернете замысел в сложную систему образов.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: конструирующий принцип — это крепеж, на котором держится вся история. Это внутренняя логика сюжета, благодаря которой его части органично связаны друг с другом и текст представляет собой большее, чем сумма его отдельных частей. Именно в этой логике кроется своеобразие истории.

Одним словом, конструирующий принцип — это зерно сценария. И важнейший из всех факторов, определяющих его оригинальность и жизнеспособность. Иногда этот принцип — символ или метафора (и тогда его принято именовать центральным символом, большой или корневой метафорой). Но нередко он больше, чем просто метафора. Конструирующий принцип определяет базовое направление действия, которое разворачивается в ходе развития сюжета.

Конструирующий принцип непросто сформулировать. И на самом деле в большинстве сценариев его нет. Это стандартные истории, написанные под копирку. Здесь и лежит разница между замыслом, который есть у всех сценариев, и конструирующим принципом, который есть лишь у хороших. Замысел конкретен: он говорит о том, что происходит в сюжете. А конструирующий принцип — абстракция. Это глубинный процесс, разворачивающийся в оригинально построенном повествовании.

ВНИМАНИЕ!

Конструирующий принцип =
= события повествования + своеобразная реализация.

Предположим, что вы — литератор, решивший показать тайную кухню американской мафии, что делали до вас, без преувеличения, сотни сценаристов и писателей. Если вы настоящий мастер, то могли бы придумать следующий конструирующий принцип (из «Крестного отца»): использовать классическую канву волшебной сказки, показав, как младший из трех сыновей становится «королем». Важно, что конструирующий принцип — это «связующая идея», «формообразующий механизм» истории; именно он обеспечивает целостность сюжета и определяет его индивидуальность в отличие от всех других.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: нашел конструирующий принцип — его и держись. Неумоимо ищите его и не упускайте из виду в ходе долгого процесса работы над текстом.

Проследим разницу между замыслом и конструирующим принципом на примере сценария фильма «Тутси».

Замысел: отчаявшийся найти работу актер выдает себя за женщину и на съемочной площадке влюбляется в одну из актрис.

КОНСТРУИРУЮЩИЙ ПРИНЦИП: заставить парня, свысока относящегося к женщинам, пожить в женской шкуре.

Как разглядеть конструирующий принцип в замысле? Не повторяйте ошибку большинства авторов, которые, вместо того чтобы придумать уникальный конструирующий принцип, выбирают жанр и накладывают его на замысел и затем подгоняют сюжет под обязательные для выбранного жанра события. В итоге получается механическая, банальная, неинтересная история.

Конструирующий принцип — формулу — нужно «дедуктивным методом» вывести из замысла. Отсюда не следует, что для каждого замысла существует лишь один конструирующий принцип и что он предопределен. Из замысла можно вывести несколько формул (конструирующих принципов), на которых дальше строится сценарий. Каждая открывает свои возможности и предполагает свой набор обязательных трудностей, которые вам придется разрешать. И здесь на помощь придет ваша техника.

Один из способов нащупать конструирующий принцип — обратиться к теме путешествия или к метафоре дороги. Сплав Гека Финна с Джимом по Миссисипи, поход Марлоу на катере вверх по реке к «сердцу тьмы», прогулка Леопольда Блума через Дублин в «Улиссе», падение Алисы сквозь кроличью нору в перевернутый мир Страны чудес: здесь всюду метафора путешествия служит для организации глубинного повествовательного процесса.

Заметьте, как в «Сердце тьмы» путешествие обеспечивает конструирующий принцип для весьма сложного литературного произведения. Поход рассказчика вверх по реке — это путь к трем разным целям одновременно: к правде о загадочном и очевидно безнравственном человеке, к правде о самом рассказчике и вспять от цивилизации к первозданности, к психологическому «сердцу тьмы» каждого из людей. Иногда в качестве конструирующего принципа выступает единственный символ: как красная «А» в «Алой букве», остров в шекспировской «Буре», кит в «Моби Дике» или гора в «Волшебной горе». Бывает, что короткая формула соединяет два мощных символа: например, в драме «Как зелена была моя долина». Среди других типов конструирующего принципа упомянем временные отрезки (день, ночь, четыре сезона), особая роль рассказчика или необычное развертывание повествования.

Рассмотрим несколько примеров из кино, пьес и литературы, от Библии до «Гарри Поттера», и покажем в них отличие конструирующего принципа от замысла.

«Моисей», библейский сюжет

- Замысел: приемный сын фараона, узнав, что он еврей, выводит свой народ из египетского рабства.
- Конструирующий принцип: человек, не знающий о своей пророческой миссии, пытается вести свой народ к свободе и принимает новые нравственные заповеди, которым будет повиноваться его народ и он сам.

«Улисс», роман

- Замысел: история про один день, проведенный героем в Дублине.
- Конструирующий принцип: современная одиссея в большом городе, уместившаяся в день; один герой находит отца, а другой — сына.

«Четыре свадьбы и одни похороны», фильм

- Замысел: мужчина влюбляется в женщину, но он помолвлен с другой, а она помолвлена с другим.
- Конструирующий принцип: компания друзей, каждый из которых пытается найти себе подходящего брачного партнера, переживает четыре счастливых дня (свадьбы) и один кошмар (похороны).

«Гарри Поттер и...», серия романов

- Замысел: мальчик узнает, что обладает магическими способностями и поступает в школу волшебников.
- Конструирующий принцип: принц-волшебник учится быть мужчиной и королем, уехав в школу для магов и чародеев, где проведет семь лет.

«Афера», фильм

- Замысел: двое мошенников обманывают богатея, убившего их друга.
- Конструирующий принцип: построить рассказ об афере как аферу, одновременно обманув и противника, и публику.

«Долгий день уходит в ночь», фильм

- Замысел: мать семейства становится наркоманкой.
- Конструирующий принцип: с приближением ночи семью осаждают призраки из прошлого.

«Встреть меня в Сент-Луисе», фильм

- Замысел: молодая женщина влюбляется в парнишку-соседа.

- Конструирующий принцип: развитие семейной истории, показанное на протяжении года определенным событием, происходящим в каждом из четырех сезонов.

«Копенгаген», фильм

- Замысел: три человека излагают противоречащие друг другу версии события, изменившего ход Второй мировой войны.
- Конструирующий принцип: заимствовать из физики принцип неопределенности Гейзенберга, чтобы показать двойственность нравственной природы человека.

«Рождественская история», анимационный фильм

- Замысел: три призрака посещают старого скупца, и он вспоминает о духе Рождества.
- Конструирующий принцип: проследить перерождение человека, которого заставили в Рождественский сочельник увидеть свое прошлое, настоящее и будущее.

«Эта прекрасная жизнь», фильм

- Замысел: к человеку, который готовится покончить с собой, является ангел и показывает ему, каков был бы мир, если бы этот человек никогда не жил на свете.
- Конструирующий принцип: показать ценность отдельной личности, изобразив, какими были бы город и страна, если бы тот или иной человек не появился на свет.

«Гражданин Кейн», фильм

- Замысел: история жизни газетного магната.
- Конструирующий принцип: используя нескольких рассказчиков, показать, что человек не способен узнать ближнего полностью.

Шаг 5. Найдите главного героя

Когда вы разберетесь с конструирующим принципом сценария, позаботьтесь о герое.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: всегда рассказывайте о лучшем из героев.

Под «лучшим» я подразумеваю не самого приятного. Я имею в виду самого обаятельного, провокационного и сложного героя, даже если он и не особенно симпатичен.

Почему строить повествование нужно вокруг лучшего героя? Он будет больше всего интересен и вам, и публике. Именно этот герой и должен двигать действие.

Чтобы найти лучшего из героев, задайте себе судьбоносный вопрос: что я люблю в каждом из героев? Вы можете проверить героя дальнейшими вопросами. Хочу ли я увидеть, что с ним будет дальше? Нравится ли мне образ его мыслей? Волнуют ли меня проблемы, с которыми он столкнется? И если в идее своего сценария вы не видите такого героя, который нравился бы вам, берите другую идею. Если вы его нашли, но это не главный герой, немедленно переделайте замысел.

Если вы разрабатываете замысел, в котором есть несколько главных героев, придется прочерчивать столько же сюжетных линий. И для каждой линии искать главного и лучшего героя.

Шаг 6. Сформулируйте основной конфликт

Поняв, кто будет двигать сюжет, вы должны уяснить, о чем вообще ваш рассказ. Вам нужно определить центральный конфликт. Чтобы его понять, спросите себя: кто с кем соперничает и что у соперников на кону?

Ответ покажет, о чем на самом деле ваша история, потому что все конфликты в повествовании в итоге сведутся к одному главному противостоянию. В двух следующих главах мы будем говорить об этом конфликте подробно. Но короткую формулировку основного конфликта вы должны держать перед глазами — это незыблемое основание вашего сценария.

Шаг 7. Нащупайте единую причинно-следственную связь между событиями сюжета

В хорошем сюжете обязательно есть единая цепь событий, соединенных причинно-следственными связями: А влечет за собой В, которое приводит к С... и так вплоть до Z. Это хребет истории, и, если его нет, сюжет развалится на части (сюжетов с несколькими героями мы вскоре коснемся).

Предположим, у вас есть замысел: мужчина влюбляется в женщину и борется со своим братом за обладание винодельней.

Заметьте, что этот замысел с двумя линиями причинно-следственных связей.

Одно из преимуществ такого метода для развития сюжета в том, что так гораздо проще увидеть трудности и найти решения, написав лишь одну строку. Когда ты написал целую повесть или сценарий, неувязки сюжета уже трудно исправить.

А сформулировав единственное предложение, можно внести простую поправку и превратить «расколотый надвое» замысел в целостный. Напри-

мер, так: любовь женщины помогает герою одолеть брата в борьбе за обладание винодельней.

Чтобы нащупать генеральную причинно-следственную связь, спрашивайте себя: каково главное действие, совершаемое героем этой истории? По ходу повествования герой совершает множество действий. Но должно быть одно самое важное, которое объясняет все другие поступки персонажа. Это действие и есть генеральная линия.

Вернемся для примера к замыслу «Звездных войн»: принцесса оказывается в смертельной опасности, и юный воин, применяя свое искусство, разбивает злые силы Галактической империи и спасает принцессу.

Описав «Звездные войны» одной фразой, мы обнаруживаем, что единственное действие, объединяющее мириады событий фильма, — это «воин применяет свое искусство».

Или обратимся к «Крестному отцу». Это эпический роман и эпическое кинополотно. Но и здесь если мы сформулируем сюжет одним предложением, то ясно увидим основное действие: младший сын из семьи мафии мстит убийцам своего отца и становится новым боссом «семьи». Из всех поступков, которые совершает Майкл, одно действие замыкает на себя все прочие: это месть.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: если вы берете историю с несколькими главными героями, у каждой сюжетной линии должна быть единая причинно-следственная цепочка.

И все сюжетные линии должны сплетаться, образуя скрепляющую все основу.

Например, в «Кентерберийских рассказах» каждый паломник рассказывает свою историю. Но все они члены одной группы — модели английского общества — религиозных людей, совершающих паломничество в Кентербери.

Шаг 8. Обозначьте возможную метаморфозу в личности героя Второе по важности после конструирующего принципа знание, заложенное в замысле, — существенная перемена в личности героя. Какую бы форму ни принял сюжет, именно эта перемена дает читателю и зрителю глубочайшее удовлетворение, даже если герой меняется в худшую сторону (как в «Крестном отце»).

Перемена в личности — это то, что переживает герой, преследуя свою цель. На простейшем уровне эту переменную можно представить в виде трехчленного уравнения (не путайте с трехактной структурой):

$$С \times ГД = НЛ.$$

С — слабость, психологическая и моральная; ГД — главное действия героя, совершаемое, как правило, в середине истории; НЛ — новая личность.

В абсолютном большинстве сценариев герой, подверженный некоторой слабости, пытается добиться определенной цели и в итоге меняется (в лучшую или худшую сторону). Простая логика сюжета строится так: каким образом усилия, направленные на совершение главного действия (ГД), обеспечивают переход героя от С к НЛ? Отметьте, что ГД — это центр, вокруг которого все вращается. Герой с его слабостью проходит цикл испытаний, в котором формируется его новая личность.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: главное действие должно заставить героя преодолеть свою слабость и измениться.

Такова простая геометрия любой истории, основанная на естественных этапах личностного роста человека. Личностный рост — трудно формулируемое понятие, но он происходит, и именно его вы, как автор, прежде всего должны показать (или объяснить, почему этого роста не случилось).

Основная техника: начните с главного действия и двигайтесь от него в противоположные стороны. Так вы поймете, каким герой является в начале (увидите его слабость) и кем он становится в конце (какая метаморфоза с ним происходит).

Алгоритм таков:

- 1) сформулируйте замысел (и будьте готовы его исправить в соответствии с метаморфозой героя, которую вы найдете);
- 2) определите главное действие героя в сюжете;
- 3) найдите полюса, лежащие по разные стороны от главного действия: слабость героя (психологическую и моральную) и его новую личность (перемену в характере и позиции).

Дойти до этих полюсов критически важно, поскольку лишь таким образом перемена в герое может произойти. Если слабость героя мотивирует его на совершение главного действия, то он лишь усугубит ее и останется таким, каким был в начале.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: запишите несколько вариантов слабости и личностной метаморфозы в герое.

Замысел произведения можно развивать не один путем, а несколькими, и так же в нем может скрываться несколько вариантов слабости и перемены героя. К примеру, пусть главным действием героя будет вступление в конфликт с законом.

Начав с формулировки главного действия, мы доберемся до двух полюсов истории героя: возможной слабости и возможной перемены. Отметим, что слабость и перемена — это противоположности.

- **Забитый подкаблучник**, связавшись с шайкой преступников, добивается развода.
С — слабость в начале: забитый подкаблучник.
ГД — главное действие: связался с шайкой преступников.
НЛ — новая личность: добился развода.
- **Или: чванливый банкир**, связавшись с шайкой преступников, начинает помогать бедным.
С — слабость в начале: чванливый банкир.
ГД — главное действие: связался с шайкой преступников.
НЛ — новая личность: помогает бедным.
- **Или: робкий, застенчивый человек**, связавшись с шайкой преступников, упивается славой.
С — слабость в начале: робкий, застенчивый человек.
ГД — главное действие: связался с шайкой преступников.
НЛ — новая личность: упивается славой.

Все эти перемены в характере можно извлечь из краткого исходного замысла истории о человеке, оказавшемся вне закона. Разберем пару знакомых сюжетов.

«Звездные войны», фильм

- **Замысел:** принцесса оказывается в смертельной опасности, и юный воин, применяя свое искусство, разбивает злые силы Галактической империи и спасает принцессу.
С — слабость в начале: наивный, порывистый, нерешительный, неуверенный герой.
ГД — главное действие: применяет воинское искусство.
НЛ — новая личность: самоуважение, место среди избранных, воин.
Начальная слабость героя, конечно, не соответствует образу воина. Но когда его постоянно вынуждают драться, он превращается в отважного воителя добра.

«Крестный отец», фильм

- *Замысел*: младший сын из семьи мафиози мстит убийцам своего отца и становится новым боссом семьи.

С — слабость в начале: равнодушный, боязливый, обычный, законопослушный, оторванный от семьи герой.

ГД — главное действие: мстит.

НЛ — новая личность: деспотичный, полновластный правитель мафиозной семьи.

«Крестный отец» показывает, почему в поисках исходной слабости героя и его новой личности нужно двигаться в разных направлениях от главного действия. Если бы Майкл в начале был суровым мстителем, то расправа с убийцами отца только заострила бы исходный образ. Перемены в личности не произошло бы. А вот если он будет по характеру противоположностью мстителя? Равнодушный, боязливый, законопослушный гражданин, оторванный от своего мафиозного клана, совершив месть, может стать деспотичным и полновластным повелителем. Это, несомненно, радикальная перемена. Но и абсолютно естественная.

ВНИМАНИЕ!

Перемена в личности героя, которую вы формулируете по «принципу противоположности», лишь одна из возможных. Замысел дает крайне приблизительные вводные, на основе которых можно выявить перемены личности героя. Будьте готовы, углубившись в процесс, изменить схему его личностного развития. В следующих двух главах мы рассмотрим подробнее этот несущий элемент сценарной конструкции.

Шаг 9. Сформулируйте моральный выбор героя

Главная тема сюжета нередко проявляется в моральном выборе, который приходится делать герою, как правило, ближе к концу действия. Тема — это ваш взгляд на то, как следует вести себя в этом мире. Ваша этическая позиция и одна из главных причин, побудивших вас писать.

Лучше всего подавать тему через структуру сюжета, через, как я его называю, «мировоззренческий спор» между героями. Именно таким образом вы, как автор, заявляете о своих жизненных ценностях: не в отвлеченном рассуждении, а в действиях персонажей, преследующих свои цели (подробнее об этом пойдет речь в главе 5). И пожалуй, в этом споре самый важный момент — моральный выбор, перед которым автор ставит героя.

Множество авторов не справляются с этой задачей, предлагая герою ложный выбор.

Ложный выбор — это выбор между благом и злом. Например, если заставить героя выбирать, отправиться в тюрьму или получить любимую девушку. Исход очевиден.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: чтобы выбор был истинным, герой должен колебаться между двух благ или, что бывает реже, между двух зол (как в «Выборе Софи»).

Предоставьте ему равноценные варианты для выбора, но один из них пусть вызывает у героя чуть меньше трудностей. Классический пример выбора между двумя благами: любовь или достоинство. В «Прощай, оружие!» герой выбирает любовь. В «Мальтийском соколе» (и почти в любой детективной истории) — предпочитает достоинство.

Заметьте, что и здесь наша методика выводит вас лишь на один из возможных вариантов выбора. Тот, который вы придумали изначально, может радикально измениться за время работы над текстом. Но эта методика заставляет вас с самых первых шагов в практическом аспекте задуматься о теме.

Шаг 10. Задайте главный вопрос

Окончив работу над посылкой, задайте себе последний вопрос: настолько ли уникальна моя история, чтобы заинтересовать не только меня, но широкую публику? Это вопрос о популярности, коммерческой успешности вашей истории. Отвечая на него, будьте беспристрастны. Если, взглянув на свой замысел, вы понимаете, что смотреть такой фильм или читать роман захотите только вы и ваши близкие, я настоятельно не рекомендую вам продолжать работу над текстом.

Писать вы должны прежде всего для себя: о том, что вас волнует. Но нельзя писать только для себя. Многие авторы допускают крупную ошибку и попадают в ловушку, думая: или я пишу о том, что меня волнует, или я пишу то, что будет продаваться. Это ложная альтернатива, она коренится в устаревшем романтическом представлении о писателе, ютящемся в мансарде и страдающем ради возможности творить.

Иногда приходит такая идея, которую ты просто обязан воплотить. Или рождается отличная идея, но ты не знаешь, понравится ли она публике. Помните: в течение жизни вас посетит куда больше идей, чем вы в состоянии воплотить в текстах. Стремитесь писать о том, что волнует вас и в то же время заинтересует аудиторию. Ваша работа должна много значить для вас. Но если создаешь произведения, которые нравятся публике, тогда тебе много проще и приятнее посвящать себя делу, которое любишь.

РАЗРАБОТКА ЗАМЫСЛА: ПИСЬМЕННОЕ ЗАДАНИЕ № 1

- Замысел: запишите его одним предложением. Спросите себя, есть ли в замысле идея, которая может изменить вашу жизнь.
- Список желаний и список вариантов замысла: напишите список желаний и несколько вариантов замысла. Рассмотрите их и отберите ключевые идеи, которые вас волнуют и радуют.
- Что возможно: разберитесь, каков потенциал вашего замысла с точки зрения развития истории. Запишите варианты.
- Сложности и проблемы сюжета: сформулируйте все уникальные для вашего сюжета сложности и проблемы.
- Конструирующий принцип: определите конструирующий принцип вашего сюжета. Имейте в виду, что он описывает глубинный процесс или форму, которую примет повествование, и его стилистику.
- Главный герой: найдите в идее сюжета самого интересного, сложного и яркого персонажа. Сделайте его главным героем в вашем замысле.
- Конфликт: определите, с кем конфликтует герой и по какому поводу.
- Главное действие: составьте генеральную линию причинно-следственных связей истории, определив главное действие героя.
- Развитие личности: продумайте, какая перемена возможна в характере героя, отталкиваясь от главного действия и двигаясь в противоположные стороны, по направлению к исходной слабости и перемене в конце действия.
- Моральный выбор: опишите моральный выбор, перед которым может оказаться герой в конце повествования. Убедитесь, что этот выбор труден.
- Привлекательность для публики: спросите себя, понравится ли ваш замысел широкому зрителю или читателю. Если ответ отрицательный, концепцию произведения надо дорабатывать.

Теперь на примере сценария «Тутси» разберем работу с замыслом подробнее.

«Тутси», фильм

(сценарий Лари Гелбарта и Мюррея Шизгала, 1982)

- Замысел: отчаявшийся найти работу актер выдает себя за женщину и на съемочной площадке влюбляется в одну из актрис.
- Что возможно: комически изобразить современные брачные танцы и то, насколько аморальны в своей основе взаимоотношения мужчины и женщины.

- Сложность: как показать последствия аморального поведения мужчин в отношении женщин, не выставив себя обличителем всего мужского пола и адвокатом женского?
- Проблема: показать мужчину, убедительно притворяющегося женщиной, сплести несколько сюжетных линий в одну, успешно завершив каждую, рассказать эмоционально захватывающую любовную историю с помощью ряда фарсовых приемов, приподнимающих зрителя над героями.
- Конструирующий принцип: заставить шовиниста оказаться в женской шкуре. Поместить действие в мир шоу-бизнеса, чтобы маскировка героя выглядела более естественно.
- Главный герой: Майкл, разрывающийся между мужским и женским образом, может быть отличным комическим отражением крайних противоречий человеческой личности.
- Конфликт: Майкл сражается с Джулией, Роном, Лесом и Сэнди за любовь и искренность.
- Главное действие: притворяется женщиной.
- Развитие личности:
 - Слабость*: надменный врун и повеса;
 - Перемена*: притворяясь женщиной, Майкл учится быть благородным мужчиной, способным к настоящей любви;
 - Нравственный выбор*: Майкл жертвует своей денежной работой в кино и просит прощения у Джулии за то, что водил ее за нос.

Семь ключевых этапов создания истории

«КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ» — ДЛИННЫЙ и сложный фильм-роман. «Тутси» — тщательно продуманный водоворот историй о безответной любви и смешных нелепостях. «Китайский квартал» — хитроумное кружево неожиданных поворотов и открытий. Все эти очень разные истории успешны благодаря глубоко органичной последовательности семи ключевых этапов развития сюжета.

Говоря о структуре сюжета, мы говорим о том, как он развивается во времени. Например, все живые существа растут, как нам кажется, постепенно и непрерывно, но, присмотревшись, можно заметить в этом росте определенные этапы, или вехи. То же можно сказать о повествовании.

Разворачиваясь от начала к концу, любая история проходит как минимум семь этапов:

- 1) слабость / нужда;
- 2) стремление;
- 3) противник;
- 4) план;
- 5) схватка;
- 6) прозрение;
- 7) новое равновесие.

Эти семь этапов не насаждаются извне, как искусственные структуры типа трехактной.

Это ядро, ДНК сюжета, и на нем держится успех рассказчика, потому что сами они опираются на человеческую природу. Эти шаги должен пройти человек, решающий какую-то жизненную проблему. И поскольку эти семь этапов естественны — подразумеваются в вашем замысле, — их нужно соединить таким образом, чтобы история оказала как можно более мощное воздействие на публику.

Теперь посмотрим, что включает в себя каждый из этапов, как они связаны друг с другом в ткани повествования и каковы их функции в сюжете.

1. СЛАБОСТЬ/НУЖДА

С самого начала повествования герой подвержен одной или несколькими существенным слабостям. Ему не хватает чего-то столь существенного, что этот недостаток определяет направление всей его жизни (я представляю героя мужчиной единственно потому, что мне так проще).

Недостаток (или психологическая и моральная нужда) — это то, что герой должен в себе исправить, чтобы жить лучше. Обычно здесь предполагается преодоление слабости и развитие личности или рост.

«Тутси», фильм

- Слабость: герой — черствый, себялюбивый, лживый человек.
- Нужда: Майклу нужно преодолеть высокомерие по отношению к женщинам, перестать врать и манипулировать ими в корыстных целях.

«Молчание ягнят», фильм

- Слабость: неискушенная, страдающая от навязчивых детских воспоминаний женщина в мужском мире.
- Нужда: Кларисе нужно избавиться от призраков прошлого и завоевать профессиональный авторитет в мужском сообществе.

Невозможно переоценить, насколько важна для успеха сценария нужда. Это источник повествования, всех дальнейших шагов и действий героев. И потому, обременяя своего героя нуждой, не упускайте из виду два важнейших момента:

Ключевой момент 1: герой не должен осознавать свой недостаток в начале истории, иначе она тут же окончится. Недостаток открывается герою на этапе прозрения, ближе к концу повествования, только после того, как он претерпел много страданий (в драме) и трудностей (в комедии).

Ключевой момент 2: у героя должна быть не только психологическая, но и этическая нужда — нравственный изъян. В посредственных сценариях герой страдает только от психологического несовершенства. Ему нужно преодолеть серьезный недостаток, но такой, от которого страдает лишь он сам.

В хороших сценариях есть еще и моральный изъян в характере главного героя. Герой должен преодолеть его в себе и научиться правильно вести себя с людьми. В начале истории «нравственно неполноценный» герой всегда так или иначе ранит ближних из-за своей моральной ущербности.

«Вердикт», фильм

Психологическая нужда Фрэнка — покончить с пьянством и вернуть самоуважение. Этическая нужда — прекратить манипулировать ближними в корыстных целях и научиться поступать по справедливости. Мы понимаем, что у Фрэнка есть нравственный изъян, когда видим, как он обманом пробирается на чужие похороны, чтобы получить клиентов. Ему все равно, что он ранит чувства родных покойного. Ему нужно одно — заработать на этих людях.

Наделить героя не только психологическим, но и моральным изъяном важно еще и потому, что это расширяет его поле деятельности — в него вовлекаются люди, пострадавшие от нравственного несовершенства главного героя. А это трогает аудиторию.

Кроме того, наличие морального изъяна гарантирует, что герой не будет ни совершенством, ни жертвой. И то и другое — верный залог провала сценария. Совершенный герой не выглядит ни живым, ни достоверным. Когда герой морально безупречен, противник, далеко не безупречный, выглядит ярче и привлекательнее и повествование становится реактивным и предсказуемым.

Также с первых страниц в вашей истории присутствует проблема — это тоже сюжетный ключ, пусть и далеко не такой важный, как слабость/нужда. Все хорошие сценарии начинаются с толчка: герой уже участвует в какой-то переделке. Проблема — это кризис, в котором герой обнаруживает себя в начале повествования. Он отлично понимает, в какие неприятности попал, но не знает, как ему из них выбраться.

Проблема не входит в число семи шагов, это отдельный аспект слабости, и аспект ценный. Кризис быстро очерчивает портрет героя. Это наглядная манифестация слабости/нужды. Кризис высвечивает для аудитории эту слабость и дает повествованию быстрый старт.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: проблема должна быть простой и конкретной.

«Бульвар Сансет», фильм

- Слабость: Джо падок на деньги и комфорт. Он готов пожертвовать своей творческой и нравственной цельностью ради удовольствий жизни.
- Проблема: Джо Гиллис на мели. Кредиторы являются к нему домой конфисковать автомобиль. Джо бросается спасать машину.

«Тутси», фильм

- Слабость: заносчивость, своекорыстность, лживость главного героя.
- Проблема: Майкл — отличный актер, но он такой заносчивый, что его никуда не приглашают. Майкл в отчаянии.

ТЕХНИКА СЕМИ ШАГОВ:

НАХОДИМ МОРАЛЬНЫЙ ИЗЪЯН ГЛАВНОГО ГЕРОЯ

Зачастую автор думает, что наделил героя моральным изъяном, когда на деле речь идет только о психологическом несовершенстве. Есть простое универсальное правило: моральный изъян у героя есть, если он в начале повествования причиняет зло хотя бы одному человеку.

Хорошие способы нащупать моральную червоточину в герое — отталкиваться от психологического несовершенства героя и обращать его сильные стороны в пороки.

В хороших сценариях нравственная ущербность обычно связана с психологической. У героя есть слабость, заставляющая его отыгрываться на ближних. Чтобы наделить героя и психологическим, и моральным несовершенством, следует:

- 1) начать с психологической слабости;
- 2) выявить, какого рода безнравственные поступки характерны для людей с подобной слабостью;
- 3) вычислить глубоко укоренившуюся моральную несостоятельность, которая служит источником этих поступков.

Вторая техника поиска подходящего морального изъяна для героя — так раздуть какое-то из достоинств героя, что оно станет недостатком. На практике это выглядит так:

- 1) найдите в герое какое-нибудь достоинство, и пусть он так им в себе восхищается, что оно начинает полностью подчинять себе личность;
- 2) найдите нечто, особенно ценное для героя. А потом найдите отрицательную версию этой ценности.

2. СТРЕМЛЕНИЕ

Следом за слабостью / нуждой у героя возникает стремление / желание.

Это то, что герой хочет получить, его цель. Сценарий не будет интересен публике, пока в нем не обозначится линия стремления. Представьте, что стремление — это рельсы, по которым катит читатель и зритель. Все садятся в один вагон с героем и вместе с ним преследуют цель. Стремление — единственная движущая сила истории, это магистральная линия, на которую накладываются остальные линии сюжета.

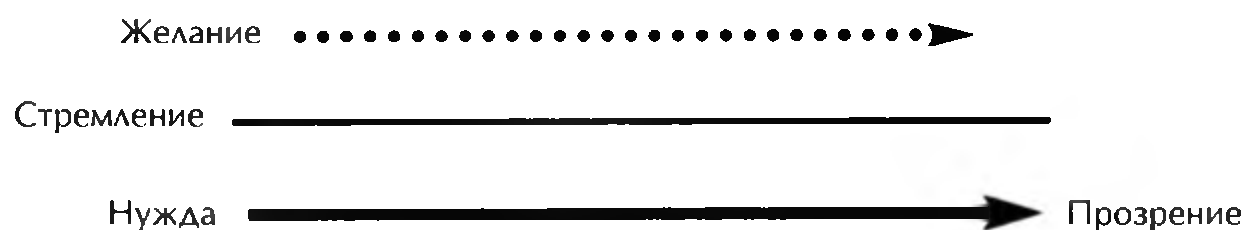
Стремление тесно связано с нуждой. В большинстве сюжетов герой, добиваясь цели, тем самым удовлетворяет свою нужду. Возьмем простой пример из природы. Лев голоден и нуждается в еде (физиологическая нужда). Заметив стадо антилоп, он приближается и намечает молодую особь (стремление). И если он сможет ее поймать, то перестанет быть голодным. Конец истории.

Одна из самых крупных ошибок писателя и сценариста — перепутать нужду и стремление или считать их одним и тем же этапом. Но это два разных шага, определяющих начало повествования, и нужно четко понимать функцию каждого из них.

Нужда служит для преодоления героем своей моральной и психологической слабости. Когда есть нужда, герой в начале повествования обязательно зависит от собственной слабости, это его внутренняя проблема. Стремление — это цель, лежащая вне личности героя. Когда она появляется, герой что-то предпринимает ради ее достижения.

Нужда и стремление также по-разному воздействуют на аудиторию. Нужда помогает зрителю или читателю понять, как должен измениться герой, чтобы его жизнь стала лучше. Это ключ ко всей истории, но он скрыт в глубине сюжета. Стремление дает аудитории и герою общую, понятную цель — то, к чему зритель движется рука об руку с героем сквозь все перипетии его истории. Стремление лежит на поверхности, и именно его публика считает предметом повествования.

Линия желания



Рассмотрим разницу между нуждой и стремлением на примере нескольких сценариев.

«Спасти рядового Райана», фильм

- **Нужда:** исполнять долг, невзирая на страх (психологическая и моральная нужда).
- **Стремление:** найти рядового Райана и доставить его в тыл живым (заметьте, что линия желаний заявлена в названии фильма).

«Мужской стриптиз», фильм

- **Нужда:** каждый участник труппы должен вернуть себе самоуважение (психологическая нужда).
- **Стремление:** заработать кучу денег, танцуя нагишом перед полным залом женщин.

«Вердикт», фильм

- **Нужда:** герою нужно вернуть самоуважение (психологическая нужда) и научиться по справедливости обращаться с ближними (моральная нужда).
- **Стремление:** как и в любой другой юридической драме, герой стремится выиграть дело в суде.

«Китайский квартал», фильм

- **Нужда:** преодолеть свою заносчивость и дерзость и научиться доверять людям (психологическая нужда). Герой не должен манипулировать людьми в корыстных целях, а должен совершить правый суд над убийцей, потому что так подобает (моральная нужда).
- **Стремление:** как и во всех детективах, стремление героя состоит в том, чтобы распутать преступление, в случае Джейка — выяснить, кто и зачем убил Холлиса.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: подлинное стремление героя — это то, чего он хочет добиться в этой конкретной истории, а не главная цель его жизни.

Например, в фильме «Спасти рядового Райана» герой не желает воевать, а хочет домой к семье. Но не это желание направляет развитие сюжета. В фильме цель героя, побуждающая его совершать самые необычные поступки, — это найти рядового Райана.

ТЕХНИКА СЕМИ ШАГОВ: НАЧНЕМ С ЛИНИИ СТРЕМЛЕНИЯ

Авторы, понимающие, что сюжет не вдохновит аудиторию, пока не проявится линия стремления, зачастую рискуют перемудрить. Они думают: «Про-

пустим этап проявления слабости и нужды, начнем сразу со стремления». И тем самым продают душу дьяволу.

Начиная с линии стремления, ты сразу придаешь истории ускорение. Но вместе с тем лишаешь ее развязки в конце. Слабость героя и нужда, которую он испытывает, — вот источник любого сюжета. Именно они открывают герою возможность измениться в конце. Только это придает истории выразительность и вызывает интерес у зрителя.

Не отбрасывайте этот шаг. Никогда.

3. ПРОТИВНИК

Многие сценаристы ошибочно думают, что противник главного героя должен выглядеть, как злодей, говорить, как злодей и поступать, как злодей. С таким подходом никогда не написать хорошего сценария.

Противника нужно понимать как элемент структуры, как функцию в сюжете. Подлинный противник не только стремится помешать герою достичь цели, он соперничает с героем, добиваясь той же цели.

Заметьте, что эта трактовка противника органично соединяет его со стремлением героя. Только состязание, преследование одной цели, заставляет героя и противника вступать в прямой конфликт снова и снова на протяжении всего повествования. Если у героя будет своя цель, а у противника — своя, каждый из них сможет получить, что хочет, не вступая в конфликт. И тогда никакой истории не получится.

Во многих грамотно сделанных сценариях мы не сразу видим, что герой и противник борются за один трофей. Но попробуйте разглядеть, за что они на самом деле сражаются. Например, в детективах герой вроде бы хочет найти убийцу, а противник хочет остаться безнаказанным.

На самом деле они отстаивают каждый свою версию событий, каждый старается сделать так, чтобы все поверили именно ему.

Найти противника, который стремится к тому же, что и герой, непросто — для этого нужно нащупать глубинное противоречие между ними. Задайте вопрос: что самое важное из поставленных на кон ценностей? Результат поисков станет фокусом вашей истории.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: поиск противника начинайте с четко определенной цели героя: тот, кто стремится помешать герою этой цели достичь, и есть противник.

ВНИМАНИЕ!

Авторы нередко говорят о том, что главный противник героя — это он сам. Этот подход в корне ошибочен и разрушает сюжет. Когда мы говорим о герое, сражающемся с самим собой, мы на самом деле имеем в виду его слабость.

Некоторые примеры противников.

«Крестный отец», фильм

Первый противник Майкла — Солоццо. Вместе с тем его главный противник — могущественный Барзини, человек, стоящий за спиной Солоццо и намеренный уничтожить семью Корлеоне.

В споре Майкла и Барзини на кону стоит существование семьи Корлеоне и власть над преступным миром Нью-Йорка.

«Звездные войны», многосерийный фильм

Противник Люка — безжалостный Дарт Вейдер, они борются друг с другом за управление Вселенной. Вейдер представляет злые силы тиранической Империи. Люк представляет силы добра, союз джедаев и демократической Республики.

«Китайский квартал», фильм

Как в любой детективной истории, в «Китайском квартале» действует необычный и непростой противник, ведь ему до самого конца истории удастся сохранять инкогнито. Противником Джейка оказывается богатый и влиятельный Ной Кросс. Он рассчитывает при помощи своей аферы управлять Лос-Анджелесом. Но с Джейком он сражается не за это.

Поскольку «Китайский квартал» — детектив, Ной с Джейком борются за то, чтобы люди поверили их версии событий. Кроссу нужно, чтобы все признали, будто Холлис погиб по случайности и что дочь Эвелин — внучка Ноя. Джек хочет, чтобы все поняли, что Кросс убил Холлиса и изнасиловал собственную дочь.

4. ПЛАН

Целенаправленное действие невозможно без плана — как в жизни, так и в художественном произведении. План — это набор правил или тактик, которыми герой будет руководствоваться, чтобы одолеть противника и достичь цели.

Отметьте, что план органически связан со стремлением и с противником. План непременно должен быть направлен на устранение противника и достижение цели. Он может быть приблизительным. А может, как случается в пиратских и военных сюжетах, — настолько сложным и детальным, что героям приходится переносить его на карту, чтобы познакомить с ним зрителя.

«Китайский квартал», фильм

План Джейка — опросить всех, кто знал Холлиса, и собрать улики, изобличающие убийц.

«Гамлет», фильм

План Гамлета — показать пьесу, где будет изображено убийство его отца Клавдием, действующим королем. Реакция короля станет для Гамлета доказательством вины.

«Крестный отец», фильм

Первый план Майкла — убить Солоццо и его покровителя, капитана полиции. Второй план, ближе к концу действия, — разом истребить крестных отцов всех остальных мафиозных семей.

5. СХВАТКА

В середине сценария герой и противник обмениваются ударами, пытаются одержать верх друг над другом. Конфликт разгорается. Схватка — это финальное столкновение героя и противника, которое определяет, кому из двоих достанется приз. Финальная схватка может быть как настоящим сражением, так и словесным поединком.

«Одиссея», поэма

Одиссей истребляет женихов, которые третировали его жену и разорвали дом.

«Китайский квартал», фильм

Полицейский убивает Эвелин, и Ной скрывается с ее дочерью, а Джейк впадает в отчаяние.

«Вердикт», фильм

Фрэнк побеждает адвокатов противной стороны, виртуозно применяя знание права и убедительно выступая в зале суда.

6. ПРОЗРЕНИЕ

Схватка требует напряжения всех сил и приносит боль. Такое суровое испытание помогает герою понять что-то важное о себе. Достоинство вашего сценария в значительной степени зависит от характера прозрения героя. Чтобы этот этап вышел удачным, вам нужно знать, что, подобно нужде, прозрение бывает двух типов: психологическое и моральное.

Психологическое прозрение подразумевает, что герой сбрасывает маску, за которой прятался, и впервые смотрит на самого себя честно и непредвзято. Это не происходит само по себе. Напротив, это самый яркий, самый трудный и самый смелый поступок из всех, *которые совершает герой*.

ВНИМАНИЕ!

Не заставляйте героя во всеуслышание сообщать, что он понял о себе. Это примитивно, назидательно и оттолкнет зрителя. Покажите прозрение героя через действия.

«Большой», фильм

Джошуа понимает, что должен покинуть свою девушку и оставить работу в компании, вернуться и вновь стать ребенком — если хочет в будущем полноценной взрослой жизни и любви.

«Касабланка», фильм

Рик отбрасывает былой цинизм и, вновь поверив в идеалы молодости, жертвует своей любовью к Ильзе, чтобы сражаться за свободу.

«Китайский квартал», фильм

Джейк переживает неприятное прозрение. После гибели Эвелин он бормочет: «Меньше, чем ничего». Похоже, он думает, что он не просто бесполезный человек, но тот, кто приносит вред. Он опять навлек беду на любимого человека.

«Танцы с волками», фильм

Благодаря молодой жене и новой большой семье Данбар обретает новую цель в жизни. По иронии судьбы традиционный уклад индейцев сиу доживает последние дни, так что прозрение Данбара одновременно и благо, и беда.

Если вы снабдили своего героя еще и нравственным пороком, то он должен пережить также моральное прозрение. Он не только новыми глазами смотрит на себя самого, но и понимает, насколько скверно обходился

с близкими. Осознает, в чем был не прав, как заставлял людей страдать, и решает перемениться. Затем он закрепляет свои решения делом.

«Тутси», фильм

Майкл понимает, что на самом деле значит быть мужчиной («В женском обличье я рядом с тобой был мужчиной, каким не бывал с другими женщинами в мужском»), и просит прощения у возлюбленной за то, что ранил ее. Заметьте: хотя в этом фильме герой выходит и прямо объявляет, что он понял о себе, он делает это таким остроумным и веселым способом, что всякое назидание исключается.

«Приключения Гекльберри Финна», фильм

Гек понимает, что напрасно считал Джима недочеловеком, и заявляет, что лучше будет гореть в аду, чем расскажет хозяину негра, где тот скрывается.

Вы, наверное, догадались, что прозрение теснее всего связано с нуждой. Эти два элемента обуславливают перемену в характере героя (в следующей главе эту механику мы изучим подробнее). Нужда — это начало личностной трансформации героя. Прозрение — ее конечная точка. Нужда — показатель незрелости героя в начале повествования. Это нехватка чего-то важного, ущербность героя. Прозрение — это момент, когда герой растет как личность (если только новое знание не оказывается столь горьким, что разрушает его). Он что-то узнает, что-то приобретает, и новый опыт сулит ему более достойную жизнь в будущем.

7. НОВАЯ ГАРМОНИЯ

На этапе создания Новой гармонии все возвращается в норму и никаких стремлений у героев больше нет. Но при этом налицо важная перемена. Герой, пройдя положенное испытание, перешел на новый уровень: поднялся или опустился. Он переменялся принципиально и навсегда.

Если прозрение открыло в герое лучшие качества — он понял, каков он на самом деле и как нужно вести себя в жизни, — то он лично поднимается на уровень выше. Если же герой осознает, что совершил ужасное преступление, причиной которого изъян или порок в самой его личности, или оказался вообще неспособным прозреть, тогда его ожидает падение или гибель.

Герой поднимается:

«Крепкий орешек», фильм

Одолов террористов, Джон спас жену и укрепил их любовный союз.

«Красотка», фильм

Вивиан покончила с проституцией и осталась с любимым мужчиной (который, вот удача, миллиардер).

«Молчание ягнят», фильм

Клариса передает Баффало Билла в руки правосудия, становится отличным профайлером и, очевидно, побеждает свои кошмарные воспоминания.

Герой падает:

«Царь Эдип», трагедия

Эдип выкалывает себе глаза, узнав, что убил своего отца и переспал с матерью.

«Разговор», фильм

Герой понимает, что невольно пособничал в убийстве, и в состоянии шока громит собственную квартиру, отчаянно пытаясь отыскать подслушивающее устройство.

«Головокружение», фильм

Затащив возлюбленную на колокольню и выслушав ее признание в убийстве, герой в ужасе видит, как женщина, напуганная и устыженная, нечаянно падает вниз и разбивается.

**КАК ПРИМЕНЯТЬ КОНЦЕПЦИЮ СЕМИ ШАГОВ:
ПИСЬМЕННОЕ ЗАДАНИЕ № 2**

Мы рассмотрели, что такое семь шагов построения сюжета. Теперь попробуем применить их на практике.

- **Событийный ряд:** запишите основные события сценария, каждое — одним предложением.

Семь шагов не привносятся извне: они образуются внутри сюжета самой логикой его развития. Поэтому, для того чтобы нащупать семь необходимых элементов сценария, первым делом нужно перечислить какие-то события, которые должны произойти в сюжете.

Обычно некая серия событий сразу возникает в воображении автора, лишь только у него появляется идея. «Может произойти это и это». События сюжета — это обычно действия, предпринимаемые героем и противником.

Первые мысли о событийном ряде сюжета необыкновенно ценны, даже если они не найдут воплощения в окончательной версии сценария. Запишите каждое событие одним предложением. Смысл в том, чтобы не углубляться в подробности, а очертить общее содержание каждого события.

- Перечислите как минимум пять событий сюжета, но лучше 10–15. Чем больше вы запишете событий, тем легче будет увидеть сюжет и найти в нем семь шагов.
- Упорядочьте события: расположите их в приблизительной последовательности от начала к концу. Не забывайте, это не окончательный план событий. Сейчас важно понять, как сюжет будет развиваться во времени.
- Семь этапов повествования: обдумайте события и найдите семь структурных элементов вашей истории.

МЕТОДИКА: сначала определите в конце истории прозрение героя, а затем двигайтесь в обратном направлении и в результате сформулируйте его нужды и стремления.

Эта технология продвижения от конца к началу пригодится нам еще много раз, когда мы станем прорисовывать образ героя, сюжетную канву и главную тему истории. Это одна из лучших методик для создания беллетристики: она гарантирует, что герой и сюжет движутся в сторону истинного финала, то есть прозрения.

- Психологическое и моральное прозрение: описывая этап прозрения, постарайтесь, чтобы герой прошел через процессы психологического и морального самопознания. Нужно, чтобы выводы, к которым приходит герой, не были абстрактными. И сохраняйте пластичность, готовность править написанное, пока нащупываете остальные шесть элементов и в последующей работе над текстом. Прорисовка семи шагов, как и многие другие моменты работы над сценарием, напоминает разгадывание кроссворда. Какие-то из семи элементов вы сформулируете сразу, какие-то — после долгих и мучительных раздумий. Опирайтесь на те элементы, которые появились сразу, постепенно создавая те, которых пока недостает, и не бойтесь того, что новые обстоятельства изменят ваш взгляд на сюжет, будьте готовы переписывать.

- Психологическая и моральная слабость/нужда: описав момент прозрения, переходите к началу истории. Постарайтесь найти психологическую и моральную слабость героя, а также его главную нужду.

Помните, в чем тут разница. Психологические слабость и нужда сказываются лишь на самом герое. Моральные — на его ближних. Придумайте герою не одну, а несколько слабостей.

Это должны быть серьезные недостатки, настолько существенные и опасные, что они отравляют герою жизнь или в любой момент могут ее разрушить.

- Проблема: с какой проблемой или кризисной ситуацией герой сталкивается в начале рассказа? Попробуйте вывести проблему из слабости героя.
- Стремление: приписывая герою то или иное стремление, сделайте это стремление как можно более конкретным.

Проследите, чтобы у героя была такая цель, которая успешно доведет его до конца истории и при этом заставит совершить серию впечатляющих поступков.

- Противник: придумайте противника, стремящегося к той же цели, что и герой, и отлично умеющего бить по слабым местам героя.

Вы можете придумать герою хоть сотню противников. Вопрос, кто из них будет лучшим. Для начала вернитесь к главному вопросу: что за глубинный конфликт вызывает противостояние героя и противника? Нужно, чтобы главный противник был настолько же одержим целью, как и герой. И следует наделить противника особым умением давить на главную слабость героя, делать это непрерывно в попытках взять верх в борьбе.

- План: составьте план, который потребует от героя серии определенных действий, но позволяющий сменить тактику, если все пошло не так, как задумывалось.

План в общих чертах задает все дальнейшее повествование. Поэтому в нем должно быть несколько этапов. Иначе рассказ выйдет недопустимо коротким. А еще план должен быть оригинальным и настолько сложным, чтобы герою пришлось полностью менять свою стратегию и тактику в случае, если план не срабатывает.

- Схватка: опишите схватку и новую установившуюся после нее гармонию. В схватке должны сойтись герой и его главный противник, а ее исход раз и навсегда решает, кому из двоих достанется главный трофей. Решите, будет ли схватка физическим столкновением или словесной битвой. Но какой бы тип схватки вы ни выбрали, она должна требовать от героя напряжения всех сил и стать величайшим испытанием.

Теперь разложим на семь структурных элементов сценарий, например, «Крестного отца», и вы увидите, как эта схема может применяться для вашего сценария.

«Крестный отец», фильм

(литературная основа Марио Пьюзо, сценарий Марио Пьюзо и Фрэнсиса Форда Копполы, 1972)

- Герой: Майкл Корлеоне.
- Слабость: Майкл молод, неопытен, не обстрелян и слишком самоуверен.
- Психологическая нужда: преодолеть самодовольство и заносчивость.
- Моральная нужда: защищая свою семью, не стать безжалостным убийцей, как другие мафиозные боссы.
- Проблема: гангстеры из конкурирующего клана убили отца Майкла, главу семьи Корлеоне.
- Стремление: отомстить за отца и таким образом обезопасить семью.
- Противник: первый противник Майкла — Солоццо. Вместе с тем его главный противник — могущественный Барзини, человек, стоящий за спиной Солоццо и намеренный уничтожить семью Корлеоне. В споре Майкла и Барзини на кону стоит существование семьи Корлеоне и власть над преступным миром Нью-Йорка.
- План: первый план Майкла — убить Солоццо и его покровителя, капитана полиции. Второй, ближе к концу действия, — истребить крестных отцов всех остальных мафиозных семей.
- Схватка: финальная схватка — параллельный монтаж появления Майкла на крестинах племянника и истребления пяти мафиозных боссов. Майкл на крестинах объявляет, что верит в бога. Клеменца стреляет из дробовика в каких-то людей, выходящих из лифта. Мо Грин убит выстрелом в глаз. Майкл, согласно обряду крещения, отрекается от сатаны. Киллер убивает главу еще одного мафиозного клана. Барзини убит. Том отправляет Тессио на смерть. Карло задушили.
- Психологическое прозрение: не происходит. Майкл по-прежнему считает, что его заносчивость и самодовольство оправданны.

- Моральное прозрение: не происходит. Майкл превратился в безжалостного убийцу. Авторы применили усложненную технику строения сюжета, отдав моральное прозрение жене героя, Кэй, которая понимает, в кого превратился ее муж.
- Новая гармония: Майкл уничтожил врагов и сам стал крестным отцом. Но морально он пал, превратившись в «дьявола». Человек, прежде не желавший иметь ничего общего с преступлениями и жестокостью своей семьи, теперь готов убить любого, кто встанет у него на пути или осмелится предать.

Герои и персонажи

ФИЛЬМ «ТУТСИ» ИМЕЛ огромный успех, потому что герой Дастина Хоффмана переодевался в женщину. Действительно поэтому? Ничего подобного. Герой оказался живым и трогательным благодаря целой компании других героев (системы действующих лиц), помогающих проявить его характер и «заставляющих» его быть смешным. Если не заикливаться на образе Дастина Хоффмана в платье, то легко увидеть, что каждый участник этой истории по-своему показывает главную моральную проблему героя: мужчина помыкает женщиной.

Большинство авторов берутся за проработку персонажей совсем не с того конца. Начинают с главного героя, подробно рассказывают о нем, а в конце пытаются заставить его измениться. Но такой подход не имеет смысла.

Мы применим другую технологию, которая, я полагаю, окажется для вас куда более полезной. Как мы будем действовать?

1. Мы не станем сразу фокусироваться на главном герое, а сначала рассмотрим всех действующих лиц в комплексе, как систему. И пропишем образ каждого персонажа относительно остальных с точки зрения сюжетной функции и архетипа.
2. Затем придадим каждому герою индивидуальность, исходя из главной темы истории и оппозиций.
3. После этого сосредоточимся на герое, «собирая» его шаг за шагом, так что в итоге получится многогранная, сложная личность, которая не оставит аудиторию равнодушной.
4. Мы в деталях продумаем образ противника, поскольку это второй по важности персонаж после героя и к тому же во многих смыслах именно он будет ключом к пониманию героя.
5. Наконец, мы используем персонажей для разворачивания сюжетного конфликта.

СИСТЕМА ДЕЙСТВУЮЩИХ ЛИЦ

Самая большая ошибка, которую допускают авторы в работе над персонажами: они представляют главного героя в отрыве от остальных действующих лиц. Герой один, в вакууме, никак не связан с остальными. В итоге мы имеем не только неинтересного героя, но картонного противника и еще менее убедительных персонажей второго плана.

Сценаристы особенно часто действуют подобным образом, потому что в кино ценится «четкий концептуальный» замысел. На первый взгляд в сюжетах подобного рода из всех персонажей только главный герой имеет значение. Но, к сожалению, это высвечивание героя лучом прожектора, вместо того чтобы сделать образ четче, превращает его в блеклую картонную фигуру.

Чтобы персонажи вышли объемными, нужно видеть их в единой системе, где каждая фигура определяется через сравнение с другими. Иначе говоря, персонаж нередко описывается как «не тот, который».

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: самое важное в создании как главного героя, так и любого персонажа — это связать и сравнить его с остальными действующими лицами.

Всякий раз, делая это, мы вынуждены показывать героя с новой стороны, а во второстепенных персонажах — видеть объемные человеческие образы, не менее сложные и ценные, чем образ героя.

Все действующие лица связаны и определяют друг друга в четырех главных аспектах повествования: сюжетной функции, архетипа, главной темы и противопоставлений.

Система персонажей с точки зрения их сюжетной функции

У каждого персонажа должно быть свое назначение в сюжете, и его определяет конструирующий принцип произведения (см. главу о замысле). Для каждого героя должна быть разработана функция, выполняя которую он помогает истории обрести полноту. Театральный режиссер Питер Брук, рассуждая об актерах, сделал ценное замечание для драматургов:

«[Брехт] отмечал, что каждый актер должен служить развитию действия... Когда [актер] видит себя частью единого целого пьесы, он понимает, что лишняя детализация (до мелочей) часто не только идет во вред задачам спектакля, но и может работать против самого актера, лишая его игру выразительности» [1].

Да, зрителю интереснее всего увидеть, как изменится герой, но эту перемену вы не сможете показать, пока каждый персонаж, включая героя, не научится играть в команде. Давайте охарактеризуем по сюжетной функции основные типы персонажей художественного произведения.

Герой

Самое важное действующее лицо — это главный герой. Его проблема в центре внимания, и он, пытаясь ее решить, двигает сюжет вперед. Герой преследует цель (имеет стремление), но слабости и недостатки мешают ему ее достичь.

Все остальные персонажи — либо противники, либо союзники главного героя, иногда — сочетание того и другого. По сути дела, все сюжетные повороты в значительной степени — следствие отношений героя с остальными действующими лицами.

- Герой в «Гамлете»: Гамлет.

Противник

Противник — это персонаж, который больше всех препятствует тому, чтобы герой достиг цели. Противник не должен мешать герою, и только. Это слишком просто. Не забывайте: противник должен желать того же, что и герой.

Именно отсюда в повествовании возникает постоянный прямой конфликт между героем и противником. Но не всегда это очевидно. Поэтому следует обязательно определять истинную, глубинную суть противостояния героя и противника.

Их отношения много важнее любых других взаимодействий в сюжете. Именно через их борьбу автор доносит до аудитории главные темы и идеи произведения.

ВНИМАНИЕ!

Не думайте, что герой должен непременно ненавидеть противника.

Бывает и так, но не обязательно. Противник — это просто человек, с другой стороны. Он может быть благороднее героя, нравственнее, быть его другом или возлюбленным.

- Главный противник в «Гамлете»: король Клавдий.
- Второй противник: королева Гертруда.
- Третий противник: Полоний, советник короля.

Союзник

Союзник — это тот, кто помогает герою. Он транслирует взгляды и ценности героя, доносит его переживания до читателя и зрителя. Обычно у союзника та же цель, что и у героя, но иногда он преследует собственный интерес.

- Союзник в «Гамлете»: Горацио.

Противник / мнимый союзник

Мнимый союзник — это персонаж, который кажется помощником и другом героя, но на деле противостоит ему. Введение в сюжет такого персонажа — популярный способ придать напряженности конфликту и добавить неожиданных поворотов в сюжет.

Мнимый союзник неизбежно оказывается одной из самых сложных и обаятельных фигур в повествовании, потому что, как правило, «мечется меж двух огней». Постоянно притворяясь союзником героя, он и впрямь начинает ему сочувствовать. Вроде бы пытаешься ему помешать, фальшивый союзник часто в итоге способствует победе героя.

- Мнимые союзники в «Гамлете»: Офелия, Розенкранц и Гильденстерн.

Союзник / мнимый противник

Этот персонаж как будто сражается против героя, но на самом деле желает ему добра. Фальшивый противник встречается в художественных произведениях реже, чем фальшивый союзник, потому что он не настолько полезен для сюжета. Сюжет, как мы увидим в главе 8, строится на противопоставлении, лучше всего — на скрытом.

Союзник, который сначала выступает в образе противника, не сравнится с настоящим противником по способности заострять конфликт и преподносить сюрпризы.

- Фальшивый противник в «Гамлете»: нет.

Герой второго плана

Назначение героя второго плана часто неверно трактуется авторами.

Его воспринимают как главное действующее лицо побочной сюжетной линии (например, любовной в детективном романе). Но «правильный» герой второго плана не таков.

У него в сюжете четкая определенная функция, и тут мы опять прибегаем к методу сравнения. Побочная линия пишется для того, чтобы показать,

как по-разному подходят к одной и той же проблеме главный герой и герой второго плана. Сравнение высвечивает особенности личности героя и трудности выбора, стоящего перед ним.

Разберем пример «Гамлета» и посмотрим, как создается настоящий герой побочной линии. Можно сказать, что задача Гамлета — отомстить убийце отца. И точно так же проблема Лаэрта — отомстить убийце отца. Разница в том, что первое убийство преднамеренное и обдуманное, а ко второму привели ошибка, неведение и вспышка ярости.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: герой второго плана, как правило, действует не на стороне главного героя.

Он, так же как противник и союзник, еще один способ углубить образ главного героя путем сравнения и еще один блок сюжетного здания. Союзник помогает герою достичь цели. Герой второго плана движется параллельно с главным героем, но финал у них общий.

- Герой второго плана в «Гамлете»: Лаэрт, сын Полония.

Рассмотрим несколько сценариев и посмотрим, как персонажи различаются с точки зрения сюжетной функции.

«Молчание ягнят», фильм

(литературная основа Томаса Харриса, сценарий Тэда Тэлли, 1991)

Это фильм о стажере по имени Клариса, разыскивающей серийного убийцу по прозвищу Баффало Билл. По совету начальника Клариса обращается за помощью к другому серийному убийце, уже сидящему в тюрьме, печально известному Ганнибалу Лектеру (он же Каннибал). Тот поначалу относится к Кларисе враждебно, но в итоге помогает ей гораздо больше, чем обучение в академии ФБР.

- Герой: Клариса Старлинг.
- Главный противник: серийный убийца Баффало Билл.
- Второй противник: доктор Чилтон, начальник тюрьмы.
- Фальшивый союзник: нет.
- Союзник: Джек, начальник Кларисы в ФБР.
- Фальшивый противник: Ганнибал Лектер.
- Герой второго плана: нет.

«Красота по-американски», фильм
(сценарий Алана Болла, 1999)

«Красота по-американски» — драма с элементами комедии, действие которой происходит в пригороде, а противниками главного героя Лестера выступают члены его семьи: жена Кэролайн и дочь Джейн. Лестер влюбляется в подругу дочери Анжелу. Но поскольку он женат, а Анжела — подросток, она поневоле становится его противником.

В соседнем с Лестером доме живет суровый и консервативный полковник Фрэнк Фиттс, которому не нравится образ жизни Лестера. Сослуживец Лестера Брэд выживает его из фирмы. Лестер путем шантажа добивается большого выходного пособия, празднично живет в свое удовольствие и находит союзника в лице юного Рикки Фиттса, который продает Лестеру марихуану. Рикки и его отец Фрэнк — это герои побочной линии сюжета. Главная проблема Лестера — обрести смысл жизни, в корне отличающейся от жизни в обществе конформистов, где в цене деньги и внешняя пристойность. Сын соседа Лестера Рикки в ответ на полувоенные порядки в доме торгует марихуаной и шпионит за соседями с помощью видеокамеры. Фрэнк подавляет в себе гомосексуальные наклонности, насаждая железную дисциплину в семье.

- Герой: Лестер.
- Главный противник: Кэролайн, его жена.
- Второй противник: Джейн, его дочь.
- Третий противник: Анжела, подруга Джейн.
- Четвертый противник: полковник Фрэнк Фиттс.
- Пятый противник: Брэд, сослуживец Лестера.
- Союзник: Рикки Фиттс.
- Фальшивый союзник: нет.
- Фальшивый противник: нет.
- Герои второго плана: Фрэнк и Рикки.

СЦЕНАРНОЕ РЕШЕНИЕ:
ДВА ГЛАВНЫХ ГЕРОЯ

Существуют два популярных жанра, два типа сюжета, где на первый взгляд действуют два главных героя: любовная история и бадди-муви. Последний представляет собой сочетание трех жанров: приключений, любовной истории и комедии. Давайте, опираясь на сюжетные функции героев, разберем, как в этих жанрах устроена система действующих лиц.

Любовные истории

Создать двух ярких героев в одном художественном произведении — задача непростая и накладывает особые требования на систему действующих лиц. Концептуально смысл любовного жанра состоит в том, чтобы показать, насколько ценны отношения между двумя людьми. Это центральная и глубокая идея любой любовной истории.

Произведения этого жанра показывают, что человек не станет настоящей личностью, если он одинок. Подлинную и неповторимую индивидуальность он обретает, только полюбив другого человека. Только через любовь мы растем и познаем свою глубинную суть.

Однако выразить эту мудрость через систему персонажей — непростая задача. Если вы попытаетесь написать любовную историю с двумя главными героями, то получите двух людей, стремящихся каждый к своей цели, и сюжет, который движется сразу по двум колеям. Поэтому нужно поставить одного из пары в центре истории, а второго чуть в стороне. Не забудьте в начале рассказа обозначить нужду обоих героев. Но одному отдайте главную Линию желаний. Большинство авторов отдают ее герою-мужчине, потому что в нашей культуре традиционно мужчина ухаживает за женщиной. И потому неплохой способ сразу выделить ваш сценарий среди прочих — это поручить ведущую партию героине, как в «Очарованных луной», «Телевизионных новостях» и «Унесенных ветром».

Отдавая одному из героев Линию желаний, вы тем самым делаете его более важным. Тогда с точки зрения сюжетной функции объект страсти, то есть тот, кого любят, будет противником, а не вторым героем. Как правило, в систему действующих лиц еще добавляют одного-двух посторонних противников, например родственников, не желающих соединения пары. Можно также добавить других претендентов и претенденток на героя или его возлюбленную и сопоставить разные объекты влюбленности.

«Филадельфийская история», фильм
(пьеса Филипа Барри, сценарий Дональда Огдена Стюарта, 1940)

- Герой: Трейси Лорд.
- Главный противник: Декстер, бывший муж Трейси.
- Второй противник: Майк, журналист.
- Третий противник: Джордж, жених Трейси, косный карьерист.
- Фальшивый союзник: Дина, сестра.
- Союзник: мать.
- Фальшивый противник: отец.
- Герой второго плана: Лиз, фотожурналистка.

«Тутси», фильм

(сценарий Лари Гелбарта и Мюррея Шизгала, 1982)

- Герой: Майкл.
- Главный противник: Джулия.
- Второй противник: Рон, режиссер.
- Третий противник: Джон, исполнитель роли доктора.
- Четвертый противник: Лес, отец Джулии.
- Фальшивый союзник: Сэнди.
- Союзники: Джордж, агент Майкла, и Джефф, сосед по квартире.
- Фальшивый противник: нет.
- Герои побочной линии: Рон и Сэнди.

Бадди-муви

«Главный герой», представляющий собой союз двух приятелей, не нов в художественном произведении — он существует столько же, сколько Гильгамеш и его верный спутник Энкид. Бывает еще неравное партнерство с весьма занимательной историей: например, у Дон Кихота и Санчо Пансы — мечтатель и реалист, господин и слуга. «Союз приятелей» позволяет, по сути дела, разделить героя надвое, показав два разных подхода к жизни и две разных личности. Два главных героя объединяются в «пару», чтобы были видны различия между ними, помогающие друзьям успешно действовать сообща, так что возможности обоих оказываются больше, чем сумма возможностей того и другого героя.

Как и в любовных сюжетах, один из друзей должен идти на полшага впереди. Как правило, это мыслитель, стратег, поскольку именно он придумывает план и приводит его в действие в попытках достичь желаемого. Второй герой — это своеобразный дублер героя, схожий с ним в ряде важных аспектов, но при этом самостоятельная яркая личность.

Системно напарник — одновременно и главный противник, и главный союзник героя. Это все-таки не второй главный герой. Не забывайте, что их соперничество почти никогда не бывает серьезным, тем более — трагическим. Обычно он принимает форму добродушной пикировки.

Поэтому в систему действующих лиц обычно вводится хотя бы один внешний, опасный и активный, противник. Поскольку в большинстве сюжетов такого типа используется мифологема дороги, то и герои в пути встречаются множество второстепенных противников. Обычно это незнакомцы, встречи с ними длятся недолго. Каждый из этих противников либо ненавидит героев, либо стремится их рассорить. Такая техника — отличный способ быстро обрисовать и сравнить между собой второсте-

ленных персонажей. Еще она помогает расширить и углубить сюжет, поскольку через отношение к двум героям раскрываются разные аспекты общества.

Один из ключевых элементов системы действующих лиц, основанной на «союзе двух», эксплуатирует глубинный конфликт между друзьями. В их отношениях есть какой-то излом, вновь и вновь напоминающий о себе. Такой подход позволяет поддерживать постоянный конфликт между двумя главными героями в сюжетах, где большинство противников — проходные персонажи, ненадолго возникающие в повествовании.

«Буч Кэссиди и Сандэнс Кид», фильм
(сценарий Уильяма Голдмана, 1969)

- Герой: Буч.
- Главный противник: Сандэнс.
- Второй противник: железнодорожный воротила Харриман (он только упоминается) и его шайка наемных головорезов, знаменитых разбойников с Джо Лафором во главе.
- Третий противник: боливийская полиция и армия.
- Фальшивый союзник: Харви, оспаривающий главенство Буча в банде.
- Союзник: Этта, подружка Сандэнса.
- Фальшивый противник: шериф Рэй.
- Герой второго плана: нет.

СИСТЕМА ДЕЙСТВУЮЩИХ ЛИЦ:

НЕСКОЛЬКО ГЕРОЕВ И ЗАХВАТЫВАЮЩЕЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ

Наиболее распространенные жанры предполагают одного главного героя в сюжете, но есть произведения, созданные вне жанровых канонов, где действуют несколько героев. Помните, в главе 1 мы говорили о формах, в рамках которых может разворачиваться повествование, и упоминали линейное и параллельное действия. Несколько главных героев — это лучший способ развития событий. Вместо того чтобы последовательно показывать движение одного персонажа (линейная структура), автор показывает действия разных героев, совершаемые примерно в один и тот же момент. Здесь возникает опасность: если показывать слишком много персонажей одновременно, повествование перестанет быть повествованием — исчезнет главный вектор развития действия. Даже самые многоплановые сюжеты должны сохранять некоторую линейность, выстраивая события последовательно — одно за другим.

Чтобы создать успешный сценарий с несколькими героями, необходимо каждого из героев провести по всем семи этапам построения сюжета: слабость/нужда, стремление, появление противника, разработка плана, схватка, прозрение и новая гармония. Если герой не пройдет через все этапы, он не может быть главным: зрители должны видеть, как герой развивается.

Отметьте, что несколько главных героев автоматически ослабляют движущий импульс повествования (линейный). Чем больше действующих лиц нужно показать во всей их полноте, тем больше опасность, что повествование застопорится. Вот несколько приемов, позволяющих усилить движущий импульс повествования с несколькими главными героями.

- В ходе развития сюжета один из героев выделяется среди прочих.
- У всех героев одно и то же стремление.
- Герой одной сюжетной линии выступает основным противником главного героя в другой.
- Все герои служат иллюстрациями одной и той же темы или проблемы.
- Переходя от одной линии к другой, повествование обрывается на интригующем моменте.
- Герои из разных мест собираются в одной точке.
- Ограниченное время событий. Например, все происходит в один день или одну ночь. По крайней мере трижды показывается один и тот же праздник или событие, собирающее нескольких действующих лиц, чтобы показать прогресс и перемены.
- Время от времени герои встречаются случайно.

Примеры сценариев с несколькими героями, использующих один или несколько из этих приемов: «Американские граффити», «Хана и ее сестры», «Секреты Лос-Анджелеса», «Криминальное чтиво», «Кентерберийские рассказы», «Карусель», «Нэшвилл», «Автокатастрофа» и «Улыбки летней ночи».

СИСТЕМА ДЕЙСТВУЮЩИХ ЛИЦ: УДАЛЕНИЕ ЛИШНИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Избыточные персонажи — одна из главных причин, лишаящих сюжет органичности и превращающих повествование в серию эпизодов. Вводя в сюжет любое действующее лицо, вы должны спросить себя: есть ли у него важная функция в общем сюжете? Если ее нет — персонаж нужен только для колорита или заполнения пустоты — откажитесь от него.

СИСТЕМА ПЕРСОНАЖЕЙ ДЕЙСТВУЮЩИХ ЛИЦ: АРХЕТИПЫ

Другой способ связи персонажей в сюжете — создать систему архетипов. Архетипы — это глубинные психологические установки личности, они же роли, которые личность исполняет в социуме, сущностные формы взаимодействия с окружающей действительностью. И поскольку личностные архетипы универсальны, они понятны всем людям и не ведают культурных границ.

Вытачивая персонажей из «болванок»-архетипов, можно сразу сделать их объемными, ведь каждый архетип несет базовый набор черт, узнаваемый зрителем, и тот же набор отражается не только в персонаже, но и во взаимоотношениях внутри общества.

На архетипы зритель всегда отвечает сильными эмоциями. Но это грубое орудие в арсенале автора. Если не придать архетипу жизнеподобных деталей, он может превратиться в стереотип.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: непременно придайте архетипическому герою своеобразие и индивидуальность, сделайте его уникальным.

Многие ученые, начиная с психолога Карла Юнга, писали о том, что означают разные архетипы и как они связаны между собой. Для авторов художественного произведения, пожалуй, главный момент концепции архетипов — понятие о тени — бессознательных установках и мотивациях, которые личность не приемлет в себе, но которые тем не менее существуют. Тень — это негативные черты архетипа, психологическая ловушка, в которую личность может угодить, играя ту или иную роль.

Каждый из основных архетипов нам предстоит использовать в практической плоскости — в создании сценария. Для этого рассмотрим каждый из существующих архетипов с точки зрения его пользы для повествования и слабости, свойственные связанному с каждым архетипом типу личности.

Король/отец

- **Сила:** возглавляет семью или управляет народом, своей мудростью, прозорливостью и решительностью помогая им выживать и развиваться.
- **Сопутствующие слабости:** иногда заставляет жену и детей или целый народ жить по жестоким законам, может полностью отойти от дел и замкнуться в себе или твердо верить, что семья или народ существуют единственно для его удовольствия и выгоды.

- Примеры героев и фильмов с подобными героями: Король Артур, «Буря» Шекспира, «Крестный отец», Рик в «Касабланке», «Король Лир», «Гамлет», Арагорн и Саурон во «Властелине колец», Агамемнон в «Илиаде», «Гражданин Кейн», «Звездные войны», Стэнли в «Трамвае "Желание"», «Американская красавица», Вилли Ломан в «Смерти коммивояжера», «Форт Апачи», «Встреть меня в Сент-Луисе», «Мэри Поппинс», «Тутси», «Филадельфийская история», «Отелло», «Красная река», «Говардс Энд» и «Китайский квартал».

Королева/мать

- Сила: дает заботу и защиту детям или народу.
- Сопутствующие слабости: покровительство и защита легко переходят в надзор и тиранию; королева может ради собственного комфорта удерживать ребенка рядом, намеренно заставляя его стыдиться и чувствовать себя виноватым.
- Примеры героев и фильмов с подобными героями: «Гамлет», «Макбет», Стелла в «Трамвае "Желание"», «Елизавета», «Американская красавица», «Лев зимой», «Стеклянный зверинец», «Долгий день уходит в ночь» и «Ребро Адама».

Мудрый старец / мудрая старуха / наставник / учитель

- Сила: хранит мудрость и знание, помогающие людям жить лучше, а обществу — совершенствоваться.
- Сопутствующие слабости: может насаждать среди учеников свои воззрения или слишком заботиться о собственной славе.
- Примеры героев и фильмов с подобными героями: Йода в «Звездных войнах», Ганнибал Лектер в «Молчании ягнят», «Матрица», Гэндальф и Саруман во «Властелине колец», «Грозовой перевал», Полоний в «Гамлете», Оме в «Мадам Бовари», мисс Хэвишем в «Больших надеждах», мистер Микобер в «Дэвиде Копперфильде», «Илиада».

Воитель

- Сила: устанавливает справедливость.
- Сопутствующие слабости: живет согласно суровому девизу «Либо ты, либо они», верит, что слабых нужно уничтожать, может насаждать зло и несправедливость.
- Примеры героев и фильмов с подобными героями: Ахилл и Гектор в «Илиаде», Люк Скайуокер и Хан Соло в «Звездных войнах», «Семь самураев», король Артур, Тор, Арес, Тесей, Арагорн, Леголас

и Гимли во «Властелине колец», «Паттон», «Крепкий орешек», Сонни в «Крестном отце», «Трамвай “Желание”», «Великий Сантини», «Шейн», «Взвод», Сандэнс в «Буч Кэссиди и Сандэнс Кид», «Терминатор», «Чужие».

Волшебник / шаман

- Сила: умеет показать суть вещей, способен призывать и направлять великие и тайные силы природы.
- Сопутствующие слабости: с помощью тайных сил поработывает ближних и нарушает естественный ход вещей.
- Примеры героев и фильмов с подобными героями: «Макбет», «Гарри Поттер и...», «Призрак оперы», Мерлин, «Звездные войны», «Китайский квартал», «Головокружение», Гэндальф и Саруман во «Властелине колец», «Янки из Коннектикута при дворе короля Артура», «Разговор», сыщики типа Шерлока Холмса и Эркюля Пуаро, «Тонкий человек».

Трикстер

- Трикстер — разновидность архетипа волшебника, необычайно популярная в современном искусстве.
- Сила: добивается своего хитростью, обманом и ловкими речами.
- Сопутствующие слабости: легко превращается в законченного лжеца, заботящегося только о себе.
- Примеры героев и фильмов с подобными героями: Одиссей в «Одиссее», «Люди в черном», «Полицейский из Беверли-хиллз», «Данди по прозвищу “Крокодил”», Локки в скандинавском эпосе, Яго в «Отелло», Индиана Джонс, «Один дома», «Поймай меня, если сможешь», Ганнибал Лектер в «Молчании ягнят», Братец Кролик, Буч в «Буч Кэссиди и Сандэнс Кид», сержант Билко в «Шоу Фила Сильвера», Майкл в «Тутси», «Американская красавица», Болтун в «Подозрительных лицах», «Оливер Твист», «Ярмарка тщеславия», «Приключения Тома Сойера» и «Приключения Гекльберри Финна».

Художник/шут

- Сила: дает людям понимание того, что хорошо, а что плохо, формирует представления о прекрасном и будущем, разоблачает уродство и глупость, кажущиеся многим красотой.
- Сопутствующие слабости: превращается в нетерпимого перфекциониста и циника, во всем пытающегося добиться совершенства, соз-

дает особый мир, где всем и всеми можно управлять, или все рушит и обесценивает.

- Примеры героев и фильмов с подобными героями: Стивен в «Улиссе» и «Портрете художника в юности», Ахилл в «Илиаде», «Пигмалион», «Франкенштейн», «Король Лир», «Гамлет», мастер меча в «Семи самураях», Майкл в «Тутси», Бланш в «Трамвае "Желание"», Болтун в «Подозрительных лицах», Холден Коулфилд в «Над пропастью во ржи», «Филадельфийская история», «Дэвид Копперфильд».

Любовник

- Сила: обладает заботливостью, пониманием и чувственностью, которые могут сделать жизнь другого человека наполненной и счастливой.
- Сопутствующие слабости: способен забыть себя ради другого или подмять другого под себя.
- Примеры героев и фильмов с подобными героями: Парис в «Илиаде», Хитклифф и Кэти в «Грозовом перевале», Афродита, «Ромео и Джульетта», Этта в «Буч Кассиди и Сандэнс Кид», «Филадельфийская история», «Гамлет», «Английский пациент», Кей в «Крестном отце», «Дама с камелиями», «Мулен Руж», «Тутси», Ильза и Рик в «Касабланке», «Говардс Энд» и «Мадам Бовари».

Бунтарь

- Сила: имеет смелость в одиночку пойти против системы, порабошающей людей.
- Сопутствующие слабости: часто не может или не хочет предложить лучшую альтернативу и выступает разрушителем.
- Примеры героев и фильмов с подобными героями: Прометей, Хитклифф в «Грозовом перевале», «Американская красавица», Холден Коулфилд в «Над пропастью во ржи», Ахилл в «Илиаде», «Гамлет», Рик в «Касабланке», «Говардс Энд» и «Мадам Бовари», «Бунтарь без идеала», «Преступление и наказание», «Записки из подполья» и «Красные».

Вот простая, но действенная расстановка персонажей, основанная на архетипических контрастах:

«Звездные войны», фильм
(сценарий Джорджа Лукаса, 1977)

Люк (+ R2D2 + C3PO) — принц-воитель-волшебник.

Дарт Вейдер — король-воитель-волшебник.

Хан Соло (+ Чубакка) — бунтарь-воитель.

Принцесса Лея — принцесса.

ГЕРОИ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ЖИВЫМИ

Связав основных персонажей повествования друг с другом, сделав их участниками общих конфликтов, вы должны оживить эти архетипы и сюжетные функции. Прорисовывая героев, нужно воспринимать их в комплексе: у зрителя не должно быть ощущения, будто они случайно оказались на одном холсте.

Главного героя, его противника и второстепенных действующих лиц вы создаете, помещая их в сравнительно-оценочную парадигму относительно главной темы произведения и идей, ей противостоящих. Главную тему мы подробно разберем в главе 5. Но некоторые ключевые понятия, связанные с ней, затронем сейчас.

Главная тема — это авторское высказывание о ваших жизненных ценностях, выраженное через персонажей и их действия. Главная тема — это не то же самое, что общая тема, например «расизм» или «свобода». Главная тема — это нравственная позиция автора, его представления о достойной и недостойной жизни, и она уникальна для каждого произведения.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: придание персонажам личностных черт начинается после того, как автор находит этическую проблему, лежащую в сердцевине замысла. И затем в повествовании показывает разные возможности ее осмысления.

Эти разные возможности проявляются в противостоянии героев.

Вы создаете группу противников (или союзников), вынуждающих героя решать ключевую этическую проблему. И каждый из противников — это своего рода вариация главной темы: все решают одну и ту же проблему, но каждый по-своему.

Посмотрим, как это воплощается на практике.

1. Сформулируйте и запишите главную этическую проблему в вашем сюжете. Если вы правильно разработали замысел, это не составит труда.
2. Сравните главного героя с остальными действующими лицами с точки зрения:
 - слабости;
 - психологической и моральной нужды;

- стремления;
 - ценностей;
 - силы, статуса и возможностей;
 - подхода к главной этической проблеме сюжета.
3. Сравните самую важную пару: героя и его противника. Во многих отношениях противник служит камертоном для «настройки» повествования: он не только дает наилучшую возможность обрисовать главного героя, но и таит в себе потенциал построения правильной системы действующих лиц.
 4. Сравнив героя и его основного противника, переходите к сравнительному анализу героя со второстепенными противниками, затем — с союзниками. Наконец, сравните друг с другом каждого противника и каждого союзника.

Не забывайте, каждый из персонажей должен по-своему подходить к решению главной этической проблемы героя (иметь свою трактовку главной темы). Обратимся к примерам.

«Тутси», фильм

(сценарий Лари Гелбарта и Мюррея Шизгала, 1982)

Идеальный пример: он показывает, как, начав с «концептуального замысла», можно органично выстроить повествование.

«Тутси» — классический образец так называемой комедии с превращением. Существует такой тип сюжета, когда герой внезапно превращается в кого-то другого.

Существуют сотни произведений в этом жанре, восходящем как минимум к Марку Твену (который был в нем большим мастером).

Однако подавляющее большинство «комедий с превращениями» проваливаются. Это происходит потому, что мало кому из авторов известен ключевой недостаток «слишком концептуального» замысла: на его основе можно создать не больше двух-трех сцен. А вот авторы «Тутси» отлично владеют искусством разработки сюжетов, они знают, как правильно выстроить систему персонажей и придать неповторимость каждому герою, сопоставляя его с другими. Как во всех кинокартинах с четким концептуальным замыслом, в «Тутси» есть две-три смешные сцены, показывающие превращение: когда персонаж Дастина Хоффмана первый раз одевается женщиной, блестяще проходит кастинг и встречается в ресторане со своим агентом.

Но авторы не ограничились тремя смешными сценами.

Сложный процесс создания художественного произведения они начинают с того, что определяют главную моральную проблему Майка: отноше-

ние к женщинам. Моральная нужда героя состоит в том, чтобы научиться достойно вести себя с женщинами, особенно с той из них, в которую влюблен. Затем авторы вводят в сюжет нескольких оппонентов героя, и каждый из них по-своему ведет себя с женщинами, если это герой-мужчина, и демонстрирует варианты женского поведения в случае героинь-женщин.

- Например, Рон, режиссер сериала, врет Джулии, изменяет ей и оправдывает себя заявлениями, что правда об изменах лишь ранила бы Джулию.
- Джулия, в которую влюбляется Майкл, персонаж Дастина Хоффмана, — красавица и талантливая актриса, но позволяет мужчинам, особенно Рону, помыкать собой и сносит их издевательства.
- Джон, известный актер, играющий в сериале врача, — сластолюбец, использующий свою славу, чтобы домогаться актрис.
- Сэнди, девушка Майкла, так низко себя ценит, что, когда он ей врет и обижает ее, сама же просит за это прощения.
- Лес, отец Джулии, влюбляется в Дороти (переодетого Майкла) и ухаживает чрезвычайно уважительно, дарит цветы, танцует с ней.
- Продюсер Рита Маршалл — дама, которая ради положения и власти прячет и свою женскую природу, и сочувствие к другим женщинам.
- Майкл в образе Дороти помогает женщинам в сериале противостоять мужскому шовинизму и завоевывать уважение и любовь, которых они достойны. Но в своем мужском облике он цепляется к каждой юбке, притворяется, что питает романтический интерес к Сэнди, и строит планы, как увести Джулию от Рона.

«Большие надежды», роман
(Чарльз Диккенс, 1861)

Диккенс — признанный мастер сюжета и выстраивания системы персонажей, знаменитый своими запоминающимися героями. Один из самых полезных для нас примеров — «Большие надежды»: система действующих лиц здесь в некоторых аспектах более совершенная, чем в других романах Диккенса.

«Большие надежды» примечательны тем, что Диккенс рисует здесь две зеркально отражающие друг друга пары героев: Мэгвич с Пипом и мисс Хэвиш с Эстеллой. Каждую пару связывают, по сути, одни и те же отношения — наставника и ученика, но характер этих отношений различается весьма существенно. Бывший каторжник Мэгвич тайно посылает Пипу деньги и дарит свободу, но не прививает чувства ответственности. На другом полюсе — мисс Хэвишем, надзирающая за каждым шагом Эстеллы и не забывшая обиду, нанесенную мужчиной, воспитывает девочку холодной и не способной любить.

«Ярмарка тщеславия», роман
(Уильям Теккерей, 1847)

Теккерей назвал «Ярмарку тщеславия» романом без героя, имея в виду положительный образ того, кому хочется подражать. Все персонажи в книге — хищники, карабкающиеся по головам в погоне за наживой, властью и положением. Этим сетка персонажей «Ярмарки» уникальна. Заметьте: эта сетка — один из главных у автора способов передать свою моральную позицию и придать ей оригинальность.

В пространстве романа главная пара контрастных характеров — это Бекки и Амелия. У них кардинально разные подходы к тому, как женщина должна искать мужчину. Амелия аморальна тем, что бесчувственна, а Бекки — тем, что интриганка.

«История Тома Джонса, найденыша», роман
(Генри Филдинг, 1749)

На примере плутовского романа Филдинга мы видим, насколько комплексное воздействие оказывает выбор системы персонажей на развитие главного героя. В этом комическом романе много действующих лиц. Множество событий происходит одновременно, и ни одно из них не раскрывается глубоко. Если такой подход применяется в комедии, правда характеров обнаруживается в нелепых или скверных поступках разных персонажей, в том числе в действиях главного героя.

Сделав Тома недалеким простаком и положив в основу сюжета то, что его настоящее происхождение никому не ведомо, Филдинг сам ограничил свои возможности в плане глубины образа героя и его прозрения. Но тем менее у Тома есть ключевая этическая проблема, и он бьется над ее решением: ему нужно быть верным главной любви всей своей жизни, но он не всегда властен над своими чувствами и желаниями.

СОТВОРЕНИЕ ГЕРОЯ

Создать вымышленного героя, сполна обладающего качествами живого человека, — задача сложная и многоступенчатая.

Вы должны выписывать главного героя, словно искусный художник: слой за слоем.

Начав работу с построения общей системы персонажей, вы серьезно улучшаете свои шансы на успех. Какую бы систему вы ни сконструировали, она в значительной степени сформирует вашего главного героя и послужит бесценным руководством по проработке его образа.

Первый шаг сотворения: характеристики главного героя

Первый шаг сотворения героя — удостовериться, что он отвечает тем требованиям, которым должен удовлетворять герой любого повествования. Эти требования вытекают из основной функции главного героя: он несет на себе сюжет.

1. Главный герой должен притягивать внимание

Каков бы ни был герой, которому предстоит толкать повествование вперед, он должен постоянно притягивать и удерживать внимание читателя и зрителя. Он должен осмысленно действовать в каждый момент сюжетного времени. Лишь только он станет скучен, сюжет замрет.

Один из лучших способов захватить и удерживать внимание аудитории — сделать главного героя загадочным. Дайте публике понять, что у него есть тайна. Вы увидите, как пассивный зритель сразу включится в сюжет.

Зритель говорит себе: «Этот герой что-то скрывает, и надо узнать, что именно».

2. Публика должна отождествлять себя с героем, но не полностью
«Отождествление» — термин, который часто используют, но мало кто его до конца понимает и может дать определение. Мы говорим: зритель должен отождествлять себя с героем, чтобы между ними возникла эмоциональная связь. Но что это значит? Люди, полагающие, будто персонаж — это какая-то сумма характеристик, думают, что зритель «отождествляет» себя с вымышленным героем по таким признакам, как социальное происхождение, работа, манера одеваться, доход, раса, пол и т. п. Это абсолютно ошибочное представление. Если бы публика отождествляла себя с героем по таким параметрам, никто бы эмоционально не сопереживал ему, потому что у героя всегда будет слишком много свойств, не присущих зрителю.

Есть два фактора, по которым зритель отождествляет себя с героем: цель героя и его этическая проблема. Иначе говоря, стремление и нужда, два из семи основных шагов — компонентов истории. Стремление двигает повествование: аудитория желает герою достичь цели. Этическая проблема — это нравственный вектор истории: герой должен понять, как жить с ближними, и публика хочет, чтобы он нашел ответ.

ВНИМАНИЕ!

Плохо, если зритель (читатель) слишком отождествляет себя с героем: в таком случае он не может отступить на шаг и увидеть, как герой меняется и растет.

Приведу предостережение Питера Брука актерам, которое актуально и для писателей: «Когда актер видит свое место в общем ансамбле пьесы... он видит привлекательные и отталкивающие черты своего персонажа в разных ракурсах и в конце принимает совсем не те решения, которые принимал, когда думал, что его единственная задача — “отождествиться” с персонажем» [2] .

В главе 8 мы рассмотрим, как в нужный момент автор заставляет зрителя отстраниться от героя.

3. Зритель должен не сочувствовать герою, а сопереживать ему

Обычно в книгах по сценарному мастерству пишут: нужно, чтобы герой нравился. Если герой симпатичен (в чем-то близок зрителю) — это правильно, потому что такому герою публика желает достичь цели, то есть ждет развития сюжета и следит за ним.

Но многие из числа самых обаятельных вымышленных героев не симпатичны нисколько. А зрителя завораживают. И нередко герой, в начале действия внушающий симпатию, с какого-то момента начинает совершать неприглядные поступки, например когда противник берет верх. Но зрители не встают с мест и не выходят из зала в середине фильма или спектакля.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ 1: очень важно, чтобы публика не сочувствовала, а сопереживала герою.

Сопереживать — значит понимать другого человека. Следовательно, прием, который заставляет аудиторию следить за героем, даже когда он и совершает дурные поступки, заключается в том, чтобы открыть аудитории его мотивы.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ 2: всегда показывайте, почему ваш герой поступает так, а не иначе.

Когда вы объясняете причины поступков героя, публика понимает, что им движет в ходе действия (сопереживает), даже если сами поступки не одобряет (не сочувствует).

Демонстрация побудительных мотивов героя читателю или зрителю вовсе не означает, что их осознает сам герой. Зачастую герой заблуждается относительно истинных причин своих действий и не ведает о них до самого конца действия, до момента прозрения.

4. У героя должна быть не только психологическая, но и моральная нужда

Самые яркие герои всегда обладают и психологическим, и моральным изъяном. Помните разницу: психологическая нужда влияет лишь на самого героя, моральная — требует от героя изменить свои взаимоотношения с близкими людьми. Обременяя героя недостатком морального плана, вы обогащаете его роль в сюжете и усиливаете эмоциональное воздействие повествования.

Второй шаг сотворения героя: развитие характера

Развитие характера, или эволюция образа, — это внутренний путь героя, который он проходит за время повествования. Зачастую проработка внутреннего пути героя — это самый трудный, но и самый интересный этап работы над художественным произведением.

«Эволюция образа» — еще одно модное словосочетание, вроде «отождествления с героем», которое все используют, но немногие понимают. Вернемся ненадолго к стандартному способу создания персонажа, когда автор придумывает своего героя в вакууме, а затем нанизывает на свою «заготовку» как можно больше свойств и черт характера. Рассказывает о своем герое какую-то историю, а в конце заставляет его ни с того ни с сего резко измениться. Я называю такой подход в работе над развитием героя методом рубильника. Просто дергаем ручку — и в последней сцене герой «меняется». Эту технику применять нельзя. Познакомимся с другим подходом.

Герой — это личность

Прежде чем мы поговорим о подлинной эволюции персонажа и о том, как ее «спроектировать», нужно понять, что представляет собой человеческая личность, ведь именно ей предстоит меняться. А для этого нужно задать вопрос: для чего вообще в художественном повествовании нужна личность? Персонаж — это вымышленный индивидуум, созданный, чтобы показать, с одной стороны, насколько уникален и бесконечно многогранен каждый человек, а с другой стороны, что всем представителям человеческого рода свойственны одни и те же черты. Эта вымышленная личность представлена в действии, во времени и пространстве и в сравнении с другими личностями. Зритель должен понять, что жить можно скверно или прекрасно и что человек может внутренне расти.

Неудивительно, что ни в литературо-, ни в театроведении нет единого понятия личности героя. Вот некоторые из основных концепций:

- *Единое целое, управляемое собственной волей.* Такая личность четко отделена от других, но ищет свою «судьбу». Именно для этого лич-

ность является в мир — чтобы приложить все свои способности к реализации предназначения. Подобное понимание личности характерно для эпических историй, где герой обычно бывает воителем.

- *Единое целое, но составленное из многих, нередко противоречивых стремлений и потребностей.* У такой личности налицо стойкая тяга к общению с другими людьми, а иногда — к обретению власти над ними. Это понимание личности встречается в самых разных жанрах, но наиболее ярко представлено у драматургов XX века: Ибсена, Чехова, Стриндберга, О’Нила и Уильямса.
- *Набор ролей, которые человек исполняет поочередно согласно запросу общества.* Одним из самых знаменитых приверженцев такого понимания личности был Марк Твен. В своих «комедиях превращения» «Янки из Коннектикута при дворе короля Артура» и «Принц и нищий» Твен показывает, что сущность человека зависит от его общественно-го положения. И даже в «Приключениях Гекльберри Финна» и «Приключениях Тома Сойера» он подчеркивает важность ролей, которые мы играем, и говорит о том, что человек, как правило, является тем, кем его считает общество.
- *Набор не связанных друг с другом образов, настолько эфемерных, рыхлых, текучих, расплывчатых и зыбких, что личность в любой момент может принять совершенно новую форму.* Главные приверженцы такого подхода к личности — Кафка, Борхес и Фолкнер. В популярной беллетристике такое понимание личности встречается в жанре хоррора, особенно в историях о вампирах, оборотнях и людях-кошках.

Несмотря на то что описанные концепции личности серьезно разнятся, развитие героя заложено в каждую из них, и задается оно с одной целью и одними и теми же методами.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ 1: перемена в личности происходит не в конце действия, а в начале.

Точнее, в начале действия возникает возможность такой перемены, она закладывается в экспозицию.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ 2: не воспринимайте героя как состоявшуюся уже в начале действия личность.

Героя с самого начала нужно рассматривать в динамике, видеть диапазон его состояний и спектр возможностей. В самом начале работы вы должны нарисовать диаграмму развития героя, иначе в конце действия он просто не сможет измениться.

Важность этого правила невозможно переоценить. Тот, кто изначально создает героя, вкладывая в него потенциал для изменений, побеждает в игре «Расскажи историю». Тот, кто этого не делает, переписывает сценарий или роман заново, раз за разом, и все равно не достигает желаемого результата.

Для беллетристики есть такое железное правило: чем меньше потенциал для изменений в герое, тем менее увлекательным будет повествование. Чем он больше — тем интереснее, но при этом есть опасность, что полностью — в ограниченное сюжетное время — этот потенциал реализовать не удастся.

Однако что имеется в виду под «потенциалом»? Это число кардинальных личностных изменений, которые могут произойти с героем и которые не противоречат его пониманию самого себя. Развитие личности — это когда герой наконец-то «становится» тем, кем он должен быть. Иначе говоря, герой не может в один миг превратиться в полную свою противоположность (за исключением каких-то уникальных ситуаций). Он проходит некоторый процесс «становления», разворачивающийся на всем протяжении повествования, превращаясь в более глубокую и цельную личность.

Это движение героя к самому себе некоторым авторам кажется неважным, и потому его часто толкуют неверно. Так что позвольте мне описать во всех подробностях. Вы можете заставить героя по ходу действия претерпеть много изменений, но не все они будут представлять собой кардинальную переменную в его жизни и личности.

Например, в начале герой беден, а в конце богат. Или в начале он крестьянин, а в конце становится королем. Или пьяница переходит к трезвой жизни. Все это перемены. Но не те, которые мы зовем эволюцией образа героя.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: истинное развитие личности предполагает смену основополагающих воззрений героя и последующие за этим поступки, продиктованные новым мировоззрением.

Процесс самопознания героя складывается из его представлений о себе и мире. Из представлений о достоинстве и допустимых способах достижения цели. В хорошем сценарии герой в погоне за целью сталкивается с необходимостью пересмотреть свои самые устоявшиеся взгляды. В горниле испытаний он понимает, во что верит на самом деле, и тут же подтверждает свои убеждения действием.

Писатели не только по-разному понимают, что такое личность, но и применяют разные стратегии, чтобы заставить личность героя эволюционировать. В главе 1 я упоминал, что повествование держится на двух столпах: действии и познании.

В повествовательных жанрах мы наблюдаем переход от практически безраздельного господства действия (например, в мифе) к познанию: прежде чем извлечь из произведения жизненный урок, читателю нужно разобраться, что происходит, какова истинная сущность действующих лиц, какое послание содержится в описанных событиях.

Подобные сюжеты, требующие анализа, мы находим у таких художников, как Джойс, Вирджиния Вулф, Фолкнер, Годар, Стоппард, Майкл Фрейн, Эйкборн, и в столь разноплановых кинокартинах, как «В прошлом году в Мариенбаде», «Фотоувеличение», «Конформист», «Мemento», «Разговор» и «Подозрительные лица».

В произведениях такого рода эволюция героя не исчерпывается тем, что он в конце повествования узнает о себе что-то новое. Зрителю или читателю приходится участвовать в этой перемене, жить по мере развертывания сюжета жизнью персонажей и не только примерять на себя их взгляды, но и вставать на ту или иную сторону.

Конечно, эволюция может быть самой разной. Развитие образа зависит от того, каковы взгляды героя в начале действия, какие события подвергают эти взгляды испытаниям и как они меняются в итоге.

Это один из элементов сюжета, в котором вы можете создать свой неповторимый узор.

Вместе с тем личностные метаморфозы героя встречаются в литературе, драме и кино чаще других. Разберем некоторые из них: не затем, чтобы вы обязательно использовали их в своей работе, а потому, что их понимание поможет вам отточить важнейшее для писателя умение — достоверно показывать личностное преобразование героя.

1. Ребенок — взрослый. Сюжеты с такой метаморфозой, известные также как «истории взросления», разумеется, не имеют никакого отношения к биологическому взрослению героя. Может быть, вам это очевидно, однако немало авторов совершают ошибку, пытаясь выдать за развитие личности первый сексуальный опыт героя. Хотя такой опыт может быть и трагическим, и забавным, он не имеет ничего общего с личностным ростом.

Подлинная история взросления показывает, как молодой герой меняет свои взгляды на жизнь, после чего закрепляет перемену нравственным поступком. Именно это мы видим в таких произведениях

ях, как «Над пропастью во ржи», «Приключения Гекльберри Финна», «Дэвид Копперфильд», «Шестое чувство», «Большой», «Умница Уилл Хантинг», «Форрест Гамп», «Запах женщины», «Останься со мной», «Мистер Смит едет в Вашингтон» и «Тристрам Шенди» (роман, который оказался не только первым в истории романом взросления, но и первой пародией на этот жанр!).

2. Взрослый — лидер. Персонаж, изначально заботящийся лишь о том, как найти свою дорогу в жизни, осознает, что должен помочь в этом и другим. Подобное развитие образа встречаем в «Матрице», «Спасти рядового Райана», «Елизавете», «Храбром сердце», «Форресте Гампе», «Списке Шиндлера», «Короле Льве», «Гроздьях гнева», «Танцах с волками» и «Гамлете».
3. Эгоист — социально ответственная личность. По сути дела, особая форма метаморфозы «взрослый — лидер». Вначале герой не ценит никого, кроме себя. Устраняется от жизни общества, ему интересны только удовольствия, личная свобода и деньги. К концу действия герой проникается идеей преобразования мира и возвращается в общество в роли лидера. Такой переход мы видим, например, в «Касабланке» и «Звездных войнах» (Хан Соло).
4. Лидер — тиран. Развития героя не всегда идет по восходящей. В схеме «лидер — тиран» герой сначала помогает другим искать путь в жизни, но потом заставляет людей идти той дорогой, которую указывает сам. Многие актеры боятся играть такую эволюцию, полагая, что это дурно скажется на их имидже. Однако подобное развитие героя, как правило, оказывается сильной сюжетной пружиной. Примеры: «Секреты Лос-Анджелеса», «Несколько хороших парней», «Говардс Энд», «Красная река», «Крестный отец» и «Макбет».
5. Лидер — пророк. Герой сначала помогает выбрать верную дорогу немногим близким людям, но потом к нему приходит прозрение относительно того, как должно измениться общество в целом. Такого рода трансформацию мы обнаруживаем в религиозных текстах и в некоторых космогонических мифах.

Чтобы показать этот вид развития героя, авторы часто используют историю пророка Моисея. Например, в кинофильме «Близкие контакты третьей степени» персонажу по имени Рой, самому обычному человеку, на вершине горы является видение. Забравшись туда, он видит будущее Вселенной в образе огромного космического корабля.

Если вы собираетесь показать эту эволюцию, помните, что вы столкнетесь с затруднением. Вам предстоит придумать откровение-видение для героя.

Многие авторы, приступавшие к подобным сюжетам, доходя до конца, с ужасом осознавали, что у них нет решения, в котором был бы явлен альтернативный путь развития общества. И тогда в момент финального откровения они показывают своему герою просто яркий свет или прекрасные картины природы.

Такое не пройдет. Герой должен получить в видении четкую картину нового мира. Десять заповедей Моисеевых — это нравственные законы. Нагорная проповедь Спасителя — также набор нравственных установлений. Позаботьтесь, чтобы и ваше откровение их содержало, или вовсе не пишите такую историю.

6. Превращение. В фильмах ужаса, фантастике, волшебной сказке и напряженной психологической драме герой может подвергнуться превращению или радикальной смене облика. Он в прямом смысле слова становится другим человеком, превращается в животное, а то и в неодушевленный предмет.

Эта радикальная перемена происходит с личностью, которая изначально уже больна, разрушена или надломлена. В лучшем случае такое превращение становится актом исцеления. В худшем, претерпев полную гибель прежней идентичности, герой оказывается наглухо запертым в новой личности.

В триллерах типа «Человек-волк», «Волки» и «Муха» превращение человека в животное или насекомое означает его полное подчинение сексуальным влечениям и хищническим инстинктам. Зритель видит процесс обратной эволюции, возвращение человека к животным началам.

В редких случаях персонаж может превратиться из зверя в человека. В известном смысле таков Кинг-Конг, который совсем по-человечески влюбляется в героиню Фэй Рэй и умирает, потому что не хочет с ней расставаться. Как говорит об этом продюсер: «Красавица убила чудовище». Одичавший ребенок в «Воине дороги» — хрюкающий зверек, который, наблюдая за Безумным Максом, не только мало-помалу очеловечивается, но и становится главой своей общины. В «Гильгамеше» звероподобный Энкиду становится человеком, когда его соблазняет девушка.

В «Превращении» Кафки, новелле, которую вполне можно назвать «трагедией превращения», коммивояжер Грегор Замза, проснувшись утром, обнаруживает, что превратился в жука. Это редкий пример сюжета, в котором перемена в личности героя происходит в самом начале, а дальнейшее действие здесь — описание жизни в теле жука (согласно автору, это крайняя степень отчуждения).

Столь невероятная трансформация образа неизбежно облекается в какой-то символ. О техниках соединения символа и персонажа пойдет речь в главе 7.

Эволюция героя

Мы рассмотрели, как и для чего происходит эволюция героя в повествовании, и теперь возникает вопрос: как нам использовать полученное знание на практике?

В главе 2 мы рассмотрели технику построения сюжета с опорой на главное действие, которая дает возможность увидеть вероятную трансформацию образа героя. Напомню пример «Крестного отца».

- Замысел: младший сын из семьи мафиози мстит убийцам своего отца и становится новым боссом семьи.
- Слабость героя в начале повествования: равнодушный, боязливый, непримечательный, законопослушный, оторванный от семьи.
- Главное действие: месть.
- Новая личность: деспотичный, полновластный правитель мафиозной семьи.

Затем в главе 3 мы рассуждали о том, как должна выглядеть семишаговая структура повествования, чтобы герой одновременно был двигателем сюжета и эволюционировал. Теперь пришло время подробнее разобрать техники, помогающие разработать траекторию развития героя, которая ляжет в основу вашего сценария.

Задаваясь вопросом о том, как строить эту траекторию развития, я не случайно использую глагол «строить», потому что именно на этом этапе работы вы формируете каркас будущего сценария.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: всегда начинайте с финальной кульминации развития героя, с момента прозрения. Затем определите начальную точку, с которой герой начинает эволюционировать, то есть нужду и стремление героя, и наконец продумайте промежуточные этапы.

Это одна из самых ценных технологий во всем писательском ремесле.

Применяйте ее, и ваше мастерство будет стремительно совершенствоваться. Вы начинаете «с конца», потому что каждая история — это путь к новому пониманию, который проходит герой (иногда совершающий одновременно и путешествие в физическом пространстве). И как в любом путешествии, прежде чем сделать первый шаг, ты должен знать, куда направляешься. Иначе придется ходить по кругу.

Если вы начинаете с момента прозрения, с вершины эволюции героя, то знаете, к какому результату должны вести все совершаемые им поступки.

Не потребуется никаких подпорок и уловок. Только так можно выстроить органичную историю с внутренней логикой, когда каждое действие героя задается предшествующим действием, а повествование плавно движется к кульминации.

Иные авторы боятся применять такую методику: считают, что она связывает руки и вынуждает писать строго по схеме. На самом же деле она освобождает, потому что у вас есть своеобразная страховка — вам известен «пункт назначения». А значит, можно добавить в рассказ такие события, которые на первый взгляд не вписываются в общий рисунок, а на самом деле приносят интересный ход в развитие сюжета.

Не забывайте: катарсис, который должен испытать герой, закладывается в начале повествования. Его путь самопознания делится на два этапа: момент прозрения и дорога к нему.

Момент прозрения должен удовлетворять следующему набору характеристик:

- он наступает внезапно, становясь шоком для героя и аудитории;
- он вызывает шквал эмоций у аудитории, вместе с героем переживающей откровение;
- герой узнает что-то новое: он впервые осознает, что живет не по совести и делает зло ближним;
- отныне герой будет жить по-новому — в подтверждение того, что прозрение было настоящим и вызвало в нем глубокие личностные изменения.

Нужно, чтобы на пути к прозрению героя автором были соблюдены следующие моменты:

- герой — мыслящий человек, способный понять истину и поступать в соответствии с ней;
- герой в чем-то себя обманывает;
- этот обман или заблуждение весьма дорого ему обходятся.

Вы можете заподозрить тут противоречие: мыслящий человек обманывает себя. Пусть так. Это наш общий недуг. Сила искусства и в том, что оно показывает, как человек, способный на высочайший полет мысли, может одновременно пребывать в сетях изощренного самообмана.

СОЗДАНИЕ ОБРАЗА: ДВОЙНОЕ ОБРАЩЕНИЕ

Классический способ продемонстрировать эволюцию героя — начав с нужды закончить прозрением. Герой испытывает и меняет свои взгляды, после

чего начинает поступать в соответствии с новыми нравственными убеждениями. И поскольку зритель отождествляет себя с героем, то проходит тот же путь познания, что и он.

Но возникает трудность: как автору показать свою этическую позицию отдельно от позиции героя? Ведь они не всегда совпадают. А что, если автор захочет показать эволюцию образа тоньше и произвести на читателя (зрителя) более мощное впечатление, чем это позволяет классическая схема?

Для этого эволюцию образа можно показать при помощи уникального приема, который я называю «двойным обращением». Он предполагает, что прозрение даруется не только герою, но и его противнику. Каждый из них чему-то учится у другого, и на глазах зрителя не один, а два героя вдруг понимают, как нужно жить в этом мире.

Отметьте два важных преимущества этой техники. Во-первых, при помощи сравнения автор может донести до аудитории нужное послание яснее и тоньше. Это можно сравнить с моно- и стереозвуком. Во-вторых, аудитория не замыкается на героя. Зрителю легче отступить на шаг и увидеть общую картину, весь набор смыслов произведения.

Чтобы ввести в историю двойное обращение, сделайте такие шаги:

- 1) придумайте слабость и нужду не только для героя, но и его главному противнику (одинаковые или каждому свои);
- 2) пусть противником героя будет живой человек. То есть личность, способная учиться и меняться;
- 3) во время центрального столкновения или сразу после него пусть прозреет не только герой, но и противник;
- 4) свяжите два прозрения. Герой должен чему-то научиться у противника, а противник — у героя;
- 5) хорошо, если и противник, и герой в конце разделят ценности самого автора.

Двойное обращение — сильный прием, но используется он довольно редко. Это потому, что авторы предпочитают противников, не способных к развитию. Если у вас противник — законченный злодей, он не сможет понять, когда и в чем поступал дурно. Например, злодей, который распарывает людям животы и съедает печень, вряд ли когда-нибудь поймет, что жить нужно иначе.

Неудивительно, что самое широкое распространение двойное обращение получило в любовных сюжетах, которые устроены так, что герой и его пассия (главный противник) учатся друг у друга. Примеры двойного обращения мы встречаем в таких кинолентах, как «Ребро Адама», «Крамер против Кра-

мера», «Гордость и предубеждение», «Касабланка», «Красотка», «Секс, ложь и видео», «Запах женщины» и «Музыкальный человек».

Поняв, каково будет прозрение героя, вы идете навстречу его нужде. Это одна из выгод обратного выстраивания линии героя: зная, каким будет его прозрение, вы автоматически приходите к формулировке его нужды. Ведь если прозрение — это узнавание героем какой-то новой для него правды, то нужда — это знание, которое нужно обрести, чтобы перейти на более высокий жизненный и нравственный уровень. Сквозь густой морок самообмана герою нужно увидеть истину и преодолеть тот огромный изъян, что отравляет ему жизнь.

Третий шаг сотворения героя: стремление

Следующим этапом в сотворении объемного героя будет прописывание линии желанья, или стремления. В главе 3 мы называли этот элемент магистральной сюжетной линией. Вот три правила ее создания.

1. Есть только одно стремление, которое становится по мере развертывания сюжета все сильнее.

Если стремлений больше, действие развалится. Оно будет развиваться в двух или трех направлениях сразу, лишится движущего импульса, и читатель (зритель) растеряется. В грамотно построенных сюжетах у героя только одна всеподчиняющая цель, стремление к которой постоянно усиливается. Действие идет быстрее и быстрее, повествование набирает мощный ход.

2. Стремление должно быть максимально ясным.

Чем определеннее устремление героя, тем лучше. Чтобы задать нужную степень конкретности, придерживайтесь простого правила: спрашивайте себя, есть ли в повествовании момент, когда зритель понимает, что герой достиг или не достиг своей цели. В «Лучшем стрелке» зритель понимает, что герой не достиг своей цели стать асом, когда начальник училища вручает награду другому курсанту. В «Танцевспышке» зритель понимает, что героиня, мечтавшая о балетной школе, добилась своего, когда ей приходит письмо с приглашением.

Иногда автор заявляет что-нибудь вроде: «Стремление моего героя — обрести независимость». Но как здесь найти момент, когда цель достигнута? Каким образом человек получает независимость? Впервые покинув отчий дом? Вступив в брак? Получив развод? В жизни нет определенного момента, в который человек становится «независим». Зависимость и независимость — состояния, которые скорее относятся к категории «нужда», а не к категории «стремление».

3. Желание удовлетворяется ближе к концу повествования.

Если герой добьется своей цели в середине истории, вам придется или поставить точку, или придумать герою новую цель, то есть объединить два сюжета. Заставляя героя идти к своей цели почти до конца повествования, вы придаете истории целостность и обеспечиваете действию двигательный импульс.

- «Спасти рядового Райана»: разыскать рядового Райана и живым доставить в тыл.
- «Мужской стриптиз»: собрать много денег за танец с раздеванием перед полным залом женщин.
- «Вердикт»: выиграть дело в суде.
- «Китайский квартал»: выяснить, кто убил Холлиса.
- «Крестный отец»: отомстить убийцам отца.

Четвертый шаг сотворения героя: рождение противника

Я несколько не преувеличиваю, говоря, что для первого наброска истории и создания героя необходимо представить себе противника. Самые важные взаимосвязи в системе действующих лиц выстраиваются между героем и главным антагонистом. Именно они определяют всю драматическую структуру произведения.

И потому всякий автор должен любить противника главного героя: ведь это его первейший и неоценимый помощник. Антагонист служит ключом повествования, потому что герой меняется в ходе взаимодействия с ним. Из-за того что противник бьет героя в слабое место, герою приходится преодолевать свою слабость и развиваться.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: главный герой хорош ровно настолько, насколько хорош его противник.

Чтобы понять всю важность этого принципа, представьте себе теннисный матч. Если ваш герой — лучший теннисист в мире, а его противник — любитель-дилетант, то герой сделает несколько ловких ударов, противник растерянно потопчется на месте и публика заскучает. Но если противник — вторая ракетка мира, герою придется показать все свое умение, противник будет отвечать столь же красивой игрой, а публика — реветь от восторга.

Герой и его противник заставляют друг друга показывать «высокий класс игры» — именно на этом и держатся увлекательные истории.

Как только вы в общих чертах разработаете линию взаимоотношений героя и его противника, история начнет развиваться. И если вы выстроили эти отношения верно, то история непременно удастся. А если нет, то ваша история обречена на провал. Давайте рассмотрим набор правил, необходимых для создания достойного противника главного героя.

1. Без противника не обойтись

Важнейшая и главная черта противника — он необходим герою. Антагонист — это тот человек, который лучше всех умеет давить на главную слабость (нужду) героя. И должен давить безжалостно. Противник или заставляет героя преодолеть слабость, или побеждает его. Иными словами, противник дает герою возможность расти.

2. Противник — личность

Это значит не только то, что противник — человек: не животное, не предмет и не явление природы, а еще и то, что по-человечески он не менее сложен и ценен, чем герой.

С точки зрения структуры произведения противник — всегда своего рода «двойник» героя. Некоторые авторы специально используют идею двойника при создании героев определенного типа. Но вообще это один из важнейших приемов создания любого героя и любого противника. Двойник — это концепция, предлагающая целый набор аспектов, в которых герой и оппонент сравниваются, сталкиваются и помогают четче прорисовать образы друг друга.

У противника-двойника тоже есть своя слабость, которая не дает ему жить более достойной жизнью. И, как у героя, у него есть обусловленная этой слабостью нужда.

Противник-двойник должен чего-то добиваться — для сюжета лучше, если у него будет та же цель, что и у героя.

Противник-двойник располагает большей властью, более высоким статусом или более широкими возможностями, чем герой, и может оказывать на него мощное давление, вовлекать его в решающее сражение и толкать к победе и успеху (или к поражению и провалу).

3. Ценности противника противоположны ценностям героя

Действия героя и его оппонента опираются на определенную систему воззрений, или ценностей. Каждому эти ценности диктуют представления о достойной жизни.

В лучших произведениях ценности героя вступают в конфликт с ценностями противника. И через этот конфликт зритель (читатель) видит, чье пред-

ставление о достойной жизни правильное. В значительной степени именно от того, как выстроен этот конфликт, зависит сила воздействия на аудиторию.

4. У противника сильная, но порочная нравственная позиция

Противник-злодей, негодяй от природы, — образ плоский и неинтересный. В большинстве конфликтов не бывает явно правых и неправых, абсолютно-го добра и беспримесного зла. В хорошем художественном произведении герой и его антагонист верят в свою правоту, и у каждого есть для этого основания. И они оба ошибаются, хотя каждый по-своему.

Антагонист точно так же, как и герой, старается оправдать свои действия. Умелые авторы наделяют противника убедительной, но в конечном счете порочной этической позицией.

5. Противник в чем-то похож на героя

Контраст между героем и антагонистом ярок лишь тогда, когда у этих двоих есть много общего. И подход к жизненным проблемам у них радикально не различается. Именно на фоне сходства становятся особенно очевидны важные различия.

Наделяя героя и противника определенным сходством, вы боитесь от риска создать слишком идеального героя и абсолютного злодея-противника. Не нужно рассматривать героя и антагониста как полные противоположности. Скорее это две разные позиции внутри некоторого диапазона взглядов. Спор между героем и антагонистом — это не спор между добром и злом, а столкновение двух людей с их слабостями и недостатками.

6. Противник находится рядом с героем

На первый взгляд это правило противоречит здравому смыслу. Если два человека испытывают друг к другу неприязнь, им проще разойтись. Но если такое случится в повествовании, у автора будут трудности с выстраиванием конфликта. Нужно суметь найти правдоподобную причину, по которой герой и противник держатся рядом в течение всего действия.

Хрестоматийный пример оппонента, влияющего на героя, — Ганнибал Лектер в «Молчании ягнят». Как ни странно, в этой картине Лектер вообще не настоящий противник. Он союзник (ложный противник), персонаж, который кажется антагонистом героя, но на самом деле оказывается его лучшим помощником. Мне Ганнибал Лектер кажется адским Йодой: уроки, которые он дает Кларисе, хотя и жестоки, гораздо ценнее всего того, что ей преподавали в академии ФБР.

Однако во время их первой встречи Лектер показывает нам, как противник бьет в слабое место героя, заставляя того преодолеть слабость. Кла-

риса приходит в камеру к Лектеру, надеясь что-то понять о другом серийном убийце, Баффало Билле. Но после обнадеживающего вступления она перегибает палку и оскорбляет Лектера, недооценив его интеллект. Тогда он переходит в нападение.

ЛЕКТЕР: Ха-ха, агент Старлинг, рассчитываете меня вскрыть вот этим тупым ножичком?

КЛАРИСА: Нет, я думала, ваши знания...

ЛЕКТЕР: У вас неслабые запросы, верно? А знаете, о чем мне говорят ваша хорошая сумочка и дрянные туфли? Огородница. Пообтесавшаяся крестьянка. С плохим вкусом. Нормально питалась, косточки более-менее сформировались, но еще деды жили в нищете. Про вас, агент Старлинг? И говорю, от которого вы так стараетесь избавиться, кондовая Западная Виргиния. Кто ваш отец, дорогуша? Шахтер? Керосином воняет? А мальчишки стали клеиться так рано. Вся эта скучная возня на задних сиденьях, потные руки. И мечты куда-нибудь свалить, хоть куда, хоть в ФБР.

Рассмотрим на примерах известных литературных и кинематографических антагонистов, как противник может выступать не только яркой личностью, но и мощным инструментом давления на героя.

«Отелло», трагедия

(автор Уильям Шекспир, 1604)

Отелло — король-воитель, всегда действует прямо, без всякого лукавства. Автор, верящий в расхожую мудрость «драма — это конфликт», дал бы ему в противники другого короля-воителя. Конфликт был бы мощный, а вот сюжет — вряд ли.

Шекспир понимал идею необходимого противника.

Исходя из главной слабости Отелло — сомнений в верности жены, Шекспир придумал Яго. Яго — невеликий воитель. Он не очень силен в схватке лицом к лицу. Но он мастер удара в спину, ловко использующий для достижения цели недомолвки, интриги и манипуляции. Яго — это истинный противник Отелло. Он видит главную слабость героя и жалит точно и беспощадно, пока не повергает великого воителя.

«Китайский квартал», фильм

(сценарист Роберт Тауни, 1974)

Джейк Гиттес — простой частный сыщик, самоуверенный идеалист, верящий, что, добравшись до истины, он установит справедливость. Еще он падок на деньги и удовольствия жизни. Его противник Ной Кросс — один

из самых богатых и влиятельных людей во всем Лос-Анджелесе. Он обыгрывает Джейка и, применив свои деньги и власть, прячет обнаруженную Джейком правду и уходит от ответственности за убийство.

«Гордость и предубеждение», роман
(автор Джейн Остен, 1813)

Элизабет Беннет — умная и очаровательная девушка, слишком упивающаяся своим умом и слишком скорая на суждения о ближних.

Ее противник мистер Дарси обладает огромной гордыней и демонстрирует презрение к людям. Но именно гордость и предубеждение мистера Дарси и его старания измениться ради Элизабет Беннет помогают последней в конце концов разглядеть те же качества в себе.

«Звездные войны», фильм
(режиссер Джордж Лукас, 1977)

Люк Скайуокер — импульсивный наивный юноша, стремящийся делать добро и обладающий колоссальной, но не проявленной Силой. Дарт Вейдер — отец Люка и великий джедай. Он способен как перехитрить Люка, так и одолеть в бою и использует все, что знает о сыне и Силе, чтобы переманить Люка на «темную сторону».

«Преступление и наказание», роман
(автор Федор Достоевский, 1866)

Раскольников — молодой интеллектualan, совершающий убийство только ради подтверждения собственной теории о том, что он выше закона и обычных людей. Его противник Порфирий, скромный служака, простой полицейский следователь. Но этот обычный сыщик оказывается хитрее и мудрее Раскольникова. Он обнажает порочность философии Раскольникова и побуждает того признаться в преступлении, показывая, что настоящее величие приходит через прозрение, ответственность и страдания.

«Основной инстинкт», фильм
(сценарист Джо Эстерхаз, 1992)

Ник Каррен — умный и волевой офицер полиции, употребляющий наркотики и без оснований стреляющий в людей. Кэтрин, которая не менее умна, то и дело бросает ему вызов и заманивает, используя слабость Каррена к сексу и наркотикам, в свое логово.

«Трамвай “Желание”», пьеса
(Теннесси Уильямс, 1947)

Бланш, увядающая красавица, теряющая связь с реальностью, пытается поймать судьбу за хвост, пуская в ход ложь и обольщение. Стэнли — грубый и наглый мачо, который не намерен верить в рассказы Бланш. Считая ее вруньей, пытающейся облапошить его и его друга Митча, Стэнли так яростно доказывает свою правоту, что Бланш сходит с ума.

«Головокружение», фильм

(сценаристы: Пьер Буало, Тома Нарсежак, Алек Коппел и Сэмюэл Тэйлор, 1958)

Скотти — честный и простодушный парень, страдающий от головокружений.

Однокашник Скотти по колледжу Гейвин Элстер использует его слабости, придумывая план убийства жены.

СОЗДАНИЕ КОНФЛИКТА

Заставив героя и его противника бороться за «главный приз», следует постепенно наращивать конфликт, доводя его до финальной кульминации. Наша цель — постоянно давить на героя, ведь только так можно заставить его меняться. Характер конфликта и динамика давления зависят, прежде всего, от того, кто, когда и как атакует героя.

В посредственных сюжетах герой конфликтует лишь с одним противником. Достоинство этой стандартной схемы — прозрачность, но здесь нет возможности выстроить глубокую или яркую последовательность конфликтов и показать героя во взаимодействии с обществом.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: примитивное противопоставление двух персонажей лишает автора всякой возможности привнести в сюжет глубину, сложность или объемность реальной жизни. Для этого нужна система противопоставлений.

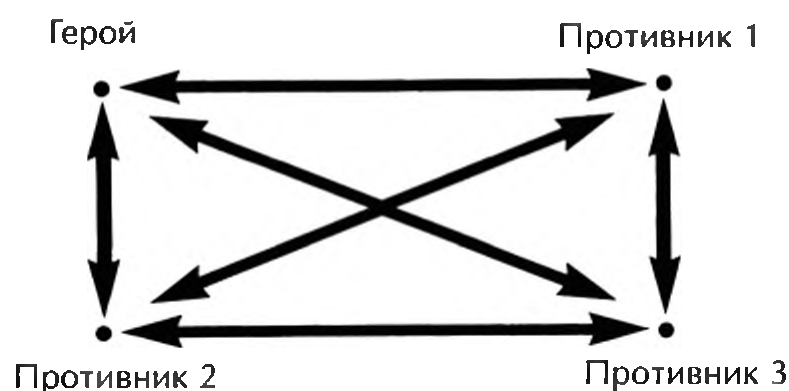
Четырехсторонняя оппозиция

Лучшие сюжеты не ограничиваются простым противостоянием героя и главного оппонента, а применяют схему, которую я называю четырехсторонней оппозицией. Прием состоит в том, что, создав героя и главного противника, вы вводите в сюжет еще по крайней мере двух дополнительных противников (или даже больше, если противники выполняют важную сюжетную функцию). Представьте себе, что персонажи — герой и три его противника — расходятся по углам ринга, то есть характер каждого из них кардинально отличается от характеров трех других.

Стандартная оппозиция двух персонажей



Четырехсторонняя оппозиция



Перечислим основные особенности четырехсторонней оппозиции.

1. У каждого противника существует свой способ давления на главную слабость героя

Бить в слабое место героя — главное назначение противника. Значит, один антагонист отличается от другого, прежде всего, уникальным оружием нападения. Отметим, что при таком подходе весь сюжетный конфликт органически вырастает из главного недостатка героя. Четырехсторонняя оппозиция позволяет также показать в миниатюре целое общество, когда каждый из четырех персонажей олицетворяет один из его основных устоев.

В примерах, данных ниже, мы помещаем героя в верхнем левом углу, главного противника — строго напротив, а двух вспомогательных — ниже. В скобках указаны архетипы персонажей (если они есть). Рассматривая примеры, отметьте, что четырехсторонняя оппозиция создает каркас любого увлекательного повествования вне зависимости от вида искусства, жанра и времени создания.

«Гамлет», пьеса

(Уильям Шекспир, около 1601)

Гамлет
(бунтарь)

Клавдий (+ Розенкранц + Гильденстерн)
(король)

Гертруда
(королева)

Полоний (+ Офелия)
(наставник) + (дева)

«Подозрительные лица», фильм
(сценарий Кристофера Маккуорри, 1995)

Китон (+ сообщники) (трикстер-воители)	Агент Куйан (нет)
Болтун (художник-трикстер)	Кайзер Созе (+ его представитель) (воитель-король)

2. *Лучше, если каждый противник находится в конфликте не только с героем, но и со всеми остальными участниками оппозиции*

Сразу отметим важное преимущество четырехсторонней оппозиции по сравнению со стандартной: в первом случае гораздо больше растет «потенциал конфликта», который автор может вложить в сюжет и далее развивать.

Вы не только ставите героя в оппозицию сразу к трем противникам, а можете и самих противников заставить конфликтовать между собой. Результат — напряженное противостояние и крепкий сюжет.

Варианты конфликта при четырехсторонней оппозиции:

«Красота по-американски», фильм
(сценарист Алан Болл, 1999)

Лестер (+ Рики) (низвергнутый король-трикстер)	Кэролайн (+ король недвижимости) (королева-мать)
---	---

Джейн (+ Анжела) (принцесса-бунтарь + принцесса)	Полковник Фиттс (воитель)
---	------------------------------

«Грозовой перевал», фильм
(автор романа Эмили Бронте, 1847, сценаристы Чарльз Макартур и Бен Хект, 1939)

Кэти (влюбленная)	Хитклифф (любовник-бунтарь)
----------------------	--------------------------------

Хиндли, брат Кэти (нет)	Линтон (+ Изабелла, его сестра) (король)
----------------------------	---

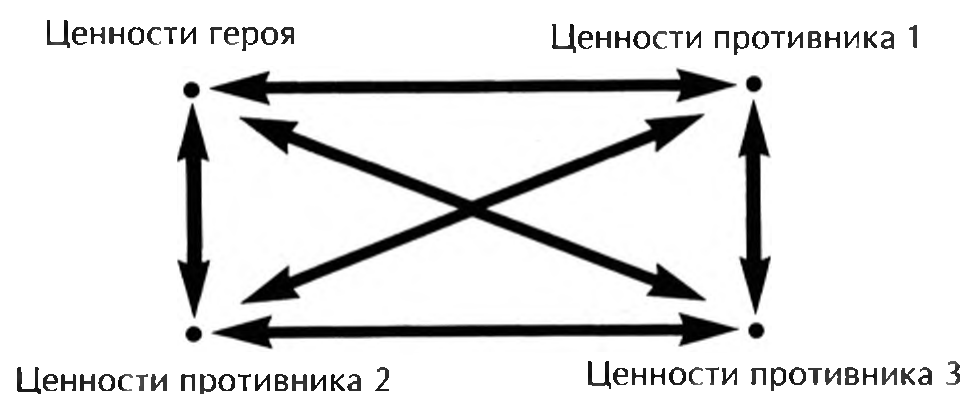
3. Ценности всех четырех персонажей противоречат друг другу

Увлекательное повествование — это не только конфликт персонажей. Это также конфликт ценностей. Когда герой переживает преобразование личности, он пересматривает свои основные воззрения, а затем начинает по-новому себя вести. У грамотно прописанного противника тоже есть ценности, и они тоже подвергаются проверке. Воззрения героя не имеют никакого значения и не раскрываются в повествовании, если только не вступают в противоречие с воззрениями хотя бы одного персонажа, лучше всего — главного антагониста.

При стандартной схеме противопоставления ценностей герой и его единственный противник преследуют одну и ту же цель. И раз они сражаются, их ценности — и стили жизни — тоже вступают в конфликт.

Четырехсторонняя оппозиция ценностей дает автору возможность выстроить действие с эпическим размахом и притом сохранить его органическую связность. Так, каждый из четырех персонажей может транслировать свою систему ценностей и образ жизни, вступающий в противоречие с представлениями трех остальных. Учтите, что четырехсторонний метод столкновения ценностей придает повествованию насыщенность, а тезису — глубину.

Схематически повествование с четырехсторонней оппозицией ценностей можно изобразить так:



Ключевой момент 1: описывая ценности персонажей, приводите максимум подробностей. Не делайте героя носителем единственной ценности. Придумайте каждому свой «набор» уникальных, но взаимосвязанных друг с другом ценностей.

Ключевой момент 2: старайтесь найти позитивную и негативную версию одной и той же ценности.

Убеждения или вера могут быть как силой, так и источником слабости. Определяя негативную и позитивную грань выбранной ценности, вы увидите, где вероятнее всего может оступиться носитель этой ценности.

Примеры позитивных и негативных версий одного и того же качества: решительность и агрессия, искренность и бесчувственность, патриотичность и деспотизм.

«Вишневый сад», пьеса
(Антон Чехов, 1904)

Раневская (+ Гаев)
(королева + любовница; принц)
истинная любовь, красота, прошлое

Лопухин
(делец)
деньги, статус, власть, будущее

Варя
(прислуга)
труд, семья, брак, практичность

Трофимов
(студент, учитель)
истина, познание, сопереживание, высокая любовь

Аня
(принцесса)
мать, доброта, высокая любовь

4. Персонажи находятся в разных углах
воображаемого квадрата

Создавая четырехстороннюю оппозицию, расставьте всех участников — героя и трех его противников — по углам воображаемого квадрата. Иначе говоря, сделайте так, чтобы они как можно сильнее отличались друг от друга.

«Буч Кэссиди и Сандэнс Кид», фильм
(сценарист Уильям Голдман, 1969)

Бутч
(трикстер)

Сандэнс (+ Этта)
(воитель + любовница)

Харви
(воитель)

Харриман + шайка (Лафор)
(король + воители)

«Филадельфийская история», фильм
(драматург Филип Барри, сценарист Дональд Огден Стюарт, 1940)

Трейси (богиня)	Декстер (любовник)
Джордж, жених Трейси (король)	Майк (+ Лиз) (художник)

5. *Четырехсторонняя оппозиция пронизывает все уровни художественного целого*

Разработав основную четырехстороннюю оппозицию, подумайте, как перенести эту структуру на другие уровни повествования. Например, выстроить «квадратные» оппозиции внутри общества, организации, семьи и даже внутри одного персонажа.

Особенно часто квадратную оппозицию на нескольких уровнях можно увидеть в историях с эпическим размахом действия. Вот три произведения, где четырехсторонняя оппозиция воплощена на двух разных уровнях.

«Илиада», поэма
(Гомер, IX–VIII вв. до н. э.)

У греков:

Ахилл (воитель-художник-бунтарь)	Агамемнон (царь)
Одиссей (трикстер-воитель)	Аякс (воитель)

В мире:

Ахилл (воитель-художник-бунтарь)	Гектор (воитель-принц)
Агамемнон (царь)	Парис (+ Елена) (любовник)

«Семь самураев», фильм
(сценаристы Акира Куросава, Синобу Хасимото, Хидео Огуни, 1954)

У самураев:

Командир отряда + остальные воины (воитель-король)	Мастер меча (художник-воитель)
Ученик (ученик)	Мифунэ (крестьянин-воитель)

В мире:

Командир отряда + остальные (убийца-король)	Бандиты (убийцы)
Крестьяне (мирные пахари)	Мифунэ (пахарь-убийца)

«Крестный отец», фильм
(сценаристы Марио Пьюзо, Фрэнсис Форд Коппола, 1972)

В семье:

Крестный отец (+ Том) (король)	Сонни (воитель)
Фредо (затем Кэй) (любовник)	Майкл (трикстер-воитель-король)

В мире:

семья Корлеоне (король + воители)	Солоццо (воитель)
Барзини (король)	Карло (+ Тессио + водитель + телохранители) (трикстеры)

СОЗДАНИЕ ГЕРОЕВ: ПИСЬМЕННОЕ ЗАДАНИЕ № 3

Система персонажей по сюжетной функции и архетипу: создаем систему действующих лиц. Сначала выпишите всех действующих лиц и укажите, какую функцию каждый персонаж выполняет в сюжете (т. е. главный герой, главный противник, союзник, противник / фальшивый союзник, герой второго плана).

Рядом с каждым напишите подходящий ему архетип, если такой есть.

- Главная этическая проблема: сформулируйте главную этическую проблему, поднимаемую в истории.
- Сравнение персонажей: охарактеризуйте и сравните всех героев по следующим структурным элементам:
 - 1) слабость;
 - 2) нужда — психологическая и моральная;
 - 3) стремление;
 - 4) ценности;
 - 5) власть, статус и способности;
 - 6) отношение к главной этической проблеме.

Начните сравнение с главного героя и главного оппонента.

- Подходы к главной этической проблеме: убедитесь, что каждый персонаж по-своему видит главную проблему.
- Требования к герою: переходим к образу героя. Прежде всего убедитесь, что он (она) отвечает четырем критериям художественно состоятельного протагониста:
 - 1) главный герой неизменно обаятелен;
 - 2) аудитория отождествляет себя с ним, но не чрезмерно;
 - 3) аудитория сопереживает ему, а не сочувствует;
 - 4) у героя есть не только психологическая, но и моральная нужда.
- Эволюция образа героя: определите, какое развитие ждет главного героя. Сначала опишите момент прозрения, затем двигайтесь по сюжетному пути к формулировке нужды. Учтите, прозрение должно полностью нивелировать нужду. Иначе говоря, в момент прозрения герой должен увидеть, а затем преодолеть ту слабость, которая свойственна ему в начале.
- Трансформация воззрений: опишите, какие взгляды герой проверяет и меняет по ходу повествования.
- Стремление героя: опишите стремление и цель главного героя. Есть ли у него одна четкая цель, актуальная на протяжении всего действия? Когда и как публика поймет, достиг ли герой своей цели?
- Противники: создайте образы противников героя. Прежде всего опишите, какими способами главный противник и второстепенные оппоненты воздействуют на героя (бьют в слабое место).
- Ценности противников: придумайте несколько ценностей для каждого из противников героя. Почему каждого из этих противников можно признать своеобразным двойником героя? Наделите противников

героя силой, определенным статусом и способностями и опишите, что общего у каждого из них с главным героем.

Сформулируйте одним предложением этическую проблему каждого противника и оправдания, которые он готовит своим действиям.

- Вариации слабости и главной этической проблемы героя, воплощенные во второстепенных персонажах: в каком плане второстепенные персонажи представляют собой вариации уникальной слабости героя и его этической проблемы?
- Четырехсторонняя оппозиция: создайте четырехстороннюю оппозицию для своего сюжета. Героя и главного оппонента расположите в верхних углах квадрата, а в нижних разместите как минимум двух дополнительных антагонистов.

Надпишите возле каждого из участников оппозиции его архетип, но только если найдется подходящий. Далеко не все персонажи архетипичны. Не притягивайте за уши.

«Растолкайте» четырех основных персонажей по углам «коробки». То есть сделайте так, чтобы каждый как можно сильнее отличался от остальных. Вернее всего этого можно добиться, если задуматься о том, как отличаются ценности этих персонажей.

Рассмотрим прорисовку основных персонажей на примере «Трамвая».

«Трамвай "Желание"», пьеса
(драматург Теннесси Уильямс, 1947)

- Система персонажей с точки зрения сюжетной функции и архетипа
Главная героиня: Бланш Дюбуа (художник).
Главный противник: Стэнли Ковальски (воитель-король).
Противник / ложный союзник: Митч, друг Стэнли, и Стела Ковальски (мать), сестра Бланш.
Союзник: нет.
Союзник / ложный противник: нет.
Герой второго плана: нет.
- Главная этическая проблема: можно ли добиваться любви ложью и притворством?
- Сравнение персонажей:

БЛАНШ

Слабость: сломлена, рассчитывает на остатки былой красоты, предается самообману, в трудные моменты сбегает в мир иллюзий, пытается

ся через постель добиться любви, использует ближних в своих целях и упорствует в заблуждении, что она по-прежнему красавица.

Психологическая нужда: Бланш нужно научиться видеть в себе не внешнюю, а внутреннюю красоту. И не искать спасения в мужчине.

Моральная нужда: Бланш нужно научиться не врать тем, чьей любви она ищет.

Стремление: сначала Бланш ищет спокойного убежища. Но ее главное стремление — женить на себе Митча и добиться устойчивого положения в жизни.

СТЭНЛИ

Слабость: мелочный, подозрительный, вспыльчивый, грубый.

Психологическая нужда: преодолеть стремление во всем быть первым и главным, которое заставляет третировать ближних и ежеминутно демонстрировать силу.

Моральная нужда: избавиться от природной жестокости по отношению к любому, кто слабее. Стэнли — злобный эгоистичный ребенок, которому обязательно нужно отравлять жизнь ближним.

Стремление: стремится выгнать из дому Бланш, чтобы жизнь вернулась в прежнюю колею, а также удержать Митча от женитьбы на Бланш.

СТЕЛЛА

Слабость: наивная, недалекая, зависима от Стэнли.

Психологическая нужда: осознать себя как личность и увидеть Стэнли в истинном свете.

Моральная нужда: принять на себя ответственность за то, что потакает жестокости Стэнли.

Стремление: Стелле хочется, чтобы сестра вышла за Митча и жила счастливо.

МИТЧ

Слабость: робкий, слабый, не способный решать за себя.

Психологическая нужда: оторваться от Стэнли и от матери и жить своим умом.

Моральная нужда: по-человечески относиться к Бланш, уважать страдания, выпавшие на ее долю.

Стремление: сначала готов жениться на Бланш. Но, узнав о ее прошлом, хочет только переспать с ней.

■ Вариации этической проблемы

Бланш: добиваясь любви, Бланш лжет себе и другим.

Стэнли: изобличая других во лжи, Стэнли настолько груб и беспощаден, что калечит людей. Его убежденность в том, что жизнь — это коварство, борьба и соперничество, делают мир вокруг еще более жестоким и неудобным. Агрессивно-узколобое понимание правды гораздо более разрушительно, чем вранье Бланш.

Стелла: грех Стеллы — шоры на глазах. Она позволяет сестре тешиться иллюзиями и принимает вранье Стэнли, глумящегося над Бланш.

Митч: Митч обманут пустяковым враньем Бланш и потому не способен разглядеть ее внутреннюю красоту.

Эволюция образа главной героини (Бланш)

<p><i>Слабость</i>: одиночество, пустые надежды, хвостов- ство, ложь.</p>	→	<p><i>Личностная перемена</i>: отчая- ние, помешательство, сломлен- ный дух.</p>
---	---	--

- Смена взглядов главной героини. Бланш переросла свою веру в то, что должна обманом заставить кого-нибудь на ней жениться. Но ее прозрение и откровенность впустую растрчены на негодяя.

- Стремление главной героини. Бланш хочет выйти замуж за Митча. О том, что желание Бланш не исполнилось, мы узнаем, когда Митч грубо отвергает ее.

- Противники. Давление на слабое место героя

Слабости Бланш: сломлена, полагается на остатки былой красоты, живет самообманом, в трудные моменты сбегает в мир иллюзий, пытается через постель добиться любви.

Стэнли: жестоко и настойчиво заставляет Бланш признать «правду».

Стелла: не осознает, что помогает уничтожить свою сестру. Ограниченная и боготворящая мужа, она не в состоянии оградить хрупкую психику сестры от постоянного давления Стэнли. Отказывается поверить, что тот изнасиловал Бланш.

Митч: слаб и трусоват. Проявив интерес к Бланш, а потом отказавшись от нее, Митч разбивает ее последние надежды и глубоко ранит.

- Ценности

Бланш: красота, внешность, воспитание, утонченность, доброта, Стелла.

Стэнли: сила, власть, женщины, секс, деньги, Стелла, приятели.

Стелла: Стэнли, брак, Бланш, секс, ребенок.

Митч: мать, друзья, воспитание, Бланш.

- Сходство противников с героиней

Бланш и Стэнли совершенно разные люди. Но они оба глубоко, не в пример Стелле, разбираются в жизни. Оба хорошо умеют прощитывать и оценивать и признают эти качества друг в друге.

У Стеллы и Бланш общее прошлое: прекрасный, изящный мир старого аристократического Юга. Нуждается в любви и заботе, как и ее сестра.

Митчу близки любовь Бланш к изяществу и ее хорошие манеры. Он ценит ее благородство и остатки красоты.

- Сила, статус, возможности

Бланш утратила всякое положение. Она отчаянно цепляется за свою способность очаровать мужчину.

Стэнли — альфа-самец в кругу своих приятелей. Он умеет получить, чего хочет, особенно от Стеллы.

У Стеллы нет ни власти, ни статуса, кроме тех, что жалует ей Стэнли. Но она отлично умеет его ублажить.

У Митча практически нет власти и положения ни в его компании, ни в жизни вообще. Он несамостоятелен.

- Этическая проблема и оправдание

Бланш думает, что ее ложь никому не приносит вреда, а для нее это единственный шанс устроиться в жизни.

Стэнли считает Бланш лживой, аморальной особой, которая водит его за нос. И, рассказывая Митчу о прошлом Бланш, оправдывается перед собой тем, что защищает друга.

Стелла не видит дальше собственного носа и не понимает, что своими руками помогает разрушить жизнь сестры.

Митч считает, что если женщина ведет себя как проститутка, то и обращаться с ней можно как с проституткой.

- Вариации слабости главного героя и этической проблемы во второстепенной сюжетной линии

Юнис и Стив — супруги, соседи Стеллы сверху. У них происходит скандал из-за неверности Стива. Юнис уходит, но Стив бросается за ней и возвращается.

- Четырехсторонняя оппозиция:

Бланш (художник)	Стэнли (воитель-король)
Стелла (мать)	Митч (без архетипа)

Примечания

1. Peter Brook, *The Empty Space*, Atheneum, 1978, p. 76.
2. Ibid.

ЭТИЧЕСКИЙ КОНФЛИКТ

СЭМЮЭЛ ГОЛДВИН ГОВОРИЛ: «Хотите передать человеку что-то стоящее — идите в Western Union». Он прав, но лишь до тех пор, пока речь идет о послании внятном и однозначном. Однако мастерски представленная в произведении глубокая главная тема не только признак мастерства сценариста, но залог успеха у публики.

Настоящее художественное произведение — не просто последовательность событий или необычных ситуаций, в которые попадают герои, сочиненная для развлечения зрителя. Это последовательность человеческих поступков, имеющих нравственное содержание и последствия, придуманная для того, чтобы передать важные смыслы.

Из всех элементов техники повествования главная тема, наверное, чаще других понимается неверно. Вместо нее говорят об общей идеологии, этической, психологической или социальной, и приводят такие примеры, как смерть, добро и зло, искупление, социальные страты, моральное разложение, ответственность, любовь.

Я говорю о другом. Главная тема — это взгляд автора на мир и на жизнь. Его нравственная позиция. Создавая персонаж, стремящийся к некоторой цели, вы создаете этическую дилемму, поднимаете вопрос о справедливости, о том, как правильно жить на земле. Ваши воззрения — это суть вашей личности, и высказать их — один из главных побудительных мотивов творчества.

Вернемся к метафоре сценария как организма. Художественное повествование — это живая система, части которой совместно обеспечивают благополучие целого. Эти части сами по себе тоже системы: герои, сюжет, главная тема и другие элементы повествования — это связанные друг с другом множеством связей блоки. Героя мы сравнили с сердцем и кровеносной систе-

мой повествования. Структура — это ее скелет. Развивая метафору, можно сказать, что главная тема — это мозг, потому что в нем заключен высший замысел. И на правах мозга главная тема управляет процессом творчества, но она не должна доминировать так, чтобы история — произведение искусства — превратилась в философский трактат.

Вплести свою этическую позицию в произведение можно самыми разными способами — выбор зависит от автора и от формы повествования.

На одном конце спектра лежат художественные формы, где главная тема играет ключевую роль: драма, иносказание, ирония, «серьезная литература» и духовные сочинения. Здесь главный акцент — на передаче сложного этического послания, в диалогах подчеркивается неоднозначность и противоречивость нравственной ситуации, в которой оказываются персонажи.

На другом краю — такие популярные формы повествования, как приключения, мифы, фантастика и боевик. Здесь этический компонент обычно купирован, приоритет отдан неожиданным поворотам сюжета, фантазии и психологическим проблемам героев, а не их нравственным позициям.

Независимо от формы и жанра истории посредственные авторы транслируют свою этическую позицию исключительно через диалоги, и оттого повествование у них перегружено «моралью». Подобные сценарии — вроде «Угадай, кто придет к обеду» — мы называем назиданиями. Повествование тяжелое и скучное, и аудитория отворачивается от автора, неуклюже и неумело навязывающего свои ценности.

Не стоит наделять персонажей своими взглядами на жизнь, превращать их в рупор идей. Настоящие художники доносят свою позицию постепенно, в подтексте, через структуру сюжета и через своеобразного героя, оказывающегося в своеобразной ситуации. А точнее — через поступки героя, борющегося с одним или несколькими противниками на пути к цели, и через истину, которую этот герой во время борьбы постигает или оказывается неспособным постичь.

В общем, автор показывает этический конфликт как «конфликт действий», через поступки персонажей. Разберемся, какие у нас есть для этого техники.

КРАТКАЯ ФОРМУЛИРОВКА ГЛАВНОЙ ТЕМЫ И КОНСТРУИРУЮЩИЙ ПРИНЦИП ПОВЕСТВОВАНИЯ

Первый шаг к созданию «конфликта действий» — сформулировать главную тему одной фразой. В этой фразе — ваше понимание того, что допустимо с нравственной точки зрения, а что нет. Здесь ваша этическая позиция декларируется прямо. Иначе, выраженная в нескольких словах, она может

показаться невнятной. Тем не менее такая формулировка необходима — она заставляет автора связать все этические аспекты повествования общей идеей.

Разработка многопланового конфликта действий, который вы должны вплести в повествование, начинается с основы, то есть с выбора конструирующего принципа. Конструирующий принцип — это ключ не только к замыслу, но и к главной теме.

Именно конструирующий принцип — гарантия того, что все события повествования будут развиваться органично. Чтобы разработать краткую формулировку главной темы с помощью конструирующего принципа, нужно обратить внимание на этические последствия всех поступков персонажей в повествовании. Иначе говоря, рассмотреть, причиняют ли поступки персонажей вред их ближним и как персонажи пытаются исправить ситуацию, если пытаются вообще.

Те же самые техники, что помогают вам углубить замысел, помогут и раскрыть главную тему. Вот некоторые из них.

Путешествие

Метафора дороги или путешествия — идеальный способ донести до аудитории этические воззрения автора и героев, потому что она способна органично вместить в себя любую идею. Сплав Гека Финна по Миссисипи — это метафора погружения в рабство. Поход Марло вверх по реке — это проникновение в глубины нравственного хаоса и тьмы. Путешествие с острова Манхэттен на остров Черепа в «Кинг-Конге» подразумевает перемещение из цивилизации в архаичную дикость. Но лишь возвращение на Манхэттен раскрывает истинную главную тему кинофильма: на обоих островах царит беспощадная борьба не на жизнь, а на смерть, и у людей она даже жестче и страшнее, чем у животных.

Сквозной символ

Формулировку главной темы или этического конфликта можно также разработать с помощью сквозного символа. Классический пример такого символа — алая буква в одноименном романе Готорна. Литера «А», которую Хестер Принн должна была носить на одежде, означает, конечно, ее супружескую измену, с которой и начинается рассказ.

Но вместе с тем буква символизирует безнравственность обывателей, прячущих собственные грешки и душащих подлинную любовь условностями и приличиями.

В романе «По ком звонит колокол» зауспокойный звон символизирует смерть. Но сама фраза отсылает к следующей строке цитаты, где и спря-

тан истинный ключ к конструирующему принципу романа и к его главной теме. Это строка из «Обращений к господу в час нужды и бедствий» Джона Донна: «Нет человека, который был бы как Остров, сам по себе... смерть каждого Человека умаляет и меня, ибо я един со всем Человечеством, а потому не спрашивай, по ком звонит колокол: он звонит по Тебе». Символ не-острова — человека, принадлежащего обществу, выстраивает всю историю вокруг одного образа, в котором кроется главная тема: «Перед лицом смерти жизнь обретает смысл, только если ты отдашь ее за тех, кого любишь».

Соединение двух сквозных символов в одной истории

Соединение двух символов похоже на метафору дороги: символы означают полюса этического конфликта. В «Сердце тьмы» для обозначения главной темы использованы техника двух символов и метафора дороги одновременно. Название, сопрягающее два символа, — символ темной души человека и символ средоточия нравственной глухоты — говорит нам о том, что главная тема произведения — человеческие пороки.

Другие конструирующие принципы — использование отрезков времени, введение рассказчика, особый способ развертывания повествования — также помогают сформулировать тезис. Вернемся к конструирующим принципам сюжетов, разобранных нами в главе 2, и посмотрим, каковы могут быть там краткие формулировки тезиса.

«Моисей», библейский сюжет

- Конструирующий принцип: человек, не знающий о своем великом предназначении, пытается вести свой народ к свободе и принимает новые нравственные заповеди, по которым будет жить и народ, и он сам.
- Главная тема: человек, взявший на себя заботу о своем народе, вознаграждается откровением о том, как жить по Божьему Закону.

«Улисс», роман

- Конструирующий принцип: современная одиссея в большом городе, все действие уместается в один день; один герой находит отца, а другой — сына.
- Главная тема: настоящий герой — человек, страдающий от трудностей и неурядиц повседневности и сострадающий ближнему, попавшему в тяжелую ситуацию.

«Четыре свадьбы и одни похороны», фильм

- Конструирующий принцип: компания друзей, каждый из которых пытается найти себе подходящего партнера для брака, переживает четыре счастливых дня (свадьбы) и один кошмар (похороны).
- Главная тема: когда встречаешь любовь всей жизни, нужно отдаться ей целиком.

«Гарри Поттер и...», серия романов

- Конструирующий принцип: принц-волшебник учится быть мужчиной и королем, обучаясь в школе для магов и чародеев.
- Главная тема: если обладаешь великим даром и способностями, ты должен повести за собой других и идти на жертвы ради их блага.

«Афера», фильм

- Конструирующий принцип: построить рассказ об афере как аферу, провести и главного противника, и публику.
- Главная тема: если хочешь победить злодея, можно соврать и схитрить.

«Долгий день уходит в ночь», фильм

- Конструирующий принцип: с приближением ночи семью осаждают призраки из прошлого.
- Главная тема: прими правду о себе и близких и научись прощать.

«Встреть меня в Сент-Луисе», фильм

- Конструирующий принцип: история семьи, показанная как четыре события, происходящих в каждом из четырех времен года.
- Главная тема: жертвовать многим ради семьи достойнее, чем стремиться к личной славе.

«Копенгаген», фильм

- Конструирующий принцип: заимствовать из физики принцип неопределенности Гейзенберга, чтобы показать двойственность нравственной природы и двойственность моральной природы человека.
- Главная тема: никто не может быть до конца уверен в правильности собственных и чужих поступков, а также в мотивах, которые заставляют людей их совершать.

«Рождественская история», анимационный фильм

- Конструирующий принцип: показать возрождение человека, который в сочельник увидел свое прошлое, настоящее и будущее.
- Главная тема: в жизни намного счастливее тот, кто умеет отдавать.

«Эта прекрасная жизнь», фильм

- Конструирующий принцип: показать ценность отдельной личности, изобразив, какими были бы город и страна, если бы тот или иной человек не появился на свет.
- Главная тема: богатство не в деньгах, а в друзьях и семье, которым ты служишь.

«Гражданин Кейн», фильм

- Конструирующий принцип: используя нескольких рассказчиков, показать, что человек не способен узнать ближнего полностью.
- Главная тема: тот, кто заставляет других любить себя, окажется в одиночестве.

ГЛАВНАЯ ТЕМА: ЭТИЧЕСКОЕ ПРОТИВОПОСТАВЛЕНИЕ

Главная тема — это этическая позиция автора, сформулированная в одной фразе.

Ее необходимо развить средствами драматургии. А для этого придется ввести в произведение носителей(я) воззрений, прямо противоположных тем, которые представлены в главной теме. Создание подобных драматических оппозиций включает в себя три главных шага: нагрузить героя нравственным выбором, сделать каждого из персонажей носителем ценностей, указанных в главной теме либо прямо противоположных, и столкнуть героев между собой.

Нравственный выбор героя

Нравственное возрождение героя начинается с его моральной нужды, обозначенной в начале повествования, и заканчивается его прозрением, за которым следует нравственный выбор. Это своего рода «нравственная основа» сюжета, она задает главный посыл, который вы закладываете в свое произведение.

Классический прием представить этический аспект характера героя: придумать ему моральный изъян в начале, а потом показать, как отчаянное желание одолеть противника обнажает худшие свойства его натуры. Иначе говоря, герой должен стать хуже и только потом — лучше. Медленно, но верно он осознает, что его главная нравственная проблема сводится к выбору между двумя моделями поведения.

Какими бы сложными ни были действия героя по ходу повествования, финальный нравственный выбор всегда между двумя поступками. То есть нравственный выбор героя — это кульминация истории. Герой выбирает

один из двух поступков, в основе которых — противоположные друг другу этические воззрения.

Нравственный выбор обычно следует за прозрением героя, которое и предопределяет его. Лишь в редких случаях выбор предшествует прозрению, а прозрение затем подтверждает, что выбор был верным, или высвечивает ошибку героя.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: поскольку финальный выбор есть конечный пункт этической эволюции героя, то от него и нужно отталкиваться, создавая нравственные оппозиции сюжета.

«Касабланка», фильм

- Рик уходит сражаться с фашистами, отказываясь от Ильзы.

«Мальтийский сокол», фильм

- Сэм Спейд отказывается от любимой ради справедливости.

«Выбор Софи», фильм

- Софи предстоит ужасный выбор: кого из детей отдать на смерть (хотя это еще вопрос, есть ли у нее на самом деле выбор).

«Илиада», эпическая поэма

- Ахилл отдает тело своего злейшего врага Гектора Приаму для надлежащего погребения.

«Головокружение», фильм

- Моральный выбор Скотти предшествует его прозрению. Он решает не прощать Мадлен и в итоге страдает, понимая, что своим неверным решением погубил любимую женщину.

Персонажи как трансляторы главной темы

Обозначив базовое моральное противопоставление с опорой на финальный нравственный выбор героя, детализируйте его посредством системы персонажей, превращая каждое из основных действующих лиц в носителя ценностей главной темы. Для этого понадобятся следующие шаги.

1. Еще раз взгляните на финальный нравственный выбор героя и на варианты замысла, чтобы ясно увидеть нравственную проблему, которую придется решать герою.

2. Сделайте так, чтобы все основные персонажи повествования стремились к одной цели, но каждый по-своему.
3. Начните с противопоставления героя и главного противника, ведь именно эта пара олицетворяет основной этический конфликт сценария. Затем сравните героя с остальными противниками.
4. В какой-то момент повествования каждый из основных персонажей должен заявить свою этическую позицию в диалоге, оправдывая действия, которые предпринимает для достижения цели. (Художественно состоятельный этический конфликт передается через действие, но не только через него. Создание этического диалога мы обсудим в главе 10.)

«Тутси», фильм

(сценарий Мюррея Шизгала, Ларри Гелбарта, Роберта Гарленда)

Главный нравственный вопрос героя: как влюбленный мужчина должен обращаться со своей возлюбленной. Каждый оппонент и союзник героя представляет свое решение: мужчины демонстрируют модели поведения с женщиной, женщины — какое отношение к себе они считают приемлемым.

«Секреты Лос-Анджелеса», фильм

(роман Джеймса Элроя, сценарий Брайана Хелгеланда и Кертиса Хэнсона, 1997)

В фильме три главных действующих лица, и каждый из них имеет свое представление о справедливости. Бад Уайт берет закон в свои руки, становясь судьей и палачом. Джек забыл, зачем пришел в полицию, и преследует людей ради наживы. Эд хочет карать преступников, но потом увлекается политическими интригами и карьерным ростом. Остальные персонажи воплощают собой разные стороны коррумпированного социума.

«Танцы с волками», фильм

(роман и сценарий Майкла Блейка, 1990)

Главная этическая проблема героя — отношение к людям другой расы и культуры, обращение с животными и с природой. У каждого противника и союзника героя свой подход к этой проблеме.

Конфликт между ценностями персонажей

Теперь столкните между собой ценности всех главных действующих лиц, стремящихся к одной и той же цели.

1. Сформулируйте набор ценностей для героя и для каждого из основных действующих лиц. Помните, что ценности — это устоявшиеся взгляды на жизнь, добро и зло.

2. Постарайтесь, чтобы каждый персонаж являлся носителем своего уникального набора ценностей.
3. Каждый герой должен как можно сильнее отличаться от других своими взглядами.
4. Когда герой и противник сражаются за главный трофей, их ценности должны вступить в прямой конфликт.

«Эта прекрасная жизнь», фильм
(рассказ «Величайший подарок» Филипа Ван Дорена Стерна, сценарий Фрэнсис Гудрич, Альберта Хеккета и Фрэнка Капры, 1946)

Герой и противник сражаются за города, в которых живут, отстаивая противоположные друг другу ценности.

- Джордж Бейли (Бедфорд Фоллз): демократия, порядочность, доброта, труд, уважение к людям труда.
- Мистер Поттер (Поттерсвилль): диктатура, деньги, власть, естественный отбор.

«Вишневый сад», пьеса
(Антон Чехов, 1904)

Действующие лица спорят за обладание помещьем, погрязшим в долгах. В фокусе внимания — ценность вишневого сада. Для Раневской и ее семьи сад ценен своей волшебной красотой и связанными с ним воспоминаниями. Лопухину важна лишь ценность практическая, выраженная в деньгах: он намерен спилить вишневые деревья и построить на месте сада дачный поселок.

- Раневская: истинная любовь, красота, прошлое.
- Лопухин: деньги, статус, власть, польза, будущее.
- Варя: труд, семья, брак, польза.
- Трофимов: истина, познание, сопереживание, высокая любовь.
- Аня: мать, доброта, высокая любовь.

«Поле его мечты», фильм
(по роману Уильяма Кинселлы «Босоногий Джо», сценарий Фила Олдена Робинсона, 1989)

«Поле его мечты» — американская версия «Вишневого сада». В этой истории предмет конфликта — поле, которое фермер Рэй превратил в бейсбольную площадку.

- Рэй: бейсбол, семья, страсть и мечта.
- Марк: деньги, возделывание земли, польза.

Наделив персонажей противоположными ценностями, вы можете применить технику четырехсторонней оппозиции. Как вы помните, в четырех-

сторонней оппозиции (см. главу 4), помимо героя и главного противника в истории действуют еще несколько противников второстепенных.

Этот прием обеспечивает органичную связность даже самому сложно устроенному сюжету. Каждый из четверых участников оппозиции может представлять свой, радикально отличный от остальных подход к одной и той же этической проблеме, и каждый может транслировать свою систему ценностей, и при этом в повествовании не возникнет никакой путаницы.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: этический конфликт будет примитивным, если автор задает бинарную оппозицию типа «добро — зло». Только система ценностных противопоставлений (частный случай — четырехсторонняя оппозиция) может создать ощущение подлинно непростой, как в реальности, моральной проблемы.

Заметьте, что все три предлагаемые техники исключают механическую трансляцию ценностей персонажами и позволяют доносить их через действие и поступки героев. Это избавляет повествование от излишней назидательности. Также учтите: история обретает дополнительную глубину за счет того, что противостояние героев основано не только на сюжете и не исчерпывается соперничеством. Сталкиваются разные мировоззрения, и это оказывает на публику глубокое эмоциональное воздействие.

ГЛАВНАЯ ТЕМА ЧЕРЕЗ СТРУКТУРУ ПОВЕСТВОВАНИЯ

Не думайте, что этический спор — это когда герой и антагонист, встретившись, сразу же заводят диспут на темы морали. Этический конфликт в художественном повествовании — это спор поступков, которые автор заставляет совершать героя и его противника на пути к их цели. Таким способом вы вплетаете главную тему в структуру повествования, а не погружаете зрителя (читателя) в поток реплик.

Один из принципов повествовательного искусства заключается в том, что структура произведения не есть средство передачи содержания, она и есть содержание. И это содержание много существеннее, чем все произносимые персонажами слова. Вернее всего этот принцип действует в отношении главной темы.

Если история создана мастером, то в сознании зрителя путь, по которому идет герой, становится все уже ближе к финалу, а главная тема звучит все громче. Возникает вопрос: как узкая финишная прямая действия, сужение его структуры заставляет шире и громче звучать главную тему произ-

ведения? Схема верного взаимодействия структуры и главной темы выглядит примерно так:



В начале повествования вы ставите героя и его противника друг против друга. Но в конфликте еще нет напряжения, и зритель (читатель) не понимает, какие системы ценностей противостоят друг другу. Он еще не знает, какова главная тема произведения.

К середине рассказа конфликт между героем и антагонистом разгорается, и таким образом структура сужается, действие становится более напряженным и концентрированным.

Здесь уже проявляется несходство жизненных ценностей. И значит, главная тема проявляется, звучит громче. И все же в истинно художественном повествовании главная тема на этом этапе еще не до конца ясна: она медленно вызревает в сознании зрителя и обрушивается на него со всей мощью лишь в конце.

Точка, в которой повествовательная структура начинает сужаться, — это схватка героя с антагонистом и то, что за ней следует: прозрение и нравственный выбор героя. Во время схватки аудитория видит не только, кто оказывается сильнее, но чей набор жизненных ценностей выше. Тем самым резко проясняется тезис. В момент прозрения — особенно если речь идет о моральном прозрении — тема прорисовывается еще четче. И максимально внятно она звучит в момент этического выбора героя. И поскольку тема «зашифрована» в структуре повествования, то она тонко вплетается в сознание читателя или зрителя, а не вдалбливается, как скучная проповедь.

Теперь рассмотрим, как этический конфликт передается через структуру повествования, от его начала и до конца. Сначала возьмем базовую технику, затем обратимся к некоторым ее модификациям.

Этический конфликт: базовая техника

- Ценности: герой изначально обладает некоторым набором взглядов и ценностей.
- Моральная слабость: в начале повествования герой причиняет зло кому-то из близких. Он не злодей, просто слаб либо не понимает, как нужно обходиться с людьми.
- Моральная нужда: герой должен преодолеть свою моральную слабость, научиться правильному обращению с теми, кто его окружает: лишь так он сможет развиваться и достойно жить.
- Первый дурной поступок: герой сразу же совершает поступок, от которого страдают другие люди. Так читатель (зритель) узнает о главном моральном изъяне героя.
- Стремление: у героя появляется цель, ради которой он готов пожертвовать всем. Стремление к цели приводит его к конфликту с противником — персонажем, у которой та же цель, но иной набор ценностей.
- Импульс: герой и противник, добиваясь цели, двигают действие вперед.
- Дурные поступки: в первой части повествования противник обычно переигрывает героя. И тот, отчаявшись, совершает плохие поступки.
- Осуждение: окружение осуждает героя за неразборчивость в средствах.
- Оправдание: герой пытается оправдать свои действия. Он, возможно, прозреет ближе к концу истории, но не сейчас.
- Осуждение союзника: самый близкий друг заявляет, что герой действует грязными методами.
- Одержимость: героя, вдохновленного новым знанием о том, как прийти к нужной цели, охватывает одержимость, и он готов на все.
- Дурные поступки: герой поступает все более скверно.
- Осуждение: осуждение со стороны других персонажей нарастает.
- Оправдание: герой яростно доказывает, что он прав.
- По мере развития действия в поступках и диалогах все явственнее прорисовываются разные системы ценностей и мировоззрения, представляемые героем и его противником. В конце повествования есть четыре момента, когда главная тема взрывает сознание зрителя: схватка, прозрение, нравственный выбор и четвертый момент, о котором мы еще не говорили: раскрытие главной темы.
- Схватка: финальный этап конфликта, когда решается, кто победит. Вне зависимости от его исхода аудитория видит, чьи ценности и принципы выше.
- Последний удар по противнику: герой во время схватки или сразу перед ней может нанести противнику — честно или бесчестно — последний удар.

- Моральное прозрение: схватка — это испытание, посылающее герою прозрение. Он осознает, что жил неправильно и дурно поступал с людьми, и понимает, как следовало бы себя вести. Поскольку зритель отождествляет себя с героем, в момент прозрения главная тема высвечивается ярко и убедительно.
- Этический выбор: герой выбирает, по какой из двух дорог ему пойти, подтверждая этим выбором свое моральное прозрение.
- Раскрытие тезиса: в истинно художественном повествовании наибольшее воздействие на аудиторию главная тема оказывает в момент раскрытия. Оно происходит не только для героя. Это момент, когда аудитория проникается сознанием того, как нужно жить. Данное понимание публика переносит на собственную жизнь. В ходе раскрытия темы аудитория видит «общее устройство» повествования, все его развилки, в масштабе куда большем, чем отношения нескольких персонажей.

ВНИМАНИЕ!

Соотношение сил между героем и главным противником имеет значение не только для сюжета и образов действующих лиц. Оно важно для этического конфликта. Когда герой слишком силен или слишком хорош, противник не способен в достаточной степени надавить на него и заставить поступаться нравственными законами. Если же герой прост и невинен, а противники сильны, то антагонист превращается в паука, сплетающего сеть, из которой герою не вырваться. Герой становится жертвой, а антагонист — злодеем.

Так, «Портрет леди» Генри Джеймса хотя и настоящий шедевр, но страдает от дисбаланса сил, отчего ослабевают этический конфликт. Изабель Арчер постоянно обманывает себя, даже когда совершает окончательный нравственный выбор, решая помочь Пэнси, которой помочь нельзя. Милой, но недалекой женщине противостоит хитрец и стратег Осмонд, который не только отлично умеет плести сети, но и делает это с огромным удовольствием.

РАБОТАЕМ НАД ЭТИЧЕСКИМ КОНФЛИКТОМ: ЭТИЧЕСКИЙ КОНФЛИКТ = СЮЖЕТ

Главная причина, из-за которой повествование может превратиться в проповедь или поучение, — несоответствие между сюжетом и этическим конфликтом.

Автор может вплести этический конфликт в структуру повествования, четко выстроив его и подчеркнув мастерскими диалогами.

Но если этический конфликт не поддерживается сюжетом, история превращается в скучное нравоучение.

Сюжет, как мы увидим в главе 8, — это виртуозный танец из поступков героя и его противника, придуманный, чтобы удивить зрителя (читателя). Это своего рода волшебство, которое воздействует на эмоции публики.

Рассмотрим строение этического конфликта на примере фильма «Вердикт» и эпической поэмы «Илиада».

«Вердикт», фильм

(роман Барри Рида, сценарий Дэвида Мэмета, 1982)

- Ценности героя: Фрэнк тянется к выпивке, деньгам и выгоде.
- Моральная слабость: Фрэнк, алкоголик, не имеющий ни будущего, ни самоуважения, готов на все ради денег.
- Моральная нужда: не использовать ближнего в корыстных целях, а обходиться с ним по справедливости.
- Первый дурной поступок: чтобы получить нового клиента, Фрэнк является на похороны чужого человека, выдавая себя за друга покойного.
- Стремление: выиграть суд и получить вознаграждение, чтобы начать новую жизнь.
- Импульс: Фрэнк старается вынудить врача-эксперта свидетельствовать в его пользу и разыскать медсестру, помогавшую в операционной.
- Дурной поступок: Фрэнк обнадеживает сестру впавшей в кому пациентки и пишет на листке бумаги возможную сумму отступного противной стороны — 200 000–250 000 долларов. Фрэнк намерен замять дело, чтобы без всяких усилий получить треть суммы.
- Осуждение: нет.
- Оправдание: Фрэнк — алкоголик, утративший вместе с самоуважением понятие о справедливости и чести. Он считает, что разумно замять дело и заработать, а не рисковать, доказывая правоту в суде.
- Нападение союзника: нападает на Фрэнка не его напарник-адвокат Микки, а клиенты. Узнав, что он отклонил мировую, не посоветовавшись с ними, они называют его халтурщиком и продажным человеком.
- Оправдание: Фрэнк отвечает, что принесет клиентам гораздо больше денег, выиграв дело в суде. И хотя он приводит в оправдание резоны материального свойства, настоящая причина отказа от мировой в том, что Фрэнк хочет, чтобы восторжествовала справедливость.
- Одержимость: Фрэнк хочет во что бы то ни стало отыскать ту самую медсестру.

- Дурной поступок: Фрэнк обманом получает свидетельство от женщины, которая не стала бы свидетельствовать в суде.
- Осуждение: нет.
- Оправдание: Фрэнк понимает, что для победы в суде должен найти медсестру-свидетельницу.
- Дурной поступок: Фрэнк забирается в почту свидетельницы, чтобы найти телефон медсестры.
- Осуждение: нет. Фрэнк все сделал втайне.
- Оправдание: это единственный шанс выиграть дело, в котором его клиент, Фрэнк точно знает, прав.
- Дурной поступок: Фрэнк ударил свою подругу Лору, узнав, что люди, против которых он судится, подкупили ее.
- Осуждение: Лора не осуждает его, поскольку сама чувствует себя виноватой перед ним.
- Оправдание: Фрэнк любит эту женщину, а она предала его.
- Схватка: Фрэнк спрашивает доктора Таулера, когда пациентка принимала пищу. Медсестра Кэтлин показывает, что пациентка ела не за девять часов, а за час до поступления в клинику. Она свидетельствует, что доктор Таулер не читал карту, а потом распорядился переправить единицу на девятку, пригрозив увольнением. Адвокат противной стороны ссылается на прецедент, когда суд не принял копию как доказательство. Судья соглашается и не принимает свидетельства медсестры.
- Финальный удар по противнику: на суде Фрэнк не поступается нормами морали. Он только представляет интересы своего клиента твердо и умело.
- Моральное прозрение: еще в начале повествования Фрэнк видит свою клиентку, превращенную в овощ халатностью врачей, и понимает, что будет ничтожеством, если отступится от справедливости.
- Этический выбор: Фрэнк рискует своим вознаграждением, отклоняя мировую и доводя дело до суда, чтобы установить справедливость.
- Раскрытие главной темы: только если мы поступаем по совести, можем спастись.

«Вердикт» — образцовый пример встраивания этического конфликта в повествование, но с одной важной оговоркой.

Герой переживает моральное прозрение, поняв, что произошло с его клиенткой: двое врачей превратили ее в бессознательное существо, а он из-за денег был готов закрыть на это глаза. Отказываясь от мировой, Фрэнк совершает этический выбор и решает биться за справедливость, рискуя при этом не заработать ни цента.

Однако и прозрение, и этический выбор происходят на 25-й минуте фильма. От этого значимость этического спора снижается, поскольку с момента прозрения герой больше не колеблется. Да, публика замирает в напряженном ожидании исхода судебного разбирательства: победит ли герой? Ведь Фрэнк — пьяница и ненадежный защитник. Но зритель видит: Фрэнк понял, что нужно отстаивать справедливость, и будет это делать.

Этический конфликт особенно воздействует на аудиторию в момент его высшего накала.

А это означает, что прозрение и этический выбор героя должны происходить как можно ближе к концу истории. Чем дольше аудитория будет задаваться вопросом «сделает ли герой, как нужно, и успеет ли вовремя?», тем лучше.

«Илиада»,
эпическая поэма

В «Илиаде» этический конфликт выстроен по традиционной схеме: герой медленно падает и резко взлетает в момент прозрения. Но в «Илиаде» есть существенный отход от схемы: стандартная последовательность проигрывается дважды.

Первое падение и взлет описываются в первых трех частях поэмы. Главный герой, Ахилл, справедливо разгневан на Агамемнона, похитившего женщину, по праву доставшуюся Ахиллу. Однако неумеренная гордыня (моральная слабость) толкает Ахилла на бесчестные поступки: он слишком далеко заходит в своей мести, отказываясь сражаться на войне. Из-за этого гибнут многие воины.

До середины поэмы Ахилл все менее справедлив в своем гневе и все более себялюбив в поступках. Затем, когда гибнет его друг Патрокл, Ахилл примиряется с Агамемноном и возвращается на войну. Это его первое прозрение и первый этический выбор.

В последней части поэмы этический спор возникает вновь, но протекает быстрее и напряженнее: Ахилл справедливо разгневан на своего второго врага, Гектора, но гнев доводит его до морального падения, когда Ахилл глумится над телом Гектора, волоча его за колесницей. Наконец, когда отец Гектора Приам умоляет вернуть тело сына, Ахилл переживает второе, гораздо более глубокое моральное прозрение, понимая, что сострадание выше мести, и решает отдать тело Приаму, чтобы тот мог, как подобает, его похоронить.

УРОВНИ И РАЗНОВИДНОСТИ ЭТИЧЕСКОГО СПОРА

Рассмотрим разновидности стандартной схемы этического конфликта в зависимости от автора, жанра и формы повествования.

1. Плохой противник и хороший герой

Примитивная форма этического спора: герой неизменно хороший, а его противник — неизменно дурной человек. Эта форма особенно распространена в мифах, приключениях и мелодраме, которые представляют собой простые нравоучения с легко узнаваемыми героями. Конфликт строится следующим образом.

- У героя есть психологическая слабость, но в целом это достойный человек.
- Его противник этически ущербен или же полностью аморален (злодей).
- Сражаясь с ним, герой совершает ошибки, но не поступается моральными нормами.
- Противник тем временем совершает подлости одну за другой.
- Герой побеждает уже потому, что хорош. По сути дела, просто подводится баланс в этическом грессбухе и герой побеждает в жизненной игре «по очкам».

Примеры: «Матрица», «Городские пижоны», «Поле его мечты», «Данди по прозвищу “Крокодил”», «Танцы с волками», «Братья Блюз», «Звездные войны», «Форрест Гамп», «Моя дорогая Клементина», «Терминатор», «Беглец», «Последний из могикан», «Шейн» и «Волшебник страны Оз».

2. Трагедия

Трагедийная модель берет стандартную схему этического спора и немного изменяет ее. Герой с самого начала носит в себе фатальный изъян, а в конце действия его постигает запоздалое прозрение.

Схема следующая:

- Общество переживает трудные времена.
- Герой обладает огромным потенциалом, но в нем есть серьезный изъян.
- Герой вступает в непримиримый конфликт с сильным и могущественным противником.
- Герой во что бы то ни стало хочет взять верх, и это толкает его на ряд сомнительных или недостойных поступков.
- Конфликт и соперничество высвечивают недостаток героя и показывают его этическую деградацию.
- Героя постигает прозрение, но слишком поздно, гибели уже не избежать.

Главное в этой схеме — усилить ощущение нераскрывшегося великого потенциала героя, но притом показать, что он сам ответствен за свои поступки. Горечь от несбывшегося — важнейшая трагедийная эмоция, вызывающая сочувствие к герою, а фатальный моральный изъян не дает ему превратиться в жертву и свидетельствует о том, что этот человек сам себя губит. Зрителю горько, что жизнь героя не удалась, и эта горечь острее от того, что герой переживает великое прозрение, которое спасло бы его, случись оно чуть раньше. Но даже поверженный или погибший герой вдохновляет публику своим моральным и эмоциональным прорывом.

Отметим, что у трагедии есть существенное отличие от античной драмы: крах героя не есть неизбежный исход игры равнодушных сверхчеловеческих сил, это следствие его собственного выбора.

Классические примеры трагедий: «Гамлет», «Король Лир», «Отелло», «Семь самураев», «Мост через реку Квай», «Никсон», «Афера Томаса Крауна», «Эпоха невинности», «Головокружение», «Амадей», «Смерть Артура», «Красота по-американски», «Печать зла» и «Гражданин Кейн».

«Грозовой перевал», фильм и роман

(роман Эмили Бронте, 1847, сценарий Чарльза Макарура и Бена Хекта, 1939)

«Грозовой перевал» — любовная история, написанная по классической трагедийной схеме. Этический конфликт разворачивается в последовательности сюжетных звеньев, в которых персонажи наносят друг другу смертельные обиды. И, согласно трагедийной схеме, все герои раздавлены тягчайшим чувством вины за содеянное.

Главная героиня Кэти не просто несчастная девушка, повинующаяся мужчине. У нее была великая любовь, такая, которая бывает «только на небесах», и она добровольно отказалась от нее ради богатства и благополучия. В начале истории она влюблена в Хитклиффа и любима им, но не может согласиться на нищее существование. Кэти хочет «петь и плясать в блистающем мире».

Когда она возвращается из усадьбы Эдгара Линтона, Хитклифф, главный антагонист Кэти, осуждает ее, требуя ответа, почему она так долго отсутствовала. Кэти оправдывается, отвечая, что прекрасно провела время, общаясь с людьми. И еще сильнее ранит Хитклиффа, приказывая ему вымыться, чтобы ей не было стыдно за него перед гостем (Эдгаром).

Кэти немедленно раскаивается в своей низости, когда Эдгар спрашивает ее, как она может терпеть Хитклиффа у себя дома. Кэти, вспыхнув от гнева, заявляет, что дружит с Хитклиффом много дольше, чем с Эдгаром, и требует, чтобы ее гость говорил о Хитклиффе уважительно или ушел. Эдгар ухо-

дит, и Кэти рвет свои праздничные одежды и спешит к Хитклиффу, который ждет ее под скалой, просить прощения.

Этический конфликт в линии Кэти достигает кульминации, когда та сообщает служанке Нелли, что выйдет за Эдгара, и это слышит притаившийся в соседней комнате Хитклифф. В этот раз Кэти осуждает ее союзник, Нелли. Она спрашивает, что Кэти привлекает в Эдгаре, и та отвечает: он красив, обходителен и когда-нибудь будет богат. Нелли спрашивает о Хитклиффе, и Кэти отвечает, что стать его женой означало бы опуститься до его уровня.

Этот напряженный этический конфликт, выраженный в диалоге, сочетается с мастерским и эмоционально нагруженным сюжетным ходом. Потрясенный Хитклифф уходит, но это видит только Нелли. Кэти же в следующий миг заявляет, что ей не нужен Эдгар. Ей снилось, будто ее вышвырнули из Рая на Грозовой перевал, а она плачет от радости. Кэти говорит, что думает лишь о Хитклиффе, но тому, кажется, нравится ее мучить. Но притом Хитклифф — такой же, как и она. У них одна душа на двоих. Ошеломленная прозрением, Кэти говорит: «Я и есть Хитклифф». Узнав, что Хитклифф дослушал лишь до той минуты, когда она сказала, что не хочет до него опускаться, Кэти бросается вдогонку, крича ему вслед. Но уже поздно.

В этот момент трагедийный этический конфликт резко меняет направление: герои встают на места друг друга, и главную роль играет Хитклифф. Хитклифф возвращается и беспощадно мстит, как и подобает носителю небесной любви, которого отвергли ради земных благ.

Хитклифф — бунтарь, который, как Ахилл в «Илиаде», поначалу совершенно справедливо разгневан нечестным обращением. Бронте использует прием «возвращения героя»: Хитклифф объявляется вновь, как граф Монте-Кристо, богатым и искушенным. В этот момент зритель чувствует высокое торжество, и ему даже ни к чему рассказывать, как именно Хитклифф сумел столь круто перемениться. Герой вернулся вооруженным наконец, как только можно мечтать в его ситуации. Зритель чувствует: «Теперь получится... У меня бы все вышло», а затем: «Вот теперь-то я наслажусь мстостью». Зритель твердо занимает сторону Хитклиффа, но автор меняет течение этического спора, заставляя героя заходить в своей мести слишком далеко. Даже пережив гибель такой большой любви и такую несправедливость, человек не должен ради мести жениться на сестре своего соперника и золовке неверной возлюбленной. При виде простодушно влюбленной Изабеллы, устремившейся в западню Хитклиффа, у зрителя сжимается сердце. Вот так показывается этический конфликт в великих произведениях литературы и кино.

Кэти и Хитклифф обмениваются ударами, словно враждующие монархи. Это ярость короля Лира в степи. Представление о небесной любви выхо-

дит таким убедительным именно из-за той свирепости, с которой герои мстят друг другу. Они поступают дико именно потому, что горячо друг друга любят.

В конце фильма Хитклифф еще раз обрушивается на Кэти, и в этот раз справедливо, хотя Кэти и лежит на смертном одре. Хитклифф ее не утешает. Его слезы — проклятье для Кэти. Она умоляет не разбивать ей сердце. Но Хитклифф отвечает, что она сама его разбила. «Какое право ты имела отбрасывать любовь ради пустого увлечения?» Их ничто на свете не могло разлучить. Но Кэти, говорит Хитклифф, сама погубила любовь, устремившись прочь, будто жадный ребенок. Кэти молит о прощении, и они целуются.

В книге Хитклифф еще раз преступает черту — пытается отравить жизнь Линтону. Именно потому эта часть не вошла в классическую экранизацию, которая во многих отношениях превосходит роман с точки зрения повествовательной стройности. В романе Хитклифф наносит слишком тяжелый удар, а Бронте продолжает этический конфликт лишь потому, что слишком хорошо умеет это делать, когда история Кэти и Хитклиффа, в сущности, завершена.

«Король Лир», пьеса

(Уильям Шекспир, 1605)

В «Короле Лире» Шекспир предлагает зрителю этический конфликт, богатый нюансами, что нехарактерно для классической трагедии. Ключевой прием состоит в том, что в произведении действуют два главных героя: Король Лир и Глостер. И тот и другой имеют моральные изъяны, оба по ходу действия нравственно деградируют, оба переживают этическое прозрение и погибают. Но здесь, в отличие, например, от «Гамлета», мы не видим в их благородной гибели никакого смысла. В «Гамлете» смерть героя восстанавливает должный миропорядок, а Дания ожидает благополучное будущее под властью честного и справедливого Фортинбраса.

Здесь же Шекспир демонстрирует порочность человека и природу, которая выше нравственности. Во-первых, два героя, Лир и Глостер, совершают одинаковые ошибки и умирают плохой смертью. Один трагически губящий себя герой вызывает у публики сопереживание. Когда мы видим двух порочных и несчастных героев в одном произведении — это свидетельство моральной слепоты, присущей всему человеческому роду.

Кроме того, Шекспир убивает Корделию, единственного нравственно здорового человека среди всех действующих лиц пьесы, и убивает довольно жестоко. Правда, Эдгар, честный, хотя недалекий человек, одолевает своего негодяя-брата и двух скверных дочерей Лира. Но нравственное послание доходит до зрителя лишь слабым отзвуком. В знаменитом финальном монологе Эдгар говорит: «Нам, младшим, не придется, может быть, ни столь-

ко видеть, ни так долго жить»*. Иными словами, в безнравственном мире людей невероятные страдания — это и есть путь к достойной жизни, за которую взимается страшная плата. Поздний Шекспир не ждет от человечества никакого благородства выше этого.

3. Пафос

Пафос — это тип этического конфликта, в котором трагедийного героя смещает обычный человек, он показывает аудитории красоту стойкости, поражения и обреченности. Главный герой не опаздывает с прозрением. Он просто не способен на него. Но борется до конца. Этический спор здесь строится следующим образом.

- У героя есть система взглядов и ценностей, которая пришла в негодность.
- Она слишком жесткая и устаревшая.
- У героя есть моральная нужда: он не жертва.
- Его цель в принципе недостижима, но он об этом не знает.
- Противник слишком силен, и часто это не человек, а система: силы, которые герой не в состоянии увидеть и понять.
- Это не силы зла. Это просто безразличная и бездушная система, притом могущественная.
- Герой ради своей цели совершает неблагоприятные поступки и не слушает никаких предостережений или упреков от друзей.
- Герой проигрывает в борьбе. Противник побеждает с огромным перевесом, но аудитория понимает, что борьба ни в коем случае не была равной и честной.
- Герой впадает в отчаяние, он сломлен, потерял всякое самоуважение и умирает от переживаний или — и к этому сводится в таком случае его этический выбор — кончает с собой.
- Публике остается чувство, что мир глубоко несправедлив, и печаль о маленьком человеке, который даже не понимал, с чем столкнулся. Но вместе с тем ее глубоко восхищает красивая гибель, славная битва и отказ героя смириться с поражением.

По такой схеме строится этический конфликт в таких произведениях, как «Дон Кихот», «Трамвай "Желание"», «Смерть коммивояжера», «Гедда Габлер», «Разговор», «Маккейб и миссис Миллер», «С меня хватит!», «Мадам Бовари», «Великолепные Эмберсоны», «Вишневый сад», «Собачий полдень» и «Новый кинотеатр "Парадизо"».

* Перевод Т. Л. Щепкиной-Куперник. — Прим. ред.

4. Сатирико-иронический тип этического спора

Ирония и сатира — не одно и то же, но часто они соседствуют друг с другом в одном произведении.

Сатира — это высмеивание определенных взглядов, как правило, тех, на которые опирается целое общество. Ирония — это среди прочего тип построения сюжета, когда герой получает результат, противоположный тому, которого хотел и добивался. Если этот прием применяется в масштабах целого произведения, а не отдельной сцены, то становится общей схемой, связывающей все события сюжета и передающей послание о законах мироустройства. Ирония — это еще и атмосфера растерянности из-за дурацких ситуаций, в которые попадают герои и которая вызывает смех у зрителя.

В сатирически-иронических формах художественного повествования автор выстраивает этический конфликт, постоянно показывая контраст между словами персонажа, который считает себя вполне нравственным человеком — то есть поддерживает принятые в обществе нормы, — и поступками, являющимися его глубокою аморальностью.

Вот основные этапы сатирико-иронического этического конфликта.

- Герой живет в четко выстроенной социальной системе. Обычно один из персонажей воплощает, отчасти или целиком, ценности, на которых система построена.
- Герой свято верит в систему и намерен подняться на вершину общественной пирамиды. У него есть стремление, связанное с самореализацией или влюбленностью.
- Противник героя также свято верит в систему и ее ценности и имеет то же стремление, что и герой.
- Они соперничают и совершают, в полном согласии со своими убеждениями, глупые и вредные поступки.
- Конфликт действий в середине повествования возникает из-за сопоставления персонажей, провозглашающих высокие идеалы, и катастрофических последствий их поведения.
- На этапе схватки обнажается притворство и лицемерие обеих сторон конфликта.
- Герой переживает прозрение, которое обычно включает в себя пересмотр взглядов, внушенных системой.
- Герой нередко прозревает не полностью, показывая, что урок он на самом деле не усвоил.
- Герой предпринимает действие, в котором он лично прав, но которое никак не сказывается на вредной системе.

- Финал — брак, дружба или любовь — подсказывает, что герои создадут свой мирок, который будет лучше большого мира, но не повлияет на жизнь общества.

Сатирико-иронический этический конфликт мы встречаем в таких произведениях, как «Гордость и предубеждение», «Эмма» и ее современная версия «Бестолковые», «Красота по-американски», «Незванные гости», «Мадам Бовари», «Вишневый сад», «Выпускник», «История Тома Джонса, найденыша», «В ожидании Гаффмана», «Игрок», «Быть Джоном Малковичем», «Без гроша в Беверли-Хиллз», «Принц и нищий» и его современная версия «Поменяться местами», «Клетка для чудаков», «Как важно быть серьезным», «Рядовой Бенджамин», «Собачий полдень», «Виктор и Виктория», «Боб и Кэрол, Тед и Элис» и «Потерянные в Америке».

«Эмма», роман
(Джейн Остин, 1816)

Джейн Остин — мастер сатирико-иронической подачи этического конфликта, и «Эмма», вероятно, ее лучший роман. Рассмотрим, как строится этическая линия в этом классическом сатирическом романе.

- Эмма — упрямая, своевольная и бестактная молодая женщина, постоянно пытающаяся устраивать браки.
- Ее первая цель — выдать замуж сироту Гарриет.
- Эмма верит в классовую систему, но обманывается, считая, что Гарриет не такого простого происхождения, как кажется, и потому убеждает ее отказать просившему ее руки фермеру Роберту Мартину.
- Попутно она внушает Гарриет, что ее мужем должен стать высокородный викарий мистер Элтон. Эмма обхаживает викария так неловко, что тот решает, будто им интересуется она сама, а не Гарриет.
- Итог этих благонамеренных, но безнравственных поступков: Гарриет лишается хорошего жениха, а мистер Элтон предлагает руку и сердце Эмме. И узнав, что ни капли ее не волнует, впадает в проstration.
- На балу мистер Элтон, уже женатый, отказывается танцевать с Гарриет, и та смущена, но на выручку спешит мистер Найтли, готовый стать ее партнером.
- Молодой аристократ Фрэнк Черчилл спасает Гарриет от неприятных типов на дороге. Эмма думает (ошибочно), что это новый возлюбленный Гарриет, хотя он стоит много выше на классовой лестнице.
- На танцах в саду Эмма заигрывает с Фрэнком, хотя он ее совершенно не интересуется, чем расстраивает другую гостью общества, прекрас-

ную Джейн. Кроме того, Эмма при всех унижает болтливого, но добродушного мистера Бейтса. Мистер Найтли отзывает Эмму в сторонку и упрекает в бестактности.

- Узнав, что Гарриет вздыхает не по Фрэнку, а по мистеру Найтли, Эмма с изумлением осознает, что и сама в него влюблена. Более того, Эмма понимает, какая она была навязчивая, самоуверенная и бестолковая, и жалеет, что не позволила Гарриет выйти за Роберта Мартина.
- Мистер Найтли признается Эмме в любви и соглашается переехать к ней, чтобы она могла и дальше ухаживать за отцом. В романе (но не в фильме) и классическая свадьба в финале комедии, и великое прозрение Эммы обесцениваются тем обстоятельством, что выйти за мистера Найтли она не смогла бы, если бы ее отец не опасался воров и не счел, что для защиты от них лучше иметь в доме молодого мужчину.

В романе сатирико-иронический конфликт в основном представлен через попытки Эммы найти подходящую пару для Гарриет. Описывая их, Остин показывает общество, в котором действует четкое разделение людей на классы, а женщина полностью зависима от мужчины. Главная героиня принимает эту систему, но при этом она недалекая и оторванная от реальности особа. Автор расшатывает систему, показывая крестьянина, который, по мнению Эммы, стоит ниже Гарриет, как славного и достойного человека.

Представления и поступки Эммы приводят к удручающим последствиям — это тоже часть этического конфликта. В его фокус Остин помещает две параллельные сцены, демонстрирующие общественное неравенство и его аморальность.

Первая сцена: Гарриет, разбитая отказом мистера Элтона танцевать с ней и спасенная от позора мистером Найтли. Вторая сцена: Эмма на пикнике набрасывается на мисс Бейтс, и вновь примирителем выступает мистер Найтли, упрекающий Эмму в бесчувственности.

В этих сценах Остин демонстрирует потребность в новой морали, основанной не на общественном положении человека, а на абсолютных категориях добра и порядочности. Еще заметим, что Остин избегает назидательности в раскрытии главной темы и для этого нагружает ключевые сцены эмоциями. Нам больно видеть, как грубо отталкивают Гарриет и как прилюдно унижена мисс Бейтс. И мы радуемся тому, что мистер Найтли по-рыцарски спасает беззащитную девушку и выговаривает Эмме за жестокость.

Брак мистера Найтли и Эммы — это очередное утверждение классовой системы в том смысле, что жених и невеста занимают относительно высокое и примерно равное положение в обществе.

Ни система, ни ценности, на которые она опирается, в финале сатирического романа Джейн Остин не меняются. Но все же союз Эммы и мистера Найтли в некоторой степени эту систему опровергает.

Эмма с мистером Найтли сошлись не потому, что они из одного класса, а потому, что Эмма образумилась и морально выросла, а мистер Найтли — человек широкой души.

5. Черная комедия

Черная комедия — жанр, где высмеивается логика, а вернее, нелогичность той или иной общественной системы. Сложная и трудная в исполнении форма повествования, назначение которой — показать крах героя, обусловленный не личным выбором (как в трагедии), а тем, что личность оказывается в плену системы, разрушительной по природе. Отличительная особенность этического конфликта в черной комедии — автор не дает герою прозрения: вместо героя его переживает аудитория. Этический спор выстраивается следующим образом.

- Несколько персонажей связывает некая организация. Кто-то в подробностях объясняет правила и логику, по которым она работает.
- Многие из персонажей, включая главного героя, преследуют какую-то недостойную цель, которая неизбежно предполагает если не человекоубийство, то поступок, сопоставимый с ним по степени порочности.
- Каждый из этих персонажей свято верит в свою цель и считает, что все его действия полностью осмысленны. На самом же деле они полностью абсурдны.
- Противники героя, тоже принадлежащие системе, хотят достичь той же цели и так же предлагают развернутые, но безумные оправдания своих действий.
- Один разумный персонаж, обычно союзник героя, постоянно обращает его внимание на то, что все его поступки не имеют никакого смысла и приведут к катастрофе. Он выполняет функцию хора в античной драме, его никто не слушает.
- Все персонажи, включая номинального главного героя, идут ради достижения цели на любые действия, в том числе на убийство.
- Их поступки влекут за собой разрушение и гибель почти всех действующих лиц.
- Схватка бывает жестокой, но все по-прежнему считают себя правыми. Последствия — смерть и безумие.
- Никто, включая героя, не получает прозрения. Но истина настолько очевидна, что, вместо героя, прозрение переживает аудитория.

- Выжившие персонажи выходят из схватки искалеченными, но тут же вновь устремляются к прежней цели.
- Черные комедии чуть более оптимистического толка заканчиваются тем, что единственный здоровый персонаж в ужасе наблюдает творящееся безумие и либо покидает систему, либо пытается ее изменить.

С этим тонким жанром не так-то легко совладать. Дело в том, что этический конфликт в черной комедии удастся только в том случае, если герой будет привлекательным. Иначе весь сюжет превратится в абстракцию, интеллектуальное эссе, от персонажей которого читатель отстраняется и чувствует моральное превосходство над ними. Аудиторию нужно вовлечь, чтобы читатели или зрители внезапно поняли, что они сами и есть персонажи.

Помимо привлекательного героя, лучший способ эмоционально вовлечь зрителя (читателя) в события черной комедии — это заставить героя страстно рассуждать о своей цели. Авторы, желающие добавить ноту надежды в общую беспросветность сюжета, вооружают единственного здорового персонажа хорошо продуманной альтернативой общему безумию.

Черная комедия как модель этического конфликта использована в таких художественных произведениях, как «Славные парни», «Телесеть», «Хвост виляет собакой», «После работы», «Доктор Стрейнджлав», «Уловка-22», «Попытка убийства», «Бразилия» и «Честь семьи Прицци».

КОМБИНИРОВАННАЯ МОДЕЛЬ ЭТИЧЕСКОГО КОНФЛИКТА

Перечисленные нами оригинальные формы этического конфликта не исключают друг друга. Напротив, мастера художественного повествования часто используют комбинированную модель, сочетая в границах одного сюжета несколько разных форм этического конфликта. Так, в «Улиссе» Джеймса Джойса этический конфликт начинается с простейшего противостояния «добрый — злой», встречающегося в большинстве мифов, а затем углубляется, переходя в более сложную сатирико-ироническую форму. «Вишневый сад» сочетает сатирико-ироническую модель с пафосом.

Попытка соединить трагедийный спор с элементами сатиры и черной комедии, предпринятая авторами «Красоты по-американски», показывает, насколько сложно сочетать эти формы. Блестящая картина все же не раскрывает весь свой потенциал ни как трагедия, ни как черная комедия, ни как сатира. Разные модели этического конфликта существуют неслучайно. Каждая работает по-своему и оказывает своеобразное эмоциональное воздействие на аудиторию. Сплести их в однородное полотно — задача, требующая высочайшего владения техникой.

Другие примеры комбинированного этического спора: «Мадам Бовари», «Приключения Гекльберри Финна» и «Собачий полдень».

УНИКАЛЬНАЯ ЭТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА

Самый сложный уровень этического конфликта в повествовании — это создание автором уникальной этической системы. Так, Натаниэль Готорн в «Алой букве» через созданную им трехстороннюю оппозицию утверждает мораль, основанную на истинной любви. Джойс в «Улиссе» показывает человеческую религиозность и обыденный героизм, отправляя «отца» и «сына» в однодневное путешествие по Дублину. В масштабах произведения это этический конфликт, хотя в целом — явление гораздо большего масштаба. Мастерство и глубокое понимание жизни у этих авторов видны и в системе персонажей, и в сюжете, и во всей ткани повествования, и в символах, столь же глубоких, как весь этический конфликт.

Уникальные этические системы мы обнаруживаем также в некоторых фильмах-блокбастерах. Кто думает, что эти фильмы попали в хиты из-за визуальных спецэффектов, тот глубоко заблуждается. В «Звездных войнах» Джордж Лукас воссоздает современный сплав восточной и западной этики, наделяя западного героя дзенской системой ценностей, известной как Сила. Разумеется, эта этическая система не столь развита, как в «Алой букве» или «Улиссе». Но она есть, и ее лаконичность — одна из причин всемирной популярности «Звездных войн». Сколь бы простым ни был девиз «Да пребудет с тобой Сила!», для многих зрителей он стал жизненным кредо.

И точно так же «Крестный отец» не только изображает жизнь мафии в Америке 1940-х, но и предлагает этическую систему, основанную на правилах современного бизнеса и современной войны. Чеканные реплики типа «Я сделал ему предложение, от которого он не мог отказаться», «Ничего личного, просто бизнес» и «Держи друзей рядом, а врагов еще ближе» — катехизис новой американской версии «Государя» Макиавелли. Как и «Звездные войны», «Крестный отец» — это история об общечеловеческих ценностях. Но не забывайте, что попытка, в какой-то степени успешная, предложить в повествовании оригинальную этическую систему — одна из главных причин популярности этих фильмов.

ЭТИЧЕСКИЙ СПОР В ДИАЛОГЕ

В художественно состоятельном произведении главный способ трансляции этического спора — это структура повествования. Главный, но не единственный способ. Следует также использовать диалог. Диалог должен придать посланию тонкости и эмоциональной силы.

В главе 10 я подробно расскажу, как прорабатывать этический конфликт в диалоге. А сейчас посмотрим, в какие моменты повествования его лучше всего применять.

Чаще всего об этике речь в диалоге заходит в тот момент, когда союзник героя упрекает последнего в скверных поступках, совершаемых в погоне за вожаденной целью. Союзник доказывает, что герой действовал недостойно. Герой, еще не переживший прозрения, пытается оправдываться.

Второй случай, когда мораль транслируется через диалог, — столкновение героя и антагониста. Такой диалог может произойти на любом этапе развития действия, но чаще всего случается во время схватки. Классический пример подобного этического конфликта — диалог Быстрого Эдди и его бывшего менеджера Берта в «Бильярдисте». В фильме «Эта прекрасная жизнь» глубокий этический спор между героем и антагонистом происходит значительно раньше: когда Джордж не дает Поттеру избавиться от отцовской фирмы. Большое преимущество того, чтобы герой и противник схлестнулись в диалоге об этике как можно раньше, — публика понимает, какие ценности стоят на кону, и можно разворачивать драму.

Третий момент, когда стоит использовать диалог для передачи этического конфликта, — сцена, в которой главный антагонист оправдывает свои дурные поступки высокоморальными соображениями. Почему так важен для выстраивания этического спора монолог антагониста о нравственности?

Антагонист-злодей, порочный по природе, — неинтересный образ. В большинстве реальных конфликтов нет доброй и злой стороны, абсолютно правых и неправых. В мастерски сочиненном сюжете и герой, и оппонент верят в собственную правоту, и у обоих есть для этого основания. При этом оба они не правы, хотя и каждый по-своему.

Вооружая антагониста мощной (хотя и ложной) оправдательной аргументацией, вы сообщаете его образу глубину. И поскольку герой хорош ровно настолько, насколько хорош его противник, то вы тем самым добавляете глубины и герою.

Отличный пример оправдательной риторики противника мы находим в «Вердикте», когда адвокат противной стороны объясняет женщине, которую нанял следить за Фрэнком: «Нам платят, чтобы мы выиграли». Полковник Джессап из картины «Несколько хороших парней» в сцене боя оправдывает свой приказ убить Марин, заявляя, что он последний бастион на пути варваров, стоящих у ворот. В «Тени сомнения», шедевре Торнтон Уайлдера, маньяк-убийца дядюшка Чарли, лишаящий жизни вдов, произносит в оправдание жуткий монолог, где называет своих жертв отъевшимися тварями, «жрущими деньги и пьющими деньги»,

и затем спрашивает: «А что бывает со скотиной, когда она становится жирной и старой?» Сочиняя этический монолог для антагониста, главное — не сделать его «соломенным чучелом», то есть с виду грозным, но полым внутри. Аргументы антагониста не должны быть слабыми. Придумайте для него как можно более убедительное оправдание. И пусть он обязательно будет отчасти прав. Но в то же время в его логике должен быть неисправимый изъян.

ВЫСТРАИВАНИЕ ЭТИЧЕСКОГО СПОРА: ПИСЬМЕННОЕ ЗАДАНИЕ № 4

- Конструирующий принцип: начинаем с перевода конструирующего принципа вашего сюжета в краткую формулировку главной темы. Главная тема — это ваши взгляды на то, как нужно и не нужно поступать в границах данного сюжета, суммированные в одной фразе. Взглянув снова на конструирующий принцип, обратите внимание на ключевые действия персонажей и на их последствия с точки зрения этики.
- Формулируем главную тему кратко: ищите различные приемы, например использование символов, которые помогут сжать ваше нравственное послание в одну фразу или вместить в себя ваш уникальный способ представления сюжета (его структуру).
- Нравственный выбор: сформулируйте главный нравственный выбор героя, который он должен совершить ближе к концу действия.
- Этическая проблема: вернувшись к вариантам замысла, сформулируйте в одной фразе главную моральную проблему, которую герой будет решать на протяжении всего действия.
- Персонажи как отражение тезиса: начав с героя и главного оппонента, опишите, как по-своему решает главную этическую проблему каждый из основных действующих лиц.
- Столкновение ценностей: перечислите главные ценности каждого из основных действующих лиц и объясните, каким образом эти ценности вступят в конфликт, когда каждый из героев начнет двигаться к цели.
- Этический спор: опишите, как вы покажете этический спор через структуру повествования. Используйте при этом следующий алгоритм.
- Взгляды и ценности героя: перечислите воззрения и ценности героя.
- Моральная слабость: в чем главная слабость героя с точки зрения его отношения к ближним?

- Моральная нужда: какую правду о том, как жить, должен понять герой в финале повествования?
- Первый безнравственный поступок: опишите первый поступок героя в повествовании, причиняющий зло другим людям. Убедитесь, что этот поступок продиктован главной моральной слабостью героя.
- Стремление: вспомните конкретную цель героя.
- Импульс: перечислите действия, которые герой предпринимает, чтобы достичь цели.
- Безнравственность: в каком аспекте эти действия безнравственны (если такой аспект есть)?
- Осуждение: опишите осуждение, с которым сталкивается герой после каждого из своих безнравственных поступков.
- Оправдание: как герой оправдывает свои недостойные действия?
- Удар союзника: подробно опишите, как союзник осуждает моральную позицию героя. И вновь запишите, как герой будет оправдываться.
- Одержимость: опишите, с какого момента герой решает ни перед чем не останавливаться. Иначе говоря, наступает ли такой момент, когда герой ради победы готов пойти на все?
- Безнравственные поступки: какие недостойные поступки совершает герой, одержимый целью?
- Осуждение: опишите, кто и как осуждает героя (если осуждает) за эти поступки.
- Оправдание: как герой оправдывает свои методы?
- Схватка: как вы покажете во время решающей схватки, чьи ценности в этой битве берут верх?
- Финальный удар по антагонисту: наносит ли герой финальный удар по противнику, нравственный или безнравственный, перед финальной схваткой или во время нее?
- Моральное прозрение: получает ли герой в финале повествования какой-то моральный урок? Не забудьте: прозрение должно касаться того, как нужно обходиться с ближними.
- Этический выбор: совершает ли герой перед окончанием истории выбор между двумя тактиками?
- Раскрытие главной темы: есть ли момент в повествовании, помимо момента прозрения героя, когда вы могли бы раскрыть свое видение того, как человеку должно жить и поступать?

Рассмотрим, как построен этический конфликт на примере киноленты «Касабланка».

«Касабланка», фильм

(пьеса «Все приходят к Рику» Мюррей Барнет и Джоан Элисон, сценарий Джулиуса Эпстайна, Филиппа Эпстайна и Говарда Коха, 1942)

- *Конструирующий принцип*: из-за несчастной любви борец за свободу удаляется от общества, но встреча с бывшей возлюбленной вдохновляет его вернуться к борьбе.
- *Главная тема*: даже великой взаимной любовью можно пожертвовать ради борьбы с угнетателями.
- *Нравственный выбор*: Рик нужно решить, остаться с любимой или сражаться против великого зла.
- *Этическая проблема*: как примирить личные устремления с жертвенным служением ближним?
- *Персонажи как трансляторы главной темы*:
 Рик: большую часть действия Рик думает только о себе: бедствия, постигшие мир, его не заботят;
 Ильза: старается поступать правильно, но в конце концов любовь оказывается сильнее;
 Ласло: готов пожертвовать всем, в том числе любовью, лишь бы вести борьбу против фашистов;
 Рено: приспособленец, которого заботят только деньги и комфорт.
- *Конфликт ценностей*:
 Рик: собственная персона, друзья, прямота;
 Ильза: верность мужу, любовь к Рику, сопротивление фашистскому нашествию;
 Ласло: борьба с фашистами, любовь к Ильзе, любовь к человечеству;
 Рено: женщины, деньги, власть.

Этический конфликт

- *Взгляды и ценности Рика*: собственная персона, друзья, прямота.
- *Моральная слабость Рика*: цинизм, эгоизм, жестокость.
- *Моральная нужда*: прекратить устраиваться в жизни за счет других. Вернуться в общество и стать одним из лидеров антифашистского сопротивления.
- *Первый дурной поступок*: Рик берет от Угарте бумаги, хотя догадывается, что их забрали у убитых курьеров.
- *Второй дурной поступок*: Рик не помогает Угарте скрыться от полиции.
- *Осуждение*: какой-то человек говорит Рику, что будет рад, если рядом окажется кто-то другой, когда немцы придут за ним.
- *Оправдание*: Рик отвечает, что ни для кого не станет рисковать головой.

- *Стремление*: Рику нужна Ильза.
- *Импульс*: Рик неоднократно доставляет Ильзе неприятности, одновременно пытаясь вновь ее соблазнить.
Он также принимает меры для сохранения полученных от Угарте транзитных документов, чтобы продать или воспользоваться ими самому.
- *Дурной поступок*: когда Ильза приходит после закрытия клуба, Рик отказывается ее слушать и называет бродяжкой.
- *Осуждение*: Ильза не говорит Рику ни слова упрека, но, уходя, бросает на него изумленный взгляд.
- *Оправдание*: Рик не оправдывается.
- *Удар союзника*: хотя в повествовании главный оппонент Рика и его методов — это Ильза, но и его бармен Сэм убеждает друга не цепляться за былую любовь. Классический ответ Рика: «Если она выдержит, то и я выдержу. Сыграй (песню)».
- *Дурной поступок*: на рынке Рик предлагает Ильзе связь и уговаривает обмануть Ласло.
- *Осуждение*: Ильза говорит Рику, что он совсем не тот человек, которого она знала в Париже, и сообщает, что была замужем за Ласло еще до того, как познакомилась с Риком.
- *Оправдание*: Рик не оправдывает свои слова ничем кроме того, что накануне вечером был пьян.
- *Одержимость*: первый порыв Рика — отомстить Ильзе за ту боль, что она ему причинила. Лишь значительно позже Рика охватывает упорное желание помочь Ильзе и Ласло бежать.
- *Дурной поступок*: Рик отказывается передать Ласло документы и советует спросить о причинах отказа Ильзу.
- *Осуждение*: нет.
- *Оправдание*: Рик хочет ранить Ильзу.
- *Дурной поступок*: Рик отказывается отдать документы Ильзе.
- *Осуждение*: Ильза заявляет, что дело, о котором идет речь, важнее личных чувств и что Рик с Ласло на одной стороне. Если Рик не отдаст Ильзе документы, Виктор Ласло погибнет в Касабланке.
- *Оправдание*: Рик отвечает, что заботится только о себе.
- *Дурной поступок*: Рик обещает Ильзе, что поможет Ласло уехать, но только одному.
Эта последняя ложь Ильзе — будто они уедут вдвоем — первый шаг к благородному поступку, спасению Ильзы и Ласло.
- *Осуждение*: Рено говорит, что на месте Рика поступил бы так же. Если учесть, что это за человек, такое одобрение вряд ли может порадовать.

- *Оправдание*: Рик не оправдывается. Ему нужно, чтобы Рено думал, будто Рик собирается уехать с Ильзой.
- *Схватка*: Рик просит Рено позвонить на аэродром, но тот звонит майору Штрассеру. На аэродроме Рик берет Рено на мушку и говорит Ильзе, чтобы она летела с Ласло. И сообщает Ласло, что Ильза ему не изменила. Ласло и Ильза садятся в самолет. Появляется Штрассер, он пытается задержать самолет, но погибает от пули Рика.
Последний удар по антагонисту: никакого финального дурного поступка Рик не совершает. Хотя он убивает Штрассера, его выстрел оправдан сложившейся в мире ситуацией.
- *Моральное прозрение*: Рик понимает, что помочь Ласло в войне с фашистами важнее, чем вернуть любовь Ильзы.
- *Нравственный выбор*: Рик отдает Ласло подорожные документы, говорит, что Ильза его любит, и отпускает Ильзу с Ласло. А сам затем уходит во французское Сопротивление.
- *Раскрытие главной темы*: неожиданное обращение Рено в финале картины, когда тот решает идти в Сопротивление вместе с Риком (классическое двойное прозрение), полностью раскрывает главную тему: в битве против фашизма каждый должен выбрать, на какой стороне баррикад сражаться.

Вселенная повествования

«УЛИСС» И СЕРИЯ КНИГ и фильмов о Гарри Поттере открывают нам один из главных секретов писательского творчества. Хотя, казалось бы, трудно представить два более несхожих произведения.

«Улисс» — многоплановый и сложный текст, адресованный взрослому читателю и часто именуемый величайшим романом XX века. Книги о Гарри Поттере — это увлекательная фантастика для детей. Но оба автора отлично знают, что создание уникальной вселенной повествования, в которую органически вплетены все персонажи, не менее важно для успешного построения истории, чем система действующих лиц, сюжет, главная тема и диалоги.

Утверждение, что кино — «визуальное искусство», вносит в вопрос определенную путаницу. Действительно: кинематограф позволяет нам видеть события воочию и наслаждаться визуальными эффектами, невозможными ни в одном другом виде искусства. Однако «визуальность», которая на самом деле захватывает зрителя, — это вселенная повествования: сложная и многомерная система, где каждый элемент выполняет свою функцию в художественном целом. Эта система служит отражением системы персонажей и в особенности главного героя. Данный ключевой принцип верен не только для кино, но для любого художественного произведения.

Заметим, что в этом аспекте повествовательное искусство описывает реальность, однако организовано по альтернативной схеме. В жизни мы рождаемся в уже существующем мире и должны к нему приспособливаться. Но в искусстве сначала появляются герои, а потом автор создает вселенную, в которой они существуют, которая становится бесконечно подробной иллюстрацией их воззрений и характеров.

Томас Элиот называл это «объективной корреляцией». Но каким красивым термином ни пользуйся, именно вселенная повествования задает живую фактуру, которая отличает мастерски рассказанную историю.

Истинно художественное произведение подобно ковру, где множество нитей сплетены так, чтобы возникал мощный эмоциональный эффект. И многие из этих нитей автор находит в том вымышленном мире, где разворачивается действие. Несомненно, можно рассказать историю, не рисуя фактуру пространства, в котором она происходит. Но это большая недоработка.

Учтите, что мир, в котором разворачивается действие, служит для повествователя своего рода «компрессором». В очень короткий временной промежуток вам нужно вместить огромный материал: действующих лиц, сюжет, символы, этический конфликт, диалоги. И значит, нужны техники, позволяющие сжимать смыслы, уместяя их в то ограниченное время и пространство, какими располагает автор. Чем больше смыслов вы вмещаете в произведение, тем шире оно раскрывается в сознании зрителя или читателя.

Гастон Башляр писал в своей классической работе «Поэтика пространства»: «...к местообитанию человека привязана своя драма» [1].

Любые формы и пространства, от ракушек до комодов, заключают в себе смыслы. Главный тезис Башляра крайне важен для всякого повествователя: «Два типа пространства, внутреннее и внешнее, постоянно побуждают друг друга расти» [2].

Отметим, что Башляр рассуждает об органической природе повествования: создавая для своего сюжета вселенную, вы закладываете в умы и сердца аудитории зерна, которые потом дают обильные всходы.

Вкратце опишем этот компонент процесса: начинаем с разработки основы сюжета (семь этапов создания истории) и набора действующих лиц. Затем создаем окружение, пространство, в которых работают ключевые элементы сюжета и которые оказывают нужное воздействие на умы зрителей.

Смыслы, извлекаемые нами из физического мира, в котором действуют герои, вероятно, глубже, чем культура и опыт: похоже, они встроены в человеческое сознание. И потому легко доходят до аудитории. Таким образом, вселенная, в которой разворачивается повествование, дает рассказчику целый набор полезных приемов.

Поместить сюжет в мир, который поддерживает повествование и вызывает в аудитории те или иные эмоции, непросто. Вы должны говорить на двух языках: на языке слов и на языке образов — и точно совмещать их, выстраивая действие.

Как применить описанные техники на практике? Создание вселенной повествования происходит по следующему алгоритму (первые три шага связаны с конструированием пространства, последние два — времени).

1. Возвращаемся к конструирующему принципу произведения, поскольку именно он связывает все воедино. Конструирующий принцип определяет, как будет выглядеть мир, в котором развернется действие.
2. После этого мы введем во вселенную произведения визуальные оппозиции, основанные на противостоянии действующих лиц.
3. Затем, применив три из четырех основных «материалов» строительства вселенной произведения — природу, рукотворные пространства, технические устройства, проработаем подробности, учитывая те смыслы, которые различные типы ландшафтов обычно означают или могут означать для зрителя.
4. На следующем этапе мы свяжем вселенную повествования с эволюцией главного героя и добавим четвертый строительный материал — время.
5. Наконец, мы совместим выстроенную вселенную со структурой повествования, создав семь визуальных элементов вселенной.

ВСЕЛЕННАЯ ПОВЕСТВОВАНИЯ И КОНСТРУИРУЮЩИЙ ПРИНЦИП

Вселенная — это органичная часть повествования, и поэтому вам предстоит еще раз вернуться к ядру вашего сюжета — конструирующему принципу. Он задает замысел, действующих лиц и главную тему, а также собственно вселенную повествования.

По целому ряду причин вывести из конструирующего принципа вселенную повествования труднее, чем замысел, персонажей и главную тему. Как мы уже говорили, история и «визуальный ряд» — это, по сути, два разных языка. Но языки поддаются изучению. Более существенная трудность в том, что конструирующий принцип и вселенная повествования создаются по правилам, которые противоположны друг другу.

Конструирующий принцип обычно описывает линейное развитие действия, например эволюцию главного героя. Вселенная повествования — это среда, все, что окружает действующих лиц. Иначе говоря, все ее элементы и сущности вырастают синхронно.

Чтобы их связать, нужно взять примерную последовательность событий, определенную в конструирующем принципе, и представить ее в трехмерном пространстве, создав вселенную. Начинать нужно с простого. Взгляните на конструирующий принцип и попробуйте прийти к единой визуальной идее, в которой бы выразался ваш сюжет.

Давайте попрактикуемся: вернемся к сюжетам, которые мы обсуждали в главе о замысле, на этот раз затем, чтобы в одной фразе описать их вселенную.

«Моисей», библейский сюжет

Конструирующий принцип: человек, не знающий о своем великом предназначении, пытается вести свой народ к свободе и принимает новые нравственные заповеди, по которым будет жить и народ, и он сам.

- Главная тема: человек, взявший на себя заботу о своем народе, вознаграждается откровением о том, как жить по Божьему Закону.
- Вселенная: путешествие народа по пустыне под предводительством человека, который оказывается пророком и ему дается откровение с небес.

«Улисс», роман

Конструирующий принцип: современная одиссея в большом городе, все действие уместается в один день; один герой находит отца, а другой — сына.

- Главная тема: настоящий герой — человек, страдающий от трудностей и неурядиц повседневности и сострадающий ближнему, попавшему в тяжелую ситуацию.
- Вселенная: город в течение 24 часов, в каждой части которого героев ждут испытания сродни тем, что преодолевали герои мифов.

«Четыре свадьбы и одни похороны», фильм

Конструирующий принцип: компания друзей, каждый из которых пытается найти себе подходящего партнера для брака, переживает четыре счастливых дня (свадьбы) и один кошмар (похороны).

- Главная тема: когда встречаешь любовь всей жизни, нужно отдаться ей целиком.
- Вселенная: пасторальный мир, свадебные ритуалы.

«Гарри Поттер и...», серия романов

Конструирующий принцип: принц-волшебник учится быть мужчиной и королем, обучаясь в школе для магов и чародеев.

- Главная тема: если обладаешь великим даром и способностями, ты должен повести за собой других и идти на жертвы ради их блага.
- Вселенная: волшебная школа в огромном чудесном замке средневековой архитектуры.

«Афера», фильм

Конструирующий принцип: построить рассказ об афере как аферу, провести и главного противника, и публику.

- Главная тема: если хочешь победить злодея, можно соврать и схитрить.

- Вселенная: бутафорский офис в запустелом городе времен Великой депрессии.

«Долгий день уходит в ночь», фильм

Конструирующий принцип: с приближением ночи семью осаждают призраки из прошлого.

- Главная тема: прими правду о себе и близких и научись прощать.
- Вселенная: мрачный дом со множеством закоулков, где таятся жуткие тайны его обитателей.

«Встреть меня в Сент-Луисе», фильм

Конструирующий принцип: история семьи, показанная как четыре события, происходящие в каждом из четырех времен года.

- Главная тема: жертвовать многим ради семьи достойнее, чем стремиться к личной славе.
- Вселенная: великолепный особняк, меняющийся с каждым сезоном и с каждым событием в жизни хозяев.

«Копенгаген», фильм

Конструирующий принцип: заимствовать из физики принцип неопределенности Гейзенберга, чтобы показать двойственность нравственной природы человека.

- Главная тема: никто не может быть до конца уверен в правильности собственных и чужих поступков, а также в мотивах, которые заставляют людей их совершать.
- Вселенная: зал суда.

«Рождественская история», анимационный фильм

Конструирующий принцип: показать возрождение человека, который в сочельник увидел свое прошлое, настоящее и будущее.

- Главная тема: в жизни намного счастливее тот, кто умеет отдавать.
- Вселенная: контора и три частных дома — богатый, среднего достатка и бедный в Лондоне XIX века, показанные в прошлом, настоящем и будущем.

«Эта прекрасная жизнь», фильм

Конструирующий принцип: показать ценность отдельной личности, изобразив, какими были бы город и страна, если бы тот или иной человек не появился на свет.

- Главная тема: богатство — не в деньгах, а в друзьях и семье, которым ты служишь.

- Вселенная: два провинциальных американских городка, кардинально отличающихся друг от друга.

«Гражданин Кейн», фильм

Конструирующий принцип: используя нескольких рассказчиков, показать, что человек не способен узнать ближнего полностью.

- Главная тема: тот, кто заставляет других любить себя, окажется в одиночестве.
- Вселенная: особняк и личная «империя» американского медиамагната.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

С конструирующим принципом и кратким описанием вселенной повествования в руках вы переходите к очерчиванию границы места, где будут происходить события, — основное пространство драмы. Это цельное пространство, обведенное своего рода стеной. То, что внутри «стены», связано с повествованием. Все, что за стеной, — не нужно.

Многие авторы, особенно романисты и сценаристы, полагают, что сочинитель может отправить героев куда угодно и эту возможность нужно использовать по максимуму. Это большая ошибка: если раздробить место действия, то само действие рассыплется. Несколько мест действия — это признак истории без структуры, без начала и конца, это несвязная последовательность эпизодов.

Проще всего создать единое место действия в театре, где помогает пространство сцены, ограниченное занавесом.

Литература и кино раздвигают границы, но от этого важность единого места действия для выстраивания драмы только возрастает.

Я не призываю соблюдать цельность пространства в жестком понимании Аристотеля — с его концепцией «единого места», где происходят все события драмы. Есть четыре основных способа сохранить цельность пространства, не поступившись необходимым для увлекательного повествования разнообразием мест и событий.

1. Очертить широкий горизонт повествования, затем разделить его на сегменты и каждый из них художественно высветить

В начале повествования автор описывает полотно событий максимально широко. По сути, обносит мир повествования стеной по периметру. После этого, по мере развития действия, автор фокусируется на локальных мирах внутри обнесенного «стеной» пространства.

Общее полотно событий может быть сколь угодно широким: бескрайние просторы, мегаполис, дальний космос или океан. В то же время это может быть маленький поселок, дом или, например, бар.

Этот подход мы обнаруживаем в таких произведениях, как «Касабланка», «Чужой», «Человек-паук», «Секреты Лос-Анджелеса», «Матрица», «Смерть коммивояжера», «Трамвай “Желание”», «Мэри Поппинс», «День сурка», «Бульвар Сансет», «Нэшвилл», «Просто кровь», «Встреть меня в Сент-Луисе», «Великий Гэтсби», «Шейн», «Звездные войны» и «Эта прекрасная жизнь».

2. Отправить героя в путь через однородное пространство из точки А в точку Б

Здесь, казалось бы, нарушается правило единого места, и если этот метод применяется неумело, то так и происходит. Одна из причин, по которым многие дорожные истории воспринимаются как набор разобренных эпизодов, в том, что герой посещает совершенно разные, не связанные между собой места, и каждое посещение составляет отдельный сюжет.

Ощущение единства места можно сохранить, если герой, путешествуя, не покидает пределов какой-то природной зоны, будь то пустыня, океан, река или джунгли. Но при этом путь героя должен восприниматься целостно, а территория, через которую он пролегает, должна от начала к концу трансформироваться. Так достигается ощущение единства места.

Историю-путешествие мы видим в таких произведениях, как «Титаник», «Дикая банда», «Братья Блюз», «Трафик» и «Африканская королева».

3. Отправить героя в путь через однородное пространство по кольцевому маршруту

Алгоритм работает практически так же, как и предыдущий, за исключением того, что герой в финале возвращается в исходную точку путешествия. Здесь у автора нет преимуществ линейного путешествия, создающего у аудитории ощущение направленного движения и развития. Однако, если герой в финале возвращается домой и конец пути совпадает с началом, автор может высветить изменения, произошедшие в герое, в контрасте с окружением, которое осталось неизменным.

Кольцевое путешествие лежит в основе таких произведений, как «Волшебник страны Оз», «Улисс», «В поисках Немо», «Кинг-Конг», «Дон Кихот», «Сердце тьмы», «Бо Гест», «Унесенные ветром», «Избавление», «Приключения Гекльберри Финна», «Поле его мечты» и «Алиса в Стране чудес».

4. Рыба, выброшенная на берег

В начале повествования герой показан в близкой ему среде. Он остается там ровно столько, чтобы публика успела увидеть, какими уникальными для этой среды талантами он обладает. После этого герой переносится в новую среду, и публика видит, как умения героя, ценные в привычном мире и, казалось бы, бесполезные в новом, оказываются и здесь не менее нужными.

Этот подход применен в таких произведениях, как «Полицейский из Беверли-Хиллз», «Данди по прозвищу “Крокодил”», «Черный дождь», и в меньшем, но все же существенном масштабе — в «Танцах с волками».

Строго говоря, действие историй типа «рыба, выброшенная на берег» происходит не в одном месте, а в двух. Неудивительно, что зачастую такая история воспринимается как повествование из двух частей. Связываются эти части тем, что герой в обоих мирах демонстрирует одни и те же таланты, и зритель (читатель) чувствует, что, хотя с виду эти миры весьма несхожи, в глубинном смысле единство места сохраняется.

Одно из ключевых правил использования этой модели: не задерживаться в первом мире сверх необходимости. Он — трамплин в главную историю, которая развернется во втором мире. Первый мир исчерпывает свое назначение, как только вы покажете зрителю все таланты героя, которые там востребованы.

Пространственные оппозиции

Сколь бы удивительные формы ни принимала вселенная художественного повествования, мы не придумываем героев «под нее», напротив: она должна отражать характеры и судьбы персонажей, прежде всего главного героя.

Мы детализируем вселенную повествования внутри очерченных границ, прорисовывая визуальные оппозиции, подобно тому как выстраиваем систему персонажей, заостряя противоречия между ее участниками.

Проанализируйте систему персонажей и отметьте, как и в чем они противостоят друг другу. Особое внимание обратите на конфликт ценностей, поскольку именно ценности и есть предмет спора главных действующих лиц. Увидев эти оппозиции, вы постепенно увидите и визуальные противоположности физического космоса вашей истории.

Выделив их, нащупайте три-четыре главных. Обратимся к примерам и посмотрим, как визуальные оппозиции растут из конфликтов между персонажами.

«Эта прекрасная жизнь», фильм

(литературная основа — рассказ «Величайший подарок» Филипа Ван Дорена Стерна, сценарий Фрэнсис Гудрич, Альберта Хеккета и Фрэнка Капры, 1946)

Повествование построено так, что публика видит город с двух ракурсов — глазами главного героя и противника. Отметим, что этот огромный компонент вселенной повествования — город — есть прямое отражение глубинного противоречия между Джорджем Бейли и мистером Поттером. Каждый из ракурсов — это физическая манифестация ценностей одного из противников. В Поттерсвилле царят диктатура и необузданная алчность. Бедфорд Фоллз — это демократия, порядочность и доброта.

«Бульвар Сансет», фильм

(сценарий Чарлза Брэкетта, Билли Уайлдера и Д.М. Маршмена-мл., 1950)

Главное противостояние в сюжете — между молодым сценаристом Джо Гиллисом, который еще верит, что за фасадом безудержного стяжательства можно делать достойную работу, и стареющей кинозвездой Нормой Десмонд. Отсюда происходит и визуальное противопоставление: тесная квартира Джо и огромный особняк Нормы. Новый, солнечный, открытый Лос-Анджелес против мрачного зловещего замка. Молодое против старого. Новички, пытающиеся пробиться в кино, против великолепной и мощной, но безжалостной киностудии. Обычные трудяги шоу-бизнеса против голливудской звездной аристократии.

«Великий Гэтсби», роман

(Фрэнсис Скотт Фитцджеральд, 1925)

Главные противостояния романа: между Гэтсби и Томом, Гэтсби и Дейзи, Гэтсби и Ником и Ником и Томом (четырёхсторонняя оппозиция). Каждый из этих персонажей — обычный обыватель Среднего Запада, прибывший на Восточное побережье делать деньги. И первое противопоставление во вселенной этого произведения — равнины Среднего Запада против небоскребов Нью-Йорка и изящных особняков побережья. Том — из «новых американцев», как и Гэтсби, но Гэтсби — богач с темным прошлым и незнатным происхождением, сделавший быстрые деньги. Таким образом, среди богатых Лонг-Айленда тоже есть оппозиция: между солидным Ист-Эггом, где обитают Том и Дейзи, и обеспеченным, но не столь аристократическим Уэст-Эггом, где живет Гэтсби. Особняк Тома и Дейзи описан как роскошный, но консервативный, а вот жилище Гэтсби — классический образец вульгарного блеска и дурного вкуса.

Гэтсби незаконно, бутлегерством, заработал огромное состояние, а Ник — честный и не особо преуспевающий торговец ценными бумагами. Он арендует старый гостевой домик в усадьбе Гэтсби и оттуда наблюдает за фальшивым «сообществом» людей, собирающихся в доме на званые вечера. Том — негодяй, он изменяет жене, и автор показывает контраст между

особняком Тома и бензоколонкой его любовницы. В романе есть еще один контраст миров: он возникает, когда автор описывает шлаковый город — тайную свалку отходов жизнедеятельности великой капиталистической машины — Нью-Йорка и Лонг-Айленда. В конце Фицджеральд сравнивает Нью-Йорк, вершину американской «цивилизации», с тем, что было на его месте прежде: земля надежд, «нетронутое зеленое лоно нового мира».

«Кинг-Конг», фильм

(Джеймс Крилмен и Рут Роуз, 1931)

Главное противостояние в этом сюжете — между кинопродюсером Карлом Денэмом и гигантским доисторическим приматом, Конгом. Закономерно внутри вселенной повествования в оппозиции находятся Нью-Йорк — рукотворный, цивилизованный с виду, но крайне суровый мир, в котором продавец образов Денэм — «король», и Остров черепа, страшное царство дикой природы, где правит Конг, обладатель сокрушительной физической мощи. Внутри этой главной оппозиции представлен трехсторонний контраст между жителями американского мегаполиса, туземцами-островитянами и доисторическими зверями из джунглей: все они ведут борьбу за выживание.

«Танцующий с волками», фильм

(литературная основа и сценарий Майкла Блейка, 1990)

В этом сюжете главное противостояние героев и ценностей изменяется по мере развития действия, и следом меняется ключевое визуальное противопоставление. Вначале главный герой Джон Данбар хочет осваивать Дикий Запад. И первая визуальная оппозиция — это Восток США, развращенный рабством, терзаемый Гражданской войной, и широкие безлюдные прерии Дикого Запада, где еще жива американская мечта. А на западных равнинах очевидный конфликт ценностей возникает между белым солдатом Данбаром, который верит в становление новой нации, и индейцами сиу, которые кажутся дикарями, твердо решившими ее уничтожить.

Однако автор романа Майкл Блейк, описывая эти два враждебных мира, размывает эту мнимую оппозицию ценностей. Форт, куда прибыл Данбар, — это всеми покинутая дыра посреди пустыни, безжизненная, уродливая рана в земле. А индейская деревня — маленькая утопия, россыпь вигвамов над рекой, пасущиеся кони, играющие дети. Разворачивая повествование, Блейк показывает, что есть более глубокая ценностная оппозиция: между миром бледнолицых захватчиков, которые считают, что индейцы и дикие звери подлежат уничтожению, и миром коренных американцев, живущих в гармонии с природой и оценивающих любого человека по его душевным качествам.

«Секреты Лос-Анджелеса», фильм
(литературная основа Джеймса Элроя, сценарий Брайана Хелгеланда
и Кертиса Хэнсона, 1997)

Главным в сюжете кажется противостояние полиции и преступников. На самом деле в центре повествования — конфликт между тремя детективами, у каждого из которых свое понимание правопорядка, и коррумпированными чиновниками: начальником полиции и окружным прокурором. Именно потому первая визуальная оппозиция, прокомментированная закадровым голосом, — это противопоставление между безоблачным и счастливым Лос-Анджелесом и расистским, незаконным и авторитарным Лос-Анджелесом. Вскоре это противопоставление становится более детальным, когда прорисовываются три главных персонажа-детектива: Бад Уайт, сам чинящий суд и расправу, Джек Винсенс, скользкий тип, подрабатывающий консультантом в полицейском сериале и арестовывающий людей за деньги, и Эд Эксли, хитрец, для которого правосудие — это политические игры ради удовлетворения собственных амбиций. Противостояние героев и их ценностей в ходе расследования подчеркивается демонстрацией Лос-Анджелеса, контрастом между развращенным городом богатых белых, который и совершает преступление, и бедным черным городом, который в этом преступлении обвиняется.

ДЕТАЛИЗАЦИЯ ВСЕЛЕННОЙ ПОВЕСТВОВАНИЯ

Для детальной проработки визуальных оппозиций и вселенной повествования мы используем три главных компонента: землю (природная среда), людей (рукотворные пространства) и технологии (технические приспособления). Четвертый компонент — время — показывает, как неповторимая вселенная повествования меняется по мере развития действия, о чем мы поговорим позже. А начнем с разбора природной среды.

Природная среда

Природную среду повествования ни в коем случае нельзя выбирать случайным образом.

В любом окружении героев таится множество смыслов.

Как пишет Башляр, «среда обитания формирует облик и поведение людей, она может превратить человека гор в человека островов и рек, и дом, в котором живет человек, меняет его личность» [3].

Автор должен знать значения разных природных пространств: холмов, островов и рек, чтобы понимать, насколько полно тот или иной пейзаж отражает замысел, систему персонажей и главную тему его произведения.

Океан

Для людей океан может представлять собой два кардинально разных пространства: поверхность и толщу. Поверхность — двухмерное пространство, плоское, как стол. Это качество делает поверхность океана одновременно некоей условностью и совершенно естественной сущностью. Условная плоская поверхность, подобная гигантской шахматной доске, обостряет ощущение противостояния, игры со смертью, разворачивающейся на необъятных водных просторах.

Толща океана — это трехмерный мир, обитатели которого живут на любой глубине. Невесомость и свободное парение — обычный мотив созданных человеческим воображением утопий, и потому в океанских глубинах часто помещаются идеальные утопические миры.

Но вместе с тем толща океана — это зловещее кладбище и великая бесстрастная сила, способная без труда поглотить любой объект с поверхности океана и похоронить его в черной бездне. Океан — огромная пасть, поглотившая древние города, доисторических существ, тайны и старинные сокровища, которые и поныне спят под толщей воды.

В океане происходит действие таких романов и фильмов, как «Моби Дик», «Титаник», «В поисках Немо», «Двадцать тысяч лье под водой», «Русалочка», «Атлантида», «Морской волк», «Хозяин морей», «Идти тихо, идти глубоко», «Мятеж на “Баунти”», «Охота за “Красным Октябрем”», «Челюсти» и «Желтая подводная лодка».

Межзвездное пространство

Дальний космос — это подобие океана, только в ином измерении, бесконечная черная пустота, в которой кроются бесчисленные неизвестные миры. Как толща океана, космос трехмерен. Как и океан, он воспринимается одновременно условностью и стихией. Здесь все движется сквозь черноту, и потому во всяком объекте, сколь бы уникальным он ни был, высвечивается его основная суть: «звездолет», «человек», «робот», «инопланетянин». Научно-фантастические произведения часто принимают форму мифа, и не только потому, что в мифах обязательно путешествуют, но и потому, что миф — та форма литературы, которая обращается к глубинным сущностям.

Поскольку во Вселенной мы предполагаем бесконечное разнообразие миров, то приключения здесь тоже могут быть совершенно любыми. Приключенческие сюжеты всегда содержат компонент открытия, чего-то неведомого, удивительного и потому могут одновременно и увлекать, и пугать. На нынешнем этапе развития человеческой цивилизации межзвездное пространство остается единственным природным «ландшафтом», где еще может обитать дух бесконечных приключений. (Океан — это тоже малоизученное пространство. Но мы не можем

представить, чтобы там на самом деле обосновалось сообщество людей, и потому человеческой средой обитания он бывает только в фантастике.)

Разумеется, межзвездное пространство — это, прежде всего, место действия научно-фантастических сюжетов, таких как «2001: космическая одиссея», «Дюна», «Звездные войны», «Бегущий по лезвию», «Аполлон-13», «Запретная планета», многие эпизоды «Сумеречной зоны», фильмы и телесериалы «Звездного пути» и эпопея «Чужие».

Лес

Главная свойство леса с точки зрения повествования — то, что это храм природы. Высокие деревья и густые ветви, дающие человеку кров, похожи на мудрецов, говорящих нам, что все происходит в этом мире. Это место, куда люди отправляются поразмышлять, а герои любовных историй устраивают тайное убежище. Но лес, пристально всматривающийся в тебя, может внушать тревогу и страх. В лесу можно потеряться. Это обитель духов и призраков. Это место, где охотник выслеживает добычу, а добычей часто оказываются люди. Лес не так свиреп, как джунгли: джунгли могут в несколько мгновений расправиться с любым, кто туда попадет.

Лес, приступая к своей жуткой работе, сначала сводит с ума. Убивает не так быстро, как джунгли, но верно. Лес действует во многих волшебных сказках. В литературе и кино его мы встречаем тоже: «Легенда о Сонной лощине», «Властелин колец», «Гарри Поттер и...», «Возвращение джедая», «Шрек», «Экскалибур», «Как вам это понравится», «Сон в летнюю ночь», «Песнь Соломона», «Волшебник страны Оз», «Маккейб и миссис Миллер», «Человек-волк», «Ведьма из Блэр» и «Перевал Миллера».

Джунгли

Джунгли — первобытная стихия. У человека эта среда вызывает ощущение удушья. Все вокруг цепляется за тебя. Джунгли внушают зрителю острое осознание того, насколько природа сильнее нас. В этой среде человек возвращается в состояние зверя.

Мир джунглей мы находим в таких книгах и фильмах, как «Звездные войны», истории о Тарзане (в том числе «Грейстоук»), «Кинг-Конг», «Африканская королева», «Парк Юрского периода», «Затерянный мир», «Изумрудный лес», «Агирре, гнев Божий», «Берег москитов», «Фицкарральдо», «Библия ядовитого леса», «Сердце тьмы» и «Апокалипсис сегодня».

Пустыня и льды

Пустыня и льды — это всегда территория умирания и смерти. Даже повествованию трудно развиваться в этих средах. Пустыня и лед одинаково жестоки ко всем.

Но иногда сильные духом в такой среде закаляются и самосовершенствуются в уединении. Редкий пример утопии во льдах находим в романе Марка Хелприна «Зимняя сказка». Хелприн изображает деревню, обитатели которой особенно глубоко чувствуют свою общность, когда зима отрезает их от остального мира, и всю веселятся на льду замерзшего озера.

Пустыня или ледовые поля играют важную роль в таких произведениях, как «Звездные войны», «Фарго», «Лоренс Аравийский», «Бо Гест», «Дюна», «Баллада о Кэйбле Хоге», «Моя дорогая Клементина», «Дикая банда», «Золотая лихорадка», «Зимняя сказка», «Зов предков», «Она носила желтую ленту», «Однажды на Диком Западе» и «Под покровом небес».

Остров

Остров — идеальное место действия для повествования с социальным конфликтом.

Подобно космосу и океану остров — это условное и в то же время полностью природное пространство. Это Земля в миниатюре, кусок суши, окруженный водой. Остров, по определению, отделен от остального мира. Поэтому в художественном произведении он часто становится экспериментальной лабораторией, уединенным раем или областью ада, местом, где строится особый мир, где сотворяются и испытываются новые формы жизни.

Условность острова как изолированного пространства делает его отличным местом для утопий и антиутопий. Кроме того, остров — идеальное, даже лучше, чем джунгли, место для наблюдения эволюции и естественного отбора.

Главным местом действия остров является в таких произведениях, как «Робинзон Крузо», «Буря», «Путешествия Гулливера», «Кинг-Конг», «Остров сокровищ», «Таинственный остров», «Остров доктора Моро», «Повелитель мух», «Унесенные ветром», «Парк Юрского периода», «Затерянный мир», «Изгой», телесериал «Остаться в живых» и «Остров Гиллигана» (возможно, величайший образец вымышленного острова).

Остров как вселенная повествования дает самый большой среди всех природных ландшафтов набор возможностей для повествователя. Посмотрим, что может извлечь автор из такого места действия. Учтите, что лучший способ передать смыслы, сконцентрированные в этом природном феномене, — через структуру повествования:

- изобразите общество и положение героев в нем (нужда);
- отправьте героев на остров (стремление);
- создайте новое общество, основанное на новых ценностях и правилах (стремление);

- выстройте между персонажами отношения, кардинально отличные от тех, что связывали их до попадания на остров (план);
- раскрыв конфликт, покажите, какие ценности работают, а какие — нет (противник);
- расскажите, как герои ищут выход, когда прежние отношения оказываются несостоятельными (прозрение и самопознание).

Гора

Самый возвышенный из всех ландшафтов олицетворяет величие человека. Именно в горы идут сильные герои, чтобы испытать свою силу — с помощью уединения, медитации, в отсутствие удобств — в прямом противостоянии с суровой природой. Вершина горы — это место для ученого, мыслителя, который хочет понять силы природы и жить с ними в мире или управлять ими.

В структуре повествования гора, возвышенность чаще всего соотносится с прозрением героя, самым духовно наполненным из всех 22 элементов структуры (см. главу 8). Прозрение — это открытие или откровение, поворотный момент в развитии действия, он выталкивает сюжет на новый уровень напряженности. Горный ландшафт задает разговор один на один между человеком и пространством, это постижение бытия с высоты.

Личная взаимосвязь человека и пространства работает и тогда, когда образ горы транслирует негативный смысл. Гора нередко служит символом и моделью иерархии, общественного неравенства и тирании, местопребыванием авторитарного правителя, эксплуатирующего простой народ, живущий внизу.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: гора нередко противопоставляется равнине.

Среди основных ландшафтов только гора и равнина составляют друг с другом визуальный контраст, и потому авторы часто прибегают к методу сравнения, чтобы подчеркнуть ключевые особенности этих двух миров.

Горы играют важную роль в таких сюжетах, как предание о Моисее, миф об олимпийских богах, многие волшебные сказки, «Волшебная гора», «Потерянный горизонт», «Горбатая гора», «Возвращение Бэтмена», «Снега Килиманджаро», «Прощай, оружие!», «Охотник на оленей», «Последний из могилок», «Танцы с волками», «Шейн», «Сияние» и многие другие романы и фильмы ужасов.

Равнина

Плоская поверхность равнины широка и открыта всем. В отличие от джунглей, которые давят, равнина — это абсолютный простор. Поэтому в художественном произведении это территория равенства и свободы, где уважаются права каждого. Но эта свобода имеет свою цену и не гарантирует мира.

Как поверхность океана, равнина превращается в условность, становясь ареной для соперничества или же для игры жизни и смерти.

У равнины есть и негативная ипостась — место, где царит посредственность. Немногие великие обитают на вершине горы, а масса ничем не примечательных людишек пасутся, словно стадо, у ее подножья. Эти люди не привыкли думать, и потому ими легко управлять, и обычно ничего хорошего им это не сулит.

Равнина присутствует в большинстве вестернов, например в «Шейне», «Большой стране», «Днях жатвы», «Танцах с волками», «Хладнокровном убийстве», «Потерянном горизонте», «Снегах Килиманджаро», «Поле его мечты», «Прощай, оружие!» и «Просто кровь».

Река

Река — могущественная стихия во вселенной художественного повествования. Река — это дорога, и потому служит идеальным местом действия для сюжетов-путешествий.

Но река не просто дорога. Это путь куда-то или откуда-то. Не последовательность разрозненных эпизодов, но линия естественного развития. Так, в «Сердце тьмы» герой поднимется по реке все глубже в чащу джунглей. Его путь символизирует линию эволюции человечества: от цивилизации к первобытности.

В «Африканской королеве» героиня двигается в противоположном направлении, вниз по реке, из джунглей. Ее путь начинается в условиях разобщенности и безумия и ведет в мир любви и добра.

Река служит пространством физической, нравственной и эмоциональной трансформации в таких произведениях, как «Приключения Гекльберри Финна», «Сердце тьмы», «Там, где течет река», «Африканская королева» и «Апокалипсис сегодня».

ВНИМАНИЕ!

Избегайте визуальных штампов.

Легко попасться в ловушку формалистического использования природных ландшафтов. «Герою предстоит пережить откровение? Ну так пусть

окажется на горной вершине!» Старайтесь, чтобы все природные пространства играли в повествовании существенную роль. Но главное, используйте их нешаблонным образом.

Погода

Погода, как и природные ландшафты, может стать выразительной метафорой внутреннего мира героев и вызвать сильные чувства у публики. Вот классические соответствия погодных состояний и человеческих переживаний (и жизненных ситуаций).

- Гроза: страсть, ужас, гибель.
- Дождь: печаль, одиночество, скука, уют.
- Ветер: разрушение, опустошенность.
- Туман: путаница, загадка.
- Солнце: счастье, веселье, свобода, но притом и разложение, скрытое за приятным фасадом.
- Снег: сон, чистота, тихая неумолимая смерть.

ВНИМАНИЕ!

Избегайте банального использования хрестоматийных соответствий, старайтесь, напротив, использовать погоду в необычном или ироническом ключе.

Рукотворные пространства

Рукотворные пространства еще более ценны для автора, чем природные, поскольку помогают решить одну из самых трудных задач: нарисовать портрет общества. Все рукотворные пространства в художественном произведении — это своего рода концентраты. Каждое представляет собой материальную метафору микрокосма, героя и общества, в котором он живет.

Задача автора — сделать так, чтобы аудитория могла увидеть глубинные взаимоотношения между героем и обществом. Рассмотрим некоторые основные типы рукотворных пространств, которые помогут вам в ее решении.

Дом

Простейшее рукотворное пространство — это дом. Дом — важнейший агент влияния на личность героя. Его облик и устройство формируют сознание обитателя и влияют на его состояние. Дом — это еще и жилище семьи, а семья — основная единица общества и главный субъект драмы. Потому любой автор должен продумать, какое место в повествовании займет дом.

Как для действующих лиц, так и для аудитории дом — это место, где происходит личная жизнь. В нем кроется множество визуальных оппозиций, и, чтобы использовать драматический потенциал дома в полной мере, нужно о них знать.

Безопасность → Приключение

Дом — это прежде всего защитник. «У любого жилища, даже самого роскошного, главный смысл — защитная раковина» [4].

Или иначе: «Мы мечтаем о доме — большой колыбели... В объятиях дома жизнь начинается спокойно и безмятежно: в тепле, в безопасности» [5].

Итак, первое назначение дома — раковина, колыбель и гнездо. Но, оставаясь защитным коконом, он содержит в себе и противоположный смысл. Дом — это пристань, от которой мы пускаемся в путь, осваивая большой мир. «Дом дышит. Сначала это защитный панцирь, но затем он расширяется до бесконечности, так что мы живем, то и дело ныряя из надежности в приключения. Дом — одновременно келья и весь мир» [6].

В художественных произведениях тяга к приключениям часто просыпается у героя, когда он смотрит в окно. Смотрит в окна-глаза дома на большой мир, может быть, слышит гудок поезда и мечтает куда-нибудь уехать.

Земля → Небо

Следующая оппозиция, свойственная дому: земля и небо. У дома есть глубокие корни. Он прочно стоит на земле, сообщая своим обитателям и всему миру, что крепок и надежен.

Но вместе с тем дом тянется к небу. словно миниатюрный, но гордый собор, он вызывает в своих обитателях «возвышенные» чувства.

«...Все привязанные к земле творения — а дом тесно привязан к земле — все равно подпадают под обаяние воздушного, небесного мира» [7].

Дружелюбный → Наводящий ужас

Дружелюбный дом

Дружелюбный дом в художественном повествовании обычно бывает большим (хотя редко замком или дворцом), где много комнат и закоулков, чтобы подчеркнуть уникальность каждого из героев, обитающих в нем. Учтите, теплый дом — это в свою очередь соединение двух противоположностей: безопасность и уют защитной раковины и разнообразие, возможное внутри большого целого.

Художники нередко подчеркивают тепло большого, многоликого дома приемом, известным как «хлопотливое хозяйство». Это прием Питера Брейгеля (особенно ярко проявленный в полотнах «Охотники на снегу» и «Зим-

ний пейзаж с птичьей ловушкой»), перенесенный в повествовательное искусство. В хлопотливом хозяйстве все разноликие представители большой семьи заняты своим делом. В особые моменты они собираются, все или малыми группами, чтобы весело провести время. Модель совершенного общества в масштабе одного дома. Каждый здесь одновременно индивидуальность и часть большой семьи, и, даже когда все находятся в разных частях дома, читатель или зритель чувствует тонкую духовную связь, соединяющую героев.

Большой дом с хлопотливым хозяйством мы встречаем в таких произведениях, как «С собой не унесешь», «Встреть меня в Сент-Луисе», «Жизнь с отцом», «Правила сидра», «Гордость и предубеждение», «Великолепные Эмберсоны», «Семейка Тененбаум», «Стальные магнолии», «Эта прекрасная жизнь», «Дэвид Копперфильд», «Как зелена была моя долина», «Мэри Поппинс» и «Желтая подводная лодка».

Любой дом кажется большим и уютным в детстве, и даже если мы со временем понимаем, что детство прошло в жалкой лачуге, то, глядя на большие теплые дома, сознаем, что тоже мечтали о таком. Поэтому теплый дом столь часто используется в сюжетах с воспоминаниями типа «Рождественской истории» Джина Шепарда, а американские писатели и сценаристы так любят обветшалые викторианские дома со множеством укромных закоулков.

Разновидностью дома в повествовательном искусстве выступает бар, он тоже может быть дружелюбным или наводящим ужас. В телесериале «Веселая компания» бар представляется счастливой утопией, сообществом, где «все тебя знают по имени». Неделя за неделей завсегдатаи сидят на тех же местах, ошибаются и сохраняют между собой все те же причудливые отношения. В таком баре уютно и тепло еще и потому, что здесь ничего не меняется.

«Касабланка», фильм

(литературная основа — пьеса «Все приходят к Рикку» Мюррей Барнет и Джоан Элисон, сценарий Джулиуса Эпстайна, Филиппа Эпстайна и Говарда Коха, 1942)

Львиную долю успеха этой ленты обеспечила вселенная повествования. Она важна здесь не меньше, чем в мифах и научной фантастике. В «Касабланке» эта вселенная ограничена, по сути, стенами бара «У Рика».

Бар уникален и невероятно притягателен для аудитории тем, что это одновременно утопия и антиутопия. Там устроил себе дом король местного уголовного мира.

Бар «У Рика» — антиутопия потому, что Касабланку все хотят покинуть, и, томясь в ожидании, убивают здесь время. Но выхода нет. А еще в баре

царят стяжательство и подкуп, атмосфера, идеально отражающая цинизм, эгоизм и отчаяние главного героя.

Но в то же время бар «У Рика» — это счастливейшая утопия, Рик здесь хозяин, монарх, и все придворные воздают ему должные почести.

Бар Рика — это большой теплый дом со множеством укромных мест и закоулков, обжитых самыми удивительными субъектами. И каждый не только знает свое место, он им счастлив. Официант Карл и бармен Саша, вышибала Абдул, заправляющий в казино Эмиль и правая рука хозяина — Сэм, музыкант-виртуоз. А в кабинке странный Бергер, норвежец из Сопротивления, ждущий какого-нибудь приказа от Ласло.

Этот теплый дом — еще и модный салон, здесь живут класс и стиль, воплощенные в Рике. Рик облачен в безупречный белый смокинг, всегда обходителен и остроумен, даже под прицелом нацистских убийц. Но этот мир живет ночью, и его монарх также темен и погружен в раздумья. Об убитых курьерах он говорит «пали на поле брани». Этот король — Аид.

Создав герметичный мир, одновременно оказывающийся утопией и антиутопией, авторы «Касабланки», по сути дела, придали космосу своей драмы форму ленты Мёбиуса, которая нигде не заканчивается. Бар «У Рика» в Касабланке работает по сей день.

В нем все так же собираются беженцы, капитан Рено играет на рулетке и флиртует с женщинами, бесцеремонно вваливаются немцы. Этот бар — из тех бессмертных мест, в которых возможны великие истории, и он вечен, потому что в этой уютной берлоге каждый доволен своей ролью.

Заведение «У Рика» в далекой Касабланке — не привал беглецов, томящихся в ожидании виз, а модель идеального общества, которое ни один зритель и читатель не хочет покидать.

Дом, нагоняющий ужас

Дом, нагоняющий ужас, — это, как правило, надежная крепость, ставшая тюрьмой. В лучших образцах такого рода историй дом оказывается проекцией главной слабости и нужды персонажа и потому ужасает. Он воплощает собой страхи героя. Нередко сознание героя в том или ином смысле распадается подобно дому, лежащему в руинах, но в то же время остающемуся крепкой тюрьмой.

Мисс Хэвишем в «Больших надеждах» живет в рабстве у своего обветшалого особняка, потому что решила принести себя в жертву на алтарь неразделенного чувства. Ее душа отравлена страданием, и дом — точный образ этой души. В «Грозовом перевале» дом превращается в тоскливую тюрьму, потому что здесь Кэти отказалась от истинной любви и озлобленный Хитклифф ради любви совершал низости.

Дом с привидениями в романах и фильмах ужасов несет особую сюжетную нагрузку, которая определяет собой особый жанр. С точки зрения структуры повествования дом с призраками или дом, наводящий ужас, означает власть, которую имеет над нами прошлое. Дом становится орудием возмездия за грехи, совершенные прежними поколениями его обитателей. В подобных историях дом не обязательно изображается запущенным особняком с массивными дверьми, тайными ходами и тайными комнатами. Это может быть простой коттедж в пригороде — как в «Полтергейсте» или «Кошмаре на улице Вязов». Или, как в «Сиянии», фешенебельный отель на горной вершине. Уединение и темные истории, которыми полно прошлое отеля, не помогают герою «Сияния» мыслить и творить, а доводят до безумия.

Если дом ужасов представляет собой громадный готический особняк, то в нем обычно обитает семья аристократов. Живут они чужим трудом, и обычно кормят их жители долины, расположенной внизу. Дом либо пустынен — в его пространствах нет жизни, либо набит дорогой, но старомодной мебелью, которая подавляет своей массивностью. В историях такого толка дом паразитирует на своих обитателях точно так же, как те паразитируют на людях, живущих в долине. В конце концов семейство гибнет, а дом в кульминационный момент действия сгорает, пожирает обитателей или обрушивается на них.

Примеры находим в таких произведениях, как «Падение дома Ашеров» (и другие рассказы По), «Ребекка», «Джейн Эйр», «Дракула», «Невинные», «Ужас Амитивилля», «Бульвар Сансет», «Франкенштейн», «Долгий день уходит в ночь», в пьесах Чехова и Стриндберга.

В некоторых произведениях дом становится тюрьмой потому, что он не большой и не многоликий. Убогий и тесный, с тонкими стенами или вовсе без стен. Люди в нем мешают друг другу, и значит, не составляют сообщества, в таком доме нет уютных закоулков, где каждому нашлось бы место. В таких домах семья, как основной субъект драмы, не может разрешить конфликт. Дом вселяет ужас, потому что здесь постоянно нагнетается давление, как в скороварке, вырваться из которой нельзя и которая в итоге взрывается. Примеры: «Смерть коммивояжера», «Красота по-американски», «Трамвай "Желание"», «Кто боится Вирджинии Вульф», «Долгий день уходит в ночь», «Стеклянный зверинец», «Кэрри», «Психоз» и «Шестое чувство».

Подвал → Чердак

В устройстве дома главная оппозиция — это подвал и чердак.

Подвал — это подzemелье. Своего рода кладбище, где похоронены мертвецы, темное прошлое и страшные семейные тайны. Но они похоронены там не навечно. Придет пора, и они вернуться, и тогда семью ждет крах

и гибель. Скелеты в подвале могут быть кошмарными, как в «Психозе», а могут быть мрачно-смешными, как в «Мышьяке и старых кружевах».

Подвал — это место, где вызревает сюжет. Сюжет вырастает из самого темного помещения в доме и из самой темной области сознания. Подвал — привычное обиталище преступников и революционеров.

Мы это видим в «Записках из подполья», «Молчании ягнят», «Замочить старушку» и «Банде с Лавендер-хилл».

Чердак — это каморка под крышей и вершина всего строения, место, где дом встречается с небом. Обитатели чердаков обычно вынашивают великие идеи и творят высокое искусство, до поры неведомое миру («Мулен Руж»). Еще одно преимущество чердака: обзор и перспектива. Чердачный жилец, выглядывая в слуховое окошко, видит на улице внизу сцены из городской жизни.

Как и в подвале, на чердаке часто что-то спрятано.

Поскольку чердак — это «голова» дома, то страшные тайны, хранящиеся здесь, нередко связаны с безумием («Джейн Эйр» и «Газовый свет»). Но чаще чердак хранит тайны приятные: сокровища, воспоминания. Найденный там сундук с вещами рассказывает о прошлом героя или проливает свет на историю его рода.

Дорога

Среди рукотворных объектов во вселенной повествования противоположностью дома выступает дорога. Дом зовет человека осесть, жить бесконечным сегодня, расслабиться. Дорога — это призыв идти прочь, искать, меняться. Дом — это одновременное развитие действия. Дорога — линейное развитие, когда события происходят одно за другим в определенной логической последовательности.

Жорж Санд писала: «Что может быть прекраснее дороги? Это символ и образ бурной насыщенной жизни» [8].

Дорога неизбежно узка. Это тонкая линия, слабый след человека посреди дикой равнодушной пустыни. И потому дорога требует смелости. Но зато она открывает практически неисчерпаемый набор возможностей. Дорога, сколь бы узкой она ни была, обещает привести к искомой цели.

На фундаментальном противопоставлении дома и дороги строится миф. Типичный миф начинается в доме главного героя. Покинув дом, герой встречает в пути многих противников, испытывает себя и возвращается, постигнув то, что прежде где-то в глубине души сознавал. Герой не может взрастить собственную уникальную личность под безопасным кровом или чувствует себя там угнетенным. А в дороге он проверяет себя. Но в мифе герой не становится иным. Он должен вернуться домой, чтобы глубже прежнего понять, кто он и кем всегда был.

ПРИЕМЫ СОЗДАНИЯ ВСЕЛЕННОЙ ПОВЕСТВОВАНИЯ: ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО

Повествования о путешествиях зачастую представляют собой не связанные друг с другом эпизоды не только потому, что разворачиваются в нескольких местах, но и потому, что герой в пути встречает одного за другим нескольких антагонистов. Вернуть истории цельность помогает такой элемент сюжета, как транспортное средство, на котором герой совершает путь. Здесь есть железное правило: чем крупнее средство передвижения, тем больше драматического действия оно вместит. Большое средство передвижения может принять на борт антагонистов героя. Противники, которые будут постоянно рядом, обеспечат единое место действия.

Большую транспортную машину мы находим в таких произведениях, как «Титаник» и «Корабль дураков» (судно), «Убийство в Восточном экспрессе» и «Двадцатый век» (поезд), «Почти знаменит» (автобус).

Город

Самый масштабный рукотворный мир — это город. Город столь велик, что его нельзя назвать просто местом. Тысячи зданий, миллионы людей. И совершенно особый модус человеческого существования, который нужно перевести на язык художественной прозы, киносценария или драмы.

Чтобы описать все многообразие городской жизни, писатели нередко концентрируют целый мегаполис в одной локации. Например, в учреждении.

Учреждение — это организация с определенным набором задач, областью деятельности, правилами, иерархией и принципами работы. Метафора учреждения превращает город в сложно организованную структуру, подобную армии, где огромное число людей определяются и взаимодействуют друг с другом единственно через функцию в общем деле.

Как правило, писатель, изображающий город в виде учреждения, описывает огромное здание, много этажей и помещений и главный зал с сотнями рабочих столов, выстроенных безупречными рядами. Образ города как учреждения мы видим в таких кинокартинах, как «Больница», «Красота по-американски», «Вилли Вонка и шоколадная фабрика», «Телесеть», «Двойная страховка», «Суперсемейка» и «Матрица».

СОЗДАЕМ ВСЕЛЕННУЮ ПОВЕСТВОВАНИЯ: СОЧЕТАНИЕ ПРИРОДНЫХ ПРОСТРАНСТВ И ГОРОДА

В фантастике для города используется метафора, противоположная учреждению. Вместо того чтобы сводить город к организации, живущей по регламенту, фантастика разворачивает его вширь, уподобляя природе: горе,

джунглям и пр. Одно из преимуществ такого подхода — город во всем своем многообразии представляется как единый объект, обладающий свойствами, которые аудитория легко узнает. Но еще важнее то, что в этой метафоре просвечивает колоссальный потенциал города: и добрый, и злой.

Город-гора

Гора — распространенная метафора города, особенно — насыщенного небоскребами, как, например, Нью-Йорк. Самые высокие небоскребы, вершина горы — обиталище богатых и могущественных. Средний класс населяет средневысотные башни, а бедняки живут в малоэтажных кварталах у подножия. Метафору города-горы часто используют в приключенческой фантастике, например в «Бэтмене».

Город-океан

Океан — это более выразительная природная метафора города, чем классическая, но слишком предсказуемая гора. Применяющий такую метафору автор обычно начинает с описания крыш, так что зритель, озирая их гребни и склоны, чувствует, будто плывет по волнам. После этого фокус рассказа ныряет под поверхность и зацепляет разные нити или персонажей, обитающих на разных уровнях трехмерного городского океана и обычно не ведающих о других «пловцах». Метафора города-океана с большим успехом использована в таких разных по жанру кинолентах, как «Под крышами Парижа», «Небо над Берлином» и «Желтая подводная лодка».

Океан — универсальный образ, если нужно показать город в самом благоприятном свете: как приволье, где человеку сопутствуют свобода, красота и любовь. В фантастике популярный способ решения такой задачи — позволить обитателям города в буквальном смысле парить над землей. Автор рисует человека, способного летать. Но больше того: когда персонажи парят над землей, потолок становится полом, вещи не привязываются к местам, а человек обретает полную свободу, рождающуюся из совместных фантазий. Свободное парение — это образ, намекающий на головокружительные перспективы, скрытые за рутинной городской жизни: взгляни на привычный мир под необычным углом, и все станет возможным.

В реалистических фильмах, показывая город как океан, автор создает эффект парения за счет движения камеры. Например, в начальной сцене картины «Под крышами Парижа» камера плывет над островерхими кровлями, а затем ныряет в глубину и через открытое окно проникает в дом. Понаблюдав немного за людьми в доме, вновь выскальзывает наружу и плывет к другому распахнутому окну, за которым ее ждет новая компания персонажей. Этот прием — часть повествовательной структуры, созданной сцена-

ристом, чтобы внушить зрителю ощущение огромного сообщества, обитающего в толще городского океана.

*«Мэри Поппинс», фильм
(повести Памелы Трэверс, сценарий Билла Уолша и Дона да Гради, 1964)*

Вся повесть о Мэри Поппинс построена на метафоре города-океана.

К Бэнксам Мэри приплывает по небу. В соседнем доме отставной адмирал стоит на крыше-палубе со своим старшим помощником. От Мэри дети узнают, что если любишь вволю посмеяться, то можно зависнуть над землей.

Трубочисты танцуют на крышах, которые Берт зовет «морем волшебства». Танцоры скачут по волнам (конькам крыш), преодолевая земное притяжение, пока адмирал не выпалит из пушки — тогда они ныряют под поверхность до следующего раза.

Город-джунгли

Город-джунгли — противоположность города-океана. Здесь среда не дарит человеку свободу, как в городе-океане. Она смертоносна, ведь повсюду таятся враги и в любой момент возможен смертельный удар. Такой город, как правило, похож на кастрюлю с кипящим людским варевом, а люди в нем описываются как звери, отличающиеся друг от друга лишь способом убийства добычи. Авторы детективных и полицейских историй настолько привычно рисуют город в виде джунглей, что эта метафора уже превратилась в клише. Более оригинально город-джунгли показан в «Человеке-пауке» (Нью-Йорк), «Возвращении Бэтмена» (Готэм), «Джунглях» (Чикаго), «Бегущем по лезвию» (Лос-Анджелес), «М» (Берлин), и «Кинг-Конге» (Нью-Йорк).

Город-лес

Город-лес — это добрая версия города-джунглей. Здания — это уменьшенные копии города, но «очеловеченные»: люди живут, как будто на деревьях. Город воспринимается, словно небольшое сообщество, поселок.

Если город изображается как лес, обычно мы имеем дело с утопией, где люди пользуются всеми благами многолюдного бетонного муравейника, но живут при этом в уюте дерева-дома. Эту метафору мы видим в кинолентах «С собой не заберешь» и «Охотники за привидениями».

*«Охотники за привидениями», фильм
(сценарий Дэна Эйкройда, Хэролда Рамиса, 1984)*

«Охотники за привидениями» — приключенческая сказка, действие которой происходит в Нью-Йорке. Три «мушкетера» — молодые ученые, обита-

ющие в замкнутом мире университета — изучают паранормальные явления и проделывают всякие опыты с красивыми девушками. Потом они открывают свое дело и получают от клиентов большие деньги за то, что носят шикарную форму, ездят по городу на переделанном катафалке, стреляют из причудливых приспособлений и живут в бывшей пожарной части. Здание пожарной части — идеальный дом-дерево для мальчишек. Трое героев спят в общей спальне, где грезят о девчонках, а когда поступает вызов, скользят вниз по «древесному стволу» или «бобовому стеблю» и мчатся по улицам Нью-Йорка. В их городе возможны любые полеты.

Миниатюры

Миниатюра — это уменьшенная копия общества, она показывает читателю и зрителю уровни организации мира. Устройство большого мира, которое слишком трудно понять, потому что мы не можем охватить его взглядом, внезапно становится очевидным в миниатюре.

Все рукотворные пространства в художественном повествовании — те или иные формы миниатюры. Разница только в масштабе. Миниатюра — одна из ключевых техник создания вселенной художественного произведения, потому что это удивительно эффективный концентратор смыслов. По самой своей природе миниатюра не показывает смыслы последовательно. Она показывает все вещи одновременно во всей сложности их взаимоотношений.

Три главных назначения миниатюры в художественном повествовании:

- 1) читатель и зритель видит космос повествования целиком;
- 2) автору легче передать различные аспекты или грани персонажа;
- 3) это подходящий способ изобразить применение власти, чаще всего — тиранической.

Классический документальный фильм Чарлза и Рэй Имзов «Сила десяти» показывает, как работает миниатюризация в художественном повествовании. В этом фильме мы видим с высоты в один метр двух человек, отдыхающих на траве. Через долю секунды мы видим ту же парочку с высоты в десять метров, затем — в сто, потом тысячу, десять тысяч и так далее. Дистанция растет по степеням числа десять, пока зрителю не открываются огромные пространства космоса. После этого масштаб моментально возвращается к исходному и начинается движение в обратном направлении: погружение глубже и глубже в микромир — клетки, молекулы, атомы. Каждый шаг линзы показывает следующий уровень мироздания и основные механизмы его устройства.

Миниатюры в художественном повествовании функционируют так же. Но они не просто показывают, как соотносятся друг с другом составные части вселенной повествования. Они показывают самое важное в этой вселенной. «Ценности обретают усиленный вес и плотность в миниатюре» [9].

«Гражданин Кейн», фильм

(сценарий Германа Манкевича и Орсона Уэллса, 1941)

Эта картина целиком построена на миниатюрах. В начальной сцене умирающий Кейн роняет и разбивает стеклянный шар, внутри которого изображена хижина, засыпанная снегом. Это миниатюра его детства, утраченного навсегда. Затем идет кинохроника о Кейне — это миниатюра всей его жизни, показанной как бы со стороны, взглядом историка. В хронике показывают имение Кейна: обнесенную стеной миниатюрную копию мира, где правит и наслаждается жизнью газетный магнат Кейн. Каждая из миниатюр разворачивает перед зрителем портрет этого богатого, одинокого и деспотичного человека, одновременно показывая его ценности и принципы. В то же время использование столь многочисленных миниатюр определяет один из главных смыслов повествования: невозможно по-настоящему узнать другого человека, со скольких бы ракурсов ни смотреть и сколько бы свидетелей ни выслушивать.

«Сияние», фильм

(литературная основа Стивена Кинга, сценарий Стэнли Кубрика и Дайан Джонсон, 1980)

Писатель Джек Торранс, отвлекаясь от работы, обнаруживает позади отеля садовый лабиринт в миниатюре. Джек смотрит на него сверху, как будто с небес, и видит маленькие фигурки жены и сына, прогуливающих в саду. Этот «деспотичный» взгляд на жену и сына сверху вниз уже предвещает (миниатюрой грядущих событий) покушение на убийство в конце повести.

Великаны и лилипуты

Прекрасный прием, позволяющий привлечь внимание к отношениям персонажа и вселенной, — изменение физического размера персонажа. Писатель, по сути дела, провоцирует в сознании зрителя переворот, заставляя его радикально переосмыслить и персонажа, и среду, в которой тот действует. Зрителю внезапно открываются базовые принципы мироздания.

Одна из главных причин существования фантастических жанров в том, что они позволяют нам по-новому взглянуть на вещи, увидеть привычный мир словно впервые. И лучший способ этого добиться — превратить героя в лилипута. Уменьшаясь в размерах, герой как будто возвращается

в раннее детство. Плохо то, что он резко утрачивает многие возможности и может даже впасть в ужас от окружающих вещей, которые стали огромными и жуткими. Хорошо то, что и герой, и аудитория переживают удивительное чувство, будто видят мир заново. «Человек с увеличительным стеклом... это возвращенная юность. Он вновь обретает взгляд ребенка, когда все вещи вокруг большие... Так мелкая штукovina, узкая дверца распаивается в целый мир» [10].

В момент такого сдвига основополагающие принципы мироустройства обнажаются для зрителя, но при этом мир остается абсолютно реальным.

Обыденное внезапно становится возвышенным. В «Дорогая, я уменьшил детей» лужайка позади дома превращается в полные опасностей джунгли. В «Фантастическом путешествии» жутким, но прекрасным космосом становится человеческий организм.

Слезы Алисы разливаются океаном, в котором она рискует утонуть. В «Кинг-Конге» поезд метро кажется Конгу огромной змеей, а главный нью-йоркский небоскреб — высочайшим в мире деревом.

Главная ценность приема в том, что героика персонажа взлетает в один миг. Джек, взобравшись по бобовому стеблю, сражается с великаном, и, чтобы победить, ему нужно включать не мускулы, а мозги. То же и Одиссей, который перехитрил циклопа, ослепив его, выбравшись из пещеры под брюхом овцы и сказав, что его имя — Никто.

Примеры героев-малюток мы находим в «Путешествиях Гулливера», «Алисе в Стране чудес», «Кинг-Конге», «Стюарте Литтле», «Дюймовочке», «Воришках», «Мальчике-с-пальчик», «Невероятно худеющем человеке», «Фантастическом путешествии», «Дорогая, я уменьшил детей», «Бен и я».

Обратная трансформация персонажа — гигантизм — всегда менее интересна, поскольку исключает тонкость и интригу. Гигантский герой превращается в пресловутого слона в посудной лавке. Его господство несомненно. Вот почему Алиса вырастает лишь ненадолго в начале сказки. Страна чудес скоро осталась бы без единого чуда, если бы Алиса прошагала по ней в образе великана. И поэтому в «Гулливере в стране лилипутов» самое интересное — начало, когда Гулливер находится у шестидюймовых людей в рабстве. Возвышаясь гигантом над враждующими народами, Гулливер прекрасно иллюстрирует идею абсурдности войны, но повествование на этом, по сути, исчерпывается. С героем теперь может произойти лишь то, чему он позволит случиться.

Восхитительная сказка «Большой» кажется исключением из правила, и здесь вырастающий герой интересен. Но герой «Большого» не становится гигантом среди маленьких людей. На самом деле это очередной пример героя, ставшего маленьким, или, вернее, превратившегося в ребенка. Оча-

рование сюжета именно в том, что у взрослого мужчины, героя Тома Хэнкса, личность, ум и энергия мальчишки.

Переходы между мирами

Всякий раз, когда вы создаете в повествовании хотя бы два разных мира, у вас появляется возможность использовать такой замечательный прием, как переход между мирами. Обычно переход описывается только в тех случаях, когда миры сильно разнятся. Классический случай: сказочная фантастика, где герой переходит из обыденности в мир волшебства. Хрестоматийные примеры разделяющих миры шлюзов: кроличья нора, замочная скважина и зеркало («Алиса в Стране чудес» и «Алиса в Зазеркалье»), ураган («Волшебник страны Оз»), платяной шкаф («Хроники Нарнии: Лев, ведьма и платяной шкаф»), картина и дымоход («Мэри Поппинс»), экран компьютера («Трон»), телевизор («Плезантвилль» и «Полтергейст»).

У такого шлюза две главные функции: во-первых, он в прямом смысле открывает герою дорогу из одного мира в другой, а во-вторых, облегчает аудитории восприятие перехода от реалистического космоса к фантастическому.

Так автор дает понять читателю или зрителю, что законы вселенной повествования вскоре радикально изменятся. Переход готовит зрителя: «К тому, что ты сейчас увидишь, законы привычной тебе реальности неприменимы». Это весьма важно для насыщенных символами и аллегориями жанров типа сказки, говорящих о том, как важно видеть мир с неожиданной стороны и открывать новые возможности в самых заурядных вещах.

В идеале герой должен переходить границу миров медленно. Переход, граница — это, по сути, еще один особый мир: там должны встречаться предметы и существа одновременно странные и органичные для повествования. Позвольте герою там задержаться. Зритель будет вам благодарен. Переход между мирами — один из самых популярных приемов повествовательного искусства. Если вы сумеете придумать оригинальный переход, полдела сделано.

Технологии и инструменты

Инструменты — это дополнение к человеку как таковому, усиливающие его физические и интеллектуальные возможности. Применение инструментов — один из основных способов взаимодействия действующих лиц с окружающей средой. Всякий инструмент, используемый персонажем, становится частью его индивидуальности: он не только усиливает физические возможности героя, но и показывает, насколько ловко тот может манипулировать окружающим миром и маневрировать в нем.

Технологии особенно используются в тех жанрах, для которых характер физического мира особенно важен: в научной фантастике и в сюжетах, где герой взаимодействует с общественной системой. В научной фантастике автор изобретает технологии будущего, отражающие те качества человека, которые заботят автора больше всего. И поскольку вся научная фантастика — это рассуждения об эволюции Вселенной, отношения человека с наукой и техникой занимают в ней центральное положение. В сказках орудия вроде волшебной палочки принадлежат героям, достигшим высокого статуса, и показывают, во зло или во благо хозяева их используют.

В сюжетах, где герой-одиночка сражается с системой, орудия — один из главных способов показать, как система осуществляет свою власть. Особенно верно это в отношении историй, где описывается, как целое общество переходит на новый этап научно-технического и иного развития. Например, в «Великолепных Эмберсонах» показаны следствия автомобилизации. В «Новом кинотеатре “Парадизо”» кинотеатр сносят, чтобы построить автостоянку. В классическом антивестерне «Дикая банда» уже не юные ковбои впервые сталкиваются с автомобилем и пулеметом. В другом великом антивестерне, «Буч Кэссиди и Сандэнс Кид», есть потрясающая сцена, где предприимчивый торговец велосипедами представляет свой товар нерешительным горожанам.

И даже в жанрах, не предлагающих глубокого исследования мира, инструменты могут быть полезны. Например, в приключенческих сюжетах огромное значение имеет умение героя превращать бытовые предметы в оружие или в средство добиться превосходства над врагом. В драме обычные вещи настолько обыденны, что практически невидимы. Но даже здесь технологии (а иногда их отсутствие) помогают охарактеризовать персонажа и его место в мире.

СВЯЗЬ ВСЕЛЕННОЙ ПОВЕСТВОВАНИЯ С ОБЩЕЙ ЭВОЛЮЦИЕЙ ГЕРОЯ

Первый шаг в создании вселенной повествования — определить визуальные оппозиции, отражающие систему персонажей и их ценностей. Следующий шаг — найти начало и конец эволюции главного героя.

Отметим, что тот же самый алгоритм мы использовали при создании персонажей. Мы начинали с разработки всей системы действующих лиц, когда каждый персонаж помогает охарактеризовать остальных. Потом фокусировались на герое и отслеживали его эволюцию, начиная с финала (прозрение) и двигаясь к началу (слабость, нужда и стремление), а потом прописывали ее отдельные этапы. Действие — это всегда путь познания, прой-

денный героем, и, чтобы придумать любой шаг на этом пути, автор должен знать его исход.

Работая над вселенной повествования, мы применим ту же схему. Изучив систему персонажей, вы определили главные визуальные оппозиции вселенной. Теперь рассмотрим эволюцию героя, чтобы понять, каким будет его мир в начале и в конце истории.

В абсолютном большинстве сюжетов общая эволюция героя представляет собой переход от несвободы к свободе. Если в вашем сценарии это так, то видимый мир тоже, скорее всего, будет трансформироваться от несвободы к освобождению. Посмотрим, как соотносятся между собой эволюция героя и развитие вселенной повествования.

Герой несвободен прежде всего из-за своей психологической и моральной слабости. А мир сковывает (или освобождает) его через взаимодействие трех своих основных элементов: земли (природные пространства), людей (рукотворные пространства) и техники. Уникальное сочетание этих трех «стихий» и определяет природу вашей вселенной.

Начало-несвобода: если три элемента — земля, люди и техника — не сбалансированы, человек вынужден сражаться за скудные ресурсы, быть винтиком огромной машины. Это мир несвободы в крайнем своем проявлении — антиутопия или ад на земле.

Финал-свобода: если земля, люди и техника пребывают в гармонии, то рождается общество, где каждый индивидуум может идти своим путем и ближние его всегда поддержат. Это мир свободы в высшем своем проявлении — утопия или земной рай.

Помимо антиутопии и утопии, свободы и несвободы, есть еще один тип вселенной, который вы можете ввести в начало или в конец своего повествования: кажущаяся утопия. Мир кажется совершенным, но это только видимость, фасад. За приятным фасадом — разврат, распад и рабство. Все изображают благополучие, старательно не замечая психологическую и моральную катастрофу. Такую картину мы наблюдаем в начале таких кинолент, как «Секреты Лос-Анджелеса» и «Синий бархат».

Миры создаются как продолжение героя. В абсолютном большинстве художественных сюжетов герой на разных этапах его эволюции действует в разных мирах. Например, герой, пребывающий в несвободе, живет в обществе, где царит рабство. Свободный герой живет в свободном мире или, освобождаясь из рабства, творит свободный мир.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: в большинстве художественных произведений окружающий мир — это отражение характера героя и его развития.

Таким образом, вселенная помогает нарисовать портрет героя с помощью структуры повествования. Показать слабости героя, его ценности и стремления, добрые и дурные намерения и препятствия, которые он встречает на пути к цели. И поскольку в большинстве историй герой в начале несвободен, автор должен дать картину несвободного мира.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ 2: задавайте себе вопрос о том, каким образом мир рабства отражает главную слабость героя. Окружающий мир должен воплощать, высвечивать или подчеркивать слабость героя либо раскрывать ее главный вред.

Например, детективы, полицейские боевики и триллеры часто показывают тесную связь между слабостью героя — пока она есть — и «злыми улицами»: миром несвободы, в котором герой живет.

«Головокружение», фильм

(литературная основа Пьера Буало и Тома Нарсежака, сценарий Алека Коппела и Сэмюэля Тэйлора, 1958)

В «Головокружении» окружающий мир подчеркивает психологическую слабость героя в самой первой сцене. Преследуя преступника по крышам Сан-Франциско, Скотти оступается и висит, зацепившись пальцами, на высоте пятого этажа. Бросив взгляд вниз, он чувствует сильнейшее головокружение. Напарник, пытаясь спасти его, разбивается, и сознание вины за эту гибель преследует Скотти до конца истории. Потом этот прием — окружающая среда подчеркивает слабость героя — повторяется еще раз, когда из боязни головокружения Скотти не поднимается на башню и не удерживает любимую женщину от самоубийства. По сути дела, именно этому приему «Головокружение» обязано своим успехом: убийца использует слабое место детектива — его фобию, чтобы безнаказанно совершить убийство.

Создание мира несвободы, подчеркивающего главную слабость героя, также эффективный прием в драме и мелодраме.

«Бульвар Сансет», фильм

(сценарий Чарлза Брэкетта, Билли Уайлдера и Д.М. Маршмана, 1950)

Главная слабость героя — страсть к деньгам и удовольствиям. Приходит час, и он оказывается в запустелом особняке стареющей кинозвезды, которая сорит деньгами, покуда пленник готов удовлетворять все ее прихоти. Как вампиры, актриса и ее дом тянут соки из героя, который полностью отдается в сытое рабство.

«Трамвай “Желание”», пьеса

(литературная основа *Теннесси Уильямса, 1947*)

Идеальный пример того, как мир несвободы с первых же сцен показывает главную слабость героини. Бланш — нежная, мечтательная женщина, стремящаяся сбежать от реальности в мир возвышенных и прекрасных грез. Вместо этого жизнь бросает ее в тесную и душную квартиру сестры и зятя. В этом доме, где заправляет грубиян Стэнли, нет места романтическим иллюзиям: Бланш ежеминутно подвергается безжалостному давлению и ломается.

«Касабланка», фильм

(литературная основа — пьеса «Все приходят к Рикку» *Мюррея Барнета и Джоан Элисон, сценарий Джулиуса Эпстайна, Филиппа Эпстайна и Говарда Коха, 1942*)

Любовная история, в которой показан мир несвободы, который бьет героя в самое уязвимое место. Модное заведение, которым заправляет Рик, ежедневно напоминает ему о любимой, которую он оставил в Париже. Кроме того, заведение должно приносить доход, а это возможно, только если давать взятки двуличному жандармского капитану Рено. Всей своей роскошью бар «У Рика» показывает хозяину, насколько тот погряз в циничном эгоизме в то время, когда мир так остро нуждается в лидерах.

Художественный прием сопоставления несвободной среды и слабости героя также свойствен фантастике. В хорошей фантастике герой сначала действует в обыденном, привычном нам мире, где и обозначается его психологическая и моральная слабость. Из-за своей слабости герой не видит истинного потенциала окружающего мира и собственной личности, что и подталкивает его шагнуть в пределы мира фантастического.

«Поле его мечты», фильм

(литературная основа — роман *Уильяма Кинселлы «Босоногий Джо», сценарий Фила Олдена Робинсона, 1989*)

Главный герой по имени Рэй живет на ферме в Айове, неподалеку от города, жители которого обсуждают запрет книг. Рэй строит на своей земле бейсбольное поле, не оглядываясь на соседей, считающих его сумасшедшим, и не слушая брата, который хочет возделывать землю и получать от нее выгоду.

Нужда Рэя — заниматься тем, к чему у него есть страсть, и загладить вину перед покойным отцом. Строительство бейсбольной площадки, которая воскрешает звезду бейсбола, Босоногого Джо Джексона, — создает утопический космос, где поселяется Рэй, и дает ему возможность еще раз увидеться с отцом.

«Мэри Поппинс», фильм

(литературная основа Памелы Трэверс, сценарий Билла Уолша и Дона Дагради, 1964)

Бэнксы живут по строгим правилам под управлением педантичного главы семьи, чей бог — часы. Главная героиня — Мэри Поппинс — «совершенство», персонаж того типа, который я называю «странствующий ангел», и у нее нет никакой слабости. По сути дела, ее роль — показать остальным героям их истинный потенциал и все зло несвободного мира, в котором они пребывают. Дети бунтуют, но бунтуют себе во вред, не зная, какие волшебные и удивительные миры простираются за порогом их лондонского дома и таятся в их собственном сознании.

Отец семейства, главный антагонист героини, подвержен еще большей слабости, чем дети. Для него весь мир — это бизнес, и хотя сам он не путешествует в фантастические миры, но приключения детей и появление волшебной няни благотворно влияют на него. В конце повествования его мир превращается из мира-конторы в место, где можно запускать с детьми воздушного змея.

Другие комедии о странствующих ангелах, где прослеживается такая же связь между героем и несвободным миром, это «Данди по прозвищу “Крокодил”», «Музыкант», «Амели», «Шоколад», «Доброе утро, Вьетнам».

Отметим, что каждый из известных нам главных элементов повествования — замысел, конструирующий принцип, семь шагов создания повествования, система действующих лиц и этический конфликт — соотносится с остальными его элементами, образуя структурированное, органичное целое, где все части работают согласованно. Это оркестр.

В начале действия все элементы повествования сотканы в общее полотно и передают одно послание. Герой живет (скорее всего) в мире несвободы, который высвечивает, усиливает или обостряет главную слабость героя. Затем он вступает в борьбу с противником, который лучше всех умеет пользоваться слабостью героя. В главе о сюжете мы увидим, что в начале повествования еще один участник действия, «призрак», также сообщает аудитории о главной слабости героя.

Связь героя и вселенной повествования держится в ходе эволюции героя в течение всего действия. В большинстве художественных произведений, поскольку герой и его вселенная развиваются вместе, они суть отражения друг друга. Или если герой не развивается, как, например, большинство чеховских героев, то и вселенная повествования не меняется.

Разберем несколько типичных примеров того, как герой и его мир меняются параллельно, в противовес друг другу или остаются прежними на протяжении действия.

- Герой: от несвободы к большей несвободе, затем к освобождению.
- Вселенная повествования: от несвободы к большей несвободе, затем к освобождению.

В начале действия герой пребывает в мире несвободы. Он упорно старается достичь какой-то цели, но под давлением окружения отступает. Однако затем, пережив прозрение, исправляет свой недостаток и становится свободным в мире, который также стал лучше благодаря действиям героя.

Такую схему используют «Звездные войны» (эпизоды 4–6), «Властелин колец», «Вердикт», «Король-лев», «Побег из Шоушенка», «Эта прекрасная жизнь» и «Дэвид Копперфильд».

- Герой: от несвободы к большей несвободе или гибели.
- Вселенная повествования: от несвободы к большей несвободе или гибели.

В таких сюжетах герой в начале находится в плену у собственной слабости и гнетущей среды. Из-за разлада в его душе и часть физического мира, зависящая от героя, также распадается. Преследуя свою цель, герой переживает неблагоприятное прозрение, разрушающее и его самого, и зависящий от него космос. Либо его раздавливает гнет внешней среды, которую он не в силах понять.

Примеры: «Царь Эдип», «Смерть коммивояжера», «Трамвай "Желание"», «Конформист», «Бульвар Сансет», «Три сестры», «Вишневый сад» и «Сердце тьмы».

- Герой: от несвободы к худшей несвободе или гибели.
- Вселенная повествования: от несвободы к худшей несвободе, затем к освобождению.

В такой схеме, применяемой по большей части в трагедиях, в конце действия связь между героем и миром разрывается. Герой переживает прозрение, но слишком поздно. Однако, погибая, он приносит жертву, которая несет миру свободу.

Примеры: «Гамлет», «Семь самураев», «Повесть о двух городах».

- Герой: от несвободы к временному освобождению, затем к большей несвободе или гибели.
- Вселенная повествования: к временному освобождению, затем к большей несвободе или гибели.

Герой к середине действия попадает в некий свободный мир. Тот, в котором ему надлежало бы жить, если бы он смог вполне раскрыть свою истинную индивидуальность. Но герой слишком поздно обнаруживает ценность этого нового мира либо оказывается неспособным найти себя и двинуться по верной дороге и в итоге гибнет.

Примеры: «Дикая банда», «Сокровища Сьерра-Мадре», «Буч Кэссиди и Сандэнс Кид» и «Танцы с волками».

- Герой: от свободы к несвободе и гибели.
- Вселенная повествования: от свободы к несвободе и гибели.

Подобные сюжеты начинаются с пребывания героя в некоей утопии, где он счастлив, но уязвим для посягательств недругов и превратностей судьбы. Явившийся противник, перемены в обществе и (или) какой-то изъян в природе самого героя приводят к тому, что и герой, и его мир слабеют и гибнут.

Примеры: «Король Лир», «Как зелена была моя долина», истории о короле Артуре вроде «Смерти Артура» и «Экскалибура».

- Герой: от свободы к несвободе и к новой свободе.
- Вселенная повествования: от свободы к несвободе и к новой свободе.

Герой изначально пребывает в свободном мире. Он подвергается нападению извне или со стороны близких. И он, и его мир слабеют, но все же герою удается все преодолеть и создать новый свободный мир.

Примеры: «Встреть меня в Сент-Луисе», «Амаркорд», «Новый кинотеатр “Парадизо”».

- Герой: от кажущейся свободы к большей несвободе и к освобождению.
- Вселенная повествования: от кажущейся свободы к большей несвободе и к освобождению.

В начале мир героя кажется счастливой утопией, но на деле там царят жесткая иерархия и безнравственность. Между персонажами идет жесткая война. В итоге герой повергает порочную систему и строит справедливое общество либо единственный выживает в войне.

Примеры: «Секреты Лос-Анджелеса», «Парк Юрского периода», «Великолепные Эмберсоны» и «Синий бархат».

Такая схема блестяще работает в фильме «Славные парни», комбинации жанров гангстерского боевика и черной комедии. Видимая свобода

в мафиозном сообществе оборачивается для героя еще большей несвободой, а для всех его друзей гибелью.

ВРЕМЯ ВО ВСЕЛЕННОЙ ПОВЕСТВОВАНИЯ

Прочно связав вселенную повествования с героем, мы должны рассмотреть разные варианты развития этой вселенной. Один из главных элементов построения вселенной, такой же как природа, рукотворные пространства и технологи, — это время.

Но, прежде чем мы обратимся к многочисленным формам, в которых предстает время во вселенной повествования, нам предстоит опровергнуть два расхожих заблуждения о времени в художественном произведении.

Заблуждения о прошлом и будущем

То, что можно назвать заблуждением о прошлом, часто встречается у авторов исторических произведений. Его суть: автор исторического повествования описывает мир иной эпохи, живущий по своим моральным принципам и в соответствии со своими нормами. А значит, мы не должны подходить к обитателям этого мира с мерками сегодняшнего дня.

Корни заблуждения — в неверном представлении, будто автор исторических книг, пьес или фильмов — это прежде всего историк. Автор исторического произведения — в первую очередь художник. Он использует исторический материал как линзу, сквозь которую лучше увидит себя сегодняшний читатель или зритель.

Вывод: не судить о героях, живущих в прошлом, — абсурд. Автор для того и показывает их нам, чтобы путем сравнения и оценки мы поняли себя нынешних.

Сравнение бывает двух типов. Негативное, когда вы показываете, что ценности, господствовавшие в прошлом, и поныне отравляют людям жизнь. Например, пуританские правила в «Алой букве» Готорна и «Суровом испытании» Артура Миллера. И позитивное, когда показываются ценности прошлых эпох, которые улучшили бы жизнь сегодня. Так, в кинофильме «Она носила желтую ленту» на примере гарнизона небольшого форта в Америке 70-х годов XIX века воспеваются долг, честь и верность.

Другое заблуждение — заблуждение о будущем — широко распространено в научно-фантастических сюжетах. Многие авторы считают, что научная фантастика — это предсказание будущего, описание мира, каким он станет завтра.

Эффект подобных воззрений мы наблюдали в конце 1983 года, когда все принялись обсуждать, насколько точен был в своих прогнозах Джордж Оруэлл в романе «1984».

Заблуждение заключается в том, что истории, действие которых происходит в будущем, и написаны о будущем.

Это не так. Автор переносит действие в будущее, чтобы дать аудитории еще одну линзу, позволяющую взглянуть на настоящее с некоторого расстояния и таким образом лучше его понять. Важное отличие исторического вымысла от научно-фантастического в том, что истории, перенесенные в будущее, показывают не столько ценности, сколько тенденции и вызовы современного мира и последствия, которые ждут нас, если человечеству не останется мудрости.

Истинное время повествования — это «природное» время. Оно показывает, как мир меняется естественным порядком, способствуя развитию действия.

Некоторые важные приемы изображения «естественного времени»: времена года, праздники, один день и временной рубеж.

Времена года

Первый прием изображения естественного времени повествования — смена времен года и связанные с нею ритуалы. Автор разворачивает действие в определенном времени года. Каждый сезон, как каждый природный ландшафт, несет в себе какие-то смыслы, ассоциирующиеся у аудитории с героем или со вселенной повествования.

Показывая смену времен года, автор рисует детальную и яркую картину развития или угасания героя или его мира. Если ваше повествование охватывает все четыре времени года, для аудитории это будет сигналом, что вы переходите от линейной формы построения, предполагающей однонаправленное развитие действия, к циклической, где все герои и вселенная, в которой они живут, в итоге остаются неизменными. Цикличность можно изобразить в позитивном и в негативном плане. В первом случае подчеркивается связь человека с природой. Человек — одно из населяющих землю животных, и тем счастлив. Жизнь, смерть, перерождение — это естественный ход вещей, достойный восхваления, и человек может многому научиться, постигая тайны, которые раскрывает перед ним природа. Именно так работает смена сезонов в книге Генри Торо «Уолден, или Жизнь в лесу».

Негативная трактовка цикличности, как правило, подчеркивает то, что человек, как и любое другое животное, неявно пребывает в плену у сил природы. Опасная трактовка, поскольку повествование легко может стать скучным. Главный недостаток многих документальных фильмов о природе — это предсказуемый и скучный сюжет, который практически всегда включает в себя смену сезонов. Весной животные приносят потомство, летом охотятся и скрываются от охотников, осенью ищут пару и рискуют

погибнуть от голода зимой. Но, можно не сомневаться, весной они дадут жизнь новому потомству.

Классический метод использования времен года в повествовании — блестяще примененный авторами «Амаркорда» и «Встреть меня в Сент-Луисе» — соединяет драму и смену сезонов поэlementно и устроен примерно так.

- Лето: у героя неприятности, ему, или свободному миру, где он живет и действует, грозит опасность.
- Осень: дела у героя ухудшаются.
- Зима: для героя наступает кризис.
- Весна: герой справляется с трудностями и возрождается.

Можно применять эту хрестоматийную последовательность, а можно, во избежание штампов, намеренно от нее отойти. Например, неприятности героя обостряются весной, а зимой начинается его возрождение. Изменяя привычный ход вещей, вы не только разрушаете привычные ожидания публики, но и даете понять, что человек хотя и часть природы, но отнюдь не ее раб.

Ритуалы и праздники

Ритуалы и связанные с ними праздники — еще один способ передать нужные смыслы, задать ритм повествованию и показать развитие сюжета. Ритуал — это некая философия, выраженная в определенной последовательности действий, повторяемых с установленной периодичностью. Поэтому любой ритуал — уже небольшая драма с яркими визуальными эффектами, которую можно сделать частью действия. Официальный праздник поднимает значимость ритуала на общенациональный уровень, и это позволяет автору показать не только личное и социальное, но и политическое значение ритуала.

Если вы хотите включить в повествование какой-то ритуал или праздник, сначала изучите, какова его идеология, и решите, в чем вы согласны и не согласны с ней. Вы можете поддержать или оспорить ее целиком либо в каких-то моментах.

«Рождественская история», фильм, и «Великое американское 4 июля и другие катастрофы», фильм
 (литературная основа — цитата Джина Шеперда «Богу доверяем в кредит, остальные платят наличными», сценарий Джина Шеперда, Ли Браун и Боба Кларка, 1983, «Великое американское 4 июля и другие катастрофы», сценарий Джина Шеперда, 1982)

Писатель и сценарист Джин Шеперд — мастер сюжетов, построенных вокруг какого-то праздника. Обычно у него герой-рассказчик в праздник вспоминает детство. Перед аудиторией разворачивается картина счастливого семейного рая, воспоминания о детстве размягчают зрителя. Праздник становится тоннелем во времени, перебрасывающим зрителя в юные годы. Шеперд добивается этого с помощью фигуры рассказчика, который вспоминает смешные случаи, происходившие в этот праздник в разные годы.

Например, младшему брату неизменно великоват лыжный костюм. А мать каждый раз выходит из себя от подарка, который получает отец.

Рассказчику то и дело приходится сталкиваться с окрестными хулиганами. А помните, как Флик однажды примерз языком к флагштоку? Заметьте, как Шеперд защищает идеологию праздника: не впрямую и не благоговейно, а как будто высмеивая ее, улыбаясь глупостям, которые люди совершают ежегодно в установленный день.

Но от этих глупостей рассказчику тепло на душе, прежде всего потому, что они повторяются из года в год, и люди в воспоминаниях не стареют. Такова сила вечных сюжетов.

Для автора, обратившегося к этому приему, важно понимать отношения между ритуалом, праздником и временем, когда отмечается праздник. И согласовать все элементы, чтобы показать перемены в герое или во вселенной повествования.

«Хана и ее сестры», фильм
(сценарий Вуди Аллена, 1986)

Этот фильм прекрасно демонстрирует, как привязка сюжета к празднику помогает изобразить эволюцию героев. Речь в фильме идет о Дне благодарения. Этот американский праздник восходит к эпохе первых колонистов и предполагает коллективное принесение благодарности щедрой земле, на которой родились новый народ и страна. Вуди Аллен использует праздник для организации сюжета и трансляции главной темы, но делает это весьма своеобразно. Не фокусируя внимания на идеологии Дня благодарения, он повествует о событиях, одновременно происходящих в жизни трех сестер и их мужчин. В начале картины между героями и в структуре повествования нет никакой общности. Автор создает ее, переплетая три любовные истории и показывая три Дня благодарения разных лет.

Структура строится так: действие начинается праздничным обедом, на котором собираются все действующие лица, но пока неправильно разбитые на пары.

После этого действие разделяется на шесть индивидуальных линий, показываемых попеременно.

В середине все вновь собираются за праздничным столом, теперь партнеры в парах перетасованы по-новому, но все еще не оптимально. Действие опять разбивается на отдельные сюжетные линии, в которых персонажи пытаются строить свою жизнь. В конце День благодарения собирает их вместе в третий раз, но теперь это уже сообщество в полном смысле слова, потому что каждый здесь нашел свою настоящую пару. Сюжет и праздник соединяются. Персонажи не говорят о Благодарении, они его проживают.

Один день

Когда действие произведения ограничивается одним днем, это совершенно по-особому формирует вселенную повествования. Здесь можно, не утратив интенсивности действия, показать несколько параллельных сюжетных линий. Не демонстрировать шаг за шагом эволюцию одного героя (линейная форма), а показать несколько персонажей, действующих одновременно. В данный момент. Сегодня. При этом отсчет времени не дает повествованию замедлиться и создает ощущение насыщенного действия.

Если вы уместаете весь рассказ в день или ночь — получается эффект воронки. Аудитория чувствует, что у всех героев все уладится к исходу 12 часов, но чувствует и то, что с приближением срока напряжение будет нарастать. Этот прием используется в таких сценариях, как «Американские граффити», «Феррис Бьюллер берет выходной» и «Улыбки летней ночи».

Если действие занимает полные сутки, то напряжение не столь велико и возникает ощущение цикличности. Что бы ни случилось, мы вернемся в исходную точку и начнем все снова. Некоторые авторы с помощью приема цикличности подчеркивают перемену, происходящую с героями. Принцип прост: если большинство элементов сюжета остались прежними, тем важнее одна-две перемены, случившиеся за 24 часа. Суточный цикл лежит в основе таких историй, как «Улисс» и «День сурка». (А телесериал «24» выворачивает прием наизнанку, растягивая сутки на целый телесезон, чтобы усилить напряжение и сделать сюжет максимально насыщенным.)

Отметим, что действие, разворачивающееся в течение суток, с точки зрения развития главной темы схоже с действием, развивающимся в рамках четырех времен года. Неудивительно, что оба приема часто используются в комедии, которая тяготеет к цикличности, подчеркивает конфликт общества и личности и заканчивается всеобщим примирением или свадьбой. Цикличность времени в повествовании также часто ассоциируется с мифом, который построен на пространственной цикличности. Во многих классических мифических сюжетах герой отправляется из родного дома в дальнее странствие и, возвращаясь, обретает то, что было в нем с самого начала.

Технику «действие один день» применяет Юджин О'Нил в пьесе «Долгий день уходит в ночь». Но в отличие от «Улисса», где действие занимает почти сутки и где цикличность играет позитивную роль, пьеса О'Нила охватывает лишь около 18 часов, с утра до ночи. И действие идет по нисходящей линии, от надежды к отчаянию: герои ведут себя все хуже, а мать семейства постепенно погружается в наркотическое безумие.

Второй главный эффект метода одного дня — подчеркивается обыденность разыгрываемой драмы. Вместо того чтобы убрать «пустые» моменты и показать только яркие драматичные повороты, автор демонстрирует зрителю заурядные события и скучные детали, из которых складывается жизнь среднего человека (как в «Одном дне из жизни Ивана Денисовича»).

Истории в жанре «день из жизни» показывают нам, что драма маленького человека не менее, а возможно и более, ценна, чем драма представителя сильных мира сего.

Идеальный день

Разновидность приема драмы одного дня — идеальный день. Это своего рода временная версия утопии, и потому чаще в идеальный день вписывается лишь часть действия. Утопия предполагает полную гармонию в сюжете, что и ограничивает продолжительность ее показа: действие сойдет на нет, если слишком долго не будет никакого конфликта.

Как правило, техника идеального дня соединяет некое общее занятие персонажей с 12-часовым периодом, то есть днем или ночью. Общее дело — неперменный аспект любой утопии. Если увязать его с каким-то естественным периодом, например от рассвета до заката, ощущение того, что все в мире идеально, усилится, поскольку всякая гармония основана на природных ритмах. Это отлично понимали авторы фильма Питера Уира «Свидетель», показавшие нам идеальный день, в течение которого община амишей строит сарай и два главных героя влюбляются друг в друга.

Временной рубеж

Прием, также известный под названием «песочные часы», состоит в том, что зрителю (читателю) заранее сообщают точный временной рубеж, к которому действие должно быть завершено. Особенно характерен этот прием для боевиков («Скорость»), триллеров («Эпидемия»), фильмов-ограничений (где герои замышляют и выполняют какое-нибудь дерзкое преступление, как в фильме «Одиннадцать друзей Оушена») и сюжетов о смертельных заданиях («Пушки острова Наварон» и «Грязная дюжина»). Техника временного рубежа обеспечивает действию мощный импульс и стремительное

развитие, но зато исключает богатство фактуры и тонкие нюансы. Здесь эффект воронки выражен больше, чем в технике одного дня, и потому временной рубеж часто применяют, когда хотят придать приключенческому сюжету эпический размах. Эта техника позволяет автору, не препятствуя развитию действия, показать сотни активно действующих лиц одновременно. В подобных сюжетах — например, в фильме «Охота за “Красным Октябрем”» — временной рубеж, как правило, связан с каким-то конкретным местом, где должны сойтись все действующие лица и силы.

Менее распространенный, но весьма действенный способ применения временного рубежа — комедии-путешествия. Любой сюжет о дороге по определению состоит из весьма обособленных фрагментов. А для комедий о путешествии это верно вдвойне, потому что развитие действия останавливается всякий раз, когда автор отвлекается на создание комических эффектов. Шутки практически неминуемо тормозят действие: сюжет не развивается, пока персонаж подвергается иронии и высмеиванию. Обозначая для аудитории некий временной рубеж сюжета, вы даете ей прямое указание на цель, которой можно держаться, двигаясь по всем меандрам повествования. Публика не ожидает в нетерпении развязки; она расслабляется и наслаждается сопутствующим действию юмором. Этот прием мы видим в таких комедиях-путешествиях, как «Братья Блюз» и «Трафик» Жака Тати.

ВСЕЛЕННАЯ ПОВЕСТВОВАНИЯ В СТРУКТУРЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Рассмотрев основные техники, помогающие развивать вселенную повествования во времени, попробуем поэтапно связать ее с эволюцией героя. Образно говоря, мы закрепим эту эволюцию на холсте. Общий план эволюции — например, движение героя от несвободы к свободе — подсказывает, как вместе с героем может меняться окружающий его мир. Теперь мы пропишем ее шаг за шагом с помощью структуры повествования.

Структура — это инструмент, позволяющий донести главную тему произведения до публики без назидательности. И он же дает автору возможность, не теряя повествовательного импульса, придать рассказу богатую фактуру.

Как это происходит? Нужно создать визуальные соответствия семи элементам структуры повествования. Каждый из семи элементов требует собственной вселенной. Каждая из этих вселенных — уникальный ландшафт внутри огромной галактики. Это дает преимущество: мир, в котором действуют герои, обретает разнообразную фактуру и изменяется вместе с ними. С ключевыми элементами структуры вы связываете физические сущности:

природные зоны, рукотворные пространства, технологии и время. Так создается вселенная повествования.

Малые миры обычно образуются вокруг следующих сюжетных элементов (из них лишь один не относится к семи ключевым элементам структуры: видимое поражение / встреча со смертью / временное освобождение):

- слабость / нужда;
- стремление;
- противник;
- кажущееся поражение / встреча со смертью / временное освобождение;
- схватка;
- свобода или несвобода.

Слабость/нужда

В начале действия вы показываете мир, служащий физической манифестацией слабости или фобии героя.

Стремление

Мир отражает цель героя.

Противник

Противник живет или работает в особенном месте, отражающем его силу и умение воздействовать на главную слабость героя. Мир противника должен при этом концентрировать в себе несвободный мир слабости/нужды.

Кажущееся поражение / встреча со смертью / временное освобождение

Кажущееся поражение — это момент, когда герой ошибочно полагает, что проиграл борьбу против антагониста (подробнее поговорим об этом в главе, посвященной сюжету). Мир, окружающий героя, который испытывает мнимое поражение, — это, как правило, самое тесное из всех пространств, появившихся в повествовании. Все силы, пытающиеся одолеть героя, буквально обрушиваются на него в ограниченном пространстве повествования.

Для элемента «встреча со смертью» (еще один прием, который мы опишем в главе, посвященной сюжету) герой отправляется в так называемый нижний мир. В более современных сюжетах его просто охватывает внезапное предчувствие гибели. Осознание собственной смертности должно посетить героя в месте, где царят угасание, распад и тлен.

В редких историях, где герой в конце теряет свободу или гибнет, он часто переживает момент временного освобождения: на том же этапе действия, где героев большинства историй постигает кажущееся поражение. Местом

временного освобождения часто бывает какая-то утопия — идеальное место для героя.

Схватка

Схватка, которая должна происходить в максимально ограниченном и замкнутом пространстве, создает своеобразный эффект скороварки, где финальный конфликт нарастает до высшего градуса и происходит взрыв.

Свобода или рабство

Итог эволюции вселенной повествования — страна свободы или несвободы и гибели. И вновь финальное взросление героя или его падение происходит в особой среде и в особом пространстве.

Разберем на примерах, как соединять семь структурных элементов повествования с остальными элементами вселенной: природой, рукотворными пространствами, техникой и временем.

«Звездные войны», фильм
(сценарий Джорджа Лукаса, 1977)

Общий ареал действия — межзвездное пространство.

Слабость/нужда и стремление = пустыня

На бесплодной земле, обитатели которой умудряется даже вести какое-то хозяйство, Люк чувствует себя в ловушке. «Мне отсюда не выбраться» — жалуется он. Событие, с которого начинается его путь к желанной цели, — принцесса Лея с миниатюрной голограммы, взывающая о помощи.

Антагонист = Звезда смерти

В фантастике мы можем превращать абстрактные формы в объекты физического мира. Так, место пребывания антагониста в «Звездных войнах», Звезда смерти, — это гигантская сфера. Внутри этой сферы Дарт Вейдер допрашивает принцессу Лею. Позже командиры Звезды узнают, что император упразднил последние остатки демократии, и Вейдер показывает им смертоносное действие Силы.

Кажущееся поражение / встреча со смертью = обрушивающееся хранилище для мусора с подводным чудовищем

Сценарист Джордж Лукас помещает героев в водную среду, в глубинах которой таится хищный доисторический монстр. Он прячется в самом тесном помещении, которое еще и обрушивается. То есть в повествовании сжимается не только пространство, но и время.

Схватка = каньон

Обычно в космических боевиках воздушный бой происходит в открытом космосе, где у пилотов есть свобода маневра. Но Лукас понимает, что в ограниченном пространстве битва получится максимально напряженной. И потому заставляет героя нырнуть на глайдере в узкий коридор с отвесными стенами, в конце которого — уязвимое место Звезды, в котором ее можно взорвать. При этом Люка преследует его главный противник Дарт Вейдер. Люк стреляет, и та небольшая область в конце каньона оказывается эпицентром всего сюжета. Эпическое полотно вселенского масштаба визуально и структурно сходится в одной точке.

Свобода = зал героев

За воинскую доблесть героя чествуют в большом зале.

«Дикая банда», фильм

(сюжет Уэлона Грина и Роя Сикнера, сценарий Уэлона Грина и Сэма Пекинпы, 1969)

В основе сюжета — путешествие героев через пустыню, которая становится все более и более дикой. Вместе с тем общество, в котором оказываются герои, претерпевает глубокие перемены, переходя от сельского уклада к городскому.

Появляются технические новшества, такие как автомобиль и пулемет, и банда не может приспособиться к новому миру.

Проблема = поселок

Действие начинается с того, что в захолустный поселок на юго-западе США прибывает отряд военных. В поселке наступает антиутопия, потому что военные — это преступники, а пытающиеся их схватить шерифы — еще хуже. Происходит перестрелка, в которой безвинно гибнет немало случайных людей. Дикая банда ехала в поселок, чтобы ограбить банк, но в ее рядах оказался предатель, и не всем удалось вырваться из засады живыми.

Слабость/нужда = пустая лавка

После перестрелки уцелевшие члены банды готовы разбежаться, но их главарь Пайк в пустой лавке ставит сообщникам ультиматум: остаться с ним или умереть. Однако бедственное положение банды усугубляется: мешки, похищенные из банка, набиты не серебром, а стальными шайбами.

Стремление = привал у костра

Лежа у костра, Пайк рассказывает своему помощнику Дачу, чего хочет: вернуть последнее ограбление и отойти от дел.

Дач немедленно изобличает всю фальшь этого желания, спрашивая, куда может отойти Пайк. Этот диалог указывает на общее развитие действия — от несвободы к большей несвободе и гибели героев.

Временное освобождение = под деревьями

Хотя в целом действие движется от несвободы к большей несвободе и гибели, авторы вводят в середине рассказа эпизод, в котором герои попадают в прекрасную утопию. Банда останавливается в мексиканской деревне, откуда родом один из разбойников — Анхель. Это единственное во всем повествовании место, где налажена жизнь, в тени деревьев играют дети. Идиллия, в которой хотели бы жить суровые герои фильма. Но они едут дальше, навстречу смерти.

Видимое поражение / встреча со смертью = мост

Самое «узкое место» вселенной повествования — мост. Если банде удастся его перейти, то она окажется на свободе, хотя бы ненадолго. В противном случае все погибнут. И здесь авторы картины, Уэлон Грин и Сэм Пекинпа, используют прием «сжатия» времени: под мостом заложен динамит и шнур уже подожжен, когда банду останавливают, не давая пройти на другой берег.

Схватка = развалины древнего театра

Жестокий бой такого размаха практически непременно должен был произойти на открытом пространстве. Но авторы картины знают, что лучше всего, если главная схватка случится в ограниченном пространстве: так пружина действия сжимается туже. И поэтому четверо уцелевших разбойников приходят в развалины, где засели их противники. И когда паровой котел сюжета взрывается, мы видим одно из самых впечатляющих сражений за всю историю кино.

Несвобода/гибель = буря в городе-призраке

Заканчивается повествование не просто смертью главных героев, но разрушением целого города. Чтобы усилить ощущение опустошения, авторы добавляют в картину шквальный ветер.

«Встреть меня в Сент-Луисе», фильм

(литературная основа Салли Бенсон, сценарий Ирвинга Бречера и Фреда Финкхорфа, 1944)

Общий ареал действия — захолустный городок в Америке с одним большим особняком в центре. Действие происходит в начале XX века, в обществе, которое переживает переход от деревенского уклада жизни к городскому.

Структура повествования опирается на смену времен года, авторы используют классическое соответствие смены сезонов упадку и подъему в жизни героев.

Свобода = лето в уютном доме

Начальная сцена картины вводит зрителя в идиллический мир с точно выдержанным соотношением природы, людей и техники. По зеленой улице снуют гужевые повозки и автомобили. Мальчик на велосипеде катит к большому дому с островерхой крышей, и зритель следом входит туда, напрямик в самую теплую и самую объединяющую из комнат — кухню. Авторы создают ощущение тесного сообщества — утопии в идиллическом доме: сначала одна из девочек, поднимаясь по лестнице, запекает заглавную песню («Встреть меня в Сент-Луисе»). Так задается жанр мюзикла, зрителю показывают некоторые детали широкого ареала повествования и знакомят его с большинством персонажей.

Затем девочка передает песню, будто эстафетную палочку, своему деду, который в этот момент идет по коридору в другой части дома. Этот прием не только расширяет сообщество, добавляя в него новых персонажей, но и как бы укрепляет его, показывая большую семью, три поколения счастливо живущих под одной крышей. Познакомив зрителя со второстепенными персонажами, закутками и чуланами уютного дома и главной песней, авторы показывают вид из окна, и тут впервые появляется главная героиня — Эстер, обладательница лучшего голоса из всех: она поднимается на крыльцо и напевает ту же песню.

В начале действия главная героиня Эстер счастлива, как и должно быть в утопии. У нее пока нет ни слабости, ни нужды, ни проблем, но она беззащитна против злого умысла.

Слабость/нужда, проблема и противник = осень в доме ужасов

С приходом следующего сезона, осени, дружелюбный дом превращается в дом ужасов. Само собой, и время года, и статус дома отмечены Хэллоуином, праздником почитания мертвых. С этого момента начинается закат семьи. Она распадается из-за того, что две старшие дочери выходят замуж и уезжают из дома, однако есть еще одна причина: антагонист героини, отец, решает перевезти семью из маленького городка Сент-Луис в мегаполис Нью-Йорк.

Авторы используют Хэллоуин, чтобы показать в критическом свете не только одну семью, но все общество. Две юные девочки намерены заняться шантажом и распускают слухи, будто соседка травит кошек. Позже младшая из двух, Тутти, оклеветает друга Эстер, солгав, будто он к ней приста-

вал. Такова темная сторона жизни в маленьком городке: лживые слухи здесь могут моментально разрушить твою жизнь.

Мнимое поражение = зима в унылом доме

Зима — худший период для героев. Семья собирает вещи к переезду. Эстер поет Тутти грустную песню о том, что следующее Рождество, может, окажется веселее: «... снова рядом будем мы с друзьями и любимыми. День настанет, все и соберемся, а куда как-то перебьемся». Семейное сообщество вот-вот распадется.

Освобождение = весна в теплом доме

Комедийный мюзикл имеет счастливый конец: все герои преодолевают кризис — глава семьи отменяет переезд — и семья возрождается. Вместо одной свадьбы играют две, и разросшееся семейство отправляется на Всемирную выставку. Выставка — еще один особый мир во вселенной повествования: временная утопия и миниатюра будущего страны, показывающая и героям, и зрителям, что каждый может идти своим путем, не разрушая сообщества.

«Эта прекрасная жизнь», фильм

(литературная основа Филипа Ван Дорена Стерна, сценарий Фрэнсис Гудрич, Альберта Хеккета и Фрэнка Капры, 1946)

Один из ярчайших примеров соответствия сюжета и вселенной повествования, социально-фантастическая драма, в деталях показывающая зрителю два разных взгляда на один и тот же американский городок. Этот городок представляет собой Америку в миниатюре, и два его разных облика отражают два набора ценностей, типичных для американцев.

Бедфорд Фоллз — оживленный город, застроенный двухэтажными домами, где поздороваться через открытое окно со знакомым, шагающим по улице, — обычное дело. Один из ключевых структурных элементов сюжета — праздник Рождества, хотя на деле повествование обращается к идее Пасхи, показывая «смерть» героя и его возрождение.

Слабость/нужда = ночное небо, вид сверху на Бедфорд Фоллз

Действие открывает всезнающий рассказчик-наблюдатель (ангел), который затем появляется в сюжете собственной персоной под именем Кларенс. У Кларенса тоже есть слабость: он лишен крыльев. Кларенс должен их обрести, помогая Джорджу. Слабость и проблема Джорджа в том, что отчаяние поставило его на грань самоубийства. Такая завязка нужна для того, чтобы быстро показать читателю большой фрагмент жизни Джорджа, а затем представить два взгляда на один город.

Городок Бедфорд Фоллз, показанный с высоты птичьего полета, и звездный небосвод — предметная иллюстрация религиозной составляющей сюжета.

Стремление = дружелюбный дом, где вырос Джордж, и запустелый дом, где Джордж и Мэри загадывают желание

После школы Джордж живет в большом и шумном доме с родителями, братом и служанкой Энни. Его отец — добрый человек, и у них с Джорджем самые теплые отношения. Но Джорджу не терпится покинуть скучный захолустный городок. Он объявляет отцу свою цель: «...помнишь, о чем я все время говорил — строить ... придумывать здания... планировать современные города...» Заметим, что в этой сцене элемент физического мира и структурный элемент повествования конфликтуют (обычно компоненты вселенной повествования отвечают ключевым моментам действия).

Дружелюбный дом показывает, какой бывает жизнь в любящей семье. Но настойчивое желание Джорджа уехать говорит о том, насколько гнетущей может быть обстановка маленького городка, особенно если там управляет тиран.

О своей мечте Джордж рассказывает Мэри после танцев. Они идут мимо старого заброшенного дома на холме — для Джорджа этот дом олицетворяет все дурные стороны провинциальной жизни. Джордж бросает в дом камень и говорит Мэри: «Я отряхну с ног пыль нашего захолустья, я увижу мир и буду строить города». Разумеется, в итоге Джордж поселится в том самом доме и его жена будет создавать там уют. Но для Джорджа это дом-призрак и гробница.

Антагонист = контора и банк Поттера

Генри Поттер — «самый богатый и самый гнусный человек во всей округе». Впервые увидев, как он едет по улице в роскошном экипаже, Кларенс вопрошает: «Это кто, король?» Поттер — враг Джорджа и его кредитной компании, ведь если бы не они, Поттеру уже принадлежало бы здесь всё и вся.

Кажущееся поражение = мост в Бедфорд Фоллз

Кажется, что Джордж Бейли терпит крах, когда из-за дяди Билли, потерявшего 8000 долларов, ему грозит позорное банкротство. Джордж в сильный снегопад и крепкий ветер идет по мосту через реку. На этой узкой дороге между мирами он решает покончить с собой.

Встреча со смертью = антиутопия Поттерсвилль

Ангел Кларенс показывает Джорджу, как выглядел бы город, если бы Джорджа никогда не было на свете и некому было бы противостоять власти Пот-

тера. Поттер ценит коммерцию, деньги, могущество и господство над простыми людьми. Джорджу предстоит погружение в разъедающую атмосферу Поттерсвилля — мира, идеально отражающего ценности и воззрения Генри Поттера.

Этот мир великолепно описан, и все детали даны во время прогулки Джорджа по улицам. Мейн-стрит — это длинный ряд баров, ночных заведений, винных магазинов и бильярдных, и отовсюду доносятся нестройные звуки джаза (вообще-то многим из нас такая картина по душе). Как гласит текст сценария: «На месте тихого заурядного городишки воцарились нравы и обычаи Дикого Запада». В поттеровской версии города есть жители, но, не в пример Бедфорд Фоллз, нет сообщества.

Джорджа никто не узнает, люди вообще не знают друг друга. Более того, второстепенные персонажи, тщательно прорисованные к этому моменту повествования, раскрывают все свои худшие качества. Контраст новых горожан с прежними разителен, но образы убедительны. Вот этот человек и впрямь может быть таксистом Эрни, проживающим худший вариант своей жизни. А этот горожанин действительно может быть аптекарем мистером Говером, только теперь он бродяга. А вот и мать Джорджа, гадкая хозяйка меблированных комнат. Эта галерея образов подсказывает, что человеческая душа — широкий спектр качеств и в каждом расцветает лучшее или худшее в зависимости от среды и от выбранных жизненных ценностей.

Джордж заканчивает прогулку по Поттерсвиллю — и долгую встречу со смертью — посещением кладбища в потемках вьюжной ночи. Он видит могилу брата и едва не попадает под пули полицейского. И возвращается, замкнув круг, на мост, где он намеревался совершить самоубийство.

Свобода = утопический город Бедфорд Фоллз

Оставшись в живых, Джордж испытывает огромное воодушевление — он понял ценность своей личности и даже больше: увидел, чего смог достичь.

Такое прозрение потрясает любого человека. В состоянии глубокого, но окрыляющего раскаяния Джордж радостно бежит по центральной улице города, который несколько часов назад практически довел его до самоубийства. Город остался тем же, но скромная улица с лавочками и мастерскими превратилась в зимнюю сказку. Теперь этот скучный городишко кажется Джорджу земным раем, потому что здесь живут люди, не безразличные к ближнему. Старый уютный дом, который прежде угнетал и томил, стал родным, потому что в нем живут те, кто любит Джорджа, и скоро там, радуясь возможности заплатить добром за добро, соберутся все его земляки.

В «Этой прекрасной жизни» визуальный ряд плотно связан со структурой действия. В отличие от фантастических миров «Властелина колец» или «Гар-

ри Поттера», в этой ленте вселенная повествования создается из повседневности, из быта американского среднего класса середины XX века.

«Эта прекрасная жизнь» — отличный образец социальной фантастики уровня Диккенса и Твена. И многое заимствующий у них.

Заимствование у других авторов — прием, который вы тоже можете применять, но только творчески переосмыслив. Если отсылки будут тонкими и ироничными, зритель или читатель порадуется, обнаружив их. Те же, кто не обнаружит, оценят дополнительное богатство повествовательной фактуры. В «Этой прекрасной жизни» ангел, спасающий Джорджа, носит имя Кларенс — как и союзник главного героя повести Марка Твена в «Янки из Коннектикута при дворе короля Артура». Перед тем как отправиться в миссию, Кларенс читает «Приключения Тома Сойера». И несомненно, «Эта прекрасная жизнь» представляет собой американскую версию «Рождественской песни в прозе» Чарлза Диккенса с вкраплениями из «Дэвида Копперфильда».

Замечу, что заимствовать можно на всех уровнях художественного произведения вплоть до конструирующего принципа. Но если заимствовать и его, то изменив настолько, чтобы он стал оригинальным. Пусть на подсознательном уровне аудитория оценит мастерское переосмысление чужой находки. «Эта прекрасная жизнь» — фильм не о старом брюзге, которому показали нынешнее, прошлое и будущее Рождество в Нью-Йорке. Она об обычном американце, который по-новому посмотрел на прожитую жизнь, а потом увидел, каким был бы, не родись он на свет, его родной город. Так виртуозно автор изменил конструирующий принцип «Рождественской песни».

Публика не сразу полюбила этот фильм. Несмотря на сентиментальность ленты, для широкого зрителя тех лет социальная сатира была слишком мрачной. Но со временем блестящая лента, виртуозно отражающая нравственную эволюцию американцев, завоевала сердца зрителей.

«Бульвар Сансет», фильм

(сценарий Чарлза Брэкетта, Билли Уайлдера и Д. М. Маршмена, 1950)

Острая сатира о монархии нового типа, где короли и королевы — это кинозвезды. Современная знать живет и умирает, продавая красоту и молодость. «Бульвар Сансет» особенно близок тем, кто причастен к сочинительству. И не потому, что главный герой — это современный рассказчик, сценарист, а потому, что вселенная повествования здесь насыщена всевозможными отсылками к известным сюжетам. Вот лишь несколько приемов создания вселенной, использованных в этом великолепном сценарии.

Ареал повествования — Голливуд, который авторы показывают в виде королевства, где есть монархи и придворные, а есть не разгибающие спин крестьяне. Отдавая функцию закадрового рассказчика сценаристу, авторы

получают возможность наполнить вселенную повествования всевозможными литературными отсылками.

Проблема = голливудская квартира героя

Сценарист Джо Гиллис — без работы и без денег — живет в бедной и тесной квартирке. Он голливудский «конвейерный писатель», выдающий по два сценария в неделю. Дела его совсем плохи: у него за долги пытаются отобрать машину.

Слабость/нужда и противник = обветшалый особняк, бассейн

Увидев впервые обветшалый особняк Нормы Десмонд — дом ужасов, Джо думает, что в этом мире он найдет спасение. Здесь он спрячет свою машину, перепишет ужасный сценарий Нормы и неплохо заработает. На деле он вступает в мир врага, из которого ему не суждено будет вырваться. Особняк не отпускает Джо, потакая его главной слабости — желанию заработать.

Вот как описывает этот мир сам Джо: «Не дом, а огромный белый слон. Из тех, что чокнутые кинозвезды строили себе в безумных двадцатых. Запущенные дома имеют несчастный вид. Этот выглядел несчастнее многих. Похож на ту старуху из “Больших надежд”, мисс Хэвишем, в ветхом свадебном платье и драной фате, обозленную на весь мир из-за сбежавшего жениха». По пути к гостевому домику Джо пробирается сквозь лозы и терновник, точно принц в «Спящей красавице».

В окно ему виден пустой бассейн, кишаций крысами. Образы сна и смерти в этом мире повсюду.

Противник и мнимое поражение = оживившийся дом, Джо в бассейне

Особняк Нормы Десмонд — это не только сказочный мир и замок с привидениями, это еще и дом вампира. Чем сильнее Джо запутывается в силках легкой жизни, тем больше оживают дом и его хозяйка. Заброшенный перекопанный бассейн вновь наполнен водой, и, когда Джо выбирается на бортик после купания, Норма, румяная и помолодевшая, вытирает своего молодого раба полотенцем, будто ребенка.

Схватка/гибель = выстрел у бассейна

В короткой неравной схватке Джо, решивший бежать, погибает от пули Нормы. Он падает в бассейн — на этот раз вампир высосал из него жизнь без остатка.

Несвобода противника = Норма на лестнице, скатывающаяся в безумие

В конце великолепный противник главного героя «Бульвара Сансет» остается в живых, однако нисходит в безумие. Норма утратила способность раз-

личать реальность и грезы, она одновременно и принцесса из сценария («Люди внизу ожидали появления принцессы»), и актриса, вновь снимающаяся в голливудском фильме.

Под стрекот репортерских камер Норма спускается по роскошной лестнице «дворца» в глубокое забытие, от которого ее уже не разбудит никакой принц.

«Улисс», роман

(Джеймс Джойс, 1922)

Казалось бы, приводить «Улисс» в качестве примера виртуозной повествовательной техники странно именно потому, что многие считают его величайшим романом XX века. Он настолько сложен и художественно совершенен, что вряд ли его разбор поможет обычным авторам. А тщательно замаскированные отсылки и художественные приемы, кажется, не нужны автору, решившему написать бестселлер, будь то роман, пьеса, киносценарий или телешоу.

Это абсолютно ошибочный взгляд. Может быть, у Джойса был феноменальный писательский талант от рождения, но он и один из самых профессиональных сочинителей в истории. Да, его тексты очень сложны, и вряд ли вам нужна сложность такой степени. Однако его писательская техника применима для любого художественного произведения в любом виде искусства.

«Улисс» — это роман о романисте. Стивен Дедал, второй главный герой книги, хочет стать великим писателем. В тексте такой широкий спектр сложных художественных приемов, каким не может похвастать ни одна другая книга в истории (за возможным исключением «Поминок по Финнегану», но они не в счет, потому что ни один человек не прочел их от начала и до конца). Джойс постоянно провоцирует авторов, как бы говоря: «А вы понимаете, что я вот сейчас делаю? А сами можете так?» Что ж, давайте посмотрим.

«Улисс» — современная версия «Одиссеи» и представляет собой сочетание мифа, комедии и драмы. Общий ареал действия — город Дублин, и события с героями происходят главным образом в процессе перемещения по нему. Как многие мифологические герои, Леопольд Блум, главный герой «Улисса», отправляется в путешествие и возвращается домой. Но поскольку миф у Джойса комический, то, возвратившись, герой не постигает ничего или почти ничего.

Действие «Улисса», как и многих других сложных литературных произведений, происходит на рубеже XIX и XX столетий, в эпоху перехода от сельского уклада жизни к городскому. У Дублина много от деревни и от большого города — современного, бесчеловечного мегаполиса.

С самого начала действия читателю показывают, как героя мучает совесть — мотив, столь характерный для историй, разворачивающихся в небольшом городке: из-за соседа по квартире Стивен остро переживает, что не стал молиться подле своей умирающей матери.

Главный герой Блум — обычный городской муравей и пленник мегаполиса. Если Одиссей — растерянный воин, то Блум — растерянный никто. Это чаплиновский бродяга. Смиренный рогоносец, знающий, что у жены есть любовник, но не пытающийся никого наказать. При этом вселенная «Улисса» не возникает из простого сочетания элементов. Например, Дублин показан гнетущим мегаполисом не из-за технического прогресса и ожидания пугающего будущего, а из-за отупляющей власти прошлого, особенно английского владычества и католической церкви.

Помимо мифа об Одиссее и смены общественной формации в основу «Улисса» Джойс кладет прием одного дня. Временной цикл отвечает «закругленному» пространству мифа и комедии, подчеркивая заурядность героя и сопоставляя действия множества персонажей, обитателей большого города.

Этот прием служит у Джойса также для создания противопоставления между двумя главными героями. Первые три фрагмента романа, показывающие передвижения второго главного героя, Стивена, охватывают время с восьми утра примерно до полудня. После этого Джойс вновь возвращается к исходному часу и описывает первого главного героя, Блума. Такое сопоставление побуждает читателя представлять двух героев одновременно, и автор «синхронизирует» действия героев, помогая нам их сравнить.

Джойс применяет целый ряд уникальных приемов, описывая второстепенных персонажей. Поскольку главная тема «Улисса» — несвобода человека в мире, Джойс наделяет слабостями и второстепенных персонажей. Как правило, это неумеренная зависимость от религиозных догм, а также слепая вера в героев ирландской истории и в утешительные стереотипы.

Система персонажей «Улисса» — одна из самых филигранно выстроенных в истории литературы. В нее наряду с вымышленными главными героями включено немало реальных персон, живших в Дублине в описываемое время, в 1904 году.

А к этим людям примешиваются вымышленные мелкие персонажи, перекочевавшие из других произведений Джойса (главным образом, из сборника рассказов «Дублинцы»). Это придает космосу «Улисса» богатую фактуру и крепко укореняет его в реальности, поскольку у каждого из этих вымышленных и невымышленных героев, независимо от того, насколько с ними знаком читатель, есть объемный образ, характер и жизненная история.

Джойс отлично умеет связывать структурные элементы повествования с мирами, которые эти элементы окружают. Заимствуя у «Одиссеи» модель

для путешествия современного героя по улицам города, Джойс создает внутри аморфного городского пространства множество отдельных ярких миров. Этот прием позволяет ему ввести в каждый мир один-два структурных элемента действия. Благодаря этому читатель обретает опору посреди широкого и бурного эпического повествования, а две линии главных героев, их психологическая и нравственная эволюция, четко обозначены, как бы сложны ни были перипетии сюжета.

Вот схема основных структурных элементов «Улисса» с отсылками к сюжетам из «Одиссеи» и к районам Дублина, где происходит действие.

Слабость/нужда Стивена Дедала, проблема, противник, призрак = Телемах = башня Мартелло

Восемь часов утра, квартира в башне Мартелло, стоящей на берегу Дублинского залива. В квартире живет Стивен Дедал, незадачливый юноша. Он вернулся из Парижа, куда отправился писать книгу, из-за смерти матери. Он сомневается в себе, у него нет цели. Он придавлен чувством вины из-за того, что отказал умирающей матери в просьбе помолиться о ней. Как Телемах, сын Одиссея, Стивен не знает, кто его отец. Сосед по квартире, Бык Маллиган, с виду друг Стивена, а на деле — враг, упрекает его в недостаточной религиозности.

Это жилище в башне, которую Джойс уподобляет гамлетовскому замку, для чувствительного Стивена, вместе с которым тут обитают тиран Маллиган и надменный англичанин Хейнс, — настоящая тюрьма. И хотя платит за квартиру Стивен, он дает Маллигану свой ключ от входной двери.

Слабость / нужда Стивена Дедала, проблема, призрак = Нестор = школа Дизи

Стивен мечтает быть писателем, но вынужден преподавать за скудное жалование в частной школе для мальчиков. Школьный класс, полный плутоватых учеников, наводит на Стивена тоску и напоминает о призраках из его собственной юности. Для мечтающего о литературе Стивена, школа — это западня.

Слабость/нужда Стивена Дедала, проблема, призрак = Протей = Сэнди-маунт

Стивен бредет по берегу залива, наблюдая образы смерти и рождения и трехмачтовый корабль, напоминающий ему распятие. Он не может разобраться, где реальность, а где видимость и каким человеком ему следует быть. И вновь задается вопросом, кто его настоящий отец.

Слабость/нужда и проблема Леопольда Блума = Калипсо = кухня Блума, лавка мясника

В восемь утра Леопольд Блум готовит завтрак для своей жены Молли. Одиссей жил в плену у нимфы Калипсо семь лет. Блум живет в рабстве у жены. Но важно, что его рабство добровольное. Чудаковатый и замкнутый Блум эмоционально и сексуально отчужден от жены. И остро нуждается в чьем-то расположении и любви.

На кухне и в лавке мясника Блум демонстрирует интерес к телесным удовольствиям, в том числе к еде и сексу. Как и Стивен, Блум уходит из дома без ключа.

Слабость/нужда, проблема и стремление Леопольда Блума = лотофаги = улица по дороге на почту и в аптеку

Блум предпочел бы не замечать своих трудностей, а еще лучше, как лотофаги, начисто забыть о них. Как и Стивен, Блум пассивен и нецелеустремлен. По ходу повествования у него возникают различные мелкие желания, которые не приводят ни к чему. На почте он мучается угрызениями совести из-за переписки с женщиной по имени Марта, но и с ней он не готов перейти от слов к делу. В аптеке, заполненной снадобьями, Блум испытывает желание убежать и вырваться из ловушки одиночества.

Противники, призрак = Аид = поездка на кладбище

Блум присоединяется к компании мужчин, едущих на похороны. Он считает этих людей друзьями, но они обходятся с Блумом как с чужим. По пути они встречают Буяна Бойлана — человека, с которым Блум знаком. Как Одиссей в царстве теней, Блум вспоминает отца, покончившего жизнь самоубийством, и сына Руди, умершего десять лет назад.

Стремление, противники = Эол = редакция газеты

Одно из злоключений Одиссея — возле родных берегов матросы открыли запечатанный богом ветров Эолом мешок со злыми ветрами, и корабль унесло далеко в открытое море.

Современный путешественник Блум продает газетную рекламу. В редакции он пытается дожать клиента, но главный редактор мешает ему довести дело до конца. Тут же Блуму приходится выслушивать надменные урапатриотические разглагольствования нескольких коллег о славном прошлом Ирландии.

Вселенная повествования, противник, призрак = лестригоны = улицы Дублина, ресторан отеля «Бартон», паб Дэви Бирна, Национальный музей

Мини-одиссея Блума продолжается прогулкой по центру Дублина, во время которой читателю в деталях показывают людей и рутинные события окружающей действительности. В ресторане Блуму настолько неприятно видеть, как поглощают еду некоторые завсегдатаи, что он, не выдержав, уходит. Поскольку Блум — путешествующий герой и бесконфликтный человек, его оппонент Бойлан не появляется и конфронтация никак не развивается, но Блум постоянно думает о своем противнике. В пабе он смотрит на часы и понимает, что Буян придет к Молли меньше чем через два часа.

В конце этого фрагмента Блум замечает Бойлана на улице. Чтобы избежать встречи, он заходит в музей, а там ему приходится с притворным интересом разглядывать ягодицы греческих статуй.

Антагонист и прозрение Дедала, противник Блума = Сцилла и Харибда = Национальная библиотека

В библиотеке, доме мысли, возвышенный и интеллектуальный Стивен рассказывает персонажам из дублинской литературной богемы о своих взглядах на Шекспира. Но, как Блум в своей, Стивен чужак в этой компании, его не приглашали на предстоящий званый вечер. Появляется Бык Маллиган и снова вышучивает Стивена. Стивен понимает важную вещь: пропасть между ним и Маллиганом слишком глубока. Больше он не считает Маллигана другом.

У Блума в библиотеке тоже происходит стычка с врагами Стивена.

Маллиган видел, как Блум прятался в музее, и насмехается над тем, как глубокомысленно тот разглядывал мраморные задницы греческих богинь.

Вселенная повествования = планкты = улицы Дублина

Фрагмент о блуждающих скалах — это весь космос «Улисса» в миниатюре, расположенный в самой середине повествования. Здесь Джойс дает ряд микроэпизодов, смешных и грустных, характеризуя второстепенных персонажей, горожан, занимающихся своими делами.

Слабость/нужда Блума, антагонист, видимый проигрыш = Сирены = бар в отеле «Ормонд»

Подобно сиренам, что песнями заманивали мореплавателей на подводные скалы, Блума в «Ормонде» дразнят две барменши. Блуму тяжело слышать жалостливые ирландские песни, они напоминают ему об умершем ребенке и о трудных отношениях с Молли. Кроме того, Блум знает, что в эту минуту в его дом входит Буян Бойлан. Это самый тяжелый момент для Блума, и здесь высвечивается все его одиночество и потерянности.

Антагонист = Циклопы = паб Барни Кернана

В пивной Барни Блум дает отпор националисту по прозвищу Гражданин, современному циклопу. Как назло, Блум в эту же минуту вспоминает, что его антагонист Бойлан сейчас занимается сексом с Молли. И даже в этот самый героический момент Блум не может спрятать своих слабостей. Он выглядит «мистером Всезнайкой», скучным моралистом-болтуном.

Бар, где Блум сталкивается с одним из самых сильных врагов, Гражданином, похож на пещеру. В нем становится все темнее, обстановка все более напряженная, в воздухе все больше злобы.

Противник, импульс = Навзикая = берег Сэндимаунта

На том же берегу, где несколько часов назад бродил Стивен, Блум замечает привлекательную женщину, чьи прелести так его возбуждают, что он мастурбирует. Но эта дама — очередной фальшивый союзник, а сама сцена — очередной ошибочный импульс, уход в сторону, мешающий воссоединению Блума с женой.

Рывок и прозрение Блума, противник Стивена = быки Гелиоса = приют для рожениц, пивная Берка, улицы Дублина

Блум приходит в приют проведать миссис Пьюрфой, которая уже три дня не может разрешиться от бремени.

Стивен выпивал с друзьями, и теперь в пивной Берка сорит деньгами, заказывая напитки, которые ему не по карману. Ссорится с Маллиганом, повреждает руку, после чего отправляется в бордель.

Блум волнуется за Стивена и следует за ним, чтобы тот не попал в беду. До этого мгновения Блум, пассивный и безвольный человек, целый день испытывал только мелкие желания, большая часть из которых так и не осуществилась. Но теперь у него появилась серьезная забота: обрести сына, и этим сыном станет Стивен, сын его друга.

Противник, прозрение и этический выбор Стивена, рывок и этический выбор Блума = Цирцея = бордель

В главе «Цирцея» (Цирцея — волшебница, превратившая спутников Одиссея в свиней) пьяный Стивен приходит в бордель. И здесь видит призрак матери, которая пытается устыдить его и вернуть в лоно церкви. Стивен отказывается и, разбив тростью (трость — его меч) люстру, прощается с прошлым, которое так долго не отпускало его.

Блум приходит в бордель в полной решимости разыскать Стивена. Он защищает его перед хозяйкой борделя, Беллой Коэн, которая требует от Стивена деньги, причем намного больше таксы, за порчу люстры. Забавно,

совершая свой самый нравственный за этот день поступок, Блум прибегает к шантажу: он грозит предать огласке, что Белла обучает сына в Оксфорде на доходы от проституции и сутенерства.

Частичное прозрение Стивена и Блума, второй нравственный выбор Стивена, второй нравственный выбор Блума = Эвмей = кофейня Фицхарриса
Двое героев заходят в маленькую кофейню. Переживший в борделе прозрение Стивен понимает, как жить дальше. Он дает денег попрошайке и объявляет ему, что в школе Дизи скоро освободится место учителя.

В кофейне Стивен и Блум долго беседуют. Хотя они переживают момент душевной общности, это слишком разные люди, чтобы их дружба могла продолжиться дольше этой ночи. Для необычайно возвышенного и интеллектуального Дедала Блум слишком практичен и приземлен.

Теперь у Блума возникает новое направление мыслей: он думает о возвращении к Молли и возрождении семьи. Хотя Блум боится гнева жены, он решает привести Стивена к себе домой и говорит ему: «Положитесь на меня». Один из признаков того, что «Улисс» психологически и этически сложнее большинства художественных произведений заключается в том, что нравственный выбор Блума не вполне альтруистический. Блум надеется, что Стивен поможет ему придумать действенную рекламу. И думает, что тот поделится материалами романа, который собирается писать, из которых Блум извлечет что-то полезное.

Раскрытие тезиса = Итака = кухня и спальня Блума

Нашедшие друг друга «отец» и «сын» снова переживают момент душевной общности на кухне Блума, в том самом месте, где Блум прошлым утром готовил завтрак для Молли.

Когда Стивен уходит домой, Блум отправляется в спальню. Ближе к раскрытию главной темы Джойс, прибегая к форме катехизиса, постепенно переводит повествование с уровня героев и их отношений на уровень вселенной. Двое героев пережили хотя и недолгое, но настоящее братство, однако, когда Стивен уходит, Блум чувствует «вселенский холод».

Слабость/нужда, проблема, частичное прозрение и этический выбор Молли = Пенелопа = Молли и Блум в постели

Молли пересказывает действие «Улисса» со своей точки зрения, но ее путешествие совершается исключительно в воображении. Она заявляет о своем глубоком одиночестве и остро переживает то, что ее не любит муж. О его слабостях и недостатках Молли прекрасно знает. В постели, рядом со спящим Блумом (хотя они лежат головами в противоположные стороны), Молли вспоминает свои забавы с любовником.

Но все-таки желание Молли утром приготовить мужу на завтрак яйца, воспоминания о том, каким влюбленным он был, как она согласилась выйти за него, наводят нас на мысль, что любовь между Леопольдом и Молли может еще возродиться. В том, что грандиозное путешествие циклично оканчивается в доме, где началось, есть намек на то, что Блум и Молли «возобновят отношения».

ВСЕЛЕННАЯ ПОВЕСТВОВАНИЯ: ПИСЬМЕННОЕ ЗАДАНИЕ № 5

- Вселенная повествования в одной фразе: опираясь на конструирующий принцип вашего сценария, опишите одной фразой физический мир, в котором развивается действие.
- Общий ареал действия: определите общий ареал действия и то, как вы обеспечите единство места действия. Помните, что для этого есть четыре основных метода:
 - 1) очертить широкую картину действия, затем разделить ее на фрагменты и детализировать;
 - 2) отправить героя в путь через однородное пространство из точки А в точку Б;
 - 3) отправить героя в путь через однородное пространство по кольцевому маршруту;
 - 4) герой — рыба, выброшенная на берег.
- Ценностные противопоставления — визуальные оппозиции: обратитесь к системе персонажей вашего сценария и определите, в чем они ценностно противостоят друг другу. Разработайте визуальные оппозиции, которые дополняют или отражают ценностные конфликты.
- Земля, люди и техника: опишите неповторимое сочетание природных ландшафтов, человеческого общества и техники, составляющее вселенную вашего сценария. Например, действие происходит в саванне, населенной небольшими кочевыми группами охотников, использующих для охоты самые примитивные приспособления.

Или действие происходит в современном мегаполисе, где природа практически исчезла, а техника вышла на высочайший уровень развития.
- Система (системы): если ваш герой живет или работает в какой-то системе (или системах), объясните правила ее работы, иерархию и место героя в этой иерархии.

Если герой находится в рабстве могучей системы, объясните, почему он не осознает собственной несвободы.

- **Природные пространства:** решите, подходит ли какое-то из основных природных пространств — океан, космос, лес, джунгли, пустыня, вечные льды, остров, горы, равнина и река — в качестве физического мира вашего сценария. Используя основные типы природных пространств, опасайтесь предсказуемости и неправдоподобия.
- **Погода:** помогает ли погода в вашей истории точнее изобразить вселенную повествования? Особенно внимательно рассмотрите переломные моменты действия — схватки, прозрения — для иллюстрации их путем описания соответствующего состояния природы. Здесь также избегайте клише.
- **Рукотворные пространства:** каким образом рукотворные пространства, в которых живут и действуют персонажи, помогают выстроить структуру повествования?
- **Миниатюры:** решите, стоит ли использовать миниатюры. Если да, какие именно и что они должны отражать?
- **Великаны и лилипуты:** стоит ли герою по ходу действия превращаться в гнома или великана? Каким образом это помогает развить сюжет или раскрыть главную тему?
- **Переход из одного мира в другой:** если ваш герой перемещается из одного мира в другой, придумайте оригинальный способ перехода.
- **Технологии:** опишите главные технологии мира, в котором живут герои вашей истории, даже если это самые обыденные и банальные практики и устройства.
- **Эволюция героя / эволюция мира, в котором он живет и действует:** обратитесь еще раз к эволюции героя. Опишите, будет ли вместе с героем меняться визуальный мир сценария и если да, то как.
- **Времена года:** важно ли для вашей истории время года, в котором происходит действие? Если так, попробуйте создать схему соответствия времен года и драматургии сюжета.
- **Ритуал или праздник:** если в вашем повествовании ключевую роль играет философия какого-то ритуала или праздника, разберитесь, в какой мере и в каком смысле вы с ней соглашаетесь или спорите. Затем свяжите ритуал или праздник с соответствующими моментами действия.
- **Семь визуальных элементов вселенной повествования:** опишите локусы визуального мира, в которых реализуются главные структурные элементы вашего повествования. Перечислим их.
 1. Слабость / нужда.
 2. Стремление.
 3. Противник / мнимое поражение / встреча со смертью / временное освобождение.

4. Схватка.
5. Освобождение или утрата свободы.

Продумайте, как связаны основные природные и рукотворные пространства с локусами действия.

1. Локус слабости: если в начале истории ваш герой несвободен, объясните, каким образом первый локус будет выражать или подчеркивать главную слабость героя.
2. Локус противника: опишите, как локус противника (или противников) отражает его (или их) способность воздействовать на главную слабость героя.
3. Локус схватки: попытайтесь подобрать для схватки такое пространство и время, чтобы схватка произошла в самом ограниченном и замкнутом месте мира повествования.

Для практики разберем вселенную повествования одной из самых популярных историй в мировой литературе.

Гарри Поттер и философский камень, фильм
(литературная основа Джоан Роулинг, сценарий Стивена Кловза, 2001)

- Визуальный мир в одной фразе: школа волшебников в огромном колдовском замке
- Общий ареал действия: все истории о Гарри Поттере сочетают в себе миф, волшебную сказку и сюжет о взрослении и школе (как в «До свиданья, мистер Чипс», «Школьных годах Тома Брауна» и «Обществе мертвых поэтов»). Потому «Гарри Поттер и философский камень» использует фантастический ход: действие начинается в обычном мире, а затем переходит в мир фантастический. Это Хогвартс, школа волшебников, располагающаяся в замке, окруженном густым лесом. Действие разворачивается в пределах учебного года, в обширном, но строго очерченном пространстве, имеющем бесконечное число отдельных локусов.
- Ценностные конфликты — визуальные противопоставления: в истории о Гарри Поттере сразу несколько ценностных противостояний, которые иллюстрируются визуальными противопоставлениями в мире, где действуют герои.
 1. Гарри и волшебники из Хогвартса против магглов.
Первая оппозиция — между волшебниками и магглами. Магглы, то есть обычные, не причастные к волшебству люди, ценят собственность, деньги, удобства, чувственные удовольствия, а превы-

ше всего — самих себя. Волшебники из Хогвартса ценят верность, храбрость, самопожертвование и познание.

Соответственно, магглы живут в заурядных домах на обычных улицах, где все усреднено, где нет ни волшебства, ни человеческой общности, а природа настолько покорена, что практически уничтожена.

Хогвартс — волшебное королевство, огромный замок на лоне дикой природы, школа, где учат не только магии, но и ценностям, на базе которых эта школа создана.

2. Гарри против лорда Волдеморта.

Главное противостояние книги: борьба доброго волшебника Гарри против злого колдуна Волдеморта. Гарри ценит дружбу, храбрость, достижения и справедливость; Волдеморт верит только в силу и власть и пойдет на все, в том числе на убийство, лишь бы их получить. Визуальный мир Гарри — «сияющий город на холме», сообщество ученых в Хогвартсе. Мир Волдеморта — окружающий школу Запретный лес и мрачные подземелья под Хогвартсом — там его власть велика.

3. Гарри против Драко Малфоя.

Третья важная оппозиция: между двумя студентами. Юный Драко Малфой — аристократ и презирает бедных. Он ценит статус и выигрыш любой ценой.

Визуально Драко противостоит Гарри, Рону и Гермионе тем, что принадлежит другому факультету — Слизерину — с другим гербом, флагом и цветами.

Природа, общество и техника.

Действие повести происходит вроде бы в наше время. Но тем не менее мы переносимся в старые времена, с совершенно другой природой, уровнем развития общества и технологии, отличным от ожиданий читателя. Мы видим современную школу, помещенную в средневековый мир замков, лесов и озер. В технологиях тоже своеобразный гибрид: студенты летают на метлах последней модели, а магические искусства преподаются со всем тщанием и строгостью университетского обучения.

Системы

Истории о Гарри Поттере соединяют в себе две системы: частную школу и мир магии. В этом сплаве и состоит главная находка сюжета (стоящая миллиарды долларов). И поэтому автор, Джоан Роулинг, потратила столько тру-

да на детальную проработку правил и механизмов этой гибридной системы. Директор школы и главный маг — профессор Дамблдор. Преподаватели вроде профессора Макгонагалл и профессора Снейпа читают курсы по защите от темной магии, по ядам и волшебным травам.

Студенты обучаются на четырех факультетах: Гриффиндор, Слизерин, Пуффендуй и Когтевран. В волшебном мире даже есть свой особый спорт — квиддич — с такими же четкими, как у любого спорта в «нормальном» мире, правилами.

Гарри Поттер только поступил в школу, ему всего 11 лет, и он находится в самом низу школьной иерархии. Его великий дар наводит на мысль, что по окончании семилетнего обучения и в конце седьмой книги Гарри взойдет на ее вершину. Но пока он такой же, как и читатели, и вместе с ними постигает устройство волшебной системы.

Природные пространства

Замок Хогвартс построен на берегу горного озера и окружен Запретным лесом.

Погода

Погодные явления используются в тексте для создания драматического эффекта, но довольно предсказуемым образом. Когда Хагрид является в хижину, где скрывается приемная семья Гарри, льет проливной дождь. На Хэллоуин, когда тролль пробирается в школу, гремит гроза.

Рукотворные пространства

Роулинг использует полный репертуар рукотворных пространств для строительства повествования. Она рисует магический мир, отталкиваясь от обыденного. Первые 11 лет жизни Гарри живет в безликом пригородном доме на безликой улице.

Узнав, что он волшебник, Гарри как бы переносится в прошлое: Хагрид ведет его за покупками в Косой переулок — диккенсовскую улочку из Лондона XIX века. Она вполне английская с виду, но милые магазинчики и многолюдность превращают ее в удивительный караван-сарай на пути в волшебное королевство средневекового Хогвартса.

В Косом переулке есть не только магазин волшебных палочек, но и банк Гринготта, где работают гоблины, а массивные своды приводят на ум диккенсовскую пещеру горного короля. После этого Гарри садится в «Хогвартс-экспресс», и паровоз XIX века везет его во внутренние области волшебного мира.

Замок Хогвартс — это образцовый уютный дом с бесчисленными закоулками и ходами, населенный шумным сообществом профессоров и студен-

тов. Сердце этого дома — большой обеденный зал, похожий на неф собора, где висят штандарты, отсылающие зрителей в рыцарскую эпоху. Именно здесь сходятся вместе все обитатели замка.

Внутри этой теплой обители — целый лабиринт самых разных помещений-миров. Витиеватые лестницы то и дело меняют положение и ведут в совершенно неожиданные места. Студенты, чтобы попасть в свои комнаты, называют тайное слово.

В этом счастливом доме есть и страшные закоулки. На третьем этаже находится запретная комната, пустая и пыльная, а там — люк, охраняемый гигантским трехголовым псом. Этот люк ведет, по сути дела, в местный Аид, имеющий облик подземелья.

В одной из комнат стоят огромные шахматы, и от исхода партий, разыгрываемых на этой доске, зависят жизни многих героев.

Миниатюры

Игра в квиддич — это миниатюрное изображение всего магического мира и места, занимаемого в нем Гарри Поттером. Как Хогвартс — гибрид частной школы и волшебной сказки, квиддич — это смесь регби, крикета и футбола с полетами на метлах, ведовством и средневековыми рыцарскими турнирами. На соревнованиях по квиддичу два особо рьяно соревнующихся факультета, Гриффиндор и Слизерин, получают возможность сразиться в воздушном бою и блеснуть умениями.

Как и подобает при его репутации необычайно одаренного мага, Гарри достается самая завидная миссия ловца, и он самый юный ловец в Хогвартсе за последние 100 лет. Разумеется, образ ловца нагружен самыми разными коннотациями из мифологии и философии, и он отражает главную миссию Гарри Поттера не только в истории о философском камне, но и во всей серии книг.

Великаны и лилипуты

Этот прием в «Философском камне» используется мало. Но три главных героя, можно сказать, становятся лилипутами, когда им приходится сражаться в уборной с гигантским троллем. Кроме того, в книге действуют громадный трехголовый пес и добросердечный великан Хагрид.

Переходы из мира в мир

В книге описаны три «двери» в волшебные миры. Первая — кирпичная стена, которую Хагрид «вскрывает», крутя кирпичи, будто кубик Рубика. Через эту дверь Гарри выходит из мира магглов, в которой прошло его детство, в Косой переулок.

Вторая дверь — платформа на железнодорожной станции, где Гарри следом за братьями Уизли проходит под сводами кирпичной арки на перрон к хогвартскому экспрессу. Последний проход — люк в подвалы замка, охраняемый трехголовым псом.

Техника

Техника и технологии — одна из самых проработанных областей визуального мира первой истории о Гарри Поттере и одна из главных причин успеха всей серии. Технологии здесь волшебные и обладают двойным очарованием: это мощь современной науки и магнетизм животных и магии. Например, письма здесь доставляют совы, сбрасывая их прямо в руки адресата. Волшебные палочки, главный инструмент колдовства, продаются в особой лавке, и каждая палочка сама выбирает хозяина. Самое популярное из персональных средств передвижения — помело, а у последней его модели, «Нимбус-2000», параметров не меньше, чем у компьютера. Распределяющая шляпа проникает в мысли и в душу надевшего ее и определяет, какой факультет лучше всего ему подходит.

Роулинг придумывает даже орудия, означающие ложные ценности и фальшивые перемены. Для Зеркала желаний она берет классический инструмент повествователя — по сути дела, символ художественного вымысла вообще. Это зеркало показывает человека таким, каким он мечтает себя видеть. Отражение — точный двойник смотрящегося, но мечту зеркало показывает ложную — ту, на которую впустую тратится жизнь. Мантия-невидимка — предмет из средневековой схоластики — позволяет исполнить самые заветные желания, ничем не расплатившись. С мантией можно идти на самые рискованные дела, но, случись осечка, последствия могут быть самыми ужасными. Философский камень может превращать любой металл в золото и помогает получить эликсир бессмертия. Но это фальшивая эволюция, перемена, обретенная без поиска и труда.

Эволюция героя / эволюция его визуального мира

К концу книги Гарри преодолевает наваждение, связанное с гибелью родителей, и постигает силу любви. Но вечный Хогвартс в окружении дремучего леса, не меняется.

Времена года

Роулинг соотносит цикличность учебного года — включая смену сезонов — с природой, окружающей замок Хогвартс. Так устанавливается тонкая связь между взрослением детей, особенно Гарри, и ритмами мудрой Земли.

Ритуалы и праздники

В «Философском камне» упоминаются в качестве временных рубежей, разбивающих учебный год, Хэллоуин и Рождество. Но автор никак не высказывается о смысле этих праздников.

*Семь шагов в визуальном мире повествования**Проблема Гарри, Призрак = дом в пригороде, каморка под лестницей*

Как герои многих мифов, Гарри в начале повествования — малыш-найденныш, которого растят чужие люди (как Моисея, Эдипа, многих героев Диккенса). Волшебники недомолвками говорят о его Призраке (событии из прошлого, которое будет его преследовать) и о славе, что ждет его: неслучайно маленького Гарри поместили в заведомо кошмарную семью магглов. В самом деле первые 11 лет жизни Гарри ютится в похожей на клетку каморке под лестницей. Жадные и себялюбивые тетя, дядей и кузен помыкают им и скрывают правду о его происхождении.

Слабость/нужда = павильон рептилий в зоопарке, главный зал Хогвартса
Гарри не знает, кто он на самом деле, не знает о своих магических способностях. Он впервые замечает в себе какую-то неведомую силу (а с ним и читатели), рассматривая питона в террариуме. В зоопарке дикие животные укрощены и сидят взаперти. Гарри изумляется своей способности говорить с питоном и выпускает его, запирая в террариуме своего мерзкого кузена. Позже, в большом обеденном зале Хогвартса, и дар Гарри, и его слабость провозглашаются перед всей школой: распределяющая шляпа объявляет, что он храбрый, умный, талантливый и ему не терпится показать себя. И все же на первых занятиях недостаток самообладания, волшебных знаний и умений у Гарри очевидны.

Стремление, Призрак = шляпа, главный зал, люк

«Философский камень» — первая книга в серии, и потому здесь даны несколько линий желания.

1. Общее стремление всех историй о Гарри Поттере: попасть в Хогвартс и стать великим волшебником.

Первое желание Гарри исполняется, когда в хижину, где мальчика прячет приемная семья, является Хагрид. Хагрид сообщает, что Гарри — волшебник, что волшебниками были и его убитые родители и что он зачислен в Хогвартс.

Превращению Гарри в великого волшебника посвящены все семь книг серии.

2. Основное стремление героя «Философского камня»: выиграть школьный кубок.

Оно обозначается, когда первокурсников собирают в большом зале, знакомят с правилами школы и с помощью волшебной шляпы распределяют по факультетам. Отметим, что тем самым все эпизоды мифа, происходящие на протяжении учебного года, выстраиваются в единую последовательность. Линия желания начинается в зале при общем сборе школы и при таких же обстоятельствах завершается: все поздравляют Гарри и его друзей, завоевавших победу для своего факультета.

3. Стремление героя второй части истории: узнать тайну философского камня, спрятанного в подземелье замка. Желание выиграть школьный кубок придает форму и тонус всему ученому году. Но попутно героям нужно разобраться со множеством иных задач — особенно в первой книге Поттерианы. Автору нужно ввести многих и многих персонажей, объяснить правила волшебного мира и описать в деталях его фактуру, в частности — игру в квиддич. Для этого автор добавляет второе, более насущное желание.

Когда, пробравшись на запретный третий этаж, Гарри, Рон и Гермиона обнаруживают люк, охраняемый трехголовым псом, у них возникает желание, которое сразу придает многоплановому полотну стремительность и легкость. С этого момента «Философский камень» превращается в детектив — жанр с едва ли не самым крепким и стройным хребтом из всех.

Противники = пригородный дом, школьные аудитории, стадион, туалет

Первые противники — дядя Вернон, тетя Петунья и кузен Дадли — живут с Гарри под одной крышей. Гарри, как Золушка, делает у них всю домашнюю работу, а для жизни ему отведена каморка под лестницей.

В школе постоянным противником Гарри будет Драко Малфой, с которым герою придется соревноваться во многих смыслах. На стадионе Гарри и Драко в составе своих команд, Гриффиндора и Слизерина, участвуют в турнире по квиддичу. Гарри с друзьями в туалете для девочек сражаются с гигантским троллем.

Противник, мнимое поражение = Запретный лес

Лорд Волдеморт — всегдашний, тайный, и самый страшный антагонист Гарри Поттера. В первой из семи книг Поттерианы Джоан Роулинг столкнулась с весьма непростой задачей. Поскольку противостояние двух героев должно растянуться на семь книг, а в первой книге Гарри всего 11 лет,

нужно было серьезно ослабить Волдеморта. В «Философском камне» он едва жив и может действовать только через разум и тело профессора Квиррелла.

И все же Волдеморт и его миры опасны. В Запретном лесу есть множество ядовитых растений и смертельно опасных зверей, и Гарри, как и любой студент, рискует там заблудиться. Гарри попадает в жуткий лес ночью и натывается на Волдеморта, который, как вампир, высасывает кровь из единорога. Даже ослабленный, Волдеморт может убить. Только вмешательство кентавра в последний момент спасает жизнь Гарри.

Антагонист, схватка = подземелья Хогвартса (люк, дьявольские силки, тайная комната)

В поисках философского камня Гарри, Рон и Гермиона пробираются на запретный третий этаж. Но, миновав трехголового пса-стража (Цербер, охраняющий вход в Аид), спрыгнув в люк и провалившись сквозь удушающие корни дьявольских силков, герои оказываются не только в подземелье замка, но и в еще одном мире Волдеморта. Им предстоит жестокая битва — условное, но смертельное сражение в Волшебные шахматы.

Схватка Гарри с Волдемортом происходит в запертой комнате — в тесном пространстве. Комната располагается у подножия длинной лестницы, отчего кажется, будто находишься в эпицентре смерча.

Здесь Гарри сталкивается с профессором Квирреллом и Волдемортом, а когда хочет убежать, профессор опоясывает комнату кольцом огня. Волдеморт пытается использовать главную слабость Гарри — отчаянное желание встретиться с родителями, обещая вернуть их в обмен на философский камень.

Прозрение = пожар в подземелье, лазарет

Отбивая жестокое нападение Квиррелла и Волдеморта, Гарри Поттер окончательно становится волшебником. Потом в лазарете от профессора Дамблдора Гарри узнает, что его тело буквально пронизано оберегающей силой любви. Его прикосновения обожгли злодея Квиррелла до смерти: такова любовь матери, отдавшей жизнь ради спасения сына.

Новая гармония = вокзал

По окончании учебного года студенты должны вернуться в обычный мир через тоннель между мирами. Но у Гарри теперь есть подаренный Хагридом альбом с фотографиями, на которых Гарри видит себя в объятиях родителей, которых он не знал.

Примечания

1. Gaston Bachelard, *The Poetics of Space*, Beacon Press, 1969, p. 43.
2. *Ibid*, p. 201.
3. *Ibid*, p. 47.
4. *Ibid*, p. 4.
5. *Ibid*, p. 7.
6. *Ibid*, p. 51.
7. *Ibid*, p. 52.
8. George Sand, *Consuelo*, volume II, p. 116.
9. Gaston Bachelard, *The Poetics of Space*, Beacon Press, 1969, p. 150.
10. *Ibid*, p. 155.

Система символов

МНОГИЕ СОЧИНТЕЛИ СЧИТАЮТ, что символы — это что-то устаревшее и место им уроках литературы. Это ошибка. Если вы, напротив, думаете о символах как о драгоценных камнях, вотканных в ковер повествования и обладающих сильным эмоциональным воздействием, то вы имеете некоторое представление о возможностях этой техники.

Символ — это власть малого. Символ — это слово или вещь, обозначающие некую иную сущность (личность, место, действие или предмет) и использующиеся много раз по мере развития действия. Так же как персонаж, главная тема и сюжет представляют собой большие «загадки», которые должны интриговать публику, символ — это маленькая загадка, чья магия залегает глубоко под поверхностью повествования. Для успеха сочинителя символы критически важны: они образуют собой тайный язык, эмоционально захватывающий аудиторию.

КАК РАБОТАЮТ СИМВОЛЫ?

Символ — это образ особой значимости, имеющий ценность для аудитории. Как материя есть плотно сконцентрированная энергия, так символ есть плотно сконцентрированный смысл. По сути дела, символ — мощнейший конденсатор из всех существующих в повествовательном искусстве. Простейший алгоритм использования символов может быть таким: связывать и повторять. Расшифрую: вы берете некоторое чувство и придумываете символ, который вызовет искомое чувство у аудитории. И несколько раз повторяете его, слегка варьируя в чем-то:

*чувство → символ → трансляция в аудиторию →
→ видоизмененный символ → усиленная трансляция.*

Символы действуют на читателя и зрителя исподволь, но глубоко. Символ создает эффект, подобный кругам на воде, всякий раз, когда появляется в повествовании. С каждым повторным появлением символа круги становятся шире, а воздействие на сознании зрителя — сильнее.

СИСТЕМА СИМВОЛОВ

Надеюсь, вы помните, что худшая ошибка при создании героя — это делать из него индивидуальность в повествовании. Это верный способ добиться того, что ни один из персонажей не будет уникальным. Точно так же худшая ошибка при создании символа — рассматривать его как отдельную, не связанную с другими элементами, сущность.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: всегда создавайте систему символов, в которой каждый символ способствует прояснению значения и смысла другого символа.

Теперь ненадолго уйдем в сторону и еще раз посмотрим, как взаимодействуют различные подсистемы единого организма повествования. Система персонажей передает истину об устройстве мира путем сравнения героев и выявления различий между ними. Сюжет рассказывает об устройстве мира через последовательность событий, имеющую нетривиальную, но убедительную внутреннюю логику. Система символов говорит об устройстве мира, соотнося предметы, людей и действия с другими предметами, людьми и действиями. Проводя сравнение, даже частичное или поверхностное, зритель обнаруживает глубинную сущность сравниваемых материй.

Например, в «Улиссе» уподобление Леопольда Блума Гамлету подчеркивает свойственные обоим нерешительность, досаду и горькое знание о женской неверности (Гертруда и Молли). Сравнение самолетов с лошадьми в романе «По ком звонит колокол» показывает, как новая культура, ценящая безликую силу машин, вытесняет культуру, ценившую личное благородство, верность и честь. Система символов создается путем «привязки» отдельных образов к повествованию в целом, к его структуре, персонажам, главной теме, физическому миру, в котором живут герои, действию, предметам, диалогам.

ГЛАВНЫЙ СИМВОЛ

На уровне идеи или замысла символ отражает основные сюжетные ходы, главную тему или общую структуру повествования, соединяя все в одном образе. Рассмотрим несколько примеров.

«Одиссея», поэма

Центральный символ поэмы — в ее заглавии. Долгое путешествие, которое нужно завершить.

«Приключения Гекльберри Финна», роман

Здесь главный символ — вовсе не путешествие Гека вниз по Миссисипи; главный символ — плот. На этом хрупком плавучем острове белый мальчишка и беглый негр-раб могут жить как друзья.

«Сердце тьмы», фильм

Символическое сердце тьмы из заглавия книги — это густые джунгли, образ, обозначающий *географический, психологический и нравственный финал путешествия Марло вверх по реке.*

«Человек-паук», «Бэтмен», «Супермен», фильмы

В фильмах показаны «супергерои» — люди, обладающие сверхчеловеческими способностями, не позволяющими героям полноценно влиться в человеческое сообщество.

«Вишневый сад», пьеса

Вишневый сад — обитель непреходящей красоты и разорительная обуза в современном меняющемся мире.

«Алая буква», роман

В начале повествования алая буква — это знак греховной страсти, который женщину заставляют носить на одежде. Но затем буква становится символом нравственных ценностей, основанных на подлинной любви.

«Портрет художника в юности», роман

Прорисовка портрета художника — главного героя — начинается с присвоения ему символического имени Дедал. Это имя принадлежит мифическому герою древнегреческих мифов, архитектору, строителю критского Лабиринта.

С этим символом связаны «крылья Дедала» — символ освобождения: герой мифов сконструировал их для себя и своего сына Икара, чтобы бежать с Крита. Критики отмечали, что роман Джойс построил как последовательность пробных полетов, которые герой совершает, пытаясь сбежать из собственного прошлого и из своей страны.

«Как зелена была моя долина», фильм

В этом произведении два главных символа: зеленая долина и темная шахта. Долина — это в буквальном смысле дом героя. Кроме того, с нее начинается

развитие действия и психологическое «путешествие» героя от буколических пейзажей, юности, невинности, семьи и дома в сумрачный мир бездушных машин, разорванных родственных связей и изгнания.

«Пролетая над гнездом кукушки», фильм

Вся идея произведения описана двумя символами в названии: безумный мир и свободная душа, которая покидает его.

«Сеть», фильм

Сеть в этом заглавии — одновременно и телевещательная компания, и силки, в которых запутываются все, кто в нее попадет.

«Чужой», фильм

Чужой — это символический пришелец, а в аспекте структуры сюжета еще и неизвестная пугающая сущность, живущая у каждого внутри.

«В поисках утраченного времени», цикл романов

Ключевой символ — печенье «Мадлен», отведав которое лирический герой погружается в *воспоминания на сотни страниц*.

«Прощай, оружие!», роман

Для героя прощанием с оружием становится дезертирство — главный поступок в его истории.

«Над пропастью во ржи», повесть

«Ловец во ржи» — символическая вымышленная фигура, образ, которому хочет соответствовать герой повести. В этом образе отражаются одновременно сострадательность героя и его инфантильная мечта не меняться.

Создавая систему символов, которую вплетете в ткань повествования, вы прежде всего должны сформулировать фразу, объединяющую все главные символы системы. Эта фраза выводится из тех построений, что вы выполнили, создавая конструирующий принцип вашего сценария, из краткой формулировки тезиса и космоса повествования.

Для практики вернемся еще раз к сюжетам, которые мы обсуждали в главе о замысле, вспомним их конструирующий принцип и выведем систему символов.

«Моисей», библейский сюжет

- Конструирующий принцип: человек, не знающий о своем великом предназначении, пытается вести свой народ к свободе и принима-

ет новые нравственные заповеди, по которым будет жить и народ, и он сам.

- Главная тема: человек, взявший на себя заботу о своем народе, вознаграждается откровением о том, как жить по Божьему Закону.
- Вселенная: путешествие народа по пустыне под предводительством человека, который оказывается пророком и которому дается откровение с небес.
- Система символов: Слово Божие облекается в форму физических тел и явлений — горящий куст, эпидемия, скрижаль с десятью заповедями.

«Улисс», роман

- Конструирующий принцип: современная одиссея в большом городе, все действие уместается в один день; один герой находит отца, а другой — сына.
- Главная тема: настоящий герой — человек, страдающий от трудностей и неурядиц повседневности и сострадающий ближнему, попавшему в тяжелую ситуацию.
- Вселенная: город в течение 24 часов, в каждой части которого героев ждут испытания сродни тем, что преодолевали герои мифов.
- Система символов: герои мифов в современном воплощении: Одиссей, Телемах и Пенелопа.

«Четыре свадьбы и одни похороны», фильм

- Конструирующий принцип: компания друзей, каждый из которых пытается найти себе подходящего партнера для брака, переживает четыре счастливых дня (свадьбы) и один кошмар (похороны).
- Главная тема: когда встречаешь любовь всей жизни, нужно отдаться ей целиком.
- Вселенная: пасторальный мир, свадебные ритуалы.
- Система символов: контраст свадьбы и похорон.

«Гарри Поттер и...», серия романов

- Конструирующий принцип: принц-волшебник учится быть мужчиной и королем, обучаясь в школе для магов и чародеев.
- Главная тема: если обладаешь великим даром и способностями, ты должен повести за собой других и идти на жертвы ради их блага.
- Вселенная: волшебная школа в огромном чудесном замке средневековой архитектуры.
- Система символов: школа как волшебное королевство.

«Афера», фильм

- Конструирующий принцип: построить рассказ об афере как аферу, провести и главного противника, и публику.
- Главная тема: если хочешь победить злодея, можно соврать и схитрить.
- Вселенная: бутафорский офис в запустелом городе времен Великой депрессии.
- Система символов: хитрый трюк как единственный способ победить противника.

«Долгий день уходит в ночь», фильм

- Конструирующий принцип: с приближением ночи семью осаждают призраки из прошлого.
- Главная тема: прими правду о себе и близких и научись прощать.
- Вселенная: мрачный дом со множеством закоулков, где таятся жуткие тайны его обитателей.
- Система символов: сгустившейся мрак дня — свет в ночи.

«Встреть меня в Сент-Луисе», фильм

- Конструирующий принцип: история семьи, показанная как четыре события, происходящих в каждом из четырех времен года.
- Главная тема: жертвовать многим ради семьи достойнее, чем стремиться к личной славе.
- Вселенная: великолепный особняк, меняющийся с каждым сезоном и с каждым событием в жизни хозяев.
- Система символов: дом, меняющийся с каждым временем года.

«Копенгаген», фильм

- Конструирующий принцип: заимствовать из физики принцип неопределенности Гейзенберга, чтобы показать двойственность нравственной природы, двоякость моральной природы человека.
- Главная тема: никто не может быть до конца уверен в правильности собственных и чужих поступков, а также в мотивах, которые заставляют людей их совершать.
- Вселенная: зал суда.
- Система символов: принцип неопределенности как концепция жизненного устройства.

«Рождественская история», анимационный фильм

- Конструирующий принцип: показать возрождение человека, который в сочельник увидел свое прошлое, настоящее и будущее.

- Главная тема: в жизни намного счастливее тот, кто умеет отдавать.
- Вселенная: контора и три частных дома — богатый, среднего достатка и бедный — в Лондоне XIX века, показанные в прошлом, настоящем и будущем.
- Система символов: видения из прошлого, настоящего и будущего заставляют человека переродиться в рождественский сочельник.

«Эта прекрасная жизнь», фильм

- Конструирующий принцип: показать ценность отдельной личности, изобразив, какими были бы город и страна, если бы тот или иной человек не появился на свет.
- Главная тема: богатство — не в деньгах, а в друзьях и в семье, которым ты служишь.
- Вселенная: два провинциальных американских городка, кардинально отличающихся друг от друга.
- Система символов: провинциальная Америка в разные эпохи.

«Гражданин Кейн», фильм

- Конструирующий принцип: используя нескольких рассказчиков, показать, что человек не способен узнать ближнего полностью.
- Главная тема: тот, кто заставляет других любить себя, окажется в одиночестве.
- Вселенная: особняк и личная «империя» американского медиамагната.
- Система символов: история жизни человека, воплощенная в предметах: пресс-папье, особняке и детских салазках.

СИМВОЛ ДЛЯ ГЕРОЯ

Разработав систему символов, переходите к следующему шагу: выбору героя. Персонаж и символ — две важные системы в едином организме повествования. И они взаимосвязаны. Символ — отличный инструмент для характеристики персонажа и раскрытия главной темы книги или фильма.

Символ, который мы выбираем для героя, должен отражать характерную черту или ее противоположность. Так мы «одним движением» раскрываем какой-то аспект личности героя.

Эмоцию, которую в момент знакомства с символом испытывает зритель или читатель, он будет ассоциировать с героем и в дальнейшем. Повторяя этот символ в повествовании с незначительными вариациями, автор подробно прорисовывает персонажа, а главная черта героя и определяющая эмоция в сознании аудитории закрепляются. Эту технику нужно применять

осторожно. Помните: чем большим количеством символов вы нагружаете персонажей, тем меньше эти символы воздействуют на публику.

Спросите себя: как выбрать верный символ для персонажа? Вернитесь к системе персонажей. Герой — это не остров в огромном океане. Каждый персонаж определяется через связи с другими. Выбирая символ для одного персонажа, подумайте о символах для остальных участников действия, в первую очередь для главного героя и его противника. Эти два символа, как и персонажи, которых они олицетворяют, противостоят друг другу.

Подумайте также о том, чтобы одного героя олицетворяли сразу два символа. Иначе говоря, о создании оппозиции символов в рамках одного образа.

Таким образом, вы, правильно используя символы, создаете сложного героя.

Резюмируем алгоритм применения символа в процессе создания героя.

1. Прежде чем выбрать символ для отдельного персонажа, рассмотрите всю систему персонажей в целом.
2. Начните с противопоставления главного героя и противника.
3. Определите характерную черту персонажа или эмоцию, которую он должен вызывать у аудитории.
4. Рассмотрите возможность введения в повествование двух противоположных символов, олицетворяющих одного героя.
5. По мере развития действия многократно повторяйте символ в ассоциации с персонажем.
6. Всякий раз, вводя символ в повествование, слегка изменяйте условия его присутствия в действии или какие-либо его составляющие.

Существует удобная техника выбора символов для персонажей — использование устойчивых категорий, главные из которых: боги, животные, машины. Каждая из категорий предполагает определенный стиль жизни. Таким образом, помещая персонажа в одну из этих базовых категорий, автор сразу определяет безошибочно считываемый аудиторией символический ряд, а значит — ключевые черты характера героя. Эту технику можно применять в любом художественном произведении, но есть жанры и формы, где она особенно популярна, — это насыщенные метафорами миф, хоррор, сказка и научная фантастика.

Разберем некоторые примеры использования символов для создания образов героев.

«Портрет художника в юности», роман
(Джеймс Джойс, 1914)

Джойс связывает своего героя Стивена Дедала с героем мифов Дедалом, который изготовил крылья, чтобы сбежать от царя Миноса. Эта связь сразу придает герою некую легкость и подсказывает, что он творческая личность, стремящаяся к свободе. Далее Джойс усложняет образ, прибегая к технике двух противоположных символов: он делает символами Стивена сына легендарного Дедала, Икара, который подлетел слишком близко к Солнцу (символ дерзости) и погиб, а также Лабиринт, творение Дедала, в котором Стивен теряется.

«Крестный отец», фильм

(литературная основа Марио Пьюзо, сценарий Марио Пьюзо и Фрэнсиса Форда Копполы, 1972)

Марио Пьюзо также связывает своего героя с богом, но подчеркивает совсем не тот аспект «божественности», который мы наблюдаем у Джойса. Майкл Корлеоне — это бог-отец, правящий миром и устанавливающий справедливость. Но это мстительный бог. Это человек-бог, облеченный властью, которой не обладает ни один смертный. Пьюзо привязывает к своему герою противопоставленные друг другу символы, ассоциируя бога с дьяволом. Уравнивание противоположностей — сакрального и профанного — ключ к пониманию главного героя и его истории.

«Филадельфийская история», фильм

(пьеса Филипа Барри, сценарий Дональда Огдена Стюарта, 1940)

Автор литературной основы фильма Филип Барри не только делает образ героини Трейси Лорд образцом аристократичности, но и связывает его с идеей божества. Для этого он, помимо «божественно» звучащей фамилии, использует сравнения Трейси с бронзовой богиней, вкладывая их в уста ее отца и бывшего мужа. Такой символизм одновременно поднимает и умаляет героиню. Интрига сюжета сводится к тому, проявит ли героиня худшие аспекты божественной природы: заносчивость, высокомерие, безжалостность, жестокость — или лучшие: великодушие, которое позволит ей, как ни странно, стать человеческой и доброй.

Приведем еще несколько примеров героев, сравниваемых с богами.

«Матрица» (Нео = Христос)

«Хладнокровный Люк» (Люк = Христос)

«Повесть о двух городах» (Сидней Картон = Христос)

«Трамвай "Желание"», пьеса

(Теннесси Уильямс, 1947)

Теннесси Уильямс сравнивает своих героев с животными, тем самым принося их, но и укореняя в биологически мотивированном поведении. Стэн-

ли — свинья, бык, обезьяна, пес и волк. Этот символизм подчеркивает его основные черты: жадность, жестокость и грубую силу. Бланш уподобляется бабочке и птице, хрупкой и испуганной. В разных вариациях автор повторяет эти образы на всем протяжении пьесы.

В конце волк съедает птицу.

«Бэтмен», «Человек-паук», «Тарзан», «Крокодил Данди»

Комиксы — это современные мифы. Неудивительно, что герои здесь превращаются в животных в самом начале истории. Это самый очевидный способ создания символов. У Бэтмена, Человека-паука и даже Тарзана связь с животным миром видна сразу: в имени, облике и одежде. У этих героев не просто есть черты, роднящие их с царством зверей, как у Стэнли Ковальски. Это люди-звери. Герои принципиально двойной природы. Наполовину человеческой, наполовину звериной. Удручающее состояние «естественных нравов» человеческого общества заставляет их превращаться в животных, чтобы, используя уникальные сверхчеловеческие способности, бороться за справедливость.

Но расплатой за это становится внутренняя раздвоенность, с которой ничего нельзя поделать, и непреодолимое отчуждение близких.

Сравнение персонажа с животным обычно импонирует публике, потому что это возможность сделать героя своеобразным «великаном». Уметь скакать по деревьям (как Тарзан), перелетать с крыши на крышу (Человек-паук), властвовать над царством животных (Данди Крокодил) — все эти мечты прочно укоренены в сознании человека.

Другие примеры сюжетов, где животные служат символами героев: «Танцы с волками», «Дракула», «Человек-волк» и «Молчание ягнят».

Другой легкий способ создания персонажа с символом — ассоциация с машиной. Герой-механизм или человек-робот обычно обладает силой машины, то есть сверхчеловеческой, но в то же время он — человек, не способный ни чувствовать, ни сострадать. Такой символизм используется по большей части в историях ужасов и в научной фантастике, где нарочитые символы входят в жанровый канон и вполне приемлемы. Мастера повествовательного искусства, повторяя такой символ по мере развития действия, не добавляют новых деталей, как это делается обычно с другими символами. Они его переворачивают. К концу истории человек-машина оказывается самым человеческим из всех героев, а вот персонажи-люди показывают себя подобиями животных или автоматов.

«Франкенштейн, или Современный Прометей», фильм
(литературная основа Мэри Шелли, 1818, сценарий Джона Болдерстона, Фрэнсиса Эдварда Фараго и Гаррета Форта, 1931)

Трактовку персонажа-машины впервые предложила Мэри Шелли в романе о Франкенштейне. В начале романа самый человечный герой — доктор Франкенштейн. Но вскоре он приобретает божественный статус — ведь он способен создавать жизнь. Доктор создает человека-машину, монстра, который составлен из разнородных частей и потому не обладает свойственной человеку плавностью движений. Третий персонаж, горбун, — это недочеловек, которого считают уродом и сторонятся, но его взял в помощники доктор. Отметим, как эти символические герои четко определены и разнесены по несложной, но четкой системе типов.

Но затем монстр, с которым обращались как с орудием и держали в цепях с намерением использовать и выбросить, восстает и хочет отомстить своему жестокому и бездушному богоподобному создателю.

Прием уподобления героя машине встречается также в «Бегущем по лезвию» (репликанты), «Терминаторе» (Терминатор), «Космической одиссее 2001» (ЭАЛ) и «Волшебнике страны Оз» (Железный дровосек).

«Фиеста», роман

(Эрнест Хемингуэй, 1926)

«Фиеста» — классический пример создания символического персонажа без использования типических метафор: бога, животного или машины. Хемингуэй создает оппозицию символов внутри одного героя, изображая Джейка Барнса сильным, цельным и смелым человеком, который из-за ранения, полученного на войне, стал импотентом. Это сочетание силы и полового бессилия создает героя, главное качество которого — потерянности. В итоге это глубоко ироничный человек, вступающий в отношения с женщинами, но не способный выполнять мужскую функцию. Мужчина, переставший быть мужчиной, — абсолютно реалистичный персонаж, более того, он становится олицетворением целого поколения молодых людей, бесцельно плывущих по течению.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СИМВОЛОВ: СИМВОЛИЧЕСКИЕ ИМЕНА

Еще одна техника присвоения героям тех или иных символов — отражение главных качеств персонажа в его имени. Гениально использовал этот прием Чарлз Диккенс. Среди его персонажей — мистер Микобера, Юрай Хип, Скрудж, Феззивиг, Крошка Тим, Билл Сайкс, Фейгин, мистер Бамбл, Ловкий Плут Доджер, мисс Просс.

Владимир Набоков отмечал, что после XIX века этот прием в литературе уже далеко не столь популярен. Вероятно, потому, что он излишне нарочит.

Вместе с тем при умелом обращении символическое имя может стать отличным решением. Хотя лучше всего эта техника годится для комедии: комедия любит типичных персонажей.

Например, вот некоторые из гостей, бывавших на приемах у Гэтсби. Обратите внимание на то, как Фицджеральд называет изысканные имена и тут же переходит к грубой реальности, сообщая, что собой представляют эти люди или какова была их дальнейшая судьба.

«Из Ист-Эгга приезжали супруги Честер-Бек и Личи, а также некий джентльмен по фамилии Бунзен, известный мне со времен Йеля; бывал здесь и доктор Вебстер Сивет, утонувший прошлым летом где-то в Мэне. Далее: Хорнбимы, Вилли Вольтер... С другого конца острова приезжали Чидлзы, О. Р. П. Шредеры, Стонуолл Джексон Абрамс из Джорджии, Фишгарды и Рипли Снелл. Снелл приезжал ровно за три дня до того, как попал в федеральную тюрьму, и набрался до такого состояния, что улегся спать на дороге, а миссис Юлиссез Свэтт проехала на автомобиле по его правой руке».

Еще один способ применения символических имен — смешивание «реальных» и вымышленных персонажей, например, в таких произведениях, как «Регтайм», «Ветер и лев», «Заговор против Америки» и «Картер побеждает дьявола». Исторических личностей, упомянутых там, нельзя назвать «реальными персонажами». Известность этих людей превращает их для читателя в иконы. Эти персонажи вовсе не «исторические»: в национальном сознании они стали, по сути дела, мифическими героями. Их имена символизируют определенную идеологическую систему, и автор может ее поддерживать или ниспровергать.

СИМВОЛЫ, СВЯЗАННЫЕ С ЭВОЛЮЦИЕЙ ПЕРСОНАЖА

Одна из более совершенных техник связи персонажей и символов состоит в создании символа, позволяющего проследить эволюцию героя. Персонаж проходит все стадии своего развития, и автор вводит в повествование символ, которому будет соответствовать герой на каждом этапе своего преобразования.

Прибегая к этой технике, сосредоточьтесь на иллюстрирующих историю героя сценах в начале и в конце повествования. Введите символ для персонажа, который показывал бы его слабость/нужду. Вновь используйте этот символ в момент внутренней перемены в герое, но уже видоизменив его.

«Крестный отец», фильм

(литературная основа Марио Пьюзо, сценарий Марио Пьюзо и Фрэнсиса Форда Копполы, 1972)

В «Крестном отце» символ эволюции героя выбран идеально. Начальная сцена показывает типичный момент из жизни «крестного отца» мафии: к Вито Корлеоне приходит некий человек и просит о справедливости. Затем между ними происходят переговоры, и в итоге стороны приходят к согласию. Последняя реплика Вито в этой сцене: «Однажды, хотя такой час может и не прийти, я попрошу тебя об ответной услуге». Эта реплика, резюмирующая итог переговоров, изящно отсылает к сюжету «Фауста», показывая, что «крестный отец» и есть дьявол.

Символ дьявола появляется вновь в конце картины, когда Майкл, новый глава мафии, приходит на крещение племянника, а его подручные тем временем отстреливают боссов других мафиозных семей Нью-Йорка. Как положено по обряду крещения, священник спрашивает Майкла: «Отрекаешься ли от Сатаны»? Майкл отвечает: «Отрекаюсь», хотя он уже сам дьявол. Затем Майкл обещает оберегать младенца, которому стал крестным, но едва заканчивается обряд, прикажет убить его отца.

За сценой перестрелки должен следовать момент прозрения героя, но, поскольку Майкл стал дьяволом, авторы сознательно посылают прозрение не ему, а его жене Кэй. Она наблюдает из соседней комнаты, как подручные Майкла собираются, чтобы поздравить его с новым «высоким» статусом, и дверь к новому королю преступного мира захлопывается перед ее носом.

Отметьте, как тонко вводится символ в первой сцене. Слово «дьявол» не звучит вовсе. Авторы привязывают символ к герою, виртуозно конструируя сцену, где слова «крестный отец» возникают в самом конце, перед финальной репликой, неявно отсылающей к истории Фауста. Именно благодаря этой тонкости прием так воздействует на зрителя.

СИМВОЛ ДЛЯ ГЛАВНОЙ ТЕМЫ ПОВЕСТВОВАНИЯ

Придумав главный символ всего произведения и символы для персонажей, пора переходить к следующему шагу: сконцентрировать в одном символе всю суть этического конфликта.

Это сложная задача, и прием, о котором пойдет речь, весьма непросто в использовании. Если он реализуется неудачно, повествование выйдет излишне назидательным.

Чтобы подобрать символ для главной темы, найдите образ или предмет, обобщающий серию совершаемых персонажами поступков, которые так или иначе воздействуют окружающих. Но еще лучше — образ или предмет, отражающий две линии поступков, — две этические позиции, противоречащие друг другу.

«Алая буква», роман
(автор Натаниэль Готорн, 1850)

Готорн — мастер символизации главной темы произведения. Алая литера «А» на первый взгляд символизирует исключительно аморальность супружеской измены. И, только углубившись в повествование, мы видим, что этот простой символ начинает обозначать две противоположные этические позиции: безусловное, жесткое и лицемерное осуждение, которому общество подвергает Хестер, и гораздо более гибкую и живую мораль, которую Хестер и ее любовник исповедуют для себя.

«Красавчик Жест», фильм
(литературная основа Кристофера Рена, сценарий Роберта Карсона Персиваля, 1939)

История о трех братьях, вступивших в Иностраннный легион, хорошо показывает ключевую особенность символов, иллюстрирующих главную тему произведения: они лучше всего действуют, если вмонтированы в сюжет. В начале истории братья играют в рыцарей Круглого стола. Старший подслушивает разговор о фамильном сапфире, носящем имя «Голубая вода».

Однажды сапфир вдруг пропадает в комнате, где присутствовали только члены семьи, и подозрение падает на старшего брата. Утром он покидает отчий дом и Великобританию, чтобы присоединиться к французскому Иностранному легиону, воюющему в Северной Африке. Туда же устремились за старшим и младшие. Уходя из дома, каждый из них оставил записку и каждый взял вину на себя.

Рыцарские доспехи, таким образом, символизируют благородство и самопожертвование, «красивый жест», ставший главной темой повествования. Вводя этот символ в сюжет, авторы изящно связывают его с главной темой произведения, избегая прямолинейности.

«Великий Гэтсби», роман
(автор Фрэнсис Скотт Фицджеральд, 1925)

В «Великом Гэтсби» Скотт Фицджеральд демонстрирует великолепное умение отражать главную тему в символах. Он создает систему из трех главных символов, в которых отражено ее развитие. Эти три символа — зеленый огонек, реклама очков возле свалки и нетронутое зеленое лоно нового мира. Приведем развитие главной темы в символах.

1. Зеленый огонек — это современная Америка. Былая великая мечта превратилась в погоню за богатством и за «принцессой с золотым гребнем», которая желанна лишь потому, что роскошно упакована.

2. Реклама очков возле свалки — это Америка, извлеченная из-под ее материальной оболочки: груда отходов, порожденных цивилизацией.
3. Зеленое лоно нового мира — это Америка как девственный континент, открывающий человеку возможности жить по-новому, создать новый Эдем на Земле.

Заметим, что цепочка символов не следует исторической хронологии. Она выстроена в соответствии со структурой произведения. Автор упоминает зеленое лоно нового мира лишь на самой последней странице романа. Это исключительно удачное решение, потому что буйство природы и широта возможностей нового мира выглядят ослепительно реальными в резком контрасте с тем, что на самом деле произошло с новым континентом. Контраст обозначается в самом конце повествования, после прозрения Ника. Поэтому структурно этот символ и то, что за ним стоит, взрывают сознание аудитории раскрытием главной темы. Это блестящее владение писательским ремеслом, без которого не создаются подлинные шедевры.

СИМВОЛЫ ДЛЯ ВИЗУАЛЬНОГО МИРА, В КОТОРОМ ДЕЙСТВУЮТ ГЕРОИ

В главе 6 я писал о техниках создания вселенной повествования. Часть описанных приемов, например использование миниатюр, — это и приемы символизации. Вообще, одна из главных задач символа — это «упаковать» целый мир в один не слишком сложный образ.

Объекты физической географии, вроде острова, горы, леса или океана, наделены способностью символизировать. Но чтобы усилить или изменить смыслы, которые обычно видит за ними публика, автор может связывать эти символы с другими, дополнительными. Один из вариантов — наделить некое символическое место волшебными свойствами. Таковы, например, остров доктора Просперо в шекспировской «Буре» остров Кирки (в «Одиссее»), лес из «Сна в летнюю ночь», Арденский лес из комедии «Как вам это понравится», Запретный лес в серии романов о Гари Поттере и Лориэн во «Властелине колец». Строго говоря, магия сама по себе не символ, а особые законы, по которым живет физический мир. Но наделить какое-то место магическими законами — все равно что обозначить его каким-то символом. Смыслы концентрируются, а поле магического мира захватывает воображение читателя (зрителя).

Систему сверхъестественных законов природы можно отразить в одном символе. Прекрасный пример — «Власть Луны».

«Власть Луны», фильм

(сценарий Джона Патрика Шенли, постановка Нормана Джуисона, 1987)

Луна у Шенли символизирует идею судьбы. Этот образ особенно уместен в любовной истории, когда решается судьба не столько героев, сколько возникшего между ними чувства. Публика должна понимать, что видит великую любовь, которая должна развиваться, а иначе произойдет трагедия. Один из способов донести эту мысль — показать, что любовь была неизбежна, что это чувство более могущественное, чем желания двух смертных. Шенли связывает образы главных героев, Лоретту и Ронни, с луной, с самого начала описывая Лоретту как неудачницу в любви. Так зритель чувствует присутствие каких-то сверхчеловеческих сил.

Дед Лоретты в разговоре с другими стариками говорит, что луна приводит женщину к мужчине. За обедом дядя Лоретты Реймонд рассказывает, как ее отец Космо ухаживал за ее матерью Розой. Однажды Реймонд проснулся среди ночи и, выглянув в окно, увидел на улице Космо, который зачарованно глядел на Розино окно.

Затем Шенли прибегает к технике параллельного монтажа, «отдавая» всех родных Лоретты во власть луны и делая всех причастными к ее любви. Сцены меняются быстро и последовательно: Роза смотрит на огромную полную луну, Лоретта и Ронни, впервые познавшие друг друга, подходят к окну и тоже смотрят на луну, а Реймонд, проснувшись, говорит жене, что на небе луна. И пожилые супруги, прожившие вместе много лет, воодушевленно занимаются сексом. Наконец, мы видим Лоретту и свору собак, воющих на огромный лунный диск над городом. Луна превращается в гигантский генератор любви, заливая город сказочным туманным светом.

Символы полезны, если пишешь сценарий, в котором мир эволюционирует от одной стадии общественного развития к другой, например от села к городу. Социально-экономические процессы весьма сложны, и потому единый символ, отражающий реальную понятную и цельную картину их протекания, просто бесценен.

«Она носила желтую ленту», фильм

(литературная основа Джеймса Уорнера Беллы, сценарий Фрэнка Наджента и Лоренса Стэллингса, 1949)

В этой картине показаны несколько дней из жизни американского кавалерийского капитана, служащего на отдаленном форте на Западе примерно в 1876 году. Он уходит в отставку, но заканчивается не только его служба: заканчивается эпоха и уходят в прошлое присущие ей воинские ценности. Чтобы ярче высветить эти перемены и показать их публике, авторы исполь-

зуют символ бизона. Уволившийся из армии здоровяк и задира сержант, отмечая свою отставку в салуне, говорит бармену: «Былые времена не вернись... Слышал ты, что бизоны снова появились? Целые стада». Однако зритель понимает, что и бизонам осталось недолго, да и люди, похожие на сержанта, скоро исчезнут навсегда.

«Однажды на Диком Западе», фильм

(литературная основа Дарио Ардженто, Бернардо Бертолуччи и Серджо Леоне, сценарий Серджо Леоне и Серджо Донати, 1968)

Яркий, зрелищный вестерн, сюжет которого построен вокруг убийства фермера и его детей на затерянной в прериях ферме. Новая жена фермера, прибыв издалека, обнаруживает, что она уже вдова и хозяйка ничего не стоящего куска земли посреди пустыни. Роясь в вещах покойного мужа, она находит макет железнодорожной станции и городка при ней. Эта игрушка одновременно и миниатюра физического мира, и символ будущего — таким виделся убитому Макбейну город, который здесь возникнет с приходом железной дороги.

«Новый кинотеатр "Парадизо"», фильм

(сюжет Джузеппе Торнаторе, сценарий Джузеппе Торнаторе и Ванны Паоли, 1989)

Кинотеатр из названия фильма — одновременно главный символ повествования и мира в целом. Это замкнутое пространство, где жители городка собираются, чтобы приобщиться к магии кино, образуя единое сообщество. Но городок разрастается до большого города, и кинотеатр приходит в упадок и ветшает, пока его не сносят, чтобы освободить место под автостоянку. Утопия исчезает, и сообщество следом распадается и тоже умирает. Этот кинотеатр — прекрасный образец символа, который концентрирует в себе смысл всего произведения и способен растрогать публику.

«Матрица», фильм

(сценарий Энди и Лари Вачовски, 1999);

«Телесеть», фильм

(сценарий Пэдди Чаефски, 1976)

Если действие разворачивается в обществе, в учреждении или иной сложно-организованной иерархии, чтобы донести послание до аудитории, без символа не обойтись. И «Матрица», и «Телесеть» своим успехом во многом обязаны символам, которые олицетворяют социальную среду, в которой разворачивается действие. Понятия «матрица» и «сеть» означают некую систему, частью которой становится всякий, кто в нее попадет. Эти символы сразу дают зрителю понять, что он входит в сложный мир, где действуют разные

силы, в том числе скрытые. Это не только предупреждение об опасности, но и обещание того, что предстоят увлекательные открытия.

СИМВОЛИЧЕСКИЕ ПОСТУПКИ

Обычно любой поступок персонажа — это часть цепочки событий, образующих сюжет. Каждое действие — будто вагон в «поезде» борьбы героя и его противника. Превращая поступок в символ, вы связываете его с другим поступком, обогащая таким образом его смысл. Учтите, что поступок-символ нередко выбивается из сюжета. Он притягивает внимание к себе: он особенно важен, поскольку отражает главную тему или характер ключевого героя повествования. Так что используйте этот прием осмотрительно.

«Грозовой перевал», фильм

(литературная основа Эмили Бронте, 1847, сценарий Чарльза Макарура и Бена Хекта, 1939)

Хитклифф, изображая схватку с черным рыцарем в их с Кэти «замке» среди вересковых зарослей, рисует воображаемый романтический мир и показывает стремление Кэти жить среди знатных и богатых. Кроме того, Хитклифф разыгрывает в миниатюре свою историю сражения с аристократом Линтоном за руку и сердце Кэти.

«Свидетель», фильм

(сценарий Эрла Уоллеса и Уильяма Келли, 1985)

Помогая амишам строить амбар и переглядываясь за работой с Рейчел, Джон демонстрирует стремление покинуть жестокий мир стражей порядка и свить гнездо в мирной общине.

«Повесть о двух городах», роман

(Чарльз Диккенс, 1859)

Как Христос на Голгофе, Сидней Картер жертвует жизнью, чтобы спасти других. «То, что я делаю сегодня, — это лучше, неизмеримо лучше всего, что я когда-либо делал; покой, который я обрету, — это лучше, неизмеримо лучше того, что я когда-либо знал».

«Ганга Дин», фильм

(поэма Редьярда Киплинга, адаптация Бена Хекта и Чарльза Макарура, сценарий Джоэла Сэйра и Фреда Гуйоля, 1939)

Индийский кули Ганга Дин преклоняется перед британскими военными и больше всего на свете мечтает быть солдатом армии Ее Величества.

В решающей битве, когда трех его друзей-солдат ранят и захватывают в плен, Дин идет на верную гибель и трубит в горн, вызывая огонь на себя, лишь бы полк не попал в ловушку.

СИМВОЛИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Символические предметы в повествовании почти никогда не работают «в одиночку»: одиночный символ-предмет обычно не способен передавать сложные смыслы. А вот система предметов, связанных неким общим принципом, может нести в себе важную и сложную смысловую конструкцию, с помощью которой раскрывается главная тема произведения.

Организуя систему символических предметов, прежде всего вспомните конструирующий принцип вашего сценария. Именно в нем скрыт ключ, превращающий набор разрозненных предметов в упорядоченный паттерн. Таким образом, каждый предмет отсылает не только к своему соответствию — к герою, он связывается с остальными символическими предметами в повествовании.

Систему предметных символов можно создать в любом жанре. Но есть жанры, где такие системы особенно хорошо считываются, — это миф, хоррор и вестерн. В этих жанрах создано столько произведений, что канон отточился до совершенства. Он включает в себя объекты, которые так часто использовались как символы, что превратились в легко узнаваемые метафоры. Это символы-полуфабрикаты, чье значение публика расшифровывает в момент их появления в повествовании, почти не затрачивая интеллектуальных усилий.

Рассмотрим системы символических предметов в некоторых особенно ярких произведениях упомянутых жанров.

Система символов в мифе

Миф — старейший и поныне самый популярный из видов художественного вымысла. Древнегреческая мифология — один из столпов, на которых стоит современная западная культура, — пронизана аллегориями и метафорами, и, если вы намерены построить свой сценарий или книгу на греческой мифологии, вам следует знать, как она устроена.

В мифах обязательно присутствуют как минимум два уровня мыслящих существ: люди и боги. Многие ошибочно думают, будто древние греки именно таким видели действительное устройство мироздания.

На деле эта двухуровневая иерархия нужна не для того, чтобы показать, что боги управляют людьми. Боги — это скорее грань человеческой природы, которая позволяет нам достигать высот познания и прозрения. Боги — это модель желанных или отвергаемых свойств человеческой природы.

Наряду с таким сугубо символическим набором героев миф использует четко определенный набор предметов-символов. Когда мифы передавались из уст в уста, слушатель знал, что эти предметы символизируют иные сущности, более того — точно знал, какие именно. Рассказчик достигал нужного эффекта, сталкивая ключевые символы по ходу развития мифа.

Главное, что нужно знать об этих символах-метафорах: они представляют определенные качества героя. Перечислим некоторые ключевые для мифа символы с толкованиями, которые было принято им давать в античности. Разумеется, даже у этих метафорических символов не было жестко закрепленного значения: символы всегда допускают некоторые разночтения.

- Путешествие: жизненный путь.
- Лабиринт: потеря пути к познанию.
- Сад: единство с природой, гармония в душе и в отношениях с людьми.
- Дерево: древо жизни.
- Животные: конь, птица, змея — этапы на пути к свету или во мрак.
- Лестница: ступени к прозрению.
- Подземелье: неизведанные области человеческой души и обитель мертвых.
- Вещи-помощники: меч, лук, щит, плащ, помогающие герою совершить правильный поступок.

«Одиссея», поэма

(Гомер, около VIII в. до н. э.)

По моему мнению, «Одиссея» — самый художественный и более других повлиявший на развитие художественного вымысла греческий миф. И одна из причин этого — использование объектов-символов. Чтобы понять, как символы действуют в «Одиссее», начать нужно, как всегда, с действующих лиц.

Первое, что мы замечаем в системе персонажей «Одиссеи»: Гомер отходит от образа храброго воина, который сражается насмерть («Илиада»), и показывает воина-хитреца, который хочет выжить и вернуться домой. В воинском искусстве с Одиссеем мало кто мог сравниться. Но все же он в гораздо большей степени искатель, мыслитель (стратег) и любовник.

Эта трансформация героя диктует смену системы символов: матриархат сменяется патриархатом. Вместо гибнущего царя и его выжившей матери мы видим возвращение Одиссея на трон. Как и в большинстве великих историй, Одиссей претерпевает определенное развитие. Об этом свидетельствует его этический выбор: возвращаясь домой, он предпочитает бессмертию краткий человеческий век.

Одно из главных символических противопоставлений в мифе — мужчина и женщина. В отличие от Одиссея, который познает жизнь путешествуя, Пенелопа пребывает в одном месте и познает ее через сны. И принимает решения, руководствуясь сновидениями. В «Одиссее» Гомер строит систему символических предметов, опираясь на героев и главную тему. Поэтому эти предметы преимущественно связаны с мужскими занятиями: топор, мачта, весла и лук. Для героев все эти предметы означают стремление и поступок. С этими символами контрастирует дерево, поддерживающее брачное ложе Одиссея и Пенелопы. Это древо жизни, и оно олицетворяет брак как живой организм.

Когда поход за славой (высшей ценностью для воина) уводит мужчину слишком далеко от дома или тянется слишком долго, и брак, и сама жизнь разрушаются.

Система символов в жанре ужасов

В основе книг и фильмов в жанре ужасов лежит страх перед вторжением иноприродного зла в жизнь человеческого сообщества. Разрушается стена, ограждающая цивилизацию, отделяющая живых от мертвых, разумное и иррациональное, мораль и ее отсутствие, — и неизбежны плачевные последствия. Жанр ужасов задает важный вопрос: что человечески, а что нет, и потому события в таких историях показаны сквозь призму религиозного сознания. В европейских и американских образцах жанра — христианского. В итоге и система персонажей, и система символов в этих произведениях почти целиком диктуются христианской космологией.

В большинстве «ужасных» сюжетов главный герой отвечает на действия противника, противник же не кто иной, как дьявол или один из его подручных. Дьявол — это воплощение зла, недобрый Отец, который, если ему не помешать, обрекает людей на вечные муки. Этический конфликт в этих сюжетах всегда формулируется просто: битва добра со злом.

Система символов также задается двусторонним противопоставлением, символической визуализацией противостояния добра и зла, света и тьмы. Главный символ светлых сил, разумеется, крест, способный остановить самого Сатану. Темными символами нередко служат различные животные. В дохристианской мифологии такие животные, как конь, олень, бык, баран и змея, символизировали силы, которые помогают человеку правильно поступать и достойно жить. В христианстве эти животные олицетворяют злые силы. Потому дьявол рогат. Волк, обезьяна, летучая мышь и змея символизируют снятие запретов, торжество страстей и дорогу в ад. Магия этих символов сильнее всего проявляется ночью.

«Дракула», фильм

(литературная основа Брэма Стокера, пьеса Хэмилтона Дини и Джона Болдерстона, сценарий Гаррета Форта, 1931)

Вампир Дракула — порождение тьмы. Он не может без человеческой крови, а своих жертв убивает или превращает в таких же упырей. Он спит в гробу, лучи солнца и свет дня сулят ему гибель.

Вампиры необыкновенно чувственны. Вампир не сводит жадного взгляда с голой шеи будущей жертвы, ему не терпится вонзить клыки в плоть и напиться крови. В «Дракуле» и других историях о вампирах секс — это смерть, а размывание грани между жизнью и смертью ведет к наказанию худшему, чем смерть, — вечному чистилищу, скитаниям во мраке ночи.

Дракула способен превращаться в нетопыря или волка и обычно живет в развалинах, кишачих крысами. Этот образ — исключительно европейский: Дракула — аристократ, носит графский титул. Он представитель вырождающейся развращенной знати, паразитирующей на труде простых людей.

Дракула невероятно могуществен ночью. Но одолеть его можно, если узнать тайну. Дракула сжимается от вида распятия, а брызги святой воды обжигают его, как огонь.

Еще два классических романа ужасов, обыгрывающих тот же набор символов: «Изгоняющий дьявола» и «Знамение». Ту же систему символов мы видим и в «Кэрри», но здесь у них обратное значение. Христианские святыни ассоциируются с нетерпимостью, а Кэрри убивает свою набожную мать, силой мысли вогнав ей в сердце распятие.

Система символов в вестерне

Вестерн — последний из великих мифов о сотворении мира. Этот жанр — национальный миф Америки, и он писался и переписывался тысячи раз. В результате в нем тоже устоялся набор символов-метафор.

Вестерн — это история о том, как миллионы людей устремились на Запад покорять дикую природу и строить новую жизнь. Во главе пионеров — одинокий герой-воитель, который сумеет разбить варваров и защитить мирный быт переселенцев. Этот герой, подобно Моисею, ведет народ к Земле обетованной. Сам он обречен на безбрачие и одиночество, на вечное странствие по пустыне.

Расцвет вестерна пришелся на 1880–1960-е годы. Таким образом, это всегда было повествование об уже ушедшем времени и исчезнувшем мире. Важно, однако, помнить, что, как всякий миф, вестерн всегда представлял собой картину будущего, некую цель развития нации, которую американцы хотят достичь, пусть даже эта цель осталась в прошлом и не может быть достигнута.

Идеология вестерна — осваивать новые территории, уничтожать или усмирять «низшие», «варварские» народы, распространять христианство и культуру, превращать природу в материальные блага и создавать американскую нацию. Конструирующий принцип вестерна как жанра состоит в том, что рождение мира происходит заново, история пишется с чистого листа — в девственной американской прерии, а Америка — это последний шанс человека вернуться в Эдем.

Любой «национальный» сюжет превращается в религиозный в зависимости от того, как в нем трактуются определенные ритуалы и ценности. Неудивительно, что такие национально-религиозные сюжеты обрастают метафорической сетью символов.

Система символов вестерна начинается с фигуры всадника. Это одновременно охотник и великий воин, квинтэссенция рыцарской культуры. Определенные черты он заимствует из английских легенд о короле Артуре. Всадник здесь — рыцарь только по натуре, человек простого звания; рыцарский «титул» никем не даруется, это знак благородного и сильного мужчины, живущего по кодексу чести и справедливости (кодекс Дикого Запада). Герой вестерна не носит доспехов, но при нем всегда второй великий символ западного мифа — револьвер. Револьвер символизирует меч справедливости. Ковбой, уважающий кодекс Запада и ценности воинской культуры, никогда не вынимает револьвер первым. И справедливость он устанавливает, сходясь с врагом в открытой схватке.

Как и история ужасов, вестерн показывает простую оппозицию добра и зла, различать которые помогает третий главный символ — шляпа. Герой в вестерне носит белую шляпу, а его противник — черную.

Четвертый из символов жанра — бляха, форма которой — звезда — символична сама по себе. Герой вестерна всегда устанавливает справедливость, часто себе же во вред — общество отторгает его за жестокость. Но он может временно стать официальным членом сообщества — если поступит на полицейскую службу. Он насаждает закон не только на диких землях, но и в диких и страстных душах.

Последний из главных символов вестерна — изгородь. Защитная ограда здесь непременно деревянная, покосившаяся и непрочная — она показывает, что власть новой цивилизации над дикой землей и над дикой человеческой природой — немногим более чем видимость.

«Шейн», фильм

(роман Джека Шефера, сценарий Альфреда Бертрама Гатри-мл. и Джека Шера, 1953)

Систему символов вестерна весьма удачно применяют авторы таких кинолент, как «Дилижанс», «Моя дорогая Клементина» и самого метафоричного

из всех вестернов — фильма «Шейн». Четкая схематическая структура этой ленты позволяет легко увидеть полный набор жанровых символов, каждый из которых настолько ярок, что зритель отчетливо понимает, что смотрит классический вестерн. Таковы издержки применения излишне метафорических символов.

В «Шейне» мифологическая природа вестерна проявляется максимально. Герой фильма — таинственный незнакомец-путник. Это всадник, спускающийся с горы, останавливающийся на время в долине и вновь возвращающийся на гору. «Шейн» принадлежит к поджанру, который я называю «истории о странствующем ангеле», и этот поджанр встречается не только в вестерне, но и в детективе (серия об Эркюле Пуаро), комедии («Крокодил Данди», «Амели», «Шоколад», «Доброе утро, Вьетнам») и мюзикле («Мэри Поппинс» и «Музыкант»). В историях о странствующем ангеле герой прибывает туда, где люди попали в трудную ситуацию, помогает все уладить и отправляется дальше — спасать других. В «Шейне» странствующий ангел-воитель сражается против других воителей, чтобы поселенцы и фермеры смогли построить деревню и спокойно жить.

В «Шейне» также исключительно символичная система персонажей. Ангелоподобный герой противостоит демоническому бандиту. Земледелец-семьянин (по имени Иосиф) — грубому и беспощадному скотоводу-одиночке. Здесь же идеальная жена и мать (по имени Мария) и дитя — мальчик, боготворящий мужчину-воина. Эти условные образы даны почти без индивидуальных черт. Например, у Шейна в прошлом есть какая-то неприятная история, связанная с оружием, но мы так и не узнаем, в чем она заключается. В итоге все персонажи фильма не более чем выпуклые метафоры.

Все стандартные символы вестерна представлены в этой картине в чистом виде — без «примесей». Вестерн немыслим без винтовки и револьвера. Но в «Шейне» оружие — центральная тема. Главный вопрос, на который отвечают герои фильма: хватит ли у меня храбрости спустить курок? Скотоводы ненавидят фермеров, ставящих в долине изгороди. Фермеры воюют против скотоводов, чтобы построить настоящий город с полицией и церковью. Шейн носит курку из белой замши, а главный злодей — из черной.

Фермеры покупают хозяйственный товар для строительства в большом магазине, но дверь из магазина ведет прямо в салун, где пьют, дерутся и убивают друг друга скотоводы. Оказавшись в магазине, Шейн думает о новой жизни, доме и семье. Но у него не хватает воли устоять перед дверью в салун — и он возвращается в прежнюю жизнь воина-одиночки, виртуоза-стрелка.

Это не значит, что «Шейн» — неудача сценариста. В нем есть сила именно благодаря тому, что система символов прозрачна и четко прорисована. Ничего лишнего. Но по той же причине история получилась схематичной,

а в этическом конфликте представлена, по сути, лишь одна моральная позиция, как это бывает почти в любой истории с религиозным оттенком.

СИСТЕМА СИМВОЛОВ «НАИЗНАНКУ»

Применение готовой системы символов-метафор плохо тем, что повествование получается безжизненным, слишком схематичным. Однако в этом недостатке кроются огромные возможности. Зная ожидания публики касательно жанра и системы символов, можно эту систему «вывернуть наизнанку». Есть такой прием: символы из некоей устоявшейся системы используются совершенно не в том в значении, которого ждет аудитория.

И это побуждает зрителя или читателя пересматривать свои ожидания. Этот прием можно использовать в любом повествовании, где появляются известные символы. В некоторых родах художественного вымысла — мифе, хорроре, вестерне — это называется опрокидыванием жанра.

«Маккейб и миссис Миллер», фильм

(литературная основа Эдмунда Хотона, сценарий Роберта Олтмана и Брайана Маккея, 1971)

«Маккейб и миссис Миллер» — великий фильм с отличным сценарием. Своей красотой он в значительной степени обязан методу выворачивания символов, проистекающему из классического вестерна. Вместо героев, несущих цивилизацию дикарям, мы видим предпринимателя-хитреца, который строит город посреди пустыни и становится жертвой крупных бизнес-воротил.

Выворачивание символов начинается с главного героя. Маккейб — игрок-картежник, заработавший состояние на торговле сексуальными услугами. Посреди пустоши он создает поселение, главной достопримечательностью которого становится публичный дом. Второй главный герой — вечная любовь Маккейба — хозяйка борделя, курильщица опия.

В визуальном мире повествования тоже все вывернуто наизнанку. Город — не прямые улочки одинаковых домишек на сухой южной равнине. Это город-табор из времянок и палаток, выросший в густом лесу на дождливом севере. Вместо бойкой жизни под благожелательным надзором шерифов, здесь царят разруха и разобщенность, апатичные, нелюдимые обитатели с подозрением смотрят на любого незнакомца.

Главное символическое событие вестерна — это поединок, и в «Маккейбе» этот символ тоже перевернут с ног на голову. Классический поединок на Диком Западе происходит на главной улице на глазах у всего города. Герой ждет, когда «плохой парень» первым выхватит кольт, и все равно успевает спустить курок быстрее, утверждая справедливость и закон. В филь-

ме герой, которого никак не назовешь приверженцем закона, в непроглядную снежную вьюгу убегает через весь город от трех наемных убийц. Никто не видит, достойно ли сражается Маккейб, да никого это и не заботит, как и то, останется ли герой в живых. Горожане заняты: тушат горящую церковь, в которую никто из них не ходит.

Символические предметы классического вестерна в «Маккейбе» тоже поставлены с ног на голову. Закона не существует. Церковь пустует. Во время погони один из убийц, притаившись за углом, подстреливает Маккейба из дробовика. Маккейб, притворившись мертвым, стреляет убийце в лоб из карманного пистолета (в классическом вестерне — женское оружие!). Вместо широкополой ковбойской шляпы Маккейб носит строгий костюм и котелок.

Авторы картины, применившие тактику выворачивания жанра наизнанку, показывают нам один из лучших способов обновления старых метафорических символов. Этот фильм — образец превосходного повествовательного искусства и веха в истории американского кинематографа.

Система символов: примеры

Лучший способ понять, как строятся системы символов, — увидеть их в работе. Мы рассмотрим несколько примеров, и вы увидите, что система символов одинаково успешно применяется в самом широком спектре форм и жанров.

«Экскалибур», фильм

(литературная основа Томаса Мэлори, 1470, сценарий Роспо Палленберга и Джона Бурмана, 1981)

Если национальный миф США — это вестерн, то в Англии таким мифом можно признать легенды об Артуре. Их притягательность такова, что один оригинальный сюжет вдохновил авторов тысячи произведений. И хотя бы уже поэтому, мы, современные авторы, должны знать, как устроены главные символы этой истории. Как всегда, начнем с символических персонажей.

Король Артур не просто человек и даже не просто король. Это первый Супермен и Человек-из-стали, чистейшая квинтэссенция мужского начала. Высшее воплощение воинской культуры. Олицетворение отваги, силы, честности, он утверждает справедливость в бою. Этот железный человек живет по рыцарскому кодексу, который возносит женщину на высокий пьедестал абсолютной чистоты. Женщина превращается в символ, а все женские образы, согласно христианской традиции, представляют собой или Мадонну, или блудницу.

Король Артур также символизирует современного лидера в конфликтной ситуации. Он создал в Камелоте идеальное сообщество, построенное на идеалах чистоты, и лишился всего, когда его жена влюбилась в самого верного и отваж-

ного из его рыцарей. Конфликт долга и чувства — одна из самых продуктивных моральных дилемм в искусстве, и король Артур является ее воплощением.

Союзник Артура — наставник-волшебник Мерлин. Этот персонаж — носитель дохристианского магического мировоззрения, он символизирует тайные силы, движущие бытием. Это непревзойденный мастер и художник, чей материал — природа и глубинная связь человека со стихиями. Его советы и волшебство всегда начинаются с глубокого понимания нужд и чаяний человека, пришедшего за помощью.

Противники Артура несут в себе символизм, который заимствовали сотни писателей разных эпох. Сын Артура Мордред — злое дитя. Союзница Мордреда — его мать Моргана (известная также под именем Морган ле Фей), злая колдунья.

Рыцари — это тоже сверхлюди, которые превосходят обычных людей не только по воинским умениям, но и по благородству и величию души. Они живут по рыцарскому кодексу и ищут Святой Грааль, открывающий двери вечной жизни. В своих скитаниях рыцари поступают, как добрые самаритяне, помогая попавшим в беду и благородными деяниями подтверждая высоту своей души.

«Экскалибур», как и другие истории о легендарном Артуре, полон символических миров и предметов. Среди символических миров главный — замок Камелот, утопия, обитатели которой смиряют в себе естественное стремление к личной славе ради общего спокойствия и благополучия. Это место в свою очередь символизирует Круглый стол. Круглый стол — собрание великих людей, где у всех рыцарей равное положение — рядом с королем.

«Экскалибур» назван именем второго главного символа легенд об Артуре — меча. Меч Экскалибур — символ правого дела, и только король с чистым сердцем может извлечь его из камня и, сражаясь, построить идеальное общество.

Символы из цикла историй о короле Артуре пронизывают нашу культуру, они встречаются в таких фильмах и книгах, как «Звездные войны», «Властелин колец», «Надежда и слава», «Янки из Коннектикута при дворе короля Артура», «Король-рыбак» и в тысячах американских вестернов. Если вы намерены использовать символы из этого цикла, не забудьте модифицировать их, чтобы они стали частью оригинальной истории.

«Подозрительные лица», фильм
(Кристофер Маккуорри, 1995)

«Подозрительные лица» — уникальный пример истории, где главный герой по мере развития действия создает своего собственного символического персонажа, используя приемы, которые мы обсудили выше.

Удачно прозванный Болтуном, он на первый взгляд мелкий жулик и шестерка, но на самом деле это одновременно и главный герой, и главный противник — преступник и рассказчик. Объясняя на допросе, что произошло, он описывает страшного и беспощадного мафиозного босса по имени Кайзер Созе. К этому персонажу Болтун применяет символ дьявола, и Кайзер у него приобретает такую сверхъестественную власть, что одно его имя нагоняет страх. В конце картины зритель узнает, что Болтун и есть Кайзер Созе и что преступником он стал отчасти потому, что был умелым рассказчиком. «Подозрительные лица» — образец отличного повествовательного искусства и высочайшего уровня в создании символов.

«Звездные войны», серия фильмов

(сценарий Джорджа Лукаса, 1977)

Одна из главных причин всемирной популярности «Звездных войн» — эта лента построена на глубоком символизме главной темы. Простая приключенческо-фантастическая история заключает в себе сильное послание, передаваемое символом лазерного меча. В мире «Звездных войн» люди путешествуют со скоростью света, а герой и противник сражаются световыми мечами. Это фантастика. Но световой меч стал предметом, который принимает на себя вес главной темы. Он символизирует самурайский кодекс и школу воинского искусства, которые могут служить и добру и злу. Невозможно переоценить роль, которую сыграли этот символ и тема, который он олицетворяет, во всемирном успехе «Звездных войн».

«Форрест Гамп»

(литературная основа Уинстона Грума, сценарий Эрика Рота, 1994)

В этом фильме два предмета олицетворяют главную тему — перо и коробка конфет. Вы можете счесть, что авторы неуклюже соединяют символы с темой. В нашем обычном мире вдруг с неба спускается перо и падает у ног главного героя.

Очевидно, что перо символизирует свободный дух Форреста и легкое, беззаботное отношение к жизни. Коробка конфет — еще более «очевидный» символ. Форрест объявляет: «Мама всегда говорила: “Жизнь — как коробка конфет. Никогда не знаешь, с какой начинкой тебе достанется”». Это прямая формулировка главной темы, выраженная метафорически.

Однако эти два символа соединены с главной темой гораздо искуснее, чем кажется на первый взгляд. Во-первых, «Форрест Гамп» — это сплав мифа и драмы, а действие растягивается примерно на 40 лет. Так что, подобно парящему перу, и само повествование петляет через обширные пласты времени и пространства без всякого видимого направления. Во-вторых, герой

повествования — простофиля, мыслящий простыми трюизмами. «Нормальный» герой, прямо заявляющий, что жизнь похожа на коробку конфет, выглядит ходульным. Но простачок Форрест радуется красивой мудрости, усвоенной от любимой мамы, и зритель радуется вместе с ним.

«Улисс», роман
(Джеймс Джойс, 1922)

Джойс глубоко погружается в концепцию рассказчика-волшебника, создающего символы и загадывающего загадки. Это не только преимущества, но и риски, главный из которых — замена эмоциональной реакции читателя на глубоко рассудочную. Если тысячей хитрых способов рассыпаешь тысячи сложных символов, ты заставляешь читателя превратиться в ученого-литературоведа или ищейку, увлеченно идущую по следу и твердо намеренную разобраться, как же устроена эта божественно сконструированная головоломка. Как и «Гражданин Кейн», «Улисс» — это произведение, в котором восхищает техника исполнения, но которое вряд ли удастся полюбить. Разберем подробно приемы использования символов, которые мы встречаем в «Улиссе».

Главный символ и символы-персонажи

Систему символических персонажей Джойс создает, вводя в свое повествование героев «Одиссеи», Библии и «Гамлета». Отсылки к этим системам образов он дополняет упоминаниями реальных людей и легендарных героев ирландской истории. Это выигрышный подход. Во-первых, он позволяет связать персонажа с главной темой: из поступков своих героев Джойс пытается создать естественную, или гуманистическую, религию. Обычные люди вроде Блума, Дедала и Молли у него приобретают героические и даже божественные черты, и не только из-за своих поступков, но благодаря постоянным ассоциациям с Одиссеем, Христом и Гамлетом.

Кроме того, подход Джойса сразу помещает персонажей «Улисса» в мощную культурную традицию, одновременно показывая их бунт против этой традиции и формирование уникальной индивидуальности. По такой траектории развивается в романе образ Стивена. Скованный католическим воспитанием и британскими порядками, Стивен тем не менее ищет возможности быть собой и настоящим творцом.

Кроме того, благодаря связи персонажей с известными литературно-мифическими героями, в романе действует удобная система «дорожных указателей». А это весьма полезно, когда речь идет о таком длинном и сложном тексте, как «Улисс». Персонажи-указатели позволяют автору отследить — путем отсылки к самым символическим персонажам: Одиссею, Христу и Гамлету, — насколько меняются от эпизода к эпизоду его ключевые герои.

Символические события и предметы

Ту же технику символических персонажей Джойс использует, раскрывая события повествования. Он постоянно сравнивает поступки Блума, Стивена и Молли с поведением Одиссея, Телемаха и Пенелопы, тем самым задавая одновременно иронический и героический пафос.

Блум одолевает своих циклопов и выбирается из темной пещеры бара. Стивен видит призрак матери, как Одиссей, встретивший тень матери в Аиде, и как Гамлет, которому явился призрак убитого отца. Молли остается дома, как Пенелопа, но не в пример царице Молли известна своей супружеской неверностью.

Символические предметы в «Улиссе» образуют широкую сеть «святынь» «религии обыденности» Джойса. И Стивен, и Блум уходят из дома без ключей. Стивен накануне разбил свои очки. Но хотя физическое зрение его ухудшилось, у него появился шанс стать провидцем, приобрести в своих дневных странствиях художническое видение вещей. Стивен в борделе крушит люстру тростью, будто мечом, и вырывается на волю из темницы собственного прошлого. Блум считает, что католическая евхаристия — это леденец для верующих, но со Стивеном они испытывают настоящую близость — за кофе, а потом — за какао в доме Блума.

СОЗДАНИЕ СИМВОЛОВ: ПИСЬМЕННОЕ ЗАДАНИЕ 6

Главный символ: разработаны ли ключевой символ, отражающий замысел, главные сюжетные повороты, главная тема или общая структура вашего повествования? Взгляните еще раз на формулировку замысла, главной темы и краткое описание вселенной повествования. Затем в одной фразе опишите главные символы всего произведения.

Символы для героев: выберите символы для героя и других действующих лиц. Используйте следующий алгоритм.

1. Прежде чем подбирать символ для отдельного персонажа, проанализируйте еще раз всю систему действующих лиц.
2. Начинайте с противопоставления главного героя и главного противника.
3. Найдите какое-то одно качество персонажа или одну эмоцию, которую он должен вызывать у зрителя.
4. Задумайтесь об оппозиции символов внутри одного персонажа.
5. По ходу действия многократно повторяйте символ в связке с его персонажем.

6. Всякий раз, повторяя символ, слегка его видоизменяйте.
7. Подумайте о связи одного или нескольких персонажей с архетипами — божествами, животными или машинами.

Символ эволюции образа: есть ли символ, который вы могли бы связать с эволюцией образа главного героя? Если так, обратите внимание на сцены, отражающие слабость и нужду героя в начале рассказа и его прозрение в конце.

Символ главной темы: попробуйте подобрать символ, который бы заключал в себе главную тему вашей истории. Чтобы символ отражал главную тему, он должен соотноситься с серией поступков героя, имеющих этический подтекст. Усложненный символ главной темы соотносится с двумя противоположными сериями поступков.

Символы визуального мира: определите, какие символы вам хотелось бы связать с разными элементами физического мира, в том числе природными ландшафтами, рукотворными пространствами, техникой и временем.

Символические поступки: есть ли в сценарии действия персонажей, достойные отдельных символов? Подумайте, какие события или предметы могут стать такими символами.

Символические предметы: для создания системы символов-предметов прежде всего обратитесь к конструирующему принципу вашего сценария. Следите, чтобы каждый символический предмет, который вы вводите в повествование, согласовался с конструирующим принципом. Затем отберите объекты, которые хотите нагрузить дополнительными смыслами.

Эволюция символов: определите, как именно будет изменяться с развитием действия каждый из символов.

Рассмотрим некоторые из описанных методик на примере эпопеи «Властелин колец».

«Властелин колец», роман-эпопея

(Джон Толкин, 1954–1955)

«Властелин колец» — это целая космология и мифология современной Англии. Произведение соединяет миф, легенду и любовный роман с помощью сюжетных и символических отсылок к греческой и скандинавской мифологии, христианской мифологии, волшебным сказкам, циклу о короле Артуре и другим историям о странствующих рыцарях. «Властелин колец» — текст аллегорический и прекрасно «накладывается» на современный мир. Аллегория же предполагает, помимо прочего, что персонажи, миры, события и предметы по определению носят выраженный метафорический характер. Это не означает, что они не уникальны и не оригинальны. Это значит,

что смыслы, к которым символы отсылают, усиливаются другими символами, закрепившимися в сознании читателя.

Главный символ

Главный символ, разумеется, мы видим уже в заглавии. Кольцо — предмет, дарующий неограниченную власть, которой жаждет любой. Владелец кольца обретает сверхчеловеческие возможности. Но такой властелин по своей природе будет разрушителем. Кольцо — великий соблазн, и в погоне за ним герои отказываются от честной и счастливой жизни. И этот соблазн вечен.

Символы для героев

Сила невероятно подробного повествования Толкина — в богатом наборе символических персонажей. Здесь человек не просто уподобляется другому человеку, животному или машине. Персонажи определяются и различаются по принадлежности добрым или злым силам, по степени могущества (бог, маг, человек, хоббит) и по расе (человек, эльф, гном, орк — гоблин энт или призрак). Миф работает с типичными образами, и в этом одна из причин того, что в эпосе образы людей обозначены довольно схематично. Выстраивание столь сложной и тонко проработанной системы типов требовало от Толкина — и от аудитории — умения сидеть на двух стульях. Это важный пример для любого автора, использующего символических персонажей, особенно если его повествование по жанру близко мифу. В толкиновских оппозициях действующих лиц добро представляют жертвующие собой ради других Гэндальф и Сэм, король-воитель Арагорн, умеющий не только убивать, но и исцелять, и живущие в единстве с природой Галадриэль и Том Бомбадил. Герой у Толкина — не могучий воин, а маленький обыватель, хоббит Фродо Торбинс, величие души которого делает его самым героическим из всех персонажей этого эпоса. Как Леопольд Блум в «Улиссе», Фродо — новый тип мифологического героя, которого характеризует не сила его оружия, а человечность. Антагонисты у Толкина тоже обладают огромным символическим значением. Моргот — олицетворение зла. Подобно Мордреду из «Короля Артура», Моргрелу из «Хроник Нарнии» и Волдеморту из Поттерианы, Моргот вызывает у читателя ассоциацию с главным противником бога Сатаной. Кроме того, его имя и деяния ассоциируются со смертью. В самом «Властелине колец» главный антагонист героя — Саурон: его злодейство состоит в том, что он стремится к абсолютной власти над миром, и в том, что, получив ее, он до основания разрушит Средиземье. Саруман — своего рода персонаж-перевертыш: когда-то его послали сражаться с Сауроном, но он вкусил от абсолютной власти и отравился ею. Другие антагани-

сты — Горлум, Назгулы, орки, Шелоб и Барлог — это разного рода символические олицетворения зависти, ненависти, жестокости и распада.

Символ главной темы

В художественно состоятельном повествовании (и особенно в аллегории) все элементы опираются на главную тему и ценностные оппозиции. У Толкина тема основывается на христианских идеях и подчеркивает необходимость противостояния злу. Зло определяется как тяга к власти. Добро — забота о живущих, а высшая его форма — жертвовать собой ради других.

Символы визуального мира

Визуальные миры «Властелина колец» столь же детализированны и столь же символичны, как и система персонажей. Эти миры одновременно глубоко естественны и сверхъестественны. Даже рукотворные пространства как будто вырастают из природных объектов. Как и персонажи, эти миры состоят в оппозиции друг другу. Так, в лесном космосе прекрасный идиллический Лориен и лес энтов-древопасов противопоставлены злему Лихолесью. Добрый лес также находится в оппозиции горам, в которых обитают злые силы. Логово Саурона находится в горах Мордора за колоссальными Черными вратами. Мглистые горы таят в себе подземные лабиринты, где располагается «преисподняя». Фродо идет через Мертвые топи, огромное кладбище погибших в сражениях. Населенная местность несет в себе тот же самый природный символизм. Если Лориен — это утопия среди деревьев, то Раздол — утопия среди воды и садов. Хоббитания, родина хоббитов, — это деревни и возделанные поля. Эти поселения резко отличаются от горных крепостей, основанных на грубой мощи: Мордора, Изенгарда, Хельмовой пади.

Символические предметы

Вся эпопея построена на борьбе за обладание теми или иными символическими предметами, которые по большей части либо изъяты из земли, либо выкованы в огне. Самый важный из них, конечно, Кольцо Всевластья, которое Саурон выковал в пламени вулкана Роковая гора. Это кольцо символизирует стремление к ложным ценностям и абсолютной власти, а всякий, кто им владеет, неизбежно развращается и погружается во зло. Другой символ эпопеи — Око Саурона, которое с вершины Темной башни озирает весь мир, помогая Саурону в поисках Кольца. Меч Андурил — подобно Экскалибуру короля Артура — оружие Справедливости, и владеть им может только законный наследник трона. Экскалибур нужно было вынуть из скалы, Андурил же был сломан, и предстояло выковать его заново, чтобы Арагорн

обратил его против темных сил и вернул себе трон. Арагорн уникален среди королей-воинов тем, что владеет магией целебного растения атэлас. Он, как и Ахилл, искуснейший воин, но вместе с тем живет в гармонии с природой и служит жизни, а не смерти. Разумеется, это лишь немногие символы из тех, что используются в великой эпопее Толкина. Внимательно изучив ее, вы научитесь многим приемам создания символов.

Сюжет

СЮЖЕТ — САМАЯ НЕДООЦЕНЕННАЯ из всех составляющих повествовательного искусства. Большинство авторов понимает, как важны персонажи и диалоги, пусть и не все умеют их создавать. Но как только речь заходит о сюжете, все думают, что быстро справятся с ним, когда понадобится. Естественно, на деле все гораздо сложнее.

Создание сюжета — это плетение сложного узора из персонажей и их поступков. Он должен быть максимально детализован и притом оставаться единым целым. Нередко ошибка в одном из событий сюжета разрушает до основания все его строение. Неудивительно, что приемы типа «трехактной структуры», не предполагающие создания целостной истории и подробно прописанных сюжетных линий, полностью бесполезны. Авторы, прибегающие к трехактной структуре, неизбежно жалуются на трудности. Именно потому, что для создания сюжета они применяют в корне порочную методику. Примитивная и механическая техника трехактной структуры не дает нам точных инструкций о том, как создать хороший сюжет, без провалов в середине повествования.

Одна из причин недооценки авторами важности сюжета — многие неверно понимают, что он собой представляет. Думают, что сюжет и есть повествование. Или что сюжет — это последовательность поступков героя, идущего к своей цели. Или форма изложения действия. На самом деле повествование значительно шире сюжета. Повествование — это единый организм, в который включены подсистемы, слаженно работающие вместе: посылка, персонажи, этический спор, физический мир, символы, сюжет, сцены и диалоги. Повествование — это «многогранная конструкция, объединяющая форму и содержание, где сюжетная линия только одна из граней» [1]. Сюжет — это «арматура» из перекрещивающихся линий действия или последовательностей событий,

которая обеспечивает плавное развитие повествования от начала и до конца. Точнее, сюжет описывает запутанную хореографию действий героя и его противника (или противников), сражающихся за «главный приз». Сюжет — это события, показанные читателю или зрителю определенным образом.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: развитие сюжета определяется тем, какую информацию вы открываете, а какую оставляете «за кадром». Организация сюжета включает в себя «умелое использование загадки и напряженного ожидания, которые проводят читателя по лабиринту, в котором всегда много указателей, но есть опасность их неверного истолкования» [2].

ОРГАНИЧНЫЙ СЮЖЕТ

Сюжет — это любое описание последовательности событий: случилось одно, потом другое, а потом третье. Но простая последовательность событий не образует крепкий сюжет. Необходим принцип, диктующий, о каких событиях сообщать и в каком порядке. Хороший сюжет всегда органичен, и это означает следующее.

1. Показаны те события, которые обеспечивают эволюцию героя или делают ее невозможной.
2. Все события связаны причинно-следственной связью.
3. Каждое событие важно.
4. Все события соразмерны по продолжительности и ритму.
5. Сюжетный механизм воспринимается не как навязанный персонажам, а как их естественные действия. Навязанный сюжет выглядит механистично, шестерни и пружины повествовательной машины ясно видны всем. Такая ходульность лишает образы объема и жизни. Герои кажутся марионетками. Сюжет, в котором герой живет естественной жизнью, означает не только то, что герой его как будто сам «создает». Это сюжет, полностью соответствующий устремлениям героя и его внутренней способности к определенным действиям.
6. Последовательность событий характеризуется связностью и законченностью. Как говорил Эдгар По, сюжет — это «форма, откуда нельзя изъять никакую часть, не обрушив целого».

ТИПЫ СЮЖЕТА

Понять суть органичного сюжета непросто, создать такой сюжет еще сложнее. Отчасти это объясняется тем, что любое построение сюжета предпола-

гает противоречие. Сюжет — это сущность, которую создает автор, выдумывая из головы события и действующих лиц и расставляя их в определенном порядке. И при этом события сюжета должны восприниматься как естественный ход вещей со своей непреложной логикой. Исторически сюжет двигается от преобладания действия к преобладанию познания. В ранних сюжетах, свойственных мифологии, главный герой совершает ряд героических деяний, которые должны вдохновлять аудиторию на подражание. В позднейших сюжетах, представленных разными формами детективного жанра, ни герой, ни публика не знают, что происходит, или заблуждаются и им предстоит узнать истину о событиях и действующих лицах. Разберем некоторые главные типы сюжета и проанализируем разные способы, к которым прибегают авторы, организуя последовательность событий и создавая органичный сюжет.

Сюжет-путешествие

Первая из основных сюжетных форм происходит из мифологии, и ее главный прием — путешествие. Герой отправляется в дорогу и встречает одного за другим противников. Победив их всех, он возвращается домой. Считается, что путешествие — это органический сюжет, потому что 1) один герой создает одну линию действия и 2) путешествие позволяет естественным образом показать эволюцию героя. А эволюционировать он — теоретически — может всякий раз, когда побеждает очередного врага. Ключевую перемену (прозрение) герой переживает, вернувшись и обнаружив то, что в нем было всегда, свои скрытые возможности. Недостаток дорожного сюжета — на практике его органический потенциал обычно не реализуется. Во-первых, герой, побеждая врагов, почти никогда не переживает никакой эволюции. Он просто разбивает очередного противника и движется дальше. Так что каждая схватка с незнакомцем воспринимается как повторение одного и того же сюжетного хода, и повествование, вместо того чтобы органично расти, распадается на эпизоды. Вторая причина, по которой дорожный сюжет редко бывает органичным, — герой путешествует долго и на большие расстояния. В таком петляющем повествовании рассказчику непросто заново свести героя с другими персонажами, появлявшимися в начале, так, чтобы это выглядело естественно и правдоподобно.

Понимая все недостатки сюжета-путешествия, авторы разных эпох придумывали свои техники их преодоления. Например, Генри Филдинг в «Томе Джонсе», комическом романе-путешествии, корректирует сюжетную механику в двух аспектах. Во-первых, в начале повествования он скрывает от читателя истинную личность героя и некоторых других персонажей. Это дает автору возможность показать уже знакомые читателю фигуры в новом свете. Филдинг применяет прием открытия тайны. Во-вторых, он возвра-

щает в сюжет многих персонажей, встретившихся Тому в начале повествования, отправляя их в путешествие с той же конечной целью, что и у Тома. Этим достигается эффект воронки, и Том получает возможность снова и снова встречаться с одними и теми же людьми.

Все трудности создания органического сюжета в повествовании-путешествии хорошо видны в «Приключениях Гекльберри Финна». Марк Твен придумывает великолепный сюжетный ход: плот, миниатюрный плавучий остров, на котором оказываются Гек и второй участник действия, Джим. Но плот слишком мал, и потому у Гека с Джимом нет постоянного противника, а есть лишь встречи с разными чужаками в пути. Потом, когда главный герой оказывается на берегу, Твен не знает, как привести рассказ к логическому концу. Поэтому он по собственному произволу обрывает путешествие и использует прием *deus ex machina*. В появлении Тома Соьера в конце повести нет никакой логики, кроме той, что нужно вернуть сюжет к его комическому истоку и сказать: «Конец». Даже Марк Твен здесь оказывается не на высоте.

Сюжет, основанный на системе трех единств

Второй путь создания органичного сюжета берет начало в античных драмах Эсхила, Софокла и Еврипида. Основная их особенность — то, что Аристотель называл единством времени, места и действия. Эта техника предписывает, чтобы в пьесе была только одна сюжетная линия, все события происходили в одном месте и действие охватывало не более 24 часов. Такой сюжет органичен, потому что все события связаны с героем и действие имеет небольшую продолжительность. Заметим, что этот подход снимает главную проблему сюжета-путешествия: в первом случае противник знаком с героем и участвует в действии на протяжении всего повествования. Но у системы трех единств свой недостаток: сюжет здесь органичный, но слишком простой. Столь непродолжительное время действия серьезно ограничивает число и масштаб прозрений, которые способны пережить герои. Открытия — это познавательная часть сюжета (противопоставленная деятельной), и именно от них зависит, насколько он сложен. Сжатое время действия означает, что герой слишком хорошо знает своих противников. Сюжет может вызревать до начала действия, но в самой пьесе автор и персонажи должны высказываться четко и внятно, не оставляя недосказанности. Времени, персонажей и сложности в итоге хватает лишь на одно главное прозрение. Например, Эдип (герой первого в истории детектива) узнает, что убил своего отца и переспал с матерью. Несомненно, сильнейшее потрясение. Но для развитого и сложного сюжета герой должен пережить несколько важных открытий в течение всего действия.

Сюжет, основанный на серии открытий

Третья из главных разновидностей сюжета — та, которую можно назвать сюжетом открытий. При этом подходе герой почти всегда пребывает в одном месте, хотя «место» здесь не такое ограниченное, как в системе трех единств. Например, действие может происходить в деревне или в городе. Почти всегда такой сюжет требует и большей продолжительности действия, чем позволяет система трех единств: до нескольких лет (если сюжет охватывает несколько десятилетий, то вы, вероятно, пишете сагу, а там сюжет тяготеет к модели-путешествию). Основная особенность сюжета, основанного на серии прозрений: герой знаком с противником(-ами), но ни он, ни аудитория почти ничего о них не знают. К тому же противники хорошо умеют просчитывать и комбинировать свои действия, добиваясь целей. Из такого сочетания условий рождается сюжет, насыщенный — для героя и зрителя — открытиями или сюрпризами. Отметим основное отличие сюжета, основанного на серии открытий, от сюжета-путешествия: в последнем сюрпризов не может быть много, потому что герой сталкивается с большим числом противников за короткое время. В сюжете открытий противников у героя мало, но информации о них в начале повествования дается еще меньше. Открытия расширяют сюжет, уводя зрителя за кулисы. Если сюжет открытий выстроен грамотно, он органичен, потому что противник — это персонаж, который лучше всех умеет воздействовать на слабость героя, а открытия — это те моменты, когда герой, а с ним и аудитория узнает, куда и каким образом направит свои стрелы противник. После этого герою нужно преодолеть свою слабость и измениться, или он проиграет.

Сюжет открытий любим публикой, потому что удивляет, а в удивлении заключается зрительское удовольствие. Другое название сюжета открытий — «большой сюжет», и не только потому, что аудиторию ждет много сюрпризов, но и потому, что сюрпризы здесь чаще всего шокируют. Этот тип сюжета и сегодня пользуется колоссальной популярностью — особенно в детективах и триллерах, но все же пик ее пришелся на XIX век — эпоху Дюма и Диккенса. Неудивительно, что тогда же пережили расцвет романы типа «женского портрета», в которых плетут интриги чрезвычайно могущественные злодеи.

Диккенс был мастером сюжета открытий, которому, вероятно, нет равных в истории художественного вымысла. Но репутация одного из величайших рассказчиков всех времен утвердилась за Диккенсом отчасти потому, что он расширял границы сюжета открытий, связав его с сюжетом-путешествием. Такой подход требует незаурядных способностей, ведь две эти модели в ряде аспектов противоположны. Сюжет-путешествие сводит героя со множеством самых разных персонажей, но их взаимодействие очень

кратковременно. В сюжете открытый герой встречает несколько людей, но успевает хорошо их узнать.

Нетипичный сюжет

Если искусство XIX столетия создало максимально продуманный и сложный сюжет, то авторы XX века, по крайней мере в «серьезных» жанрах, стремились к разрушению классического сюжетного «здания». В таких разных произведениях, как «Улисс», «Прошлым летом в Мариенбаде», «Приключение», «В ожидании Годо», «Вишневый сад» и «Над пропастью во ржи», мы видим едва ли не презрение к сюжету: какой-то шаманский танец, который нужно исполнить для публики, чтобы можно было перейти к серьезной работе над персонажами. Как говорит Нортроп Фрай: «Иногда мы не бросаем чтение или не уходим со спектакля только лишь для того, чтобы увидеть, "чем все кончится"». Но если мы знаем, чем завершится действие, и сюжетная интрига нас больше не держит, мы машем рукой на связность событий — то самое качество пьесы или романа, благодаря которому мы вообще можем окунуться в мир произведения» [3].

Если попытаться пересказать сюжеты этих произведений, получится, наверное, что-то вроде следующего. «Над пропастью во ржи»: мальчик-подросток слоняется по Нью-Йорку. «Вишневый сад»: семья приезжает в свою старинную усадьбу, дожидается ее продажи с аукциона и уезжает. «Приключение» — детектив, в котором, возможно, не произошло преступления и не дается разгадки.

Я подозреваю, что многие авторы XX века бунтовали не против сюжета как такового, а именно против «большого сюжета» с его ошеломляющими открытиями, которые так потрясают читателя, что просто сметают с дороги все остальное. В этом смысле, говоря о нетипичном сюжете, я имею в виду широкий набор техник, разработанных современными писателями, у которых сюжет органичен потому, что передает тонкости человеческих образов. Авторская позиция, смена рассказчика, разветвленная структура повествования и нехронологическая последовательность эпизодов — все это приемы модификации сюжета, они меняют форму изложения ради того, чтобы создать более сложное представление о человеческой личности. Порой кажется, что эти приемы разрушают повествование, но они вполне могут способствовать созданию органического сюжета. Множественность точек зрения создает ощущение коллажа, мозаичности и беспорядочности, но также и ощущение жизни, живого моря чувств. Если эти подходы помогают прорисовать характеры действующих лиц и донести их образы до аудитории, то они органичны и оправданны. Отступления от основной сюжетной линии — это форма, предполагающая одновременное развитие нескольких направлений действия, причем иногда эти направле-

ния противоположны друг другу. Они органичны тогда, и только тогда, когда помогают создать объемный образ героя. Например, «Жизнь и мнения Тристрама Шенди, джентльмена», идеальный образец романа с нетипичным сюжетом, часто упрекали в бесконечных отступлениях. Читатели просто не понимали, что «Тристрам» не роман с основной сюжетной линией, прерываемой многочисленными отступлениями. Это роман отступлений, перебиваемых некоей линией, которая кажется основной. Главный герой, Тристрам — это человек, сущность которого — отвлекаться, и потому избранный автором способ изложения — идеально органичное отражение сути образа.

Разновидностью нетипичного сюжета можно считать изложение событий обратной хронологии, как в пьесе Гарольда Пинтера «Предательство», где сцены следуют от последней к первой. Обратное изложение подчеркивает органику сюжета, высвечивая цепочку причинно-следственных связей между эпизодами. Обычно эта связь скрыта: сцены идут как будто в естественном порядке. Но когда их показывают в обратном порядке, публика поневоле видит связь между ними. Видит, что событие, произошедшее только что, логически вытекает из предыдущего или из более раннего.

Жанровый сюжет

Пока авторы-«тяжеловесы» стараются нивелировать классический сюжет, сочинители из «легкой» категории, особенно в кино и беллетристике, напротив, усиливают его роль, обращаясь к жанровым канонам. Жанры — это типы повествования с относительно жестко предписанными персонажами, главной темой, вселенной, символами и сюжетом. Жанровый сюжет обычно масштабен, строится на ярких открытиях, которые иногда кардинально изменяют ход повествования. Конечно, часть своей силы эти мощные сюжеты теряют из-за предсказуемости. Аудитория в целом представляет, что должно произойти в любой «жанровой» истории, и удивить ее можно только деталями. Эти многообразные жанровые сюжеты кажутся органичными лишь потому, что многократно воспроизводились. Но, разумеется, жанровым «болванкам» не хватает важной особенности органичного сюжета: они не уникальны. Они типичны, а значит — искусственны. В некоторых жанрах, например в фарсе или фильмах об ограблениях, механистичность сюжета доходит до такой степени, что сложность и точность у него — как в швейцарских часах, а вот персонажей по большому счету нет вовсе.

Связанный сюжет

Самая новая из сюжетных техник — связанный сюжет — изобретена писателями и киносценаристами, но полноценно развилась в телесериалах, начиная с эпохального сериала «Блюз Хилл-стрит». Здесь каждый законченный

эпизод или серия показывает три — пять крупных сюжетных линий. В каждой из них есть центральный персонаж и небольшая группа «сопровождения» — обычно это организация, например полицейский участок, клиника или юридическая фирма. Автор переключает фокус с одной линии на другую, чередуя сцены. Если такая техника применяется неумело, сюжетные линии выходят не связанными между собой и параллельный монтаж дает только одно: удерживает внимание зрителя и сохраняет скорость действия. При умелом же использовании сплетенного сюжета каждая из линий предлагает свою вариацию главной темы и при переходе от одной линии к другой в момент сопоставления двух сцен зритель замечает тождество между ними. Сплетенный сюжет, безусловно, самая синхронная форма изложения, делающая акцент на группе персонажей, своего рода модели общества, и на сравнении героев. Но это не значит, что он не может быть органичным. Просто сплетенный сюжет делает субъектом развития не индивида, а группу людей. Когда несколько сюжетных линий трактуют один и тот же тезис, публика быстрее проникается пониманием человеческой природы, и это может быть не менее поучительно и трогательно, чем наблюдать развитие одного героя.

Теперь, когда вы вооружены знанием о некоторых основных техниках создания сюжета, возникает важный вопрос: как построить органичный сюжет для вашей системы персонажей? Действуйте по следующему алгоритму.

1. Вернитесь к конструирующему принципу вашего сценария. Это зерно всего повествования. Сюжет должен быть развитием и иллюстрацией этого принципа.
2. Перечитайте формулировку тезиса. Это этический конфликт, сведенный к одной фразе. Ее также должен олицетворять и расшифровать сюжет.
3. Если у вашего произведения есть главный символ, его описание тоже должно отразиться в строении сюжета. Продумайте, как выстроить последовательность ввода символов в сюжет посредством поступков героя и противника.
4. Решите, нужен ли вам персонаж-рассказчик. От этого во многом зависит, как именно вы представите аудитории события, то есть конструкцию сюжета.
5. Разработайте подробную структуру сценария, используя 22 структурных шага, необходимых для создания отличного сценария (к ним мы вскоре перейдем). Вы увидите главные сюжетные ходы (крупные события и важные действия персонажей) и обеспечите — насколько вообще это возможно — органичность вашему сюжету.

6. Решите, нужно ли использовать каноны одного или нескольких жанров. Если нужно, придется в определенные места сюжета вставить ходы, характерные для выбранных жанров, слегка модифицировав их, чтобы избежать предсказуемости. Хотя решить, нужен ли вам рассказчик, следует прежде, чем вы начнете встраивать сюжет из 22 кубиков, я объясню вам назначение этого мощного и сложного инструмента в обратной хронологии, поскольку так выходит нагляднее всего.

22 СТРУКТУРНЫХ ШАГА, НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ХОРОШЕГО СЦЕНАРИЯ

22 «кирпича» крепкого сценария — это ключевые события органичного сюжета. Мы уже говорили о семи структурных этапах в главе 3. Но те семь относятся к началу и к концу повествования. А 15 дополнительных располагаются главным образом в середине, где и теряются многие авторы.

Система 22 шагов исключительно полезна во всех областях повествовательного искусства. Она показывает, как создать органичный сюжет вне зависимости от жанра или продолжительности повествования. Она также дает набор основных инструментов для редактирования и переработки. Один из истоков высочайшей эффективности этой системы в том, что она не диктует, что писать, как это делают жанровые каноны. Она помогает увидеть самый выразительный способ изложения вашего сюжета для публики. 22 шага дадут вам исключительно точную карту всего действия и позволят выстроить драматургию от начала истории к концу, избежав синдрома выпавшей середины истории, от которого страдают столь многие авторы. Перечислим 22 шага-этапа.

1. Прозрение, нужда и стремление.
2. Призрак и мир.
3. Слабость/нужда.
4. Побуждающее событие.
5. Стремление.
6. Союзник(-и).
7. Противник/загадка.
8. Противник / ложный союзник.
9. Первое прозрение и первое решение: перемена в стремлении и мотиве.
10. План.
11. План антагониста и главный контрудар.
12. Движение.
13. Неодобрение союзника.
14. Мнимое поражение.

15. Второе прозрение и второе решение: одержимость, перемена в стремлении и мотиве.
16. Прозрение аудитории.
17. Третье прозрение и третье решение.
18. Переход, испытания, встреча со смертью.
19. Схватка.
20. Прозрение героя о себе.
21. Этический конфликт.
22. Новая гармония.

На первый взгляд может показаться, что применение техники 22 шагов ограничивает авторскую волю и делает повествование механистичным, а не органичным. Отчасти это объясняется страхом многих авторов перед излишне «распланированным» повествованием. Но такие авторы закономерно пытаются выстраивать сюжет на ходу и в итоге получают бессвязную путаницу. Применение концепции 22 шагов позволяет избежать обеих крайностей и на самом деле стимулирует творчество. Эти 22 этапа не готовая формула сценария. Это своего рода строительные леса, необходимые для создания поистине оригинальной истории и гарантирующие органичное развитие вашего повествования.

Вместе с тем не нужно заикливаться на цифре 22. В зависимости от жанра и объема повествования, этапов в нем может быть и больше, и меньше, чем 22. Представьте, что ваш сценарий — это меха аккордеона, которые могут сжиматься и растягиваться. В сценарии не бывает меньше семи структурных шагов — это минимальная структура органического сюжета. Даже в 30-секундном рекламном ролике мы найдем эти семь элементов. Но чем длиннее повествование, тем больше «кубиков» будет в его структуре. Например, короткий рассказ или комедия положений в ограниченное время, заданное жанром, успевают пройти лишь семь минимально необходимых этапов. Кинокартина, небольшой роман или часовой эпизод телесериала обычно проходят как минимум 22 (кроме сериалов с плетеным многолинейным сюжетом: там получим по семь шагов в каждой линии). Длинный роман со множеством неожиданных сюжетных ходов содержит много больше, чем 22 структурных шага. Например, в «Дэвиде Копперфильде» открытий более 60.

Если основательно разобрать систему 22 шагов, то станет ясно, что на самом деле она отражает связь различных подсистем повествования, сплетенных в единый «жгут» сюжета. Она связывает систему персонажей, этический конфликт, вселенную и серию событий, образующих собственно сюжет. 22 шага подробно описывают модель противостояния героя и антагониста, через которое лежит путь героя к заветной цели и разрешению

Шаг	Персонажи	Сюжет	Вселенная повествования	Этический конфликт
1	Прозрение, нужда и стремление			
2	Призрак		Вселенная повествования	
3	Слабость/нужда			
4		Побуждающее событие		
5	Стремление			
6	Союзник (и)			
7	Антагонист	Загадка		
8	Противник / ложный союзник			
9	Первое прозрение и первое решение	Первое прозрение и первое решение		
10		План		
11		План противника и главный контрудар		
12		Движение		
13				Неодобрение союзника
14		Мнимое поражение		
15	Второе прозрение и второе решение	Одержимость, перемена в стремлении и мотиве		
16		Прозрение аудитории		
17		Третье прозрение и третье решение		
18		Переход, испытания, встреча со смертью		
19		Схватка		
20	Прозрение героя о себе			
21	Этический конфликт			
22				Новая гармония

глубоких жизненных коллизий. По сути дела, система 22 шагов заставляет вашего главного героя развивать сюжет. В таблице я даю список 22 шагов, разбитый на четыре основные категории, или подсистемы, повествования. Обратите внимание, что нередко один и тот же шаг может иметь отношение не к одной, а к нескольким системам.

Ниже я разъясню все 22 шага, и вы увидите, как с их помощью выстроить сценарий. После объяснения каждого элемента я показываю его на примерах двух кинокартин — «Касабланка» и «Тутси». Эти фильмы представляют два разных жанра — любовную историю и комедию, и их разделяют 40 лет. Тем не менее обе ленты содержат все 22 шага, последовательно развивая органичный сюжет от начала к концу.

ВНИМАНИЕ!

22 структурных шага — мощный инструмент повествовательного искусства. Но это не заповеди, выбитые в камне. Применяйте их творчески. Каждое художественно состоятельное повествование немного по-своему задает порядок 22 «кирпичиков». Вам нужно найти тот порядок, который лучше всех работает на ваш уникальный сюжет и систему персонажей.

1. Прозрение, нужда и стремление

Прозрение, нужда и стремление определяют эволюцию, которую претерпевает образ главного героя. Эта «рамка», состоящая из шагов № 20, 3 и 5, задает путь, которым пройдет герой сквозь повествование. Вы, должно быть, помните, что в главе 4 мы начинали работу над историей с точки, в которую герой приходит в конце, определяя, каким будет его прозрение. И шли к началу, чтобы найти слабость, нужду и стремление героя. Такого же порядка нужно придерживаться, выстраивая сюжет.

Начиная с рамки — прозрения и слабости/нужды/стремления, мы первым делом задаем конечную точку сюжета. После этого каждый шаг будет вести нас туда, куда нам нужно. На первом этапе постарайтесь как можно точнее ответить на следующие вопросы: что мой герой понимает в финале? Что он знает в начале? Никакой герой не может в начале повествования быть чистой доской. У него есть какие-то взгляды. В чем он заблуждается? Герой не может ничему научиться в конце, если он ни в чем не ошибается в начале.

Касабланка, фильм

- Прозрение: Рик осознает, что не вправе устраниваться от борьбы за свободу лишь потому, что несчастен в любви.

- Психологическая нужда: преодолеть обиду на Ильзу, вернуть смысл жизни и веру в прежние идеалы.
- Моральная нужда: прекратить устраивать свои дела за счет других.
- Стремление: вернуть Ильзу.
- Заблуждение на собственный счет: Рик думает, что он пропащий человек, живущий бесцельно. Ситуация в мире его не занимает.

«Тутси», фильм

- Прозрение: Майкл осознает, что видел в женщинах лишь объект влечения и тем самым был не вполне полноценен как мужчина.
- Психологическая нужда: отбросить пренебрежение к женщинам и научиться отдавать и принимать любовь.
- Моральная нужда: прекратить лгать и использовать женщин в корыстных целях.
- Стремление: Майклу нужна Джулия, актриса, с которой они вместе снимаются.
- Заблуждение на свой счет: Майкл считает, что обходится с женщинами честно, и не видит ничего дурного в том, что лжет им.

2. Призрак и визуальный мир героя

Первый шаг задает рамки повествования. Начиная со второго шага, мы будем разбирать этапы в том порядке, в каком они следуют в сюжете.

Призрак

Большинство писателей знакомо с термином «предыстория». Это все, что происходило с героем до первой страницы. Я редко использую этот термин — он слишком широк. Зрителю незачем знать все, что было с героем. Зрителю нужно главное. Поэтому термин «призрак» гораздо удобнее. Существуют два типа призраков. Самый распространенный — событие из прошлого, которое до сих пор оказывает влияние на героя, преследует его. Это открытая рана, и зачастую именно здесь кроется причина психологической и моральной слабости героя. Отметим, что призрак — это дополнительный этап органического развития образа, прослеженный за границами повествования, предваряющий его. Таким образом, данный этап образует значительную часть сюжетного фундамента. Первый тип призрака можно считать своего рода внутренним антагонистом героя. Страх — вот что удерживает героя от действия. В аспекте повествовательной структуры призрак — это противовес стремления. Стремление толкает героя вперед, призрак тянет назад. Генрик Ибсен, в чьих пьесах призрак занимает важное место, описывал этот структурный элемент так: «Мы плывем с мертвецом в трюме».

«Гамлет», пьеса

(Уильям Шекспир, около 1601)

Шекспир охотно использовал возможности призрака. До начала пьесы дядя Гамлета убил его отца, короля Дании, и женился на матери. Как будто этого призрака недостаточно, Шекспир на первых страницах вводит в пьесу и настоящий призрак убитого короля, который требует от Гамлета отомстить убийце. Гамлет восклицает: «Порвалась дней связующая нить. Как мне обрывки их соединить».

«Эта прекрасная жизнь», фильм

(рассказ «Величайший подарок» Филипа Ван Дорена Стерна, сценарий Фрэнсис Гудрич, Альберта Хеккета и Фрэнка Капры, 1946)

Джордж Бейли стремится увидеть мир и строить города. Но призрак — страх за родных и друзей, остающихся во власти угнетателя Поттера, — связывает ему руки.

Другой случай реализации этого приема, хотя и редко встречающийся, — сюжет, в котором призрак невозможен в силу того, что герой живет в идеальном мире. Вместо того чтобы представить его несвободным (как правило, одной из причин несвободы и бывает призрак), автор с самого начала рисует героя вольным и счастливым. Но скоро все изменит удар извне.

Примеры такого сюжета: фильмы «Охотник на оленей», «Встреть меня в Сент-Луисе».

ВНИМАНИЕ!

Не перегружайте экспозицию. Многие авторы стараются на первой же странице рассказать о своем герое все, включая историю и природу его призрака. Такой шквал сведений лишь отталкивает читателя (зрителя). Напротив, постарайтесь придерживаться побольше информации, в том числе подробности о призраке. Аудитория поймет: вы что-то скрываете, и пойдет за вами. Читатель думает: «Что-то там происходит, ну-ка поглядим...» Иногда событие-призрак происходит на первых страницах. Но гораздо чаще о нем рассказывает другой персонаж где-то в первой трети повествования. В редких случаях призрак открывается в момент прозрения героя в самом конце действия. Однако такая идея редко оправдывает себя, поскольку в этом случае призрак — власть прошлого — превалирует в сюжете и тянет действие назад.

Визуальный мир героя

Как и призрак, визуальный мир появляется с самого начала повествования. Это среда обитания героя. Состоящий из географического ареала, природ-

ных зон, погоды, рукотворных пространств, технологий и времени, визуальный мир, или вселенная повествования, — один из основных способов характеристики героя и других действующих лиц. В свою очередь действующие лица и их ценности формируют вселенную (подробнее см. в главе 6).

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ 1: визуальный мир должен быть отражением героя. Он показывает слабости и нужды героя, его стремления и препятствия на его пути.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ 2: если в начале повествования герой в том или ином смысле несвободен, то мир тоже должен ограничивать его свободу, подчеркивая или усиливая главную слабость героя.

Место героя во вселенной повествования задается сразу. Но помните, что многие из 22 этапов предполагают создание собственного визуального мира.

ВНИМАНИЕ!

У сценаристов распространено мнение, что вселенную повествования — если только речь не идет о сказочной или научной фантастике — нужно описывать бегло и поскорее переходить к линии стремления. Глубокое заблуждение. В каком бы жанре вы ни работали, нужно создать уникальный и детально прорисованный визуальный мир. Публика любит окунуться в непривычное. Если вы не дадите зрителям такую возможность, они не захотят «досмотреть» вашу историю до конца.

«Касабланка», фильм

- Призрак: Рик дрался с фашистами в Испании и возил оружие эфиопам, сражавшимся против Муссолини. Причина его бегства из США остается загадкой. Рика преследуют воспоминания о том, как Ильза бросила его в Париже.
- Визуальный мир: в начале картины много времени уходит на описание ее сложного визуального мира. С помощью закадрового комментария и карты рассказчик описывает поток беженцев, текущий из оккупированной Европы в далекий город Касабланку на краю африканской пустыни. Вместо того чтобы сразу показать, чего хочет

главный герой, нам представляют новых и новых беженцев, которые желают одного — получить выездные документы и упорхнуть в свободную Португалию или Америку. Это сообщество скитальцев, запертых вместе, будто звери в клетке.

Авторы продолжают описание вселенной сценой в аэропорту, где французский шеф полиции капитан Рено встречает фашистского майора Штрассера. Касабланка — это переходная зона: номинально здесь правит режим Виши, на деле же вся власть в руках фашистских оккупантов. Внутри этого мира Рик Блейн выкроил себе островок, где властвует сам — роскошный бар и казино «У Рика». Рик описывается как монарх в окружении свиты. Все второстепенные персонажи играют в его королевстве четко предписанные роли. По сути дела, во многом прелесть фильма в том, чтобы наблюдать, насколько комфортно все эти персонажи устроились в своей иерархии. Занятно, в этом плане «Касабланка» — фильм о борцах за свободу — совершенно антидемократична. Кроме того, казино Рика — это царство корысти, идеально отражающее цинизм и эгоизм хозяина.

«Тутси», фильм

- Призрак: в прошлом Майкла не было явного события, память о котором преследовала бы его. Но всем давно известно, что с ним лучше не иметь дел, потому-то он и не может найти работу.
- Вселенная повествования: прямо с начальных титров Майкл помещается в мир нью-йоркского шоу-бизнеса. В этом мире ценятся внешний лоск, слава и деньги. Здесь установлена строгая иерархия: на вершине — немногочисленные звезды, которым достаются все роли, а внизу — толпы прозябающих безвестных актеров; им не светит даже эпизод и приходится работать официантами, чтобы заплатить за квартиру. Жизнь Майкла состоит из преподавания на актерских курсах, хождения по бесчисленным прослушиваниям и споров с режиссерами о том, как нужно играть. Когда Майкл в образе Дороти получает роль в мыльной опере, действие перемещается в индустрию телесериалов. Это театр, где безраздельно правит коммерция, так что актеры быстро отыгрывают глупые мелодраматические сцены и поскорее убегают на следующую площадку. Еще это мир неравенства полов, здесь распоряжается сексист-режиссер, свысока помыкающий всеми женщинами на площадке. Рукотворные пространства во вселенной Майкла — тесные квартирны бедных актеров и телестудия, где снимается сериал. Студия — царство притворства, идеальное место для героя, выдающего себя за другого человека. Орудия в этом мире — это инструменты

актерского ремесла: голос, тело, прическа, грим, костюм. Авторы «Тутси» проводят остроумную параллель между гримом, который Майкл наносит для спектакля в театре, и макияжем, в котором он изображает женщину в кадре и за кадром.

Съемочный павильон, где царят лицедейство и сексизм, подчеркивает и усугубляет главную слабость Майкла: он спесивец, готовый врать и предавать, лишь бы получить роль.

3. Слабость/нужда

- Слабость: у героя есть один или несколько недостатков, столь серьезных, что они мешают ему жить. Слабость бывает двух типов: психологическая и моральная. И эти типы не исключают друг друга, у героя могут быть и та и другая.

Любая слабость неизбежно психологическая. От нее так или иначе страдает личность героя. Слабость становится еще и моральной, если из-за нее герой причиняет страдания другим. Персонаж с моральной слабостью обязательно доставляет кому-нибудь неприятности.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: часто авторы думают, что наделили героя моральной слабостью, когда на деле она лишь психологическая. Безошибочный критерий отличия: в начале повествования герой напрямую причиняет вред другому человеку.

- Нужда — это то, что герою необходимо предпринять, чтобы улучшить свою жизнь. Практически всегда удовлетворение нужды предполагает преодоление слабости к концу повествования.
- Проблема — это затруднение или кризис, с которым герой сталкивается в самом начале повествования. Он понимает, что у него неприятности, но не знает, как из них выбираться. Проблема, как правило, бывает продолжением слабости героя и должна быть такой, чтобы сразу продемонстрировать эту слабость аудитории.

«Касабланка», фильм

На первый взгляд Рик ничего не хочет и ни в чем не нуждается. Но он просто прячет свою нужду. С виду это сильный и самодостаточный человек. Хотя его цинизм указывает на серьезный внутренний надлом, в своем мире Рик — господин. Он управляет заведением как великодушный диктатор. А еще Рик — мужчина, который повелевает женщинами. И глубоко противоречивая личность: хотя сейчас он циничен, озлоблен и зача-

стую аморален, в недавнем прошлом он сражался за свободу и правое дело.

Уникальная особенность сюжета «Касабланки» — главный герой, хотя волевой и сильный, в начале повествования показан пассивным созерцателем. Рик — человек, который на многое способен и многое совершил, но он взял и устранился от своей настоящей миссии, ограничившись собственным заведением на краю света, в Касабланке. И в глубине души Рик — это лев, запертый в клетку, которую сам же и построил.

- Слабость: циничный, разочарованный, пассивный и корыстный.
- Психологическая нужда: отбросить злобу на Ильзу, увидеть смысл жизни, вернуть веру в прежние идеалы.
- Моральная нужда: прекратить думать лишь о своей выгоде и использовать людей.
- Проблема: Рик заперт в Касабланке и заперт в своем ожесточении.

«Тутси», фильм

- Слабость: Майкл — заносчивый себялюбец и лжец.
- Психологическая нужда: отбросить мужское высокомерие и научиться честно давать и принимать любовь.
- Моральная нужда: прекратить врать женщинам и использовать их.
- Проблема: Майклу крайне необходимо получить хорошую роль.

Вступление

Призрак, визуальный мир, слабость, нужда и проблема вместе образуют наиважнейший элемент повествования — вступление. С точки зрения повествовательной структуры существует три типа вступлений.

- Идиллия: герой живет в утопическом мире, где природа, люди и техника пребывают в идеальной гармонии. Закономерно, что у героя нет призрака прошлого. Он счастлив, и если у него и есть проблема, то самая необременительная, но зато герой уязвим для нападения. Которое вскоре и последует, извне или изнутри. С теплого идиллического вступления начинаются, например, «Охотник на оленей» и «Встреть меня в Сент-Луисе».
- Рывок: классический тип вступления, задача которого — захватить читателя с первых страниц. Включает в себя максимум структурных элементов. У героя есть серьезный призрак. Герой пребывает в мире несвободы, страдает от нескольких важных слабостей, обременен психологической и моральной нуждой и сталкивается с одной или несколькими проблемами. С такого вступления начинается большинство увлекательных историй.

- Медленный старт: это не тогда, когда автор забыл или поленился использовать во вступлении все элементы рывка. Медленный старт имеет место в сюжетах о герое без цели. Разумеется, люди, живущие без цели, есть. Но повествование о таком герое выходит вялым. Поскольку прозрение героя состоит в обретении настоящего стремления (то есть цели), первые три четверти повествования никуда не стремятся и не имеют импульса. Лишь очень немногие произведения, например «В порту» и «Бунтарь без идеала», смогли преодолеть этот серьезный структурный недостаток.

4. Событие-триггер

Под триггером мы понимаем некоторое внешнее событие, побуждающее героя задаться какой-либо целью и начать действовать. Триггер — это маленький шаг, но с важной особенностью: он связывает нужду и стремление. В начале повествования — на этапе возникновения слабости/нужды — воля героя обычно парализована. Необходимо какое-то событие, которое заставит героя действовать.

Золотое правило: подбирая для своего сюжета событие-триггер, руководствуйтесь поговоркой «Из огня да в полымя». Иными словами, лучший триггер — это событие, которое заставляет героя считать, что он только что благополучно преодолел кризис, в котором пребывал с начала действия. На самом деле из-за этого происшествия герой оказывается в самой большой беде. Так, в «Бульваре Сансет» сценарист Джо Гиллис не может найти работу. Судебные исполнители приходят к нему отобрать машину, и он сбегает. Во время бегства лопается шина (событие-триггер), Джо сворачивает в усадьбу Нормы Десмонд и думает, что спасся. На деле он попал в ловушку, из которой уже не вырвется.

«Касабланка», фильм

В бар Рика входят Ильза и Ласло. Эти чужаки изменяют прочное и независимое, но безрадостное положение Рика.

«Тутси», фильм

Майкл узнает от своего агента, что не получает ролей из-за своего мерзкого характера. Это побуждает Майкла переодеться женщиной и отправиться на прослушивание в мыльную оперу.

5. Стремление

Стремление — это четкая цель главного героя. Оно образует своего рода хребет, на котором держится весь сюжет. Рассказывая о семи структурных

шагах построения повествования (глава 3), я говорил, что, как правило, стремление предполагает одну цель: четкую и сохраняющую актуальность до конца действия. К этому следует добавить еще одну характеристику: в начале действия стремление не должно быть сильным. Один из механизмов выстраивания действия — это постоянный рост важности той цели, которую преследует герой. Если он с самого начала ею одержим, вы не сможете усиливать ее и сюжет выйдет плоским и однообразным. Начинайте со стремления умеренной силы, чтобы было куда двигаться. Не забывайте: наращивая силу стремления, не подменяйте его новым. Напротив, должна расти ценность первоначальной цели и решимость героя ее достичь.

«Касабланка», фильм

Рик хочет вернуть Ильзу. Но для любовной истории его желание недостаточно сильно, потому что Ильза одновременно его противник. Рик зол на то, как она бросила его в Париже, и в первую очередь хочет отомстить.

Его желание не сбывается, и фокус переносится на стремления других героев: Виктору Ласло нужно раздобыть выездные визы для себя и жены. Но авторы сначала показали желание Рика, и, когда в центре внимания оказывается Ласло, публика не волнуется: она знает, что стремление главного героя скоро вновь возобладает. Ожидание усиливает и обостряет стремление.

Ближе к концу повествования у Рика возникает новое желание, противоречащее первому: он хочет помочь Ласло и Ильзе бежать. Случись этот конфликт стремлений раньше, в рассказе появилась бы вторая ключевая линия сюжета. Но разлад в желаниях настигает Рика ближе к концу и остается скрытым до последней минуты; таким образом он становится и открытием, и частью прозрения героя.

«Тутси», фильм

Сначала Майкл хочет получить роль. Но этого он добивается довольно быстро. Цель, служащая хребтом сценария, — это желание Майкла соблазнить Джулию, актрису, которую он встретил на съемочной площадке.

ТЕХНИКА СОЗДАНИЯ СЮЖЕТА: УРОВНИ СТРЕМЛЕНИЯ

Успех вашего сценария отчасти зависит от уровня стремления главного героя к своей цели. Если он на всем протяжении повествования остается низким, это умалит личность героя и не позволит придать сюжету хоть сколько-нибудь сложности. Например, выживание — это низший уровень стремления. Герой подвергается нападению и хочет убежать. Это низводит героя на уровень животного. В сюжетах о бегстве повторяется один и тот же

ход: преследование. Попробуем ранжировать в восходящем порядке некоторые классические стремления:

- 1) выживание (бегство);
- 2) отмщение;
- 3) победа в сражении;
- 4) честолюбивый замысел;
- 5) исследование мира;
- 6) поимка преступника;
- 7) поиск истины;
- 8) обретение любви;
- 9) установление справедливости и завоевание свободы;
- 10) спасение страны;
- 11) спасение мира.

6. Союзник/союзники

Обозначив линию стремления героя, автор обычно дает ему одного или нескольких союзников, чтобы помочь одолеть противника и достичь цели. Союзник — это не просто рупор для мыслей и чувств героя (хотя это его важная функция, особенно в театре, кино и телефильмах). Союзник — ключевая фигура в системе персонажей и один из основных способов представления героя.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ 1: союзник может иметь собственную линию стремления. У вас не особенно много времени, чтобы прорисовать этого персонажа. Самый быстрый способ показать аудитории, что это полноценная личность, — наделить его собственной целью. Например, Страшила из «Волшебника страны Оз» хочет получить мозги.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ 2: союзник не может быть более интересной фигурой, чем герой. Не забывайте правило посылки: история пишется о самом интересном из персонажей. Если союзник выходит более интересным, чем герой, переделайте сюжет так, чтобы он и стал главным героем.

«Касабланка», фильм

Союзники Рика — это блюстители разных должностей в его баре: бывший профессор, а теперь официант Карл, русский бармен Саша, крупье Эмиль, вышибала Абдул и правая рука хозяина пианист Сэм.

«Тутси», фильм

Сосед Майкла по квартире Джефф пишет пьесу «Возвращение на Лав-Канал», которую Майкл намерен поставить, чтобы сыграть в ней главную роль.

ТЕХНИКА СОЗДАНИЯ СЮЖЕТА: ВТОРОЙ ПЛАН

Если вы помните, в главе 4 мы обсуждали сюжет второго плана как элемент с четким определением и функцией в повествовании: он служит для того, чтобы показать, как ведут себя в схожей ситуации герой и другой персонаж, тем самым прояснив личность героя. Запомните два главных правила о второстепенном сюжете.

1. *Правило 1:* сюжет второго плана должен влиять на основную сюжетную линию или не появляться вовсе. Если побочная линия не поддерживает главную, у вас остаются две независимые истории, которые могут оказаться равно интересны зрителю. Главный сюжет от этого покажется слишком длинным. Чтобы связать главную и побочную линии, придумайте вспомогательный сюжет так, чтобы он точно стыковался с главным — обычно это происходит в конце повествования. Так, в «Гамлете» герой второго плана Лаэрт помогает главному антагонисту Гамлета Клавдию и в финале сходитя с Гамлетом в поединке.
2. *Правило 2:* герой второго плана обычно не бывает союзником главного героя. У героя второго плана и у союзника разные функции в структуре повествования. Союзник участвует в главной сюжетной линии, помогая герою. Герой второго плана несет на себе параллельную сюжетную линию, которая сопоставляется с основной. Сегодня голливудские ленты часто совмещают в себе несколько жанров, но немногие могут похвастаться хорошо проработанной второстепенной сюжетной линией. Вспомогательный сюжет усложняет повествование, а кинопродюсеры не могут себе этого позволить: они слишком озабочены скоростью действия. Чаще всего полноценный параллельный сюжет встречается в любовных историях, где обычно недостает событийности в основной сюжетной линии. Хороший пример — «Власть Луны», где присутствует сразу два дополнительных сюжета. И главная линия, и обе побочные разрабатывают тему супружеской верности. Параллельный сюжет не входит в систему 22 шагов, потому что он оправдан далеко не в каждом повествовании. Но это отличный прием. Он обогащает образы героев, главную тему и фактуру истории. Вместе с тем он замедляет развитие стремления, снижая повествовательный импульс. Потому решайте, что для вас важнее. Если вы решили вве-

сти в историю сюжет второго плана, то при создании структуры повествования вам придется ограничиться семью шагами. Но и меньше семи этапов быть не может, иначе история не получится законченной и цельной. И поскольку вы ограничены во времени действия, параллельный сюжет следует вводить как можно раньше.

7. Противник/загадка

Противник — это персонаж, который хочет помешать герою достичь цели. Отношения между героем и противником — самое важное в сюжете. Если вы грамотно организуете их противостояние, сюжет будет развиваться естественно и стремительно. Если не преуспеете в этом, то сюжет не спасти, сколько его ни совершенствуй. Лучший противник — это персонаж, искуснее всех умеющий воздействовать на слабое место героя. Так герой вынужден либо преодолеть свою слабость и вырасти, либо проиграть. Вернемся ненадолго в главу и суммируем все необходимые черты «правильного» противника. Загадка истории связывается с противником по двум главным причинам.

1. Неизвестного противника труднее победить. В рядовых сценариях герою нужно только победить. В хороших сценариях у него задача двойная: сначала обнаружить, потом победить. Таким образом, миссия героя оказывается вдвое труднее, а ее успешное выполнение будет наиболее значимым достижением. Так, Гамлет на самом деле не знает, что Клавдий убил его отца, ведь он слышал это от призрака. Отелло не подозревает, что Яго злоумышляет против него. Король Лир не догадывается, которая из дочерей любит его по-настоящему.
2. В определенных жанрах, например в детективе и триллере, загадка нужна для компенсации отсутствующего противника. В детективе противника по необходимости скрывают до самого конца, и потому зрителю (читателю) нужна какая-то замена конфликту героя и его противника. В детективных историях автор вводит загадку в тот момент, когда в обычном повествовании появляется главный антагонист. Прежде чем ввести в историю главного противника, ответьте на следующие вопросы: кто хочет помешать герою достичь желаемого и почему? Что нужно самому противнику? Помните, герой и антагонист должны идти к одной цели. Каковы ценности противника и чем они отличаются от ценностей героя? О последнем вопросе большинство авторов не вспоминают, и это большая ошибка. Без конфликта ценностей, как и без конфликта персонажей, повествование не может развиваться.

ТЕХНИКИ ПОСТРОЕНИЯ СЮЖЕТА: ПРОТИВНИК-АЙСБЕРГ

Какую бы историю вы ни писали, важно сделать противника таинственным. Представьте, что противник — это айсберг, верхушка которого видна над поверхностью воды. Основная часть при этом находится под водой, и именно она таит наибольшую опасность для корабля. Чтобы создать действительно сильного противника, используйте несколько приемов.

- Пусть в вашей истории будет несколько противников, с особой иерархией в их отношениях, со своими собственными союзами и взаимосвязями, пусть антагонисты действуют против героя сообща. Среди противников только один должен быть главным (см. о четырехсторонней оппозиции в главе 4. Пример такой оппозиции, «Крестный отец», обсуждается в конце этой главы).
- Скройте от героя и от зрителей иерархию противников, а также настоящие устремления каждого из противников (их истинную цель).
- Знакомьте с противниками постепенно, ускоряясь по мере развития сюжета. Таким образом ближе к развязке их личности будут почти полностью раскрыты. Помните: от того, насколько успешно вы создадите таинственность вокруг образов противников главного героя, во многом зависит успех вашей истории.
- Столкните героя с очевидным противником в самом начале сюжета. Когда конфликт между ними максимально обострится, герой узнает о неизвестных ему ранее противниках либо стратегия основного противника изменится — в игру вступит «подводная часть айсберга».

8. Противник / фальшивый союзник

Противник / фальшивый союзник — это персонаж, выдающий себя за союзника героя, но на деле являющийся его противником либо помогающий главному противнику.

Развитие сюжета всегда связано с возникновением новой информации. К герою она поступает вместе с раскрытием личности и настоящей силы противника. Каждый раз, когда герой узнает о противнике что-нибудь новое, — в истории происходит «откровение», поворот сюжета, который очень нравится зрителям. Противник / фальшивый союзник обычно усиливает основного противника именно потому, что его антагонизм по отношению к главному герою долгое время остается в тайне. Противник / фальшивый союзник заставляет героя и зрителей пытаться понять, кто скрывается под верхушкой айсберга, кому на самом деле приходится противостоять герою.

Противник / фальшивый союзник полезен в сюжете благодаря сложности и неоднозначности своего характера. По мере развития сюжета с ним происходит интересная трансформация. Притворяясь сторонником героя, он постепенно начинает тому соперничать. И сталкивается с дилеммой: работая на противника, он втайне хочет, чтобы победа досталась герою.

Обычно противник / фальшивый союзник появляется в сюжете после основного противника, хотя и не всегда. Если противник разработал план уничтожения героя еще до начала истории, то первым можно представить зрителям противника / фальшивого союзника.

«Касабланка», фильм

Хотя капитан полиции Рено всегда дружелюбен и приветлив с Риком, на самом деле он работает на нацистов. Позиция Рено несколько более очевидна, чем это обычно бывает с противником / фальшивым союзником, который редко раскрывает свой настоящий характер. В конце фильма Рено переходит на сторону Рика. Это один из самых неожиданных поворотов в сюжете, и он прекрасно демонстрирует эффект превращения противника в союзника (или наоборот).

«Тутси», фильм

Сэнди — нетипичный противник / фальшивый союзник, поскольку не пытается обмануть героя и зрителей. Сначала она действительно дружит с Майклом и превращается в противника / фальшивого союзника, когда Майкл переодевается в женщину и получает роль в мыльной опере, на которую претендовала Сэнди. Потом Сэнди застаёт Майкла, примеряющего ее одежду, и ему приходится снова ее обмануть и притвориться, что он влюблен в нее.

9. Первое открытие и первое решение: изменившиеся желание и мотив

На этом этапе развития сюжета происходит открытие — герой получает новую и неожиданную информацию. Она заставляет его принять новое решение и изменить направление движения; меняются его желание и мотив. Мотив помогает понять, почему герой хочет достичь своей цели. Все четыре элемента: откровение, решение, новое желание и новый мотив — должны быть связаны с появлением новой информации у героя.

Открытия — ключ к построению интересного сюжета, в посредственных фильмах и книгах они обычно отсутствуют. Во многом успех вашей истории зависит от «качества» таких открытий. Вот несколько приемов, которые стоит иметь в виду.

- Самые лучшие открытия — новые сведения о противнике. Тогда они увеличивают напряженность сюжета и непосредственно влияют на развязку.
- Новое желание должно представлять собой несколько изменившееся изначальное желание. Это как излучина у реки. Если ваш герой внезапно начал стремиться к абсолютно новой цели, это означает, что началась другая история. Вам же следует немного изменить, развить или сделать более сильным изначальное желание героя.
- Каждое открытие должно быть «взрывом», причем более мощным, чем предыдущий. Новая информация должна быть важной, иначе она не поможет развитию сюжета. Кроме того, нужно, чтобы каждое последующее открытие основывалось на предыдущем, развивало его. Это так называемое усложнение сюжета. Представьте, что откровения — коробка переключения скоростей в автомобиле. На каждой новой скорости машина (сюжет) начинает двигаться быстрее, пока, наконец, не достигает максимума. Аудитория уже не понимает, когда сюжет начал «нестись», но ей эта скорость доставляет огромное удовольствие.

ВНИМАНИЕ!

Если по ходу действия открытия не становятся все более значимыми и «мощными», ваш сюжет перестанет развиваться и «забуксует». Это погубит историю, так что допускать остановки сюжета нельзя.

Один практический совет киносценаристам. В последние годы Голливуд уделяет сюжету все больше внимания. Так что излюбленная многими сценаристами «трехактная структура» уходит в прошлое. Она подразумевает, что у вашего сюжета есть два-три «якоря» (открытия). Это в корне неправильный взгляд, способный подорвать любые шансы на достойное место в мире профессиональных сценаристов. В среднем в успешном голливудском фильме не менее 7–10 откровений. Некоторые жанры, например детективы или триллеры, допускают еще больше. Чем быстрее вы откажетесь от «трехактной структуры» и научитесь более утонченным техникам построения сюжета, тем быстрее добьетесь успеха.

«Касабланка», фильм

- Открытие: Ильза приходит в бар Рика.
- Первое решение: Рик хочет отомстить и обидеть ее как можно сильнее.
- Новое желание: до прихода Ильзы Рик просто хотел работать в своем баре, получать деньги и чтобы его оставили в покое. Теперь он желает, чтобы она почувствовала такую же сильную боль, как и он сам.

- **Новый мотив:** Ильза заслуживает мести, ведь она разбила Рику сердце в Париже.

«Тутси», фильм

- **Открытие:** Майкл понимает, какой властью на самом деле обладает, когда Дороти на съемках сериала в очень жесткой форме высказывает Рону, режиссеру, все, что она о нем думает.
- **Решение:** Майкл решает вести себя как сильная и независимая «женщина».
- **Новое желание:** ничего не изменилось. Майкл по-прежнему хочет получить роль.
- **Новый мотив:** Майкл понимает, что может получить роль на своих условиях.

ТЕХНИКА 22 ШАГОВ: ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОТКРЫТИЯ

Чем больше в сюжете открытий, тем он богаче и насыщеннее. Открытие происходит каждый раз, когда герой и зрители получают новую информацию.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: откровение должно быть достаточно важным, чтобы заставить героя принять новое решение и повлиять на развитие сюжета.

«Тутси», фильм

- **Открытие:** Майкл понимает, что ему нравится Джулия, одна из актрис в сериале.
- **Решение:** Майкл решает познакомиться с Джулией поближе.
- **Новое желание:** Майкл хочет подружиться с Джулией.
- **Новый мотив:** Майкл влюбляется в Джулию.

10. План

План — это стратегия, разработанная героем, чтобы победить противника и достичь своей цели.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: ваш герой не должен просто взять и исполнить план, иначе его личность будет неинтересна аудитории, а сюжет получится предсказуемым. Чтобы ваша история была более увлекательной, первоначальный план противника должен провалиться. На этом этапе

противник еще слишком силен. Герою придется постараться, чтобы разработать более совершенный план, который будет учитывать силу противника и оружие, которым тот обладает.

«Касабланка», фильм

Первоначальный план Рика вернуть Ильзу слишком амбициозен и не продуман: он уверен, что она придет сама, и открыто ей об этом заявляет.

Свой главный план Рик разрабатывает уже на довольно позднем этапе развития сюжета: Рик решает использовать проездные документы Угарте, чтобы помочь Ильзе и Ласло бежать от нацистов.

Преимущество того, что план появляется у героя поздно, — в невероятно быстром развитии сюжета (появлении все новых открытий) ближе к концу фильма, от которого у зрителей буквально захватывает дух.

«Тутси», фильм

План Майкла — продолжать притворяться женщиной, пока ему не удастся убедить Джулию расстаться со своим парнем, Роном. Одновременно ему приходится отбиваться от ухаживаний Леса и Джона, скрывая, что он мужчина. Кроме того, Майкл продолжает обманывать Сэнди насчет своих чувств к ней и своей роли в сериале.

ТЕХНИКА ПОСТРОЕНИЯ СЮЖЕТА: ОБУЧЕНИЕ ГЕРОЯ

Чаще всего у героя уже есть все навыки и знания, которые необходимы ему для достижения цели. Первоначальные неудачи героя объясняются его нежеланием заглянуть внутрь самого себя и признать свои слабости.

Однако для сюжетов определенного жанра обучение героя имеет большое значение, и именно эта часть фильма или книги нередко вызывает наибольший интерес. Чаще всего период обучения присутствует в спортивных или военных драмах, а также историях о супермиссиях (например «Грязная дюжина») или безумных авантюрах (чаще всего ограблениях, например «Двенадцать друзей Оушена»). Если в истории вашего героя есть период обучения, то, скорее всего, это этап между разработкой плана и началом основного действия / развитием основного конфликта.

11. План противника и главный контрудар

Противник точно так же, как и герой, разрабатывает свой план, чтобы одержать победу. У противника есть своя стратегия и своя линия атаки против героя; перед ним стоит собственная цель. Невозможно переоценить важ-

ность плана противника для построения сюжета, хотя далеко не все авторы об этом догадываются.

Как я уже говорил ранее, развитие сюжета в основном обеспечивается серией открытий. А чтобы в вашей истории были откровения, вам необходимо скрыть стратегию нападения противника от героя. Так что постарайтесь разработать для противника хитрый план с многочисленными западнями и ловушками. Тогда каждый неожиданный шаг противника станет новым открытием для героя.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: чем сложнее план противника и чем лучше вам удастся его скрыть, тем интереснее ваш сюжет.

«Касабланка», фильм

- План противника: Ильза пытается убедить Рика, что у нее была веская причина бросить его на станции в Париже и что Ласло обязательно должен уехать из Касабланки.

План майора Штрассера заключается в том, чтобы заставить капитана Рено не выпустить Ласло из Касабланки и запугать любого, кто пытается помочь Ласло, в том числе и Рика.

- Основная контратака: когда Рик отказывается продать проездные документы Ласло, к нему приходит Ильза и угрожает ему пистолетом.

Штрассер наносит удар после того, как Ласло подговаривает музыкантов в баре сыграть «Марсельезу», надеясь вдохновить французов. Штрассер закрывает бар и предупреждает Ильзу и Ласло, что, если они не вернутся на территорию оккупированной Франции, Ласло либо посадят, либо убьют. Позже ночью по его приказу капитан Рено арестовывает Ласло.

«Тутси», фильм

В этой романтической фарсовой комедии у каждого антагониста Майкла Дороти есть план, который основывается на представлении этого противника о главном герое.

Развитие сюжета построено очень изобретательно; атаки противников по ходу действия становятся все активнее и острее: Дороти приходится спать в одной комнате с Джулией, затем успокаивать плачущего малыша Джулии, Джулия решает, что Дороти лесбиянка, Лес предлагает Дороти выйти за него замуж, Джон пристаёт к Дороти, Сэнди злится на Майкла, потому что он ей врет.

Такой «эффект урагана» — одна из причин популярности комедий-фарсов. А «Тутси», кроме того, оказывает на зрителя сильное эмоциональное воздействие, что для фарсов довольно большая редкость. В этом фильме маскарад Майкла заставляет зрителей задуматься о любви, и чем быстрее развиваются события, тем больше зрители запутываются в своих представлениях об этом чувстве. Так что у этого фильма по-настоящему хороший сценарий.

12. Движение

Движение — это комплекс действий, которые предпринимает герой, чтобы победить своего противника и достичь цели. Обычно оно составляет основу сценария: начинается после разработки героем своего плана (шаг 11) и заканчиваются его мнимым поражением (шаг 14).

Во время движения противник героя обычно еще слишком силен, так что герой проигрывает ему. В результате героя охватывает отчаяние и он совершает аморальные поступки, готовый на все, только бы добиться своего. (Поведение героя на этом этапе очень важно для нравственного посыла истории — см. главу 5.)

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: на этапе движения сюжету необходимо активно развиваться — события не должны повторяться, идти по кругу. Другими словами, в действиях героя что-то должно коренным образом меняться. Не стоит пытаться снова и снова использовать один и тот же прием — одно и то же событие или действие.

Например, в любовной истории два влюбленных персонажа могут пойти на пляж, в кино, потом в парк, потом поужинать вместе. Может показаться, что это разные действия, но на самом деле это один и тот же прием построения сюжета. Это повторение, а не развитие.

Чтобы ваш сюжет развивался, герой должен реагировать на новую информацию о противнике (снова открытие) и корректировать свою стратегию.

«Касабланка», фильм

Уникальность этапа движения Рика является то, что он начинается ближе к концу действия. Это не означает, что сценарий плох. Позднее начало активных действий героя объясняется характером Рика, его слабостью и его целью. Рика парализуют горечь и разочарование: ему кажется, что в мире больше ничего не имеет ценности. Он хочет вернуть Ильзу, но она его противник, она с другим мужчиной. Так что в начале и середине фильма Рик,

хотя и встречается с Ильзой несколько раз, не пытается ее вернуть. Напротив, даже отталкивает ее.

Хотя формирование у героя желания на столь позднем этапе фильма объясняется характером Рика, оно не может не иметь последствий для сюжета: местами его развитие идет слишком медленно, и интерес зрителей ослабевает. Это такие эпизоды, например, когда Ласло пытается получить проездные документы у Феррари, Ласло в полицейском участке, Ласло просит Рика продать документы, Ласло и Ильза, Ласло сбегает с тайного собрания. Все это отклонения от основной сюжетной линии.

Но более позднее начало движения героя имеет и свои положительные стороны. Во-первых, рассказ о Ласло позволяет создать политический и исторический контекст для истории. Хотя действия Ласло никак не связаны с сюжетной линией главного героя, в этом фильме они необходимы, потому что именно они позволяют в полной мере оценить историческое значение прозрения и решения Рика в финале.

Во-вторых, из-за того, что Рик так медлит, прежде чем вступить на свой героический путь, последняя часть фильма только выигрывает: в ней кульминационные моменты и открытия следуют одно за другим.

Когда Ильза приходит к Рику и признается ему в любви, тот наконец-то начинает действовать. История вспыхивает. Конечно, в той ситуации, в которой оказался Рик, заключается горькая ирония: ведь теперь он изо всех сил старается сделать так, чтобы Ильза уехала. Изменение мотива и цели героя (если раньше он хотел вернуть Ильзу, то теперь он помогает ей и Ласло бежать) происходит почти сразу после того, как он начинает добиваться возвращения Ильзы. Последняя часть фильма особенно интересна как раз потому, что мы не знаем до конца, какую же из двух целей на самом деле преследует Рик.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: неопределенность относительно цели главного героя возможна только в течение очень небольшого времени и только потому, что она позволяет сделать еще интереснее прозрение героя в финале.

Движение героя в «Касабланке».

1. Рик вспоминает время, проведенное с Ильзой в Париже.
2. Рик называет Ильзу шлюхой, когда она приходит в кафе.
3. Рик пытается помириться с Ильзой на рынке, но она отказывается с ним разговаривать.
4. Рик отказывает передать Рено проездные документы.

5. После встречи с Ильзой Рик помогает болгарской паре выиграть достаточно денег, чтобы заплатить Рено.
6. Рик отказывается отдать документы Ласло. Он говорит, чтобы Ласло спросил у Ильзы о причинах отказа.
7. Рик отказывается отдать документы Ильзе. Ильза признается, что по-прежнему любит его.
8. Рик говорит Ильзе, что поможет Ласло сбежать — одному.
9. Рик просит Карло вывести Ильзу из клуба, пока он разговаривает с Ласло, которого затем арестовывают.

Движение героя в «Тутси»:

1. Майкл покупает женскую одежду и рассказывает Джеффу, как сложно быть женщиной.
2. Майкл лжет Сэнди по поводу появившихся у него денег.
3. Майкл готовит все необходимое, чтобы самому делать укладку и макияж.
4. Майкл с трудом выпутывается из ситуации, когда ему едва не пришлось целоваться с женщиной.
5. Майкл дружелюбен с Джулией.
6. Майкл лжет Сэнди о своей болезни.
7. Майкл договаривается о новом свидании с Сэнди.
8. Майкл помогает Эйприл репетировать.
9. Майкл помогает Джулии выучить роль и спрашивает, почему она мирится с поведением Рона.
10. Майкл врет Сэнди, когда опаздывает на свидание.
11. Майкл импровизирует и придумывает новые реплики, чтобы сделать характер персонажа Дороти сильнее.
12. Майкл импровизирует реплики с Джулией.
13. Майкл просит Джорджа подыскать для него более серьезные роли, ведь он так многому научился, пока притворялся женщиной.
14. Майкл «знакомится» с Джулией в своем настоящем обличье, но она его отталкивает.
15. Майкл в костюме Дороти запрещает Рону называть себя Тутси.
16. Майкл врет Сэнди, чтобы поехать за город с Джулией.
17. На ферме Майкл влюбляется в Джулию.
18. Продюсер сообщает Майклу, что они намерены продлить контракт с Дороти.

13. Нападение союзника

Во время движения героя к цели противник одерживает промежуточную победу, и герой впадает в отчаяние. Когда герой жертвует своими моральными принципами, чтобы добиться успеха, союзник пытается его остановить.

На этом этапе союзник как бы становится совестью героя. Союзник пытается сказать: «Я стараюсь помочь тебе достичь твоей цели, но не таким способом». Обычно герой находит оправдание своим поступкам и воспринимает критику союзника в штыки (см. главу 10, в которой подробно рассказывается о построении морального диалога в фильме).

Нападение союзника позволяет создать в сюжете вторую линию конфликта (первая — это герой против противника). Нападение союзника усиливает давление на героя и заставляет его задуматься о своих ценностях и допустимости того или иного способа достижения цели.

«Касабланка», фильм

- Нападение союзника: Рика критикует не союзник, а его основной противник Ильза. На рыночной площади она обвиняет его в том, что он изменился и перестал быть тем, кого она знала в Париже. Затем она говорит, что вышла замуж за Ласло еще до знакомства с Риком.
- Оправдание героя: Рик не предлагает никаких оправданий, кроме того, что перебрал накануне.

«Тутси», фильм

- Нападение союзника: когда Майкл притворяется больным, чтобы не встречаться с Сэнди и поехать за город с Джулией, Джефф спрашивает его, как долго он намерен врать всем вокруг.
- Оправдание героя: Майкл утверждает, что лучше врать женщине, чем говорить ей горькую правду.

14. Мнимое поражение героя

На этапе движения герой проигрывает противнику. Ближе к концу истории (примерно за треть или четверть до конца) происходит мнимое поражение героя. Он уверен, что проиграл, а его противник одержал победу. Это самый тяжелый этап для героя.

Мнимое поражение занимает важную часть в общей структуре сюжета. В этот момент герой опускается на самое дно. Прием позволяет сделать сюжет более драматичным: упав низко, герою приходится искать в себе силы, чтобы подняться и победить. Любой спортивный матч покажется зрителям более захватывающим, если их любимой команде удастся отыграться; то же самое происходит, когда полюбившемуся зрителям герою удастся оправиться после, казалось бы, окончательного поражения и одержать победу.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ 1: мнимое поражение не должно быть незначительным эпизодом. Оно должно стать оглушительным ударом для героя. Необходимо создать впечатление, что оправиться от такого удара практически невозможно.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ 2: мнимое поражение должно быть одно. На пути герой может и должен сталкиваться с многочисленными трудностями и время от времени делать шаг назад, но только один раз его поражение может показаться окончательным. Иначе вы разрушите структуру вашей истории и лишите ее драматизма. Для сравнения представьте, как машина несется с горы на огромной скорости: она может потерять управление только на несколько секунд, иначе сорвется в пропасть или врежется в дерево.

«Касабланка», фильм

Мнимое поражение Рика происходит в начале его движения к цели, когда Ильза приходит к нему в бар после закрытия. Он пьян, вспоминает их роман в Париже и его ужасную развязку, когда она не пришла к отъезду поезда. Ильза пытается объяснить, что тогда произошло, но Рик полон горечи и злобы и отказывается ее выслушать.

«Тутси», фильм

Джордж говорит Майклу, что разорвать контракт с продюсерами сериала невозможно. Майклу придется по-прежнему жить как в кошмарном сне, продолжая притворяться женщиной.

Если в финале вашей истории главного героя ждет настоящее поражение (например, рабство или смерть), этап мнимого поражения превращается в этап мнимой победы. В этом эпизоде герой должен добиться какого-то успеха, оказаться на пике славы. А дальше события начнут развиваться трагически. На этом этапе герой часто обретает временную свободу (см. главу 6). Пример мнимой победы — фильм «Славные парни». Герои уверены, что ловко провернули самое громкое дело за всю свою жизнь: ограбление в аэропорту. На самом же деле это преступление становится началом их общего поражения и гибели.

15. Второе открытие и новое решение. Одержимость целью, новое желание и мотив

Почти всегда после мнимого поражения героя ждет важное открытие. В противном случае мнимое поражение превращается в настоящее, и история

заканчивается. Поэтому на данном этапе герой должен получить новую информацию, которая заставит его поверить, что добиться победы возможно. И тогда он решает вернуться в игру и продолжить идти к своей цели.

Это новое открытие становится огромным стимулом для героя. Если раньше он хотел достичь своей цели (желание и движение), то теперь он буквально одержим ею.

На этом этапе он оказывается полностью во власти своего стремления к победе. С одной стороны, новое открытие делает его сильнее, а с другой — он по-прежнему продолжает моральное падение, которое началось еще в начале его движения к цели. (Это следующий шаг в развитии морального конфликта в вашей истории.)

Кроме того, второе открытие меняет желание и мотив героя. В развитии сюжета происходит еще один поворот. Убедитесь, что в вашем сценарии присутствуют все эти пять элементов: открытие, важное решение, движение к цели, изменившееся желание и изменившийся мотив. Иначе ваша история потеряет драматизм, а сюжет — насыщенность.

«Касабланка», фильм

- Открытие: Ильза рассказывает Рикку, что вышла замуж за Ласло задолго до встречи с Риком и именно поэтому она бросила Рика в Париже.
- Решение: непонятно, принимает ли Рик какое-то решение. Но он говорит Рено, что, если кто-то воспользуется проездными документами, это будет он сам.
- Новое решение: Рик больше не стремится причинить Ильзе боль.
- Одержимость движением к цели: первый раз одержимость Рика проявляется, когда Ильза приходит в бар и он пытается задеть ее, чтобы отомстить за ту боль, что она ему причинила. Это еще одна уникальная особенность «Касабланки»: желание Рика уже с самого начала фильма гораздо сильнее, чем это обычно бывает у главного героя. Но даже несмотря на это, его желание меняется — в конце фильма он отправляется спасать мир.

Кроме того, Рик только делает вид, что отказался от принципов и готов совершать аморальные поступки. На самом деле он решил помочь Ильзе и Ласло бежать вместе и готов даже пожертвовать собой ради этого.

- Изменившийся мотив: Рик простил Ильзу.

«Тутси», фильм

- Открытие: продюсер сериала намерен подписать с «Дороти» контракт еще на один год.

- Решение: Майкл просит Джорджа разорвать его контракт.
- Новое желание: Майкл хочет прекратить утомительный маскарад и поближе познакомиться с Джулией.
- Одержимость движением к цели: Майкл намерен во что бы то ни стало избавиться от Дороти.
- Изменившийся мотив: Майкл испытывает все более сильное чувство вины, потому что водит за нос Джулию и Леса, которые так по-дружески обращаются с ним.

Дополнительное открытие

- Открытие: Лес предлагает Дороти выйти за него замуж.
- Решение: Дороти уходит, оставляя Леса в баре.
- Новое желание: перестать обманывать Леса.
- Изменившийся мотив: мотив не изменился. Майклу по-прежнему стыдно за свои поступки.

Обратите внимание, что моральное падение Майкла продолжается, хотя он испытывает чувство вины и пытается найти какой-то выход из сложившейся ситуации. Чем дольше он будет притворяться, тем больше боли причинит окружающим его людям.

16. Открытие для зрителей

Откровение для зрителей — это момент, когда зрители узнают какую-то важную информацию, еще не известную герою. Часто на этом этапе проясняется, кто на самом деле является злодеем: им оказывается тот, кого до сих пор они принимали за союзника героя.

Чтобы зрители ни узнали на этом этапе, это откровение — важная часть фильма, и вот почему:

- 1) откровение для зрителей позволяет оживить ту часть сюжета, которая иначе могла бы показаться несколько скучной;
- 2) оно демонстрирует зрителям истинную мощь противника;
- 3) оно позволяет зрителям понять некоторые моменты истории, которые до сих пор оставались скрытыми или непонятными.

В этот момент отношение зрителей/читателей к герою коренным образом меняется. До сих пор зрители узнавали новые сведения одновременно с героем (исключением из этого правила является фарс). Это создает между аудиторией и героем прямую связь, позволяя аудитории идентифицировать себя с ним.

На данном этапе зритель впервые получает информацию, недоступную герою. Это увеличивает дистанцию между ними, и зритель ощущает определенное превосходство над героем. Главное преимущество такого изменения в том, что оно дает зрителям возможность сделать шаг назад и взглянуть на развитие характера героя со стороны (процесс, финалом которого станет личное прозрение зрителя).

«Касабланка», фильм

Рик, угрожая пистолетом, заставляет капитана Рено позвонить в аэропорт. Зрители видят, что на самом деле Рено звонит майору Штрассеру.

«Тутси», фильм

Этого этапа в «Тутси» нет в первую очередь потому, что здесь сам Майкл обманывает других персонажей. Он водит всех за нос и держит ситуацию под контролем, а зрители узнают обо всем одновременно с главным героем.

17. Третье открытие и новое решение

Это открытие — еще один шаг героя к осознанию того, какие именно поступки ему необходимо совершить для победы над противником.

На этом этапе герой чаще всего узнает об истинных намерениях своего противника (зрителям они уже известны — шаг 16, открытие для зрителей). Герой постепенно узнает больше о том, насколько его противник силен. Осознание мощи врага могло бы заставить героя отступить, но теперь его, напротив, переполняет стремление к победе; герой становится сильнее, ведь он понимает, с кем именно ему приходится бороться.

«Касабланка», фильм

- Открытие: Ильза приходит к Рику за проездными документами и признается, что все еще любит его.
- Решение: Рик принимает решение отдать проездные документы Ильзе и Ласло, но им он об этом пока не говорит (зрители тоже пока ничего не знают).
- Новое желание: Рик намерен спасти Ильзу и Ласло от нацистов.
- Новый мотив: Рик понимает, что Ильза должна уехать с Ласло, чтобы продолжать помогать в его борьбе.

«Тутси», фильм

- Открытие: Майкл дарит Сэнди конфеты, которые Дороти подарил Лес. Сэнди обзывает его лгуном.

- Новое решение: Майкл решает попросить Джорджа расторгнуть его контракт с продюсерами телесериала.
- Новое желание: без изменений. Майкл по-прежнему хочет прекратить сниматься в мыльной опере.
- Новый мотив: без изменений. Майкл не может больше врать всем вокруг.

Дополнительное открытие

- Открытие: Дороти дарит Джулии подарок. Джулия считает, что им не стоит больше видеться, потому что это будет нечестно по отношению к Дороти.
- Решение: Майкл собирается рассказать правду о себе.
- Новое желание: не изменилось. Майкл хочет встречаться с Джулией.
- Новый мотив: Майкл любит Джулию и понимает, что не сможет с ней встречаться, пока он продолжает притворяться Дороти.

18. Сужение пространства действия, прогон сквозь строй и встреча со смертью

Ближе к концу истории конфликт между героем и противником становится все более напряженным, и герой уже с трудом справляется с постоянно возрастающим давлением. У героя остается все меньше места для маневра: его путь как будто все время сужается, и в финале он вынужден действовать в максимально ограниченном пространстве. Иногда последний этап героя напоминает прогон сквозь строй, когда со всех сторон на него обрушиваются удары.

Нередко на этом этапе герой сталкивается со смертью. В древних мифах герой обычно спускался в подземный мир, где ему открывалось будущее.

В современных историях встреча со смертью чаще всего означает изменение психологического состояния героя. Он осознает хрупкость собственной жизни, понимает, что в любой момент может погибнуть. Казалось бы, осознание реальности собственной смерти и страх погибнуть в сражении с противником должны заставить его отказаться от борьбы. Напротив, понимание собственной уязвимости только придает ему сил. Герой рассуждает так: «Если я хочу, чтобы моя жизнь имела смысл, я должен бороться за то, во что верю. Я должен отстаивать свои взгляды здесь и сейчас». Встреча со смертью часто провоцирует героя вступить в решающее сражение.

Этот этап — сужение пространства действия, прогон сквозь строй и встреча со смертью — самый гибкий из всех 22 структурных шагов и может иметь

место практически в любой части истории. Например, герой может столкнуться со смертью на этапе мнимого поражения. А прогон сквозь строй может совпасть с решающим сражением (например, сражение в «Звездных войнах» или эпизод на колокольне в «Головокружении») или даже произойти после финальной битвы (как в случае с Терри Маллоем в конце фильма «В порту»).

«Касабланка», фильм

В «Касабланке» это побег в аэропорт Рика, Ильзы, Ласло и Рено, преследуемых майором Штрассером.

«Тутси», фильм

Майкла «прогоняют через строй» в следующих эпизодах:

- он должен присматривать за маленькой дочкой Джулии, которая не переставая кричит;
- он пытается поцеловать Джулию, она его отталкивает;
- он вынужден танцевать с влюбленным в Дороти Лесом;
- он должен найти способ избавиться от Джона (актера в телесериале), который тоже решил приударить за Дороти;
- ему приходится выслушивать обвинения Сэнди, которой он подарил конфеты Леса.

19. Сражение

Сражение — это решающая битва в фильме, от исхода которой зависит, кто же станет победителем и будет ли вообще в этой истории победитель. Очень часто этот эпизод принимает форму вооруженной схватки — масштабной и жестокой, хотя на самом деле это далеко не самый интересный способ построения данного этапа сюжета. Кровавая схватка, конечно, дает возможность использовать многочисленные спецэффекты, зато с ее помощью вряд ли можно передать основную тему вашей истории. Сражение же должно в сжатой форме выражать ценности, за которые борются противники. Основной упор следует делать не на том, кто из соперников сильнее, а на том, какие цели они преследуют, какие принципы и идеи отстаивают.

Сражение — это как бы горлышко воронки всей вашей истории, в котором сходятся все сюжетные линии и объединяются все персонажи. Этот эпизод должен быть максимально насыщенным и сжатым, чтобы подчеркнуть интенсивность конфликта и давление, которое испытывают все персонажи.

Именно во время сражения чаще всего (хотя и не всегда) исполняется желание героя. И именно на этом этапе его поверхностное сходство с про-

тивником становится наиболее заметным, но в то же время и проявляется их главное отличие друг от друга.

Наконец, сражение должно дать возможность зрителям в полной мере осознать главную тему вашей истории. Наблюдая за кульминационной точкой развития конфликта, участники которого отстаивают противоположные ценности, зритель (или читатель) должен сделать для себя вывод о том, чьи ценности — героя или противника — он разделяет.

«Касабланка», фильм

В аэропорту Рик угрожает Рено пистолетом и говорит Ильзе, чтобы она уезжала с Ласло. Он также убеждает Ласло, что Ильза всегда оставалась верна ему. Ильза и Ласло садятся в самолет. Приезжает майор Штрассер и пытается остановить взлет, но Рик его убивает.

«Тутси», фильм

Во время прямой трансляции очередной серии мыльной оперы Майкл придумывает сложный поворот сюжета, чтобы сообщить зрителям, что его персонаж на самом деле мужчина, и снимает грим. И зрители, и все участники шоу поражены. Потом Джулия дает ему пощечину и уходит.

Решающее сражение между Майклом и Джулией не столь драматично (пощечина Джулии). Здесь вместо масштабного конфликта сценаристы используют неожиданное открытие, когда Майкл признается в своем маскараде другим актерам, съемочной команде и многомиллионной зрительской аудитории.

Особенно удачный ход сценаристов заключается в том, что импровизированная история, которую Майкл придумывает для своей героини в сериале, еще раз говорит о борьбе женщин за свои права — процессе, в котором Майклу пришлось поучаствовать в образе Дороти.

20. Личное прозрение

Из огня сражения герой обычно выходит преобразенным. Он понимает, кто он такой. Он срывает маску, за которой прятался до сих пор, и видит свое настоящее лицо. Правда ошеломляет и может либо уничтожить его (как в «Царе Эдипе», «Головокружении», «Разговоре»), либо сделать еще сильнее.

Личное прозрение может быть не только психологическим, но и моральным — герой понимает, как ему следует поступить и как вести себя по отношению к окружающим. Чтобы написать хорошую сцену личного прозрения, помните:

- личное прозрение должно быть неожиданным (это обеспечит драматизм сцены);

- прозрение должно потрясти героя до глубины души — неважно, хорошо или плохо то, что он узнает о себе;
- прозрение должно быть чем-то абсолютно новым для героя. Он должен узнать о себе самом нечто, что было ему неизвестно ранее.

Успех вашей истории во много зависит от того, получится ли у вас написать эту сцену. Все развитие сюжета, все события фильма вели именно к этому моменту. Вы должны сделать так, чтобы эта сцена «сработала».

ВНИМАНИЕ!

Герой должен узнать о себе что-то действительно важное. Прозрение не может быть просто пустыми красивыми словами или избытыми истинами о жизни в целом. Отсюда второе предупреждение.

ВНИМАНИЕ!

Герой не должен рассказывать о том, что он узнал, напрямую — в монологе или диалоге с другим персонажем. Такой рассказ всегда свидетельствует о неумелой работе автора. В главе 10 рассказывается, как использовать диалог при написании сцены личного прозрения, не впадая при этом в тон проповедника.

ПРИЕМЫ ПОСТРОЕНИЯ СЮЖЕТА: ДВОЙНОЕ ПРОЗРЕНИЕ

При написании сцены личного прозрения героя вы можете использовать прием двойного прозрения. В этом случае прозрение переживает не только ваш герой, но и его главный противник. Каждый из них учится чему-то у другого, а зрителям открываются сразу две системы жизненных ценностей и моральных принципов.

Чтобы использовать прием двойного прозрения:

- 1) придумайте слабость и нужду не только для героя, но и для его главного противника;
- 2) сделайте противника человечным. Помимо прочего, это означает способность учиться чему-то новому и меняться;
- 3) во время сражения или сразу после него заставьте и героя, и главного противника пережить личное прозрение;
- 4) пусть два этих прозрения будут взаимосвязаны. Герой должен понять что-то благодаря противнику, а противник — благодаря герою;
- 5) помните, что именно вы (автор) определяете, какой урок извлекут оба ваши персонажа.

«Касабланка», фильм

- Психологическая сторона личного прозрения: к Рику возвращается его идеализм. Он понимает, чего на самом деле хочет от жизни.
- Моральная сторона прозрения: Рик осознает, что ему придется пожертвовать собой, чтобы спасти Ильзу и Ласло, и что он должен вновь вступить в борьбу за свободу.

Кроме Рика, на этом этапе прозрение ожидает Рено (двойное прозрение): Рено говорит, что тоже стал патриотом и готов присоединиться к Рику в его борьбе.

«Тутси», фильм

- Психологическая сторона прозрения: Майкл понимает, что никогда раньше никого не любил, ведь его не интересовало ничего, кроме физической стороны близости с женщинами.
- Моральная сторона прозрения: Майкл осознает, какую боль его высокомерное и презрительное отношение приносило и ему самому, и женщинам, с которыми он встречался. Он говорит Джулии, что узнал больше о том, что значит быть мужчиной, пока притворялся женщиной, чем за всю свою предыдущую жизнь.

21. Нравственный выбор

Теперь, пережив личное прозрение, герой знает, как ему следует поступить. И он должен принять решение — выбрать между двумя системами ценностей, каждая из которых отражает правила поведения по отношению к окружающим людям.

Нравственный выбор должен на практике продемонстрировать то, что герой осознал во время личного прозрения. Выбирая линию поведения и систему ценностей, герой демонстрирует зрителям свое перерождение.

«Касабланка», фильм

Рик отдает проездные документы Ласло, заставляет Ильзу поехать с Ласло и заверяет его, что Ильза его любит. А затем он присоединяется к повстанцам, чтобы отдать свою жизнь борьбе за свободу.

«Тутси», фильм

Майкл жертвует своей ролью в телесериале и просит у Джулии и Леса прощения за свой обман.

ТЕХНИКА ПОСТРОЕНИЯ СЮЖЕТА: ГЛАВНОЕ ОТКРЫТИЕ

В главе о нравственном выборе речь шла о том, что главное открытие, связанное с основной темой вашей истории, должны пережить не ее герои, а зрители/читатели: они должны задуматься о том, как следует поступать в реальной жизни, каких жизненных принципов придерживаться. Такое главное, «тематическое» открытие-откровение позволяет истории выйти за рамки фильма или книги, за рамки придуманных персонажей и повлиять на жизни реальных людей в реальном мире.

Многие сценаристы крайне неохотно используют этот непростой прием, потому что боятся читать наставления аудитории. Но если использовать его правильно, «тематическое» открытие станет по-настоящему кульминационным моментом вашей истории.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: успешное использование этого приема зависит от того, насколько удачно у вас получится сделать глобальный вывод, основываясь на вполне конкретной истории. Попробуйте придумать действие или событие, которое будет иметь для зрителей символическое значение.

«Места в сердце», фильм
(сценарий Роберта Бентона, 1984)

Пример безупречного использования «тематического» открытия можно найти в финале фильма «Места в сердце», рассказывающего историю женщины (роль в исполнении Салли Филд) на Среднем Западе в 1930-е. Ее мужа, шерифа, непреднамеренно убивает пьяный черный подросток. Ку-клукс-клан линчует подростка, а затем выгоняет негра, который помогал вдове на ее ферме. Второстепенная сюжетная линия рассказывает о романе одного из персонажей с лучшей подругой его жены.

Финальная сцена фильма происходит в церкви. Священник говорит о силе любви, и жена изменника берет его за руку — впервые с того момента, как его измена чуть не разрушила их брак. И он чувствует всепоглощающую силу прощения. По рядам прихожан передается хлеб и вино причастия, и каждый, отпивая вино, произносит: «Тело и кровь Его». Мы наблюдаем за тем, как каждый из персонажей фильма причащается, и постепенно понимаем нечто важное — происходит откровение. Вино причастия пьет банкир, основной противник главного героя. Негр, которого выгнали с фермы (и который после этого не появлялся в фильме), тоже пьет. Вино пьет героиня Салли Филд и сидящий рядом с ней ее погибший муж. А после него

чаша переходит подростку, который убил его и был за это казнен ку-клукс-кланом.

«Тело и кровь» Бога. Эта сцена, вначале реалистичная, становится символом всеобщего прощения — сила этого момента передается и зрителю. Сложно передать словами, какой эффект оказывает концовка этого фильма. Не стоит отказываться от столь эффектного приема только из-за боязни переборщить и выглядеть претенциозно. Рискните. Сделайте все правильно. Расскажите удивительную историю.

22. Новая гармония

После того как желание героя исполняется (или, в трагедиях, остается навсегда неисполнимым), жизнь возвращается в старое русло. Но с одним существенным различием. После пережитого прозрения герой оказывается на новом уровне: выше или ниже прежнего.

«Касабланка», фильм

Рик вновь стал идеалистом. Он сумел пожертвовать собственными чувствами ради свободы другого человека и общей благородной цели.

«Тутси», фильм

Майкл научился быть честным и вести себя менее эгоистично, когда дело касается карьеры. Честность позволила ему помириться с Джулией и начать романтические отношения с ней.

Техника 22 шагов представляет собой эффективный инструмент создания сюжета, с помощью которого сценарист может написать практически неограниченное число разнообразных, наполненных интересными подробностями и реалистичных историй. Используйте его в своей работе, но помните, что с этим инструментом, как и с любым другим, нужно научиться правильно обращаться. Старайтесь применять его не только во время работы, но и для анализа книг, которые вы читаете, или фильмов, которые вы смотрите. При этом не забывайте вот о чем.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ 1: будьте гибкими. Не нужно думать, что 22 шага представляют жесткую последовательность и что все ваши истории должны писаться по одинаковому шаблону. Изложенная здесь схема — это набор самых общих правил, которые используются реальными людьми при решении возникающих в их жизни проблем. Но любая проблема и любая история неповторимы. Используйте структуру 22 шагов как общую схему, чтобы рассказать о своих уникальных персонажах и уни-

кальном развитии их характеров, а также об их конкретных проблемах и способах, которые именно они используют для решения этих проблем.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ 2: будьте осторожнее, меняя последовательность 22 шагов. Эта рекомендация является прямой противоположностью первой. Но и она исходит из того, что 22 шага отражают реальное поведение реальных людей при решении разнообразных жизненных проблем. Эта схема является органической, естественной, все этапы в ней взаимосвязаны и вытекают один из другого. Так что, если в попытке быть оригинальным вы решите слишком резко изменить последовательность шагов, вы рискуете получить неубедительную или откровенно надуманную историю.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ОТКРЫТИЙ

Хорошие авторы знают, что любой сюжет строится вокруг открытий. Именно поэтому рекомендую вам составить список открытий в вашей истории и проанализировать их. Составление такого списка — один из самых полезных приемов в работе автора.

Основная задача при составлении списка заключается в том, чтобы проверить, верно ли построена структура открытий в вашем сюжете. «Верно» означает следующее.

1. Последовательность открытий выстроена логически. То, в каком порядке герой получает новую информацию, выглядит правдоподобным и естественным.
2. С развитием сюжета открытия становятся все более важными. В идеале каждое последующее откровение должно быть удивительнее и интереснее предыдущего. Это не всегда возможно, особенно в длинных историях (это может просто-напросто противоречить логике). Но по общему правилу с развитием сюжета открытия должны становиться более значительными, чтобы обеспечить нарастание драматизма в вашей истории.
3. Открытия происходят все чаще по мере развития сюжета. Это тоже увеличивает драматизм: зрители/читатели постоянно находятся в напряжении.

Самое удивительное и необычное открытие можно назвать «ключевым поворотом сюжета». В этот момент все, во что зрители верили до сих пор,

оказывается ошибочным. Внезапно все события истории они воспринимают по-новому. В одно мгновение реальность меняется.

Такой поворот чаще всего (что неудивительно) используется в детективных историях и триллерах. В качестве примера можно назвать фильм «Шестое чувство», в конце которого зрители осознают, что герой Брюса Уиллиса был мертв на протяжении большей части фильма. В «Подозрительных лицах» «ключевой поворот» происходит, когда становится ясно, что Болтун выдумал все рассказанное им и что он на самом деле и есть таинственный и страшный противник — Кайзер Созе.

Обратите внимание, что в обоих случаях главный поворот сюжета происходит в финале фильма: в этом случае зрители выходят из кинозала в состоянии шока. Удачное использование этого приема стало основной причиной успеха этих двух фильмов.

ВНИМАНИЕ!

Используйте этот прием с осторожностью. Он может полностью подчинить всю вашу историю сюжету, а это не всегда хорошо. Короткие рассказы О'Генри завоевали огромную популярность благодаря неожиданным концовкам (как, например, «Дары волхвов»), однако их нередко критикуют за надуманность.

Давайте проанализируем последовательность в нескольких известных фильмах.

«Чужой», фильм

(сценарий Дэна О'Бэннона и Рональда Шусетта, 1979)

- Открытие 1: команда космического корабля понимает, что Чужой использует систему вентиляции, чтобы перемещаться по кораблю.
- Решение: вытеснить Чужого к вентиляционному шлюзу и затем — в открытый космос.
- Новое желание: Рипли и остальные члены команды хотят убить Чужого.
- Новый мотив: члены команды должны убить Чужого, иначе им самим грозит смерть.
- Откровение 2: Рипли находит в главном компьютере информацию о том, что командой можно пожертвовать ради науки.
- Новое решение: Рипли намерена оспорить решение Эша.
- Новое желание: Рипли хочет узнать, почему информация, которую она нашла в компьютере, скрыта от команды.

- Новый мотив: Рипли начинает подозревать, что Эш не на стороне команды.
- Открытие 3: Рипли узнает, что Эш на самом деле андроид, готовый ее убить, чтобы защитить Чужого.
- Решение: Рипли при помощи Паркера уничтожает Эша.
- Новое желание: Рипли хочет остановить предателя и покинуть корабль.
- Одержимость движением к цели: Рипли готова уничтожить любого, кто помогает Чужому.
- Новый мотив: мотивом остается стремление к самосохранению.
- Открытие 4: Эш говорит Рипли, что Чужой — это идеальный организм, убийца без каких-либо моральных принципов.
- Решение: Рипли приказывает Паркеру и Ламберту готовиться к немедленной эвакуации и уничтожению корабля.
- Новое желание: Рипли по-прежнему хочет убить Чужого, но теперь для этого ей придется уничтожить корабль.
- Новый мотив: без изменений.
- Открытие для зрителей: на протяжении фильма Чужой остается непонятной и устрашающей силой, и зрители узнают новую информацию о нем вместе с Рипли и остальным экипажем.
- Открытие 5: Рипли понимает, что Чужой отрезал ее от шаттла.
- Решение: Рипли бежит назад, чтобы остановить самоуничтожение корабля.
- Новое желание: Рипли не хочет гибнуть вместе с кораблем.
- Новый мотив: нет.
- Открытие 6: Рипли понимает, что Чужой скрывается на шаттле.
- Решение: Рипли надевает скафандр и открывает шаттл в космическом вакууме.
- Новое желание: Рипли по-прежнему хочет убить Чужого.
- Новый мотив: нет.
- Последнее открытие представляет собой классический прием фильмов ужасов: место, где герой надеется укрыться, таит в себе смертельную опасность.

«Основной инстинкт», фильм
(Джо Эсерхаз, 1992)

- Открытие 1: Ник узнает об убийстве профессора во время учебы Кэтрин в Беркли.
- Решение: установить за Кэтрин слежку.
- Новое желание: Ник хочет найти убийцу и сбить спесь с Кэтрин.

- Новый мотив: Ник и полиция думали, что Кэтрин освобождена от подозрений, но теперь они в этом не уверены.
- Открытие 2: Ник узнает, что друг Кэтрин Хэйзл — убийца и что Кэтрин была знакома с убитым профессором.
- Решение: продолжать слежку.
- Новое желание: нет.
- Новый мотив: нет.
- Открытие 3: Ник узнает, что родители Кэтрин погибли во время взрыва. Он решает, что Кэтрин убийца, и начинает ее преследовать.
- Новое желание: не изменилось.
- Одержимость движением к цели: Ник хочет поймать гениального убийцу, даже если это будет его последнее дело (каким, вполне возможно, оно и станет).
- Новый мотив: нет.
- Открытие 4: коллега Ника рассказывает ему, что после смерти сотрудника отдела внутренних расследований Нильсена на его банковском счете была обнаружена большая сумма денег, как будто он получил взятку.
- Решение: Ник не принимает внятного решения после получения этих сведений, но он намерен выяснить источник денег.
- Новое желание: узнать, откуда Нильсен получил деньги.
- Новый мотив: нет.
- Открытие 5: Ник узнает, что его бывшая девушка, Бет, сменила имя, что Нильсен завел на нее дело, а ее муж был убит неизвестным.
- Решение: Ник намерен доказать, что настоящий убийца — Бет.
- Новое желание: Ник хочет выяснить, не является ли Бет настоящим убийцей, который пытается подставить Кэтрин.
- Новый мотив: по-прежнему хочет раскрыть убийство.
- Открытие 6: коллега рассказывает Нику, что Бет была соседкой и любовницей Кэтрин в колледже.
- Решение: Ник собирается поговорить с Бет.
- Новое желание: Ник по-прежнему намерен расследовать убийство, но теперь он уверен, что убийца — Бет.
- Новый мотив: нет.

Обратите внимание, как в детективном триллере открытия по ходу развития действия становятся все более неожиданными и интересными.

«Тема предателя и героя», рассказ
(автор Хорхе Луис Борхес, 1956)

Произведения Борхеса — редкий пример удачного использования открытий даже в коротких рассказах. При этом открытия в его произведениях никогда не вводятся в действие в ущерб богатству образов, символизму, вселенной повествования или его главной темы. Для Борхеса открытия — это этапы в поиске выхода из жизненного лабиринта как на личном, так и на социальном уровне. Именно поэтому его открытия всегда интересны и тесно связаны с темой произведений.

Короткий рассказ «Тема предателя и героя» почти полностью состоит из открытий-откровений. В нем неизвестный рассказчик пытается поделиться историей, все подробности которой неизвестны ему самому. Главный герой и рассказчик Райен — праправнук одного из героев Ирландии Фергюса Килпатрика, убитого в театре накануне восстания.

- Открытие 1: по мере работы над биографией Килпатрика Райен обнаруживает некоторые странные подробности о полицейском расследовании убийства ирландского героя. Например, он находит письмо, которое Килпатрик получил за день до своей смерти, с предупреждением не ходить в театр — совсем как Юлий Цезарь накануне своего убийства.
- Открытие 2: Райен начинает подозревать, что существует скрытое течение времени, в котором события и слова повторяются снова и снова.
- Открытие 3: Райен узнает, что какой-то нищий обратился к Килпатрику словами из «Макбета» Шекспира.
- Открытие 4: Райен выясняет, что лучший друг Килпатрика, Нолан, занимался переводом шекспировских пьес на шотландский язык.
- Открытие 5: оказывается, что Килпатрик приказал казнить предателя (личность которого осталась неизвестной) всего за несколько дней до своей собственной смерти, что никак не вяжется с известным милосердием Килпатрика.
- Открытие 6: еще раньше Килпатрик поручил Нолану найти среди повстанцев предателя. Нолан узнал, что предатель — сам Килпатрик.
- Открытие 7: Нолан разработал план драматичного убийства Килпатрика. План позволял Килпатрику погибнуть героем, а его смерть должна была спровоцировать восстание. Килпатрик согласился участвовать в исполнении плана.
- Открытие 8: у Нолана было очень мало времени на детальную проработку плана, так что, стремясь сделать его максимально драматичным и одновременно исполнимым, он решил использовать некоторые элементы из пьес Шекспира.

- Открытие 9: позаимствованные из шекспировских пьес элементы оказались наименее драматичными в придуманном Ноланом плане. Райен понимает, что Нолан использовал их, надеясь, что с их помощью правда о предательстве Килпатрика когда-нибудь выяснится. Райен, рассказчик, осознает, что является частью плана Нолана.
- Открытие для зрителей: Райен сохраняет обнаруженный им секрет в тайне и публикует героическую биографию Килпатрика.

ФИГУРА РАССКАЗЧИКА

Быть или не быть фигуре рассказчика в вашем сюжете — вот в чем вопрос. Это одно из важнейших решений, которое вам предстоит принять при работе над историей. Я говорю о рассказчике в этой главе, потому что его присутствие или отсутствие может повлиять на структуру сюжета. Также присутствие рассказчика влияет на техники создания персонажей.

Однако «фигура рассказчика» — прием, которые авторы чаще всего используют неправильно, не понимая, какое значение для их сюжета имеет рассказчик и в чем ценность этой фигуры.

В большинстве популярных историй в кино, романах и пьесах нет яркого рассказчика. История как-то доносится до аудитории — неизвестно, да и неважно, с чьей помощью. Чаще всего это истории с быстро развивающимся насыщенным сюжетом и только одной линией стремления.

Рассказчик — это тот, кто повествует о действиях персонажей, причем повествование может вестись как от первого лица (когда рассказчик говорит о самом себе), так и от третьего (когда он рассказывает о других). Использование в качестве рассказчика одного из героев сделает вашу историю более сложной и интересной. Если объяснять роль рассказчика максимально просто, можно сказать, что его фигура в сюжете позволяет прокомментировать действия героя как бы со стороны.

Как только вы делаете рассказчиком одного из персонажей, у аудитории тут же возникает вопрос: почему эту историю рассказывает именно он? И зачем вообще эту историю нужно рассказывать? Почему рассказчик решил поделиться ею именно сейчас? Обратите внимание, что фигура рассказчика привлекает внимание зрителей или читателей и, по крайней мере в начале, заставляет аудиторию несколько дистанцироваться от самих событий истории. Это позволяет автору воспользоваться всеми преимуществами отстранения.

Присутствие рассказчика также позволяет услышать голос персонажа, который рассказывает историю. Термин «голос» стал сейчас очень популярным, можно подумать, что это какой-то тайный прием, достаточный, что-

бы обеспечить успех вашей истории. Говоря о том, что мы даем возможность услышать голос персонажа, мы на самом деле имеем в виду, что аудитория как бы оказывается в голове героя, смотрит на происходящее его глазами. Это позволяет выразить мысли максимально четко: мы «слышим» как и о чем говорит персонаж. А оказавшись в голове у героя, мы понимаем, что перед нами реальный человек, со своими предрассудками, слабостями, заблуждениями. Возможно, этот персонаж стремится рассказать правдивую историю — а возможно и нет. Даже если он рассказывает правду, она окрашена его субъективным восприятием. Это не некие божественные истины (или слова всеведущего рассказчика). Если довести сказанное до логической крайности, получается, что рассказчик размывает или даже полностью стирает линию между реальностью и иллюзией.

Еще одна важная особенность рассказчика в том, что он повествует о событиях, которые произошли в прошлом, то есть полагается на свою память. Когда зрители понимают, что эта история уже завершилась, у них возникает своеобразное чувство грусти, потери, утраченных возможностей. В словах рассказчика есть особая мудрость, которая приходит только тогда, когда мы оглядываемся назад.

Иногда авторы пытаются использовать эти приемы — рассказ от первого лица, воспоминание о прошлом, — чтобы придать истории большую достоверность. Рассказчик как бы говорит: «Я был там. И я расскажу, что там в действительности произошло. Верьте мне». На самом деле такая позиция должна подтолкнуть зрителя/читателя к тому, чтобы отнестись к словам рассказчика с недоверием и осторожностью и пытаться самим разобраться, где истина, а где ложь, по мере развития истории.

Но фигура рассказчика не только поднимает тему истинности истории. Она также дает авторам ряд других важных и уникальных преимуществ. Этот прием помогает установить более личный контакт между героем и аудиторией, придает тонкость описаниям персонажей и позволяет выделить особенности каждого из них. Более того, присутствие рассказчика нередко переносит основное внимания с героя активного («борца») на героя-творца («художника»). Основной фокус вашей истории смещается с самих событий на повествование о них, и главенство в сюжете оспаривают центральный герой и рассказчик.

Фигура рассказчика способствует максимальной свободе автора в деле построения сюжета. Раз сюжет формируется из воспоминаний рассказчика, вы можете забыть о хронологии и выстраивать последовательность эпизодов именно так, как того требует ваша история. Рассказчик помогает объединить события, которые отделены друг от друга пространством и временем, как, например, в историях о путешествиях. Мы уже говорили о том,

что сюжетам таких историй зачастую не хватает целостности, события кажутся не связанными между собой. Но если все действия героя и все события истории объединяются в воспоминании рассказчика, история обретает целостность, а огромные промежутки между событиями как бы исчезают.

Прежде чем перейти к обсуждению самых успешных техник использования фигуры рассказчика, стоит сказать несколько слов о том, чего авторам следует избегать. Не надо использовать фигуру рассказчика как «рамку» для истории. Иначе получится, что ваше произведение начинается со слов: «Я хотел бы рассказать вам одну историю». Потом рассказчик перечисляет все события сюжета в хронологическом порядке и завершает повествование словами: «Потрясающая была история».

Такие «рамки» встречаются очень часто, и они вредят сюжету. Вы необоснованно переключаете внимание аудитории с героев на рассказчика, не используя при этом ни одно из преимуществ этого приема. По-видимому, единственная цель его использования в данном случае в том, чтобы придать истории больше убедительности.

Вместе с тем существует несколько приемов, которые позволят вам максимально эффективно задействовать фигуру рассказчика. Сила этих приемов связана с потребностью конкретного человека рассказать какую-то важную для него историю. История как бы сама просит (достойна того), чтобы ее рассказали. При этом не следует думать, что все эти приемы и техники нужно использовать одновременно. Каждая история уникальна, так что выбирайте те, которые вам больше всего подходят.

1. *Помните, что рассказчик, возможно, и есть главный герой в вашей истории.* Неважно, ведете ли вы повествование от первого или третьего лица, в девяти случаях из десяти настоящим главным героем будет рассказчик. Причина кроется в самой структуре повествования. Рассказывая историю, рассказчик переживает личное прозрение, которое происходит в два этапа. Сначала рассказчик оглядывается назад и вспоминает о своих или чьих-то еще поступках, которые каким-то образом повлияли на него. Анализируя эти действия — свои или чужие, произошедшие какое-то время назад, — он смотрит на них как бы со стороны, что и заставляет его пережить личное прозрение, которое изменит его жизнь.
2. *Знакомьте зрителей с рассказчиком в драматичной обстановке.* Например, только что произошла драка или нужно принять какое-то важное решение. Такой прием позволяет рассказчику сразу же оказаться внутри вашей истории, создает напряжение вокруг самого рассказчика и позволяет ему начать свой рассказ с какого-то интересного места.

- «Бульвар Сансет», фильм

Рассказчика Джо Гиллиса убивает его любовница Норма Десмонд.

- «Тело и душа», фильм

Рассказчик готовится выйти на ринг, где состоится бой за титул чемпиона.

- «Подозрительные лица», фильм

Рассказчик, по-видимому, единственный выживший после массового убийства, и его допрашивает полиция.

3. *Объясните, почему ваш персонаж должен рассказать свою историю именно сейчас.* Вместо того чтобы начать со слов: «Давайте-ка я расскажу вам одну историю», сделайте так, чтобы рассказчика заставляла начать повествование какая-то проблема, связанная с историей и важная для него в настоящем. Эта проблема, личный мотив как раз и объясняют, почему нужно рассказать историю именно сейчас.

- «Тело и душа». Рассказчик — боксер, который собирается сдать бой за титул чемпиона за взятку. И он хочет разобраться, как же он оказался в такой ситуации, прежде чем выйти на ринг.

- «Подозрительные лица». Следователь угрожает Болтуну, отказывающемуся говорить.

- «Как зелена была моя долина». Герой в отчаянии из-за того, что ему приходится покинуть любимые места. Прежде чем уехать, он хочет понять, почему все произошло именно так.

4. *Рассказчик не должен знать все подробности истории с самого начала.* Всеведущий рассказчик не представляет никакого интереса для аудитории. Он уже знает все, что произошло, и становится некой формальной фигурой для повествования.

У рассказчика должна быть какая-то слабость, серьезный недостаток, исправить который ему поможет его история. Поэтому сам процесс воспоминаний и повествования должен быть для рассказчика непростым. Тогда история будет интересной, а сам рассказ превратится в своего рода героический поступок.

- «Новый кинотеатр “Парадизо”». Главный герой, Сальваторе, богат и знаменит, но при этом одинок и несчастен. У него было много женщин, но он ни одну из них не любил. И он уже в течение 30 лет не возвращался в свой родной город на Сицилии. Весть о смерти старого друга Альфредо заставляет героя предаться воспоминаниям о детстве в городе, в который он поклялся никогда не возвращаться.

- «Побег из Шоушенка». Ред Реддинг, отбывающий пожизненный срок за убийство, получил очередной отказ в помиловании. У этого человека не осталось никакой надежды. Он уверен, что уже не сможет жить вне тюремных стен. Однажды в тюрьму привозят Энди. Он должен пройти мимо камер с озлобленными и агрессивными заключенными — своеобразный прогон сквозь строй, который приходится выдерживать всем новичкам. Ред уверен, что Энди первым из новичков заплачет ночью. Но Энди не издает ни звука.
 - «Сердце тьмы». По сути, это детективная история, в которой преступление так никогда и не будет раскрыто. Часть загадки — это причина, побуждающая Марлоу вновь и вновь рассказывать эту историю. Возможно, разгадка таится в его ответе невесте Куртца. Когда она спрашивает его о последних словах Куртца, Марлоу лжет. Он говорит, что последним Куртц произнес ее имя. Марлоу винит себя за эту ложь, за то, что выдумал историю, которая дает на все простой ответ и порождает ложные эмоции. Поэтому рассказчик испытывает потребность снова и снова рассказывать историю Куртца, хотя он и не может знать, что же на самом деле произошло с Куртцем.
5. *Попытайтесь сделать структуру сюжета в вашей истории уникальной. Не излагайте события в простом хронологическом порядке. Найдите уникальный способ преподнести свою историю с помощью рассказчика. Иначе его фигура формальна и бесполезна. То, как вы подадите историю, должно оправдать необходимость образа рассказчика.*
- «Эта прекрасная жизнь». Два ангела рассказывают третьему о событиях в жизни человека, которые подтолкнули его к попытке самоубийства. Тогда третий ангел показывает этому человеку альтернативное настоящее: как бы выглядел этот мир, если бы он никогда не родился в повествовании.
 - «Подозрительные лица». Несколько человек убиты на пришвартованном в порту судне. Полицейские допрашивают Болтуна, единственного выжившего, и тот рассказывает свою историю, которая началась шесть недель назад, когда полиция допросила пятерых человек в связи с разбоем. История «перепрыгивает» с допроса Болтуна на события, о которых он рассказывает. Отпустив Болтуна, полицейский замечает доску объявлений в комнате для допросов и видит на ней объявления со всеми именами, которые Болтун назвал в своем признании. Болтун прямо во время допроса выдумал всю рассказанную им историю. Оказывается, что рассказчик и есть убийца.

6. *Рассказчик пробует разные подходы, разную манеру повествования: он борется с собой и старается как можно правдивее описать события.* Еще раз подчеркну, что история — не что-то застывшее и неизменное. Она не может быть известна рассказчику с самого начала. Это драматический спор между автором и его аудиторией. Процесс рассказа истории и процесс ее восприятия, когда у аудитории возникают свои вопросы и сомнения, определяют то, какой история получится в конце концов.
7. *Рассказчик позволяет аудитории активно участвовать в создании истории: он оставляет что-то недосказанным, ищет возможность выразиться точнее — а зритель/читатель может сам восполнять пробелы.* Благодаря своей внутренней борьбе рассказчик начинает лучше понимать события прошлого. Вовлекая в процесс создания истории зрителей/читателей, он подталкивает их к поиску смысла жизни.
8. *Используется несколько рассказчиков, которые лишь запутывают историю, а не проясняют ее.*

- «Сердце тьмы». Прием, который используется в этой истории, можно назвать «антирассказчик»: здесь сразу три рассказчика, версия каждого из которых доказывает, что правду о событиях выяснить не удастся никогда. Морьяк пересказывает историю Марлоу, рассказанную им своим товарищам по экипажу и услышанную в свою очередь от человека по имени Куртц, чьи последние слова («Ужас!») так навсегда и останутся тайной. Мы видим только бесконечные загадки, в которых скрывается недоступная истина, таинственная, как и последние слова героя.

Кроме того, Марлоу рассказывает свою историю много раз, пытаясь приблизиться к истине. Он говорит, что отправился вверх по течению реки, чтобы выяснить правду о смерти Куртца, но чем больше он пытался что-то разузнать, тем таинственнее становилась история.

- «Тристрам Шенди». В этом произведении, во многом опередившем свой век, описываемый прием используется для достижения комического эффекта. Например, рассказчик, ведущий повествование от первого лица, не только делится историей из прошлого, но и обращается к будущему. Он говорит с читателем напрямую и упрекает его в невнимательности. Жалуется, когда ему приходится объяснять что-то заранее и т. д.
9. *Лучше, если повествование рассказчика завершится не в самом конце истории. Оставьте место, чтобы показать настоящее, а не прошлое.* Если рассказчик завершает свой рассказ в самом финале вашей исто-

рии, получается, что его воспоминания уже никак не связаны с настоящим (у вас не будет возможности продемонстрировать связь истории с тем, что происходит в жизни рассказчика сейчас). В конце своей истории вы должны показать, что все эти воспоминания означают для рассказчика теперь.

- «Эта прекрасная жизнь». Ангел Кларенс слушает историю о жизни Джорджа до того момента, когда тот принимает решение совершить самоубийство. Рассказ продолжается на протяжении двух третей фильма. В последней части Кларенс показывает Джорджу альтернативную версию настоящего и помогает ему измениться.
 - «Новый кинотеатр “Парадизо”». Главный герой, Сальваторе, узнает о смерти своего друга Альфредо. Он вспоминает свое детство, когда большую часть времени проводил в кинотеатре «Парадизо», где Альфредо работал механиком. Воспоминания заканчиваются тем моментом, когда молодой Сальваторе отправляется в Рим в надежде стать знаменитым. Затем действие вновь переносится в настоящее, и Сальваторе возвращается в родной город на похороны Альфредо. Сальваторе видит, что кинотеатр превратился в заброшенные развалины. Но Альфредо оставил ему подарок — пленку со всеми романтическими сценами, которые в детстве Сальваторе были вырезаны из кинофильмов по распоряжению деревенского священника.
10. *Рассказывая свою историю, рассказчик должен пережить личное прозрение.* Воспоминания позволяют рассказчику узнать больше о самом себе. Сам рассказ для него — своего рода личное прозрение. Поэтому, рассказывая историю, герой реализует собственную потребность в самопознании.
- «Великий Гэтсби». В конце романа Ник говорит: «Вот это и есть для меня Средний Запад... И часть всего этого — я сам, немножко меланхоличный от привычки к долгой зиме... После смерти Гэтсби я не мог отделаться от подобных видений... и когда закурились синеватые струйки над кучами сухих, ломких листьев и белье на веревках стало лубенеть на ветру, я решил уехать домой, на Запад».
 - «Побег из Шоушенка». Ред снова обретает надежду и свободу благодаря Энди.
 - «Славные парни». В этой черной комедии фигура рассказчика, ведущего повествование от первого лица, подчеркивает тот факт, что главный герой так и не пережил личное прозрение, обманув ожидания зрителей.

11. *Обнародование истории само по себе может оказаться аморальным поступком, разрушительным для рассказчика или окружающих.* В таком случае решение рассказать историю превращается в важный моральный выбор.

- «Копенгаген». Пьеса представляет собой настоящее соревнование рассказчиков. Каждый из трех персонажей рассказывает свою версию событий, которые произошли во время Второй мировой войны, когда они встретились для работы по созданию атомной бомбы. У каждого свой взгляд на моральные аспекты этой истории, и каждый из них использует свою версию событий, чтобы попытаться опровергнуть нравственные принципы остальных.

12. *Рассказ должен привести к драматичному финалу в настоящем.* Например, в конце герою предстоит сделать сложный моральный выбор. Рассказ о событии должен иметь какие-то последствия в настоящем. Наиболее драматичное из них — новый моральный выбор рассказчика после пережитого во время повествования личного прозрения.

- «Великий Гэтсби». Ник решает оставить декадентский Нью-Йорк и вернуться на Средний Запад.
- «Эта прекрасная жизнь». Джордж отказывается от мысли покончить с собой и принимает решение вернуться в семью, чтобы вместе с ней стойко переносить любые трудности.
- «Тело и душа». Главный герой, оглянувшись на прожитую жизнь, решает продолжить борьбу.
- «Побег из Шоушенка». Оказавшись за пределами тюрьмы, Ред, в отличие от своего друга Брукса, не намерен сдаваться. Он хочет жить и собирается разыскать Энди в Мексике, чтобы вместе начать все заново.

13. *Не стоит думать, что смерть персонажа всегда позволяет рассказать правду, — это заблуждение.* Очень часто повествование начинается со слов о том, что смерть какого-то героя наконец-то позволяет рассказать всю правду о его жизни — избитое и банальное начало. Предсмертная сцена и последние слова персонажа якобы помогают собрать все кусочки мозаики в полную и достоверную картину.

Это ошибочный прием. Собственная смерть не позволяет человеку лучше понять свою жизнь, увидеть ее целиком, от начала и до конца. Напротив, значение имеет близость или предчувствие смерти, пото-

му что они заставляют нас принимать решения. Поиск смысла — это часть жизни, а не смерти.

Кроме того, рассказчик может использовать смерть (другого персонажа или близость своей собственной смерти) как предлог, чтобы изложить свою версию событий — всю правду, как он утверждает. Смысл истории все равно непосредственно связан с самим процессом рассказа. Каждый раз, оглядываясь назад, мы видим немного другую историю. Как с принципом неопределенности Гейзенберга, рассказчик может видеть в своей истории некую истину, но вряд ли ее можно считать истиной в последней инстанции.

- «Гражданин Кейн». Последние слова Кейна («Розовый бутон») не подводят итог его жизни, а, наоборот, показывают, что сделать это невозможно.
 - «Сердце тьмы». Последние слова Куртца («Ужас!») отнюдь не проливают свет на загадку его жизни. Они и сами являются загадкой, не менее темной, чем сердце тьмы, которое живет в каждом человеке, в том числе и в рассказчике Марлоу, вновь и вновь пересказывающем свою историю в тщетной попытке добраться до истины.
14. *На более глубоком уровне темой вашей истории должны быть истина и красота творчества, а не героические поступки.* Поскольку слова рассказчика обрамляют историю, а основное внимание переносится с поступков персонажей на сомнения и поиск истины рассказчика, главным действием истории становится именно повествование о ней.
- «Подозрительные лица». Болтун — хитрый и ловкий преступник, которому удалось обмануть или убить всех, кто стоял у него на пути. Но его главное достижение — и главная причина успеха — это способность импровизировать и рассказать историю, которая бы убедила всех, что он жалкий и слабый человечек.
 - «Гильгамеш», эпос. Гильгамеш — великий воин. После смерти другого воина, своего друга, он тщетно пытается обрести бессмертие. Однако бессмертным он остался лишь в литературном произведении.
 - «Побег из Шоушенка». Самый большой подарок, который Энди смог сделать Реду и другим заключенным, — это показать им, что даже в тюрьме есть место надежде, стилю и личной свободе.

ВНИМАНИЕ!

В истории не может быть много рассказчиков.

Несмотря на все перечисленные преимущества, у этого приема есть и определенные недостатки. Самый большой заключается в том, что рассказчик оказывается между зрителем/читателем и историей, а это нередко лишает ее эмоциональности. Чем больше у вас рассказчиков, тем дальше аудитория отстраняется от событий истории.

Вот несколько примеров произведений с интересным использованием фигуры рассказчика: «Бульвар Сансет», «Конформист», «Красота по-американски», «Подозрительные лица», «Славные парни», «Побег из Шоушенка», «Форрест Гамп», «Презумпция невиновности», «Великолепные Эмберсоны», «Сердце тьмы», «Тристрам Шенди», «Копенгаген», «Мадам Бовари», «Гражданин Кейн», «Как зелена была моя долина», «Новый кинотеатр “Парадизо”», «Гильгамеш», «Великий Гэтсби», «Эта прекрасная жизнь», «Тело и душа».

ЖАНРЫ

Следующий важный структурный элемент истории — жанр. Жанр — это форма вашей истории, обозначение ее конкретного вида. Любую историю кинематографа или литературы можно отнести к какому-то жанру, хотя чаще они находятся где-то на границе двух или трех. Так что вам важно понимать, какую форму для своей истории вы используете (если вы вообще используете какую-то форму). Каждый жанр подразумевает определенные особенности построения сюжета, и, если в вашей истории не окажется привычных элементов, зрители или читатели будут разочарованы.

На самом деле жанры — это еще одна подсистема истории. Вне зависимости от жанра, любая история все равно сохраняет типичную структуру (семь элементов или 22 элемента), просто каждый жанр по-своему использует те или иные элементы структуры. Можно рассказать интересную историю, вообще не думая о жанре. Но если вы все-таки решите использовать какой-то жанр, необходимо понимать, как каждый элемент структуры толкуется в том или ином жанре, а также какое влияние выбранный жанр будет оказывать на персонажей, тему, вселенную и символы вашего произведения. Кроме того, вам необходимо найти уникальный подход к каждому из перечисленных элементов, чтобы история отличалась от всех других историй того же жанра (хотя, конечно, она будет иметь с ними очень много общего). Зрители или читатели жанровых историй всегда требуют, чтобы и волки были сыты, и овцы целы: они хотят, чтобы «скелет» истории (ее основа) оставался неизменным и знакомым, а вот «кожа» на него была бы натянута новая — неповторимая.

Описание особенностей каждого жанра не входит в проблематику данной книги, и я подробно писал о них в других своих работах. Достаточно ска-

зять, что каждый жанр очень сложен и, если вы хотите добиться мастерства, вам придется ограничиться освоением одного-двух жанров. Хорошая новость в том, что освоить их можно, только для этого потребуется практика.

СОЗДАНИЕ СЮЖЕТА: ПИСЬМЕННОЕ ЗАДАНИЕ № 7

- Конструирующий принцип и сюжет: проанализируйте конструирующий принцип и основную тему вашей истории. Убедитесь, что ваш сюжет их отражает.
- Символизм в сюжете: если вы пишете историю-символ, убедитесь, что ваш сюжет достаточно четко выражает этот символ.
- Рассказчик: решите, будете ли вы использовать фигуру рассказчика и если да, то каким будет его образ. Помните о приемах, которые позволят вам максимально эффективно использовать фигуру рассказчика.
- 22 шага: подробно опишите 22 структурных шага вашей истории. Обязательно начинайте с шага 1 (структура сюжета), так как это позволит вам естественным образом расположить в этой структуре остальные элементы.
- Последовательность открытий: проанализируйте последовательность открытий.

Составьте список всех откровений в вашей истории отдельно от списка 22 шагов. Проверьте список на наличие следующих элементов, чтобы обеспечить максимальный драматизм сюжета:

- 1) убедитесь, что открытия происходят в логически оправданной последовательности;
- 2) постарайтесь сделать каждое следующее открытие более впечатляющим, чем предыдущее;
- 3) помните, что каждое открытие должно рождать в герое новое желание;
- 4) постройте сюжет так, чтобы откровения происходили тем чаще, чем ближе финал вашей истории.

Проанализируем структуру 22 элементов успешной истории на примере «Крестного отца». Вы увидите, как каждый шаг является более подробным воплощением основной семишаговой структуры, о которой мы говорили ранее.

«Крестный отец», фильм

(литературная основа Марио Пьюзо, сценарий Марио Пьюзо и Фрэнсиса Форда Копполы, 1972)

- **Главный герой: Майкл Корлеоне**

1. *Личное прозрение, нужда, желание.*

- **Прозрение:** Майкл не переживает прозрения. Он превращается в безжалостного убийцу, и только его жена Кей понимает, что он отказался от своих моральных принципов.
- **Нужда:** не превратиться в безжалостного убийцу.
- **Желание:** отомстить за смерть отца.
- **Заблуждение о собственном характере:** Майкл уверен, что отличается от остальных членов своей семьи и стоит выше их преступного мира.

2. *Призрак и вселенная повествования.*

Майкла преследует не какой-то конкретный призрак прошлого. Его призрак — это преступная история его семейства, которую он ненавидит.

Мир, в котором живет Майкл, — это мир его мафиозной семьи. В нем царит жесточайшая иерархия, как в армии, есть четкие правила, крестный отец — полноправный властитель, имеющий право по собственному усмотрению вершить правосудие. Чтобы достигать своих целей, мафиозный клан устраняет своих соперников. Структура этого мира показана во время свадьбы сестры Майкла, на которую приглашены все персонажи фильма, в том числе и тайный противник, Барзини.

Затем демонстрируется мощь и сила этой семьи: когда голливудский продюсер отказывается выполнить желание «крестного отца», он находит у себя в постели отрезанную голову своей любимой лошади.

3. *Слабость.*

Майкл молод, неопытен и слишком уверен в себе.

- **Психологическая потребность:** побороть чувство собственного превосходства и праведности.
- **Моральная потребность:** не стать таким же жестоким, как остальные мафиозные боссы, продолжая при этом защищать семью.
- **Проблема:** члены вражеского клана убивают отца Майкла, главу семьи.

4. *Иницилирующее событие.*

Майкл почувствовал свою причастность к семье, узнав о смерти отца.

5. *Желание.*

Отомстить за смерть отца, защитив таким образом свою семью.

6. *Союзник/союзники.*

У Майкла множество союзников — другие члены его семьи. Это его отец, дон Корлеоне, его братья Сонни и Фредо, Томас, Клеменца и его жена Кей.

7. Противник/тайна.

Первый противник Майкла — это Солоццо. Но настоящий его противник — это гораздо более мощная семья Барзини, стоящая за всеми действиями Солоццо и стремящаяся уничтожить клан Корлеоне. Майкл борется с Барзини, чтобы сохранить жизнь семье Корлеоне и получить контроль над преступным миром Нью-Йорка.

8. Противник / фальшивый союзник.

У Майкла необычно много противников / фальшивых союзников, что значительно усложняет сюжет. Это 1) водитель, который вел машину во время покушения на отца Майкла, 2) его сицилийский телохранитель, попытавшийся убить Майкла, 3) муж его сестры Карло, заманивающий Сонни в смертельную ловушку, и 4) Тессио, который переходит на сторону Барзини.

9. Первое открытие и первое решение: новые желание и мотив.

- Открытие: больница, в которой оказался его отец после покушения, не охраняется и практически пуста. Майкл понимает, что его отца попытаются убить еще раз.
- Первое решение: Майкл решает защитить отца, перевезти его в другую палату и лично охранять.
- Новое желание: Майкл больше не в стороне от дел своей семьи. Он хочет защитить отца и семью.
- Изменившийся мотив: Майкл любит свою семью; кроме того, дух соперничества и стремление к успеху не позволяют ему оставаться в стороне.

10. План.

Первоначальный план Майкла — убить Солоццо и его покровителя, капитана полиции. Второй план — убить глав всех других мафиозных семейств.

11. План противника и главный контрудар.

Основной противник Майкла — Барзини, который использует Солоццо для убийства дона Корлеоне. Когда дон Корлеоне выведен из игры, Барзини платит Карло, чтобы тот заманил Сонни в ловушку, и телохранителю Майкла, чтобы тот убил его.

12. Одержимость движением к цели.

- Клеменца помогает Майклу разработать план для убийства Солоццо и МакКласки.
- В ресторане Майкл убивает Солоццо и МакКласки.
- Сонни и Том ссорятся, потому что Сонни хочет убить Татталию.
- На Сицилии Майкл видит красивую девушку и говорит ее отцу, что хочет познакомиться с ней.

- Майкл знакомится с Аполлонией.
- Сонни приезжает к Конни и видит синяки на ее лице. Он избивает ее мужа Карло на улице.
- Свадьба Майкла и Аполлонии.
- Том отказывается передать письмо Кей Майклу.
- Майкл учит Аполлонию водить машину и узнает о смерти Сонни.

Дополнительное открытие.

- Открытие: на Сицилии Майкл встречает на улице красивую девушку.
- Новое решение: он хочет с ней познакомиться
- Изменившееся желание: он хочет жениться на этой девушке.
- Изменившийся мотив: Майкл влюбляется.

13. *Нападение союзника.*

- Критика союзника: когда Майкл возвращается с Сицилии, Кей критикует его за то, что он стал работать на отца. Она говорит, что Майкл не такой, как его семья.
- Оправдание героя: Майкл обещает Кей, что через пять лет его семья покончит с преступлениями.

14. *Мнимое поражение.*

Мнимое поражение Майкла знаменуется двумя событиями. Он узнает о смерти своего брата Сонни, и вскоре после этого у него на глазах взрывается его машина, за рулем которой находится его жена.

15. *Второе открытие и новое решение: одержимость движением к цели, новые желание и мотив.*

- Открытие: Майкл понимает, что в машину, которую заводит его жена, заложена бомба.
- Новое решение: он пытается спасти жену, но не успевает.
- Изменившееся желание: Майкл хочет вернуться в семью.
- Одержимость движением к цели: Майкл хочет отомстить за смерть жены и брата.
- Изменившийся мотив: враги должны заплатить за убийство близких ему людей.

16. *Открытие для аудитории.*

Зрители видят, как убивают Луку Брази, одного из опаснейших союзников дона Корлеоне, во время встречи с Татталией и Солоццо.

17. Третье открытие и новое решение.

- Открытие: Майкл узнает, что Тессю перешел на сторону противника и Барзини планирует убить его.
- Новое решение: Майкл хочет нанести удар первым.
- Новое желание: он хочет убрать всех своих врагов одним ударом.
- Новый мотив: Майкл хочет окончательно победить в мафиозной войне.

18. *Сужение пространства действия, прогон сквозь строй и встреча со смертью.* Майкл — очень сильный боец, ему удастся ввести в заблуждение даже зрителей. Поэтому ему удастся избежать прогона сквозь строй перед решающим сражением. Его встреча со смертью происходит, когда он наблюдает за гибелью жены от взрыва предназначавшейся для него бомбы.

19. Сражение.

Эпизод финального сражения представляет собой параллельный монтаж сцены крещения племянника Майкла и убийства глав мафиозных семейств. В церкви Майкл говорит, что верит в Бога. Клеменца стреляет в выходящих из лифта людей. Мо Грин получает пулю в глаз. Продолжается таинство крещения, Майкл произносит слова отречения от Сатаны. Еще один из его людей расстреливает главу другой семьи, проходящего через вращающуюся дверь. Барзини убит. Том устраивает убийство Тессю. По приказу Майкла душат Карло.

20. *Психологическое прозрение: отсутствует.* Майкл по-прежнему считает, что его чувство морального превосходства оправданно.

- Моральное прозрение: отсутствует. Майкл превратился в безжалостного убийцу. Здесь сценаристы используют интересный прием: превращение, произошедшее с Майклом, понимает его жена Кей, когда он захлопывает перед ней дверь.

21. Нравственный выбор.

Майкл делает свой важнейший моральный выбор незадолго до сцены крещения, когда принимает решение убить всех своих соперников, в том числе своего зятя, одновременно соглашаясь стать крестным отцом его сына.

22. Новая гармония.

Майкл уничтожил всех своих соперников и «возвысился» до положения крестного отца. На самом деле он упал на самое дно, стал воплощением дьявола. Майкл, когда-то не желавший иметь ничего общего с преступной и полной насилия историей своей семьи, теперь стал ее главой и готов убить всякого, кто встает у него на пути.

Примечания

1. Peter Brook. The Empty Space: Atheneum, 1978, p. 91.
2. Peter Brooks. Reading for the Plot: Harvard University Press, 1992, p. 168.
3. Northrup Frye, The Road of Excess, from Myth and Symbol, p. 234.

Сценический узор

ЧТО ДЕЛАЕТ ИСТОРИИ, РАССКАЗАННЫЕ Джейн Остин или Чарльзом Диккенсом, столь популярными? Почему они кажутся читателям увлекательными даже сейчас, в наш век скорости и высоких технологий? Главная причина в том, что эти писатели умели создавать ни с чем не сравнимый «сценический узор» своих произведений.

Вообще, понятие «сцена» можно определить как описание какого-то конкретного действия в конкретный момент в конкретном месте. Это «единица» истории, ситуация, которую зрители воспринимают именно в данный момент. А сценическим узором я называю последовательность и взаимосвязь отдельных сцен в сюжете. Хороший рассказчик должен уметь, как ткач, плести узоры, выхватывая одну нить на мгновение, снова скрывая ее и возвращаясь к ней по мере развития сюжета.

Составление списка сцен (тот же сценический узор) — это последний шаг перед тем, как приступить непосредственно к написанию сценария или другого произведения. Вы должны составить список всех эпизодов, которые вы собираетесь включить в окончательный сценарий, отмечая те из них, которые соотносятся с каким-либо из структурных элементов повествования.

Это очень важный этап работы автора. Как и составление списка семи структурных элементов повествования, героев и открытий, список сцен позволяет понять, являются ли разрозненные части вашей истории единым целым.

Последовательность сцен, по сути, представляет собой подробную схему сюжета. Составление такого списка дает вам возможность в последний раз взглянуть на общую структуру истории, прежде чем приступить к непосредственной работе над ней. Так что не надо слишком углубляться в детали: это помешает увидеть целое. Попробуйте изложить суть каждой сцены в одной строке. Вот пример описания четырех сцен из «Крестного отца».

- Майкл спасает дону от повторного покушения в больнице.
- Майкл обвиняет капитана полиции МакКласки в том, что тот работает на Солоццо. МакКласки бьет Майкла по лицу.
- Майкл говорит, что готов сам убить МакКласки и Солоццо.
- Клеменца показывает Майклу, как убить МакКласки и Солоццо.

Обратите внимание, что в изложении упоминается только основное действие каждого эпизода. Ограничив описание одной-двумя строками, вы сможете уместить весь список сцен на нескольких страницах. Затем укажите, какие структурные элементы повествования (например, желание, план, мнимое поражение и т. д.) соответствуют той или иной сцене. Только некоторым сценам будут соответствовать структурные шаги.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: будьте готовы вносить в список изменения по ходу работы над конкретными сценами.

Иногда, приступив к описанию сцены, вы понимаете, что главное действие в ней совсем не то, которое вы считали таковым изначально. Вы сможете это точно понять, только оказавшись «внутри» сцены, то есть когда будете ее писать. Так что ваш подход должен быть гибким. На данном этапе важно ответить на вопрос, что вы считаете главным действием каждой сцены и составить общее представление об этих действиях.

В среднем в голливудских фильмах содержится от 40 до 70 сцен. В романе их бывает как минимум раза в два больше — это число может увеличиваться в зависимости от объема романа и его жанра (например, в романах-эпопеях).

В вашей истории может быть несколько второстепенных сюжетных линий, помимо основной. Все вместе они составляют единый сюжет. В таком случае для каждой сцены в вашем списке укажите номер соответствующей сюжетной линии.

Полностью составив список сцен, подумайте, не нужно ли вам внести в него следующие изменения.

- Перегруппировать сцены. Во-первых, вам нужно верно определить правильную последовательность сцен. Во-вторых — проанализировать, как «соседствующие» сцены соотносятся друг с другом.
- Объединить сцены. Авторы нередко придумывают целую сцену с одной только целью — вставить несколько интересных реплик. Когда возможно, старайтесь объединять несколько сцен в одну, чтобы она получилась максимально насыщенной. При этом следите, чтобы в каждой сцене было только одно основное действие.

- Убрать или добавить сцены. Всегда удаляйте лишнее. Помните, скорость развития сюжета зависит не только от длины сцен, но и от их числа. Иногда, после того как все лишние эпизоды удалены, в сценическом узоре может обнаружиться «разрыв», и тогда вам придется добавлять новые сцены. В таком случае вам нужно выбрать правильное место для нового эпизода в списке.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ 1: сценический узор должен определяться структурой сюжета, а не хронологической последовательностью действий.

Большинство авторов составляют список сцен, отталкиваясь от действий сюжета. В результате у них получается длинная и не слишком связанная история со множеством лишних сцен. Вам нужно отобрать только те сцены, которые имеют значение для развития характера вашего героя. Если сцена никак не способствует этому развитию — не отражает этап этого развития или не готовит / не объясняет изменение в личности героя — лучше ее удалить.

Такой подход позволит вам оставить в сюжете только действительно важные сцены и расположить их в правильном порядке. Обычно в списке сцены все равно оказываются расположенными в хронологическом порядке, хотя и не всегда.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ 2: особенно внимательно проанализируйте соотношение сцен, непосредственно следующих одна за другой.

Особенно это важно для сценариев кино и телевидения, где смена сцен или переход от одной линии повествования к другой происходит мгновенно. Здесь соотношение «соседствующих» сцен может оказаться важнее того, что происходит в каждой из них. При анализе двух следующих друг за другом сцен обращайте внимание, прежде всего, на связь между их содержанием. Каждая последующая сцена должна перекликаться с предыдущей — обязательно соблюдайте это правило при создании сценического узора.

Затем сравните длину сцен и скорость развития действия в них. Правильно ли вы решили эту задачу, учитывая, каким был предыдущий эпизод?

ПОЛЕЗНОЕ ПРАВИЛО!

Помните об основном направлении движения сюжета и «держите верный курс».

Некоторые сцены (например, относящиеся к второстепенным сюжетным линиям) нужны только для того, чтобы «подготовить почву» для развития повествования. Вы можете вплести их в сценический узор, но помните, что нельзя отвлекаться от развития основного сюжета надолго, потому что тогда вы рискуете буквально уничтожить свою историю.

То, как две соседние сцены соотносятся друг с другом, имеет огромное влияние на вашу аудиторию. Чтобы добиться максимального воздействия, есть несколько способов. Один из наиболее действенных, по крайней мере для кино и телевидения, — это сопоставление звука и изображения. Этот прием подразумевает, что вы как бы «разбиваете» два этих типа восприятия для создания дополнительного смысла.

«М», фильм

(сценарий Теи фон Харбоу и Фритца Ланга, 1931)

Классический пример использования такого приема можно найти в великом немецком фильме «М». В нем маньяк — убийца детей покупает маленькой девочке воздушный шар. В следующем кадре женщина готовит ужин и зовет свою дочь Эльзу. Она продолжает звать девочку; видеоряд отрывается от звукового: мы видим пустой лестничный пролет, многоквартирный дом, пустой стул Эльзы, ее тарелку и ложку на кухонном столе. Все это время мать продолжает кричать: «Эльза!», ее голос становится все более отчаянным. Видеоряд заканчивается на кадре, в котором воздушный шар, запутавшийся в проводах, освобождается и улетает в небо. Такое несоответствие между изображением и звуком позволило создать одну из самых душераздирающих сцен за всю историю кинематографа.

Наверное, наиболее распространенным приемом при сопоставлении нескольких сцен является параллельный или перекрестный монтаж, когда поочередно показываются два или более действия, которые происходят одновременно. Такой прием позволяет добиться следующих эффектов.

1. Параллельный монтаж создает напряжение, особенно если смена кадров ускоряется, например, когда один герой бежит, чтобы спасти другого от грозящей ему опасности.
2. Прием позволяет сопоставить две сюжетные линии, два разных направления повествования, заставляет зрителей провести между ними параллели. А это делает рассказ более интересным и глубоким. Каждый раз, когда вы «перепрыгиваете» с одной сюжетной линии на другую и обратно, вы отходите от прямолинейного развития сюжета (обычно это рассказ о главном герое) и демонстрируете какую-то закономерность, присущую обществу в целом.

Пример параллельного монтажа также взят из фильма «М»: это эпизод, когда камера «перепрыгивает» от группы полицейских к группе преступников. И те и другие пытаются придумать способ поймать убийцу детей. Здесь использование приема параллельного монтажа заставляет зрителей задуматься о том, как много общего у людей, которых обычно принято считать полной противоположностью друг другу.

«Крестный отец», фильм

(автор Марио Пьюзо, сценарий Марио Пьюзо и Фрэнсиса Форда Coppola, 1972)

Еще более интересный пример параллельного монтажа — сцена из «Крестного отца», в которой люди Майкла убивают глав враждебных кланов. Главная цель этого эпизода — показать, что Майкл стал крестным отцом. Жестокая расправа людей Майкла с его врагами делает эпизод насыщенным и острым, а также наглядно демонстрируют новую ипостась Майкла, ставшего главой мафиозной семьи. Убийство всех этих людей — не преступление по страсти, Майкл использует для этого профессионалов.

Одновременно с расправой над главами мафиозных семейств мы наблюдаем за тем, как Майкл отрекается от дьявола на церемонии крещения ребенка, отца которого должны убить по его распоряжению. На наших глазах Майкл становится воплощением Сатаны и получает практически неограниченную власть как новый крестный отец семейства Корлеоне.

Я бы хотел сравнить список эпизодов из одного из черновых вариантов сценария «Крестного отца» с окончательным вариантом. Вы увидите, какое огромное влияние правильное расположение сцен — или целых разделов сценария — оказывает на качество рассказываемой истории. Главное различие между двумя списками заключается в последовательности сцен после убийства Майклом Солоццо и МакКласки в ресторане. Обратите внимание, что в ранней версии сценаристы сначала собрали все эпизоды, относящиеся к смерти Сонни и окончанию войны между семействами (выделено подчеркиванием), а затем — все эпизоды Майкла на Сицилии до убийства его жены (выделено курсивом).

Черновик сценария «Крестного отца»

1. В ресторане: они разговаривают, Майкл достает револьвер, убивает их.
2. Монтаж газетных статей.
3. Сонни переспал с девушкой, едет в дом своей сестры Конни.
4. Сонни видит, что у Конни синяк под глазом.
5. Сонни избивает мужа Конни, Карло, на улице.

6. Том отказывается принять письмо Кей Майклу.
7. Дон Корлеоне возвращается домой из больницы.
8. Том рассказывает дону Корлеоне о произошедшем, дон расстроен.
9. Сонни и Том ссорятся, потому что Сонни хочет убить старого Татталью.
10. Драка между Конни и Карло, Конни звонит домой, Сонни в ярости.
11. Сонни попадает в засаду на дороге, его расстреливают.
12. Том рассказывает дону Корлеоне о смерти Сонни, дон приказывает прекратить войну.
13. Дон Корлеоне и Том привозят тело Сонни к гробовщику Бонасера.
14. Дон Корлеоне заключает мир с главами семейств.
15. Дон Корлеоне узнает, что его настоящий враг — Барзини.
16. *На Сицилии Майкл замечает симпатичную девушку на улице и говорит ее отцу, что хочет познакомиться с ней.*
17. *Майкл знакомится с Аполлонией.*
18. *Свадьба Майкла и Аполлонии.*
19. *Первая брачная ночь.*
20. *Майкл учит Аполлонию водить. Майкл узнает о смерти Сонни.*
21. *Машина Майкла, за рулем которой Аполлония, взрывается.*

При такой последовательности сцен возникает сразу несколько проблем. Наиболее важные и драматичные сцены (убийство Сонни, разоблачение Барзини) оказываются в начале списка. Так что зрителю уже не так интересно наблюдать за развитием действия на Сицилии. Кроме того, сцены Майкла на Сицилии занимают довольно большой промежуток времени, а действие в них происходит медленно. Это тормозит развитие сюжета, и сценаристам очень нелегко снова запустить этот поезд после такой резкой остановки. Кроме того, если объединить все сцены Майкла и Аполлонии, то внезапная влюбленность Майкла и его желание жениться на сицилийской крестьянской девушке кажутся не очень правдоподобными. Сценаристы попытались исправить ситуацию с помощью диалога — Майкла «как будто поразил удар молнии». Но если показывать зрителям все эти сцены одну за другой, это объяснение будет выглядеть неубедительно.

Окончательный вариант сценария «Крестного отца»

В окончательном варианте сценаристам удалось исправить главные недостатки, угрожавшие успеху фильма, с помощью параллельного монтажа сцен из двух сюжетных линий (Сонни и Майкл).

1. В ресторане: Майкл, Солоццо и МакКласки разговаривают, Майкл достает револьвер, убивает их.

2. Монтаж газетных статей.
3. Дон Корлеоне возвращается домой из больницы.
4. Том рассказывает дону Корлеоне о произошедшем, дон расстроен.
5. **Сонни и Том ссорятся, потому что Сонни хочет убить старого Татталью.**
6. *На Сицилии Майкл замечает симпатичную девушку и говорит ее отцу, что хочет познакомиться с ней.*
7. *Майкл знакомится с Аполлонией.*
8. Сонни переспал с девушкой, едет в дом своей сестры Конни.
9. **Сонни видит, что у Конни синяк под глазом.**
10. Сонни избивает мужа Конни. Карло. на улице.
11. *Свадьба Майкла и Аполлонии.*
12. *Первая брачная ночь.*
13. Том отказывается принять письмо Кей Майклу.
14. Драка между Конни и Карло. Конни звонит домой, Сонни в ярости.
15. Сонни попадает в засаду на дороге, его расстреливают.
16. Том рассказывает дону Корлеоне о смерти Сонни. дон приказывает прекратить войну.
17. Дон Корлеоне и Том привозят тело Сонни к гробовщику Бонасера.
18. *Майкл учит Аполлонию водить. Майкл узнает о смерти Сонни.*
19. *Машина Майкла, за рулем которой Аполлония, взрывается.*
20. Дон Корлеоне заключает мир с главами семейств.
21. Дон Корлеоне узнает, что его главный враг — Барзини.

Использование параллельного монтажа позволило сценаристам избежать ситуации, в которой медленная сицилийская линия, не прерываемая сценами из другой сюжетной линии, могла бы затормозить развитие всего сюжета. Более того, обе линии сюжета сходятся в одной точке — это мнимое поражение героя, когда он оказывается в самой, казалось бы, безнадежной ситуации (см. главу 8). Здесь это мнимое поражение — убийства Сонни и Аполлонии, которые происходят практически одновременно. Эти два кульминационных момента перекрываются следующим, еще более неожиданным, когда выясняется, что за всеми убийствами с самого начала стоял Барзини. Это последнее открытие подталкивает сюжет к стремительной и неожиданной развязке.

Изучать сценический узор и приемы его создания лучше всего на конкретных примерах, так что я предлагаю проанализировать еще несколько фильмов. Давайте рассмотрим одну из серий телесериала «Скорая помощь». Выбор такого примера понятен, потому что переплетение нескольких сюжетных линий, создание богатого сценического узора, особенно характерно для телевизионных сериалов.

СЦЕНИЧЕСКИЙ УЗОР ИСТОРИИ С НЕСКОЛЬКИМИ СЮЖЕТНЫМИ ЛИНИЯМИ

«Скорая помощь», серия «Наш танец»

(сценарий Джека Ормана, 2000)

Сюжет телесериала обычно разбивается на три — пять основных сюжетных линий, каждая со своим главным героем. Такое количество сюжетных линий и героев при обычной продолжительности серии около 45 минут (60 минут минус реклама) означает, что ни одна из линий сюжета не может быть раскрыта достаточно глубоко за одну серию. Сценаристы стремятся компенсировать это в течение сезона или нескольких сезонов сериала.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ 1: насколько удачным получится сценарий с несколькими сюжетными линиями, во многом зависит от последовательности эпизодов из разных линий. Вы сравниваете ситуации, в которых оказываются разные члены созданной вами мини-группы в один и тот же момент времени. Зрители наблюдают за тем, как главные герои ищут свои собственные выходы для решения схожих проблем.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ 2: поскольку в сценарии одновременно три — пять сюжетных линий, у вас не получится пройти все 22 шага для каждой линии. Поэтому ваша главная задача заключается в том, чтобы сохранить семишаговую структуру каждой линии повествования. Если структура будет нарушена, это сделает историю незавершенной и зрителям она будет казаться лишней и неуместной.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ 3: поскольку в таких историях несколько сюжетных линий и несколько главных героев, особенно важно обеспечить целостность формы и развития сюжета. Для этого герои разных сюжетных линий должны выступать в качестве противников друг друга. Это не позволяет истории «расползаться» еще дальше: представьте, если бы для каждой из пяти сюжетных линий понадобился свой герой, свой противник и многочисленные второстепенные персонажи.

Использование нескольких сюжетных линий и перекрестного монтажа в телесериалах (в том числе и в «Скорой помощи») позволяет сделать каж-

дую серию максимально насыщенной. Развитие событий в них всегда происходит быстро и драматично. Зрители видят только кульминационные эпизоды каждой сюжетной линии. Что касается «Скорой помощи», то создателю этого сериала Майклу Крайтону удалось объединить в одном произведении преимущества драмы и жанра экшен. К этой комбинации он добавил набор разнообразных персонажей — представителей разных классов, рас, национальностей, пола. В выбранной нами серии пять сюжетных линий, каждая из которых связана с предыдущими сериями.

- Сюжетная линия 1: приезд матери Эбби, Мэгги. Мэгги страдает маниакально-депрессивным психозом. Периодически она перестает принимать лекарства, что приводит к обострениям болезни, и часто надолго куда-то исчезает.
- Сюжетная линия 2: на Элизабет Кордей подали в суд, и сейчас она должна дать показания. Юрист противоположной стороны утверждает, что ее ошибка во время операции привела к параличу пациента.
- Сюжетная линия 3: в одной из прошлых серий племянника доктора Филипа Бентона убила уличная шпана. Девушка погибшего племянника, Киниша, приходит в больницу со следами сильных побоев на лице.
- Сюжетная линия 4: доктор Марк Грин скрывал от своей девушки (Элизабет Кордей) и коллег, что у него опухоль мозга. Сегодня он узнает, что опухоль смертельна.
- Сюжетная линия 5: из-за проблем с наркотиками в прошлом доктору Картеру приходится регулярно сдавать анализы, если он хочет продолжать работать в больнице.

Главное, что все сюжетные линии связаны между собой и являются вариациями одной и той же темы. Именно поэтому они органично выглядят в одной серии. Во-первых, многие из них включают в себя тему наркотиков. На более глубоком уровне каждая из линий сюжета рассказывает о проблеме выбора между ложью и правдой и о последствиях такого выбора.

Успех серии объясняется тем, что при создании ее сценического узора авторы опирались на два принципа: 1) каждая сюжетная линия так или иначе связана с проблемой лжи и правды, 2) кульминация каждой сюжетной линии — самое важное открытие или прозрение, которое только возможно для данного конкретного героя или линии сюжета.

Тизер

1. Мать Эбби, Мэгги, страдающая биполярным расстройством, застаёт Эбби в ванной, когда та пересчитывает ее таблетки. Эбби просит мать сдать анализы крови, чтобы убедиться, что она принимает лекарства. *Сюжетная линия 1: проблема/нужда, противник.*

Реклама

Часть 1

2. Доктор Грин убеждает свою девушку, Элизабет Кордей, что ее нельзя упрекнуть в халатности и дача показаний пройдет хорошо. Она говорит, чтобы он был осторожнее и больше не врезался в дорожные знаки во время пробежки. *Сюжетная линия 2: проблема/нужда, сюжетная линия 4: проблема/нужда.*
3. В больнице Мэгги умоляет Эбби не заставлять ее сдавать анализы, потому что это только испортит им обоим настроение. Эбби неохотно соглашается. *Сюжетная линия 1: желание, противник.*
4. Женщина по имени Стефани ищет доктора Малуччи. Вбегает Мэгги, говорит, что видела, как из машины выбросили девушку. *Сюжетная линия 3: проблема/нужда.*
5. Доктор Клео Финч, Эбби и Мэгги помогают раненой девушке, Кинише. Эбби прогоняет свою мать. *Сюжетная линия 3: проблема/потребность.*

Если вы подробнее проанализируете представленный слева список, вы поймете, что в каждой сюжетной линии сохранена семишаговая структура. И каждая представляет собой завершённую историю. Благодаря этому сценаристы могут обыграть взаимное расположение сцен.

6. Адвокат истца, Брюс Резник, нарочито дружелюбен с Элизабет во время дачи показаний. *Сюжетная линия 2: противник.*
7. Клео говорит доктору Филиппу Бентону, что Киниша не может быть его пациенткой, потому что она была девушкой его погибшего племянника. Он сам ей займется. *Сюжетная линия 3: призрак, желание.*
8. Врач сообщает Грину, что операция ему не поможет. *Сюжетная линия 4: откровение.*

Реклама

Часть 2

9. Картер поправляет Грина, который неправильно поставил диагноз. Грин напоминает Картеру, что ему необходимо сдать анализы крови и мочи из-за проблем с наркотиками в прошлом. *Сюжетная линия 5: проблема/нужда, противник, сюжетная линия 4: желание.*
10. Питер, Клео и Эбби хотят выяснить, не была ли Киниша изнасилована. Она утверждает, что нет и что ее избили несколько девушек. *Сюжетная линия 3: противник.*
11. Во время дачи показаний Элизабет говорит, что в тот день ей пришлось сначала оперировать племянника своего бывшего любовника, Питера (доктора Бентона). Она была расстроена, когда оперировала истца. *Сюжетная линия 2: одержи-*

Сцены 10 (сюжетная линия 3) и 11 (сюжетная линия 2)

В сцене 10 Киниша приезжает в больницу со следами побоев. Возможно, ее также изнасиловали. Она была девушкой племянника одного из врачей, убитого в одной из предыдущих серий. В следующей сцене (11, сюжетная линия 2) адвокат спрашивает доктора Корбей, была ли она расстроена из-за смерти этого молодого человека, когда оперировала его клиента. Таким образом, сцена 10 (сюжетная линия 3) является про-

мость движением к цели, противник.

12. Картер пытается шутить, пока Эбби берет у него кровь на анализ. Грину его шутки не нравятся. Эбби узнает, что ее мать поймали с ворованными вещами возле магазина одежды. *Сюжетная линия 5: противник, сюжетная линия 1: откровение.*
13. Киниша отказывается рассказать Питеру, кто ее избил. Питер говорит ей, что его племянника убили из-за того, что он с ней встречался. Киниша отвечает, что его убили, когда он попытался вытащить ее из банды. *Сюжетная линия 3: откровение.*
14. Эбби вынуждена помогать своей матери, чтобы той не предъявили обвинение в магазинной краже. *Сюжетная линия 1: противник.*
15. Грин упрекает Картера в том, что тот не принимает лекарства, хотя это прописано у в его трудовом договоре. Упреки Грина разозлили Картера. У Грина приступ, начинаются судороги. *Сюжетные линии 4+5: объединение личных историй героев через противостояние двух из них.*

Реклама

Часть 3

16. Грин приходит в себя. Он отказывается от предложения Картера сделать томографию мозга. *Сюжетная линия 4: одержимость движением к цели.*

должением развития тех же событий, о которых говорится в сцене 11 (сюжетная линия 2).

Сцены 16 (сюжетная линия 4), 17 (сюжетная линия 2) и 18 (сюжетная линия 1):

в каждой из этих сцен кто-то из персонажей — Грин, Элизабет, Мэгги —

17. Юрист противоположной стороны Резник утверждает, что Элизабет выполняла операцию в спешке, так как торопилась уйти из больницы на личную встречу. *Сюжетная линия 2: противник.*
18. Мэгги настаивает, что не виновата. Эбби говорит, что ей нужно наложить швы. *Сюжетная линия 1: противник.*
19. Полицейские настаивают, что Киниша должна дать показания о том, кто застрелил племянника Питера. Иначе они не смогут арестовать виновного. Киниша отказывается разговаривать с ними. *Сюжетная линия 3: противник.*
20. Грин рассказывает Картеру, что у него опухоль мозга и что он, вероятно, не сможет продолжать работать в больнице. *Сюжетная линия 5: откровение.*
21. Адвокат советует Элизабет отвечать на любые вопросы только «да» или «нет», чтобы не выдавать лишней информации. Она считает, что это все равно что скрывать правду. *Сюжетная линия 2: противник.*
22. Мэгги флиртует с парнем Эбби, доктором Ковач, пока он накладывает ей швы. Она под действием наркотиков. Эбби извиняется за нее. Тогда Мэгги набрасывается на нее, а затем убегает. Она бежит по коридору и кричит. Ковач хватается за нее и возвращает в палату. Мэгги просит врет, отказываясь признаваться в своей проблеме даже самому себе.
- Сцены 20 (сюжетная линия 5) и 21 (сюжетная линия 2)*
В сцене 20 (сюжетная линия 5) Грин наконец рассказывает правду о своей болезни. Сразу после этого, в сцене 21 (сюжетная линия 2), адвокат убеждает девушку Грина, Элизабет, скрыть правду.
В финальной и наиболее драматичной сцене 22 части 3 (сюжетная линия 1) демонстрируются ужасные последствия лжи («нашего танца»). Эбби переживает жуткое унижение и неловкость перед коллегами из-за выходок матери.

Эбби «не делать этого». *Сюжетная линия 1: противник.*

Реклама

Часть 4

23. После перерыва в заседании Элизабет должна продолжить давать показания. Вернувшись в зал суда, она обнаруживает там своего пациента в инвалидном кресле. Адвокат пытается ее успокоить. *Сюжетная линия 2: откровение, одержимость движением к цели.*
24. Больничный психолог говорит Эбби, что может положить ее мать в больницу, если Эбби этого хочет. Но Эбби все равно. Она уходит. *Сюжетная линия 1: одержимость движением к цели.*
25. Питер сажает Кинишу в такси и дает ей советы, как быстрее восстановиться после полученных травм. Она показывает ему средний палец. *Сюжетная линия 3: противник.*
26. Адвокат истца утверждает, что анестезиолог предупреждал Элизабет, что возможно вытекание спинномозговой жидкости. Она лжет, говоря, что провела полный осмотр. *Сюжетная линия 2: сражение, откровение для зрителей.*
27. Картер говорит Эбби, что ее мать уехала. Эбби отвечает, что она периодически исчезает месяца на четыре, потом возвращается. «Это наш танец», — объясняет она. *Сюжетные линии*

В сцене 23 (сюжетная линия 2), начале последней части, Элизабет приходится лицом к лицу столкнуться с результатами своей ошибки, когда в суд приезжает ее пациент в инвалидном кресле.

В последней части серии происходят самые жестокие сражения и самые интересные откровения — это одно из главных преимуществ объединения нескольких сюжетных линий. В сцене сражения сюжетной линии 2 Элизабет принимает важное моральное решение и лжет. После этого Эбби (сюжетная линия 1) рассказывает Картеру, который и сам врал по поводу своей наркозависимости (сюжетная линия 5), об их с матерью непрекращающемся «танце» лжи и взаимных обид.

5+1: объединение личных историй; один наркоман узнает о другом. Сюжетная линия 1: прозрение.

28. Киниша говорит Питеру, что у нее в доме побывали полицейские. Теперь члены банды убьют и ее. Питер сажает ее в свою машину. Сюжетная линия 3: противник.

29. Элизабет рассказывает Грину, что дача показаний прошла очень плохо и что она соврала. «Бог у нас в долгу», — отвечает на это Грин и объясняет, что его головные боли на самом деле связаны не с хоккеем. Они обнимаются. Сюжетная линия 2: личное прозрение и открытие.

30. Эбби встает с постели, где они спали вместе с Лукой, идет в ванную, включает воду и начинает плакать. Сюжетная линия 1: возвращение к прежней гармонии

В предпоследней сцене серии Грин и Элизабет помогают друг другу принять правду, как бы тяжела она ни была.

Последняя сцена — это гениальный поворот сюжетной линии 1. Начиная и заканчивая серию эпизодом одной и той же сюжетной линии, сценаристы смогли придать серии целостность и объединить все сюжетные линии. Эбби ночью идет в ванную, включает воду, чтобы не разбудить спящего Ковача, и плачет. Для этих героев, участников «танца», ничего не меняется. Это возвращение к прежнему равновесию, а не обретение нового. Эбби понимает это, и ей больно. Зрители внезапно осознают, что реальная жизнь — это совсем не какая-то история, в конце которой герои всегда меняются в лучшую сторону. Принять такое откровение нелегко.

Сценический узор этой серии сплетен по-настоящему мастерски.

СЦЕНИЧЕСКИЙ УЗОР: ПИСЬМЕННОЕ ЗАДАНИЕ № 8

- Список эпизодов: составьте список всех сцен в вашем сценарии. Постарайтесь уместить описание каждой сцены в одной строке.
- Сцены и структура 22 шагов: отметьте сцены, которые соотносятся с одним из 22 шагов структуры вашей истории. Если в сценарии несколько сюжетных линий, укажите соответствующую линию для каждой сцены.
- Расположение сцен: проанализируйте взаимное расположение сцен. Убедитесь, что их последовательность определяется структурой сюжета, а не хронологией:
 - 1) подумайте, нельзя ли вырезать какие-то сцены;
 - 2) подумайте, нельзя ли объединить какие-то сцены;
 - 3) добавьте сцены, если где-то есть пробелы в развитии истории.

Поскольку понять, что такое сценический узор, проще всего на практических примерах, я бы хотел сейчас несколько изменить уже привычный порядок завершения каждой главы единственным примером. Я предлагаю рассмотреть сценический узор нескольких фильмов. Конечно, сценический узор каждой истории уникален, ведь история меняется в зависимости от конкретных потребностей и особенностей повествования. Вместе с тем можно заметить, что каждый конкретный жанр ставит особые задачи перед сценаристом при работе над «сценической тканью». Давайте посмотрим, как авторы решают эти задачи.

СЦЕНИЧЕСКИЙ УЗОР КРИМИНАЛЬНОЙ ДРАМЫ

«Секреты Лос-Анджелеса»

(роман Джеймса Элроя, сценарий Брайана Хелгеленда, Кертиса Хэнсона, 1997)

В фильме «Секреты Лос-Анджелеса» сценический узор выше всяких похвал. Структуру сценария этого фильма можно представить в виде огромной воронки. Начинается фильм с рассказа о трех полицейских в коррумпированном Лос-Анджелесе. По мере развития сюжета три этих отдельных линии повествования сплетаются воедино — это подталкивает развитие сюжета; герои превращаются в противников друг друга, ведь каждый из них стремится сам поймать убийцу (раскрытие преступления как раз и является «горлышком воронки»).

Такая структура позволяет сценаристам с помощью перекрестного монтажа сравнивать трех героев и их представление о справедливости и правосудии. Кроме того, она дает возможность собрать самые важные откровения в конце фильма — когда воронка сужается (опять «эффект урагана»). В списке ниже сюжетная линия Бада Уайта обозначена как «Герой 1», Джека Винсенса — как «Герой 2», Эда Эксли — «Герой 3», а противника капитана Смита — «Герой 4».

1. Издатель таблоида «Секреты Лос-Анджелеса» Сид Хадженс готовит репортаж о городе: голос за кадром описывает Лос-Анджелес как райское место, но потом предупреждает, что это обманчивое представление. На самом деле в городе царит разгул организованной преступности, которую до недавнего времени возглавлял Микки Коэн. Теперь его арестовали, и сейчас начнется борьба за место. *Вселенная повествования.*
2. Полицейский Бад Уайт арестовывает отбывающего условное наказание преступника, избившего свою жену. *Герой 1.*
3. Сид соглашается заплатить сержанту Джеку Винсенсу, консультанту полицейского сериала, чтобы тот арестовал одного из актеров за хранение марихуаны, а Сид мог бы сделать сенсационные фотографии. *Герой 2: нужда. Противник / ложный союзник.*
4. Сержант Эд Эксли отвечает на вопросы репортера о своих перспективах на службе. Капитан Дадли Смит считает, что из Эда не выйдет хороший детектив, потому что он не готов нарушать правила, чтобы поймать преступника. Эд настаивает, что он отличный детектив. *Герой 3: желание. Противник / фальшивый союзник.*
5. Покупая алкоголь для рождественской вечеринки на работе, Бад встречает Линн Брэй-

В первой сцене голос за кадром рассказывает о мире, в котором развивается действие фильма, Лос-Анджелес в 1950-е, и о главном контрасте, на который опирается основная идея фильма: кажущийся идеальным мир на самом деле полон коррупции и преступлений.

В следующих нескольких сценах зрителям представляют трех героев и капитана (противник / ложный союзник).

- Бад — крутой парень, защитник женщин (сцены 2, 5, 6). В одной из этих сцен нам, не привлекая особого внимания, представляют второго главного противника, Пэтчетта. Пока мы еще не знаем, что перед нами противник.
- Джек — ловкий и коррумпированный полицейский; он консультирует на съемках телесериала и берет взятки за аресты (сцены 3, 7, 8).
- Эд молод и амбициозен. Он уверен, что всегда соблюдает закон и ему не в чем упрекнуть себя с моральной точки зрения (сцена 4).

кен, которая как две капли воды похожа на актрису Веронику Лейк. *Герой 1: желание.*

6. Выйдя из магазина, Бад сталкивается с Лиландом Миксом, бывшим полицейским, который теперь работает шофером у Пирса Пэтчетта. Женщина в бинтах, похожая на Риту Хейворт, уверяет его, что с ней все в порядке. Напарник Бада Дик Стенслэнд помнит Микса в лицо, но не знаком с ним лично. *Герой 1: противник, вселенная повествования, союзник.*
7. Джек арестовывает актера Мэтта Рейнолдса и какую-то девушку. Сид фотографирует арест для своего журнала.
8. Собирая доказательства для подтверждения обвинения в хранении марихуаны на квартире Мэтта, Джек находит визитку с надписью Fleur de Lis. Сид рассказывает Джеку, что будет опубликовано в его статье, и платит ему. *Герой 2: открытие.*
9. Стенслэнд объясняет остальным полицейским в участке, что они задержались из-за того, что Бад помогал прекрасной даме в беде.
10. Джек привозит в участок Мэтта и девушку, отдает Эду 10 долларов, потому что Эд сегодня капитан смены. Эд отказывается брать деньги. *Герой 2 и Герой 3: противник.*
11. В участок приводят мексиканцев, арестованных за драку с двумя полицейскими. Пьяные

В самом начале фильма есть важная сцена, которая определяет позиции каждого из трех героев и наглядно демонстрирует, что творится в полиции Лос-Анджелеса. Все полицейские, кроме Эда, участвуют в избиении арестованных мексиканцев (сцены 9–11). В этих и последующих сценах Эд вступает в проти-

копы в участке, не слушая протестов Эда, избивают мексиканцев. Бад и Джек присоединяются к избиению. *Герой 1 и Герой 2: противник.*

12. Бад отказывается давать показания против остальных дежуривших в тот вечер полицейских, и его временно отстраняют от должности.
13. Эд соглашается дать показания и указывает начальнику участка на Бада и Стенслэнда. Эду дают звание лейтенанта. Эд объясняет, как можно заставить Джека дать подкрепляющие доказательства. *Герой 3: движение к цели, вселенная повествования.*
14. Начальник полицейского участка грозит, что запретит Джеку продолжать работать консультантом на съемках сериала, если тот не даст показания. Джек соглашается.
15. Прежде чем дать показания, Джек спрашивает Эда, хорошо ли ему заплатили. Он предупреждает Эда, что тому следует опасаться остальных полицейских, особенно Бада. *Герой 2 и Герой 3: противник.*
16. Капитан возвращает Баду значок полицейского, оружие и просит помочь с расследованием убийства, в котором потребуются «физическая сила». *Герой 1: желание.*
17. Два члена банды Коэна убиты в машине. *План противника.*

востояние с Бадом и Джеком (сцены 10–15).

В сценах 16–23 действие делится на три сюжетных линии (перекрестный монтаж). Бад начинает работать на капитана, выполняя его поручения, когда тому требуется «физическая сила»; неизвестный противник убивает нескольких бандитов; Джек находит зацепку, кото-

18. Наркодилер Коэна убит у себя дома. *План противника.*
19. В укромном отеле «Виктория» Бад избивает гангстера, а капитан говорит, что тому пора убираться из города. *Герой 1: движение к цели.*
20. Джек работает в отделе нравов. Он заметил маркировку «Цветок лилии» на некоторых распространяющихся в городе порнографических материалах. *Герой 2: откровение.*
21. Джек пытается выяснить что-нибудь о фирме под названием «Цветок лилии», но все его попытки ни к чему не приводят. Сиду о ней тоже ничего не известно. *Герой 2: движение к цели.*
22. Стенслэнд сдает пистолет и значок и прощается с остальными полицейскими. Выходя из участка, он выбивает из рук Эда коробку.
23. Стенслэнд говорит Баду, что сегодня вечером у него секретная встреча, но он готов встретиться, пропустить по стаканчику в другой день на неделе. *Герой 3: противник.*
24. Эд остается в участке один. Поступает звонок с сообщением об убийстве в кафе «Ночная сова». *Герой 3: иницирующее событие.*
25. Эд отправляется на место преступления и в мужском туалете обнаруживает несколько трупов. *Герой 3: желание.*
26. Капитан сам берется за расследование дела и назначает Эда

рая позже приведет к одному из двух главных противников.

Приближается иницирующее событие: убийство нескольких человек в кафе «Ночная сова». Одна из жертв — бывший напарник Бада (сцены 24–26). Этот эпизод — начало «воронки», то есть постепенное объединение трех разрозненных сюжетных линий в одну. Каждый из героев сейчас охотится на подозреваемых.

своим заместителем. Выясняется, что один из убитых — Стенслэнд. *Герой 3: откровение.*

27. Бад видит тело Стенслэнда в морге. Эд рассказывает ему, что произошло.
28. Женщина, приглашенная для опознания тела дочери, не уверена, что может это сделать: девушка очень сильно изменилась. Бад узнает Сьюзен Леффертс, женщину из машины, похожую на Риту Хейворт. *Герой 1: откровение.*
29. Капитан рассказывает подчиненным, что недалеко от места преступления были замечены трое чернокожих парней на красно-коричневой машине, стрелявшие из дробовика. Начальник участка говорит полицейским, что те могут использовать любые средства, чтобы поймать их. *Противник / ложный союзник. Герой 1, Герой 2, Герой 3: движение к цели.*
30. Бад отправляется проверить свою догадку в одиночку. Эд соглашается помочь Джеку проверить одно его предположение. *Герой 1: движение к цели. Герой 2 и Герой 3: движение к цели.*
31. Бад спрашивает у владельца магазина спиртного адрес Сьюзен. *Герой 1: движение к цели.*
32. Пэтчетт объясняет Баду, что погибшая девушка была в бинтах, потому что она недавно сделала пластическую операцию, чтобы быть похожей на Риту

Следующие несколько эпизодов — мнимое движение к цели, когда противник / ложный союзник (капитан) направляет всех трех героев по ложному следу (сцены 29, 30, 34–38). Полицейские опять сами нарушают закон. Эд и Джек арестовывают подозреваемых, Эд гениально ведет допрос. Но допрос прерывает Бад, решивший, что может сам творить правосудие. Бад убивает главного подозреваемого (сцены 37, 38).

Хейворт. Сьюзен была одной из работающих на него девушек по вызову, похожих на кинодив.
Герой 1: откровение.

33. Бад прогоняет клиента Линн, члена городского совета. Она рассказывает о своей сделке с Пэтчеттом. Бад просит снова встретиться с ней, потом передумывает. *Герой 1: желание.*
34. Чернокожий боксер, брат которого сидит в тюрьме, рассказывает Эду и Джеку, где они могут найти водителя красно-коричневой машины. *Герой 2, Герой 3: откровение.*
35. Двое других полицейских обнаружили красно-коричневую машину раньше Джека и Эда. Те успевают как раз вовремя, чтобы помешать первым полицейским застрелить трех чернокожих парней.
36. Капитан сообщает Эду, что патроны из дробовика, найденного в красно-коричневом автомобиле, совпадают с обнаруженными на месте преступления. Во время допроса Эд хитро использует аудиосистему, чтобы заставить подозреваемых говорить. *Герой 3: откровение.*
37. Эд заставляет одного из них признаться, что тот изнасиловал девушку. В комнату для допросов врывается Бад и угрожает убить парня, если он не назовет адрес девушки. *Герой 1 и Герой 3: откровение.*

38. Бад первым входит в дом. Девушка привязана к кровати. Бад стреляет в чернокожего голого человека и вкладывает ему в руку пистолет, чтобы все выглядело так, будто тот первым напал на него. *Герой 1: движение к цели.*
39. Эд не верит, что у убитого Бадом голого человека мог быть в руках пистолет. Бад заявляет, что тот получил по заслугам, и пытается ударить Эда. Они узнают, что подозреваемым по делу об убийствах в кафе удалось бежать. *Герой 1 и Герой 3: противостояние.*
40. Эд читает показания подозреваемых, чтобы выяснить, где они покупали наркотики. Затем он просит одного из людей капитана помочь ему. *Герой 3: открытие.*
41. В перестрелке гибнут все, кроме Эда. *Герой 3: движение к цели.*
42. Капитан и остальные полицейские поздравляют Эда. Они зовут его Дробовиком Эдом.
43. Эд получает медаль за мужество при исполнении служебных обязанностей.
44. Джек возвращается на съемки телесериала. Его тепло встречают.
45. Линн замечает Бада, который следит за ней из своей машины.
46. Член городского совета (клиент Линн) говорит какому-то человеку, что не намерен поддерживать предложение Пэтчетта. Человек показывает ему его

В этой части сценария, чтобы обеспечить единство истории, авторы сделали основной упор на противостоянии двух героев: Эда и Бада (сцена 39). Эд находит сбежавших преступников. В перестрелке гибнут все, кроме него (сцены 40, 41). После завершения этой части фильма кажется, что герои достигли цели (сцены 42, 44).

Авторы выводят на передний план Пэтчетта, противника, который до сих пор оставался в тени. В несколь-

- фотографии в постели с Линн.
План противника.
47. Член городского совета соглашается голосовать за проект.
48. Пэтчетт на открытии магистрали Санта-Моника.
49. Пэтчетт улыбается Линн, флиртующей с одним из клиентов на его вечеринке.
50. Бад возмущен очередным избивением гангстера в отеле «Виктория» по приказу капитана. Капитан наблюдает за уезжающим Бадом.
51. Бад стучит в дверь Линн, она открывает, и они целуются.
Герой 1: движение к цели (второй блок).
52. Сид платит Джеку 50 долларов, чтобы вечером застать окружного прокурора во время свидания с молодым актером Мэттом Рейнолдсом. Мэтт спрашивает Джека, не встречались ли они на вечеринке «Цветок лилии». Сид и Джек обещают Мэтту роль в сериале, если он переспит с прокурором.
Герой 2: движение к цели.
53. Бад и Линн смотрят фильм.
54. Джек упрекает себя, что согласился взять 50 долларов у Сиды, и оставляет их на барной стойке.
Герой 2: прозрение, моральный выбор.
55. Джек приезжает в отель и находит тело убитого Мэтта.
Герой 2: открытие.
56. Изнасилованная девушка говорит Эду, что соврала насчет вре-

ких эпизодах демонстрируется размах его власти в городе (сцены 46–49).

История снова распадается на три сюжетные линии. Все три линии объединяет постепенное разочарование каждого из героев в своем первоначальном желании.

- Бад не нравится, что капитан заставляет его избивать преступников. Он влюбляется в проститутку Линн, которая работает на Пэтчетта (сцены 50, 51, 53, 57).
- По вине Джека был убит молодой актер: Джек помогал Сиде подстроить свидание этого актера с окружным прокурором, что и стало причиной убийства (сцены 52, 54, 55).
- Эд понимает, что убил не тех людей, которые организовали массовые убийства в кафе (сцены 56, 60).

мени, когда преступники ушли в ту ночь. *Герой 3: открытие.*

57. Бад и Линн в постели. Она говорит, что через два-три года собирается вернуться в свой родной город и открыть магазин одежды. Бад рассказывает, что шрам у него с тех пор, как он попытался защитить свою мать от отца. Но тот все равно избил ее до смерти. Бад хочет перейти в отдел убийств. Он подозревает, что в деле об убийствах в кафе «Ночная сова» нечисто. Линн отвечает, что он достаточно умен для такой работы. *Герой 1: призрак, желание (новое).*
58. Бад рассматривает фотографии с места преступления в кафе. Он осознает, что там были убиты и Стенслэнд, и Сьюзан. *Герой 1: открытие.*
59. Мать Сьюзан говорит, что та встречалась с Стенслэндом. Бад из-за запаха находит труп Микса под домом. *Герой 1: открытие.*
60. Эд озабочен делом об убийствах в кафе. Он узнает, что Бад задавал вопросы о том же деле утром. *Герой 3: открытие.*
61. Эд узнает от матери Сьюзан, что Бад уже осматривал подвал дома. *Герой 3: открытие.*
62. Эд привозит труп в морг и дает распоряжение патологоанатомам предоставлять информацию только ему лично.
63. Эд просит Джека проследить за Бадом, потому что он не может доверять больше

С этого момента действие начинает развиваться более стремительно. Герои выходят на след настоящего преступника. Пока герои ведут расследование независимо друг от друга, и у каждого из них есть на то свои причины (сцены 58–62).

Эффект воронки все ощутимее: Эд и Джек объединяются (сцена 63). В одной из сцен Эд спит с девушкой

никому в отделе убийств. Он рассказывает, что назвал человека, который когда-то убил его отца — полицейского, Роло Томаси. Убийцу отца Эда так и не нашли. Именно поэтому Эд решил стать полицейским. Но сейчас он запутался в том, что же такое правосудие. Джек не помнит, почему он решил стать полицейским. Он соглашается помочь в расследовании убийств в кафе, если Эд поможет ему в расследовании убийства Мэтта. *Герой 2: призрак. Герой 3: призрак. Герой 2 и Герой 3: желание, Герой 2 и Герой 3: личное прозрение и моральный выбор.*

64. Гангстер Джонни Стомпанато рассказывает Баду, что у Микса якобы была большая партия героина, с которой тот скрылся. Джек наблюдает за их разговором. *Герой 1: открытие.*
65. Джек и Эд наблюдают за Бадом и Линн в ее квартире. *Герой 2 и Герой 3: открытие.*
66. Джек говорит Эду, что все нити расследования ведут к Fleur de Lis.
67. Эд пытается допросить Стомпанато. Он принимает настоящую Лану Тернер за двойника-проститутку. *Герой 2 и Герой 3: движение к цели.*
68. Джек и Эд допрашивают Пэтчетта в связи с убийством Мэтта, а также насчет Бада и Линн. Но тот ничего не говорит.
69. Когда Джек и Эд уходят, Пэтчетт звонит Сиду. *План противника.*

Бада, Линн (сцена 72). Противостояние двух героев становится все острее.

70. Коронер сообщает Джеку, что обнаруженное им тело — Микса. *Герой 2: открытие.*
71. Джек просит доступ к архивам дел, которые вел Микс, когда работал в отделе полиции нравов.
72. Линн заявляет Эду, что ей нравится Бад именно потому, что он не похож на Эда, который готов абсолютно на все ради своей карьеры. Эд пытается ее поцеловать. Она поворачивается таким образом, чтобы Сид мог сфотографировать их в постели. *Герой 3: желание (второе).*
73. Джек приезжает к капитану домой. Он нашел в архиве дело против Пэтчетта, которое Стенслэнд и Микс расследовали несколько лет назад под руководством капитана. Капитан убивает Джека. Последние слова, которые Джек произносит: «Роло Томаси». *Атака противника / ложного союзника. Герой 2: открытие.*
74. Капитан приказывает полицейским бросить все силы на поиски убийцы Джека. Он спрашивает у Эда про какого-то знакомого Джека, Роло Томаси. *План противника / ложного союзника. Герой 3: открытие.*
75. Капитан просит Бада помочь ему «расколоть» в отеле Victoria человека, который, возможно, убил Джека.
76. Коронер рассказывает Эду, что сообщил Джеку, что убитый был

Авторы во всех подробностях проработали вселенную своей истории заранее и создали три внешне не связанных между собой линии сюжета. Благодаря этому финал истории насыщен открытиями. Командная работа Джека и Эда приводит к самому важному откровению (пока для зрителей): капитан убивает Джека (сцена 73).

бывшим полицейским Миксом.
Герой 3: открытие.

77. Капитан задает Сиду вопросы о Джеке и Пэтчетте, пока Бад его избивает. Когда Сид говорит, что сфотографировал Линн в постели с полицейским, Бад теряет над собой контроль, забирает фотографии и уезжает.
Нападение противника / ложного союзника. Герой 1: открытие.
78. Капитан собирается убить Сида. Сид умоляет этого не делать, говорит, что он, Пэтчетт и капитан — одна команда.
Открытие для зрителей.
79. Эд просит кого-то из административного отдела собрать сведения об арестах, произведенных Миксом во время работы в полиции.
80. Линн объясняет Бад, что хотела помочь ему, переспав с Эдом. Бад бьет ее.
Герой 1: противник.
81. Из собранных документов Эд узнает, что Стенслэнд и Микс подчинялись капитану. Бад затеивает с Эдом драку. Эд угрожает ему пистолетом и говорит, что капитан убил Джека и теперь хочет подстроить так, чтобы он, Бад, убил Эда. Бад думает, что Стенслэнд убил Микса из-за героина. Эд объясняет, что, скорее всего, полицейские в подчинении капитана Дадли подставили трех чернокожих и что все это каким-то образом связано с Пэтчеттом.
Герой 3: открытие. Герой 1 и Герой 3: противостояние.

Эд и Бад в течение какого-то времени еще продолжают действовать независимо друг от друга. Затем между ними происходит мини-сражение, и они решают объединиться (сцена 81). Их командная работа обеспечивает развязку сюжета.

82. Эд просит окружного прокурора начать расследование в отношении капитана и Пэтчетта. Прокурор отказывается, и Эд сначала окунает его голову в унитаз, а затем высовывает его из окна. Прокурор признается, что ему известно, что капитан и Пэтчетт прибирают к рукам банду Коэна, но он ничего не может с этим поделать из-за компрометирующих его фотографий, которые есть у них. *Противник. Герой 1 и Герой 3: открытие.*
83. Эд и Бад обнаруживают труп Пэтчетта и поддельную предсмертную записку. *Герой 1 и Герой 3: открытие.*
84. По распоряжению Эда Линн забирают в полицейский участок под вымышленным именем, чтобы защитить ее от капитана.
85. Линн говорит Эду, что ей ничего не известно о капитане.
86. Бад находит тело Сида в его офисе. Он получает сообщение от Эда с просьбой встретиться с ним в мотеле «Виктория». *Герой 1: открытие.*
87. Приехав в мотель, Бад и Эд понимают, что попали в ловушку. В перестрелке они убивают нескольких людей капитана. Бад прячется в подполе. Эда ранят. Когда двое собираются его прикончить, Бад выскакивает из своего укрытия и убивает их. Капитан дважды стреляет в Бада. Эд называет капитана Роло Тома-

Происходит еще несколько открытий и воронка окончательно формируется, когда два оставшихся в живых главных героя вступают в сражение с капитаном и его людьми. Эд убивает капитана выстрелом в спину (сцена 87).

си — преступником, которому все сходит с рук. Бад ранит капитана в ногу. Капитан снова стреляет в Бада, но Эд достает дробовик и наводит на капитана. Капитан обещает Эду должность руководителя детективного отдела, если тот арестует, а не убьет его. Слышны звуки приближающихся сирен. Эд стреляет капитану в спину. *Герой 1 и Герой 3: откровение; Герой 1 и Герой 3: личное сражение; Герой 3: личное прозрение и моральный выбор.*

88. На допросе Эд рассказывает, что капитан стоял за убийствами Сьюзан, Пэтчетта, Сида и Джека и пытался стать главой преступного мира Лос-Анджелеса. Выйдя из комнаты для допросов, окружной прокурор говорит начальнику полицейского участка, что они еще могут спасти репутацию его подразделения, если превратят капитана в героя. Эд говорит, что одного героя им недостаточно, чтобы все получилось. *Вселенная повествования.*

89. Начальник награждает Эда новой медалью. Линн наблюдает за церемонией издали.

90. Эд благодарит Бада — он сидит на заднем сиденье машины Линн весь в бинтах, — прощается с Линн, и они уезжают в ее родной город. *Герой 1: новая гармония. Герой 1 и Герой 3: воссоединение.*

Эд, по-прежнему карьерист, умело превращает это убийство в еще одну награду для себя (сцена 89). Он прощается с Бадом, своей полной противоположностью. Бад, простой парень, уезжает с Линн в небольшой городок (сцена 90)

СЦЕНИЧЕСКИЙ УЗОР: НЕСКОЛЬКО СЮЖЕТНЫХ ЛИНИЙ, ПЕРЕКРЕСТНЫЙ МОНТАЖ.

«Звездные войны: Империя наносит ответный удар», фильм (сюжет Джорджа Лукаса, сценарий Ли Брэкетта и Лоуренса Кэздана, 1980) «Империя наносит ответный удар» — классический пример использования перекрестного монтажа. Чтобы понять, почему авторы решили применить этот прием для такой большой части фильма (сцены 25–58), необходимо проанализировать его структурные особенности. Во-первых, «Империя наносит ответный удар» — это вторая часть трилогии. Так что в ней нет ни насыщенных открывающих эпизодов первой части, когда зрители знакомятся с главным героем, ни финальных сцен сражения заключительной части. Поэтому, используя несколько сюжетных линий, авторы постарались в максимальной степени расширить границы истории, рассказанной именно в этой части трилогии: действие происходит в разных частях Вселенной. При этом обеспечить самостоятельное развитие сюжета и независимость этой части от других довольно непросто.

Самое большое преимущество приема перекрестного монтажа заключается в том, что он позволяет сравнивать различные сюжетные линии и различных персонажей, чередуя соответствующие сцены. В этом фильме такого сравнения нет. Зато сценаристы отлично используют возможности перекрестного монтажа в области построения сюжета, ведь этот прием позволяет сделать фильм более напряженным и полным острых моментов, насытить его действием, несмотря на ограниченность отведенного сценаристу времени.

Использование перекрестного монтажа здесь связано с определенным этапом развития характера главного героя — в принципе, именно развитие героя как раз и должно диктовать выбор конкретных приемов автором. Люку предстоит долгий период обучения, если он хочет овладеть Силой, стать джедаем и победить Империю зла. Для сценаристов такой сюжет представляет достаточно большую проблему, ведь период обучения героя — это лишь одна структурная часть сюжета, причем даже не относящаяся к 22 основным структурным шагам. Поэтому, если бы в фильме использовался только последовательный монтаж, последовательно отслеживалась только одна сюжетная линия — обучение Люка, развитие сюжета практически полностью остановилось бы. Благодаря тому что эпизоды обучения Люка (ниже выделены курсивом) чередуются со сценами активного действия — сражения Хана Соло, принцессы Леи и Чубакки с людьми Дарта Вейдера (выделено подчеркиванием), обучение и развитие главного героя, хотя и требует достаточно долгого времени, не задерживает развитие сюжета.

«ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ИМПЕРИЯ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР»:
СПИСОК СЦЕН.

1. Люк и Хан Соло патрулируют ледяную планету Хот. Снежное чудище похищает Люка. *Проблема.*
2. Хан возвращается на базу повстанцев. Чубакка ремонтирует «Сокол». *Союзники.*
3. Хан просит позволения покинуть базу, чтобы вернуть свой огромный долг Джаббе Хатту. Хан прощается с Леей. *Союзники.*
4. Хан и Лея спорят по поводу своих воображаемых и истинных чувств друг к другу.
5. С-ЗРО и Р2Д2 сообщают, что Люк пока не вернулся. Хан просит дежурного на верхней палубе предоставить отчет. *Союзники.*
6. Несмотря на предупреждение дежурного о том, что температура снаружи опустилась до опасного для жизни уровня, Хан собирается отправиться на поиски Люка.
7. Люку удается выбраться из логова зверя.
8. На базе повстанцев С-ЗРО и Р2Д2 волнуются за Люка.
9. Люк в снежной пустыне рискует умереть от холода. Хан ищет Люка. *Столкновение со смертью.*
10. Лея неохотно соглашается закрыть двери базы. Чубакка и дроиды беспокоятся за Хана и Люка.
11. Оби-Ван Кеноби велит Люку стать учеником магистра Йоды. Хан находит Люка. *Событие, иницирующее развитие действия.*
12. Корабли повстанцев находят Хана и Люка и спасают их.
13. Люк благодарит Хана, спасшего ему жизнь. Лея и Хан продолжают свои романтические споры.
14. Генерал сообщает о странном сигнале, полученном от зонда на планете. Хан решает проверить сигнал.
15. Хан и Чубакка уничтожают дроид-зонд Империи. Генерал принимает решение эвакуировать планету. *Откровение.*
16. Дарт Вейдер получает отчет с планеты Хот. Он отдает приказ о вторжении. *Противник.*
17. Хан и Чубакка ремонтируют «Сокол». Люк прощается с ними.
18. Генерал повстанцев узнает о приближении имперских войск. Генерал разворачивает энергетический щит для защиты планеты.
19. Вейдер убивает нерешительного капитана корабля и приказывает перейти в сухопутное наступление. *План и нападение противника.*
20. Имперские войска атакуют планету. Люк и его команда истребителей защищают ее. *Сражение.*

21. Хан и Чубакка ссорятся, когда ремонтируют «Сокол». С-ЗРО прощается с Р2Д2, который должен отправиться с Люком.
22. Истребитель Люка подбит и падает. Ему едва удается спастись, когда шагоход уничтожает его самолет. *Сражение.*
23. Хан приказывает Лее улететь на последнем транспортном самолете. Войска Империи входят на базу повстанцев.
24. Люк взрывает один из шагоходов Империи. В это время другой шагоход уничтожает основной электрогенератор.
25. Хан, Лея и С-ЗРО отрезаны от транспортного корабля. Они бегут к «Соколу».
26. Вейдер и имперские войска занимают базу. «Соколу» удается улететь.
27. Люк и Р2Д2 спасаются с планеты Хот. Люк сообщает, что они отправляются на планету Дагоба. *Желание.*
28. Спасаясь от ДИ-истребителей, Хан безуспешно пытается включить гипердвигатель. Хан направляет «Сокол» в поле астероидов.
29. Люк приземляется на пустынной болотистой планете Дагоба. *План.*
30. Вейдер приказывает имперскому флоту следовать за «Соколом» в астероидное поле.
31. С-ЗРО ремонтирует сверхдвигатель. Лея и Хан продолжают ссориться.
32. Йода находит Люка, но не открывает ему, кто он, а обещает отвести к Йоде. *Союзник.*
33. С-ЗРО выясняет, в чем неисправность двигателя. Лея и Хан, наконец, целуются.
34. Император объявляет, что Люк Скайуокер — новый враг Империи. Дарт Вейдер обещает переманить Люка на Темную сторону. *План противника.*
35. Йода открывает Люку, что он джедай. Йоду беспокоит нетерпеливость Люка, он сомневается в его целеустремленности. *Открытие.*
36. ДИ-истребители ищут «Сокол» в астероидном поле.
37. Хан, Лея и Чубакка ищут признаки жизни за пределами «Сокола». Хану удается вывести «Сокол» из желудка гигантской змеи. *Открытие и противник.*
38. Люк тренируется с Йодой на болоте. Люк прекращает тренировку, потому что слышит странный зов Силы. *Нужда, желание.*
39. Люк входит в пещеру и сражается с призраком Дарта Вейдера. Люк отрубает ему голову и видит свое собственное лицо. *Нужда, открытие.*
40. Вейдер поручает охотникам за наживой найти «Сокол». Адмирал заявляет, что им удалось обнаружить «Сокол».
41. ДИ-истребители заставляют «Сокол» покинуть астероидное поле. Хан направляет «Сокол» прямо на имперский звездный корабль.

42. Адмирал наблюдает, как «Сокол» идет прямо на корабль. «Сокол» исчезает с радаров.
43. *Люк продолжает обучение. У него не получается поднять свой истребитель X-wing с болота. У Йоды это получается, по-видимому, без всяких усилий. Мнимое поражение.*
44. Вейдер убивает еще одного капитана корабля, упустившего «Сокол», назначает на его место нового.
45. «Сокол» прячется в мусорном отсеке имперского корабля. Хан решает отправиться в колонию Ландо Калриссиана, чтобы починить «Сокол» там.
46. *У Люка видение: он представляет Хана и Лею в городе в облаках; они страдают. Люк хочет спасти их. Откровение.*
47. Хан с трудом сажает «Сокол» в колонии Ландо. Лея беспокоится из-за прошлого Хана и Ландо.
48. Ландо встречает Хана и остальных. Они вспоминают свое бурное прошлое. Выскочивший из засады имперский штурмовик взрывает С-ЗРО. Противник / фальшивый союзник.
49. *Йода и Кеноби уговаривают Люка не прекращать обучение. Люк обещает вернуться после того, как спасет своих друзей. Атака союзника.*
50. Ремонт «Сокола» практически завершен. Лея беспокоится из-за отсутствия С-ЗРО.
51. Чубакка находит С-ЗРО на свалке. Ландо флиртует с Леей.
52. Ландо рассказывает Хану и Лее о своей колонии. Он ведет своих ничего не подозревающих гостей к Дарту Вейдеру.
53. *Люк приближается к добывающей колонии. Движение к цели.*
54. В тюремной камере Чубакка чинит С-ЗРО.
55. Вейдер обещает отдать тело Хана охотникам за головами. Ландо недоволен изменениями в их плане. *План и нападение противника.*
56. Ландо рассказывает Хану и Лее о своей договоренности с Дартом Вейдером. Хан бьет Ландо, тот говорит, что сделал все, что мог.
57. Вейдер изучает камеру заморозки, предназначенную для Люка. Он собирается сначала испытать ее на Хане. *План противника.*
58. *Люк подлетает к колонии.*
59. Вейдер готовится заморозить Хана. Лея признается Хану в любви. Хан остается в живых после заморозки. *Нападение противника.*
60. Люк сражается со штурмовиками. Лея предупреждает его о ловушке. Люк осматривает проход.
61. Люк обнаруживает Дарта Вейдера в камере заморозки. Они сражаются на световых мечах. *Сражение.*
62. Люди Ландо освобождают Лею, Чубакку и С-ЗРО. Ландо пытается объяснить свое затруднительное положение. Они бегут на помощь Хану.

63. Охотник за головами грузит замороженное тело Хана в свой звездолет и улетает. Повстанцы сражаются с солдатами Империи.
64. Схватка Люка и Дарта Вейдера продолжается. Люку удается выбраться из камеры заморозки. Его затягивает в вентиляционную шахту. *Сражение.*
65. Ландо с остальными бегут к «Соколу». Ландо отдает приказ об эвакуации города. Они спасаются на «Соколе».
66. Люк сражается с Дартом Вейдером на узком мостике над вентиляционной шахтой. Вейдер говорит Люку, что он его отец. Люк отказывается перейти на Темную сторону и падает. *Сражение и прозрение.*
67. Лея чувствует крик Люка о помощи. Чубакка разворачивает «Сокол» обратно, чтобы спасти Люка. Приближаются ДИ-истребители.
68. Командир говорит Дарту Вейдеру, что ему удалось деактивировать супердвигатель «Сокола». Вейдер собирается перехватить «Сокол».
69. Люк размышляет, почему Кеноби скрыл от него правду о его отце. Р2Д2 чинит супердвигатель. «Сокол» улетает.
70. Дарт Вейдер видит, как исчезает «Сокол».
71. Чубакка и Ландо обещают спасти Хана из рук Джаббы Хата. Люк, Лея и дроиды наблюдают, как они улетают. *Новая гармония.*

СЦЕНИЧЕСКИЙ УЗОР ЛЮБОВНОГО РОМАНА

«Гордость и предубеждение», фильм
(роман Джейн Остин, сценарий Одоса Хаксли и Джейн Мёрфин, 1940)

«Гордость и предубеждение»: список сцен

1. Надпись на экране: «Это случилось в старой Англии в городке Меритон». *Вселенная повествования.*
 2. Отправившись за покупками, миссис Беннет и две ее дочери, Лиззи и Джейн, узнают о приезде в город богатого мистера Бингли с сестрой и своим еще более богатым другом, мистером Дарси. *Иницилирующее событие, желание, основной противник.*
- В первой же сцене после титров говорится о главном желании большинства женских персонажей: выйти замуж. Таким сценаристы описывают мир своей истории (сцены 3–6).*

3. Мать велит своим дочерям вернуться домой и отправить мистера Беннета с визитом к мистеру Бингли, пока к нему не добрались остальные отцы городских семейств.
4. Миссис Беннет зовет остальных своих дочерей: книжного червя Мэри, Китти и Лидию, гуляющих с двумя офицерами, один из которых — мистер Уикхем. *Союзники. Дополнительные сюжетные линии 2, 3, 4.*
5. Экипаж миссис Беннет обгоняет экипаж семьи Лукас. Обе матери стремятся как можно скорее дать знать вновь прибывшим молодым людям о том, что у них есть дочери брачного возраста. *Второстепенный противник.*
6. Миссис Беннет уговаривает мистера Беннета немедленно отправиться с визитом к мистеру Бингли, чтобы тот мог познакомиться с их дочерьми. Мистер Беннет напоминает своей жене, что их поместье после его смерти перейдет кузену Коллинзу в отсутствие других наследников мужского пола. Кроме того, он говорит, что на прошлой неделе уже познакомился с мистером Бингли и пригласил его на готовящийся бал. *Вселенная повествования.*
7. На балу Уикхем флиртует с Лиззи. *Противник / ложный союзник.*
8. На бал приезжают Дарси, Бингли и его сестра. Лиззи Дарси кажется высокомерным. Бингли пора-

Затем во время бала (сцены 7–11) действие обращается к основной сюжетной линии: любовной истории главной героини Лиззи и мистера Дарси. Поскольку в семье пять дочерей, сценаристы смогли использовать

- жен добротой Джейн. *Второстепенная сюжетная линия 2: желание.*
9. Лидия и Китти болтают с Уикхемом и другими офицерами. Мисс Бингли жалуется Джейн, что боится застрять в глухой провинции. *Второй противник.*
 10. Лиззи и ее лучшая подруга Шарлотта случайно слышат, как Дарси пренебрежительно отзывается о здешних девушках, утверждая, что Бингли выбрал единственную симпатичную из всех присутствующих. Дарси совсем не интересуется провинциальное остроумие Лиззи, и он намерен держаться подальше от нее и ее невыносимой матери. *Открытие. Второстепенная сюжетная линия 5.*
 11. Лиззи отказывается танцевать с Дарси. Вместо этого она танцует с Уикхемом, с которым Дарси, по-видимому, не ладит. *Противник.*
 12. Все в радостном возбуждении: Джейн приглашена на обед к Бингли в Незерфилд-парк. Миссис Беннет дает ей наставления о том, как себя вести.
 13. Миссис Беннет заставляет Джейн переодеться и отправиться на обед верхом: в таком случае, если пойдет дождь, ей придется остаться у семейства Бингли на ночь. *Второстепенный сюжет 1: движение к цели.*
 14. Джейн едет в Незерфилд-парк под проливным дождем.

пять второстепенных линий сюжета (четыре сестры Лиззи и Шарлотта). Это позволяет провести сравнение между пятью девушками и их способами найти себе мужа. Схожий прием используется в «Филладельфийской истории», где девушке нужно выбрать одного из трех женихов. Пять второстепенных сюжетных линий делают сценарий насыщенным и объемным, не лишая его юмора. Именно второстепенные линии делают фильм столь популярным: зрителям нравится, что каждый из второстепенных персонажей в какой-то момент истории сталкивается точно с такими же проблемами, что и главные герои.

У такого построения сюжета есть одно преимущество: описание вселенной повествования, наличие основной и пяти дополнительных сюжетных линий позволяют сценаристам использовать большое число откровений в завершающей части фильма. Такое количество откровений, к сожалению, достаточно редко встречается в любовных историях, сюжет которых зачастую бывает довольно плоским. Самое прекрасное (с точки зрения зрителей) заключается в том, что пять второстепенных героинь, каждая со своей сюжетной линией, позволяют завершить эту комедийную любовную историю не одной, а сразу несколькими свадьбами, в том числе и одной неудачной.

15. Доктор говорит, что из-за простуды Джейн придется остаться в Незерфидл-парк на неделю. Джейн и мистер Бингли в восторге. Мисс Бингли шокирована тем, что Лиззи пришла навестить сестру одна, к тому же пешком. Мистер Дарси не согласен.
16. Лидия и Китти хотят отправиться в город. Миссис Беннет поет, мистер Беннет шутит насчет того, как бы отправить и оставшихся дочерей к Бингли.
17. Дарси и мисс Бингли считают, что мало кто из девушек может похвастаться хорошим воспитанием. Лиззи с ними спорит. Мисс Бингли предлагает ей пройтись по комнате. Дарси остроумно отказывается к ним присоединиться. *Противник.*
18. Глуповатый мистер Коллинз рассказывает миссис Беннет, что его покровительница леди Кэтрин де Бер рекомендовала ему жениться. Его выбор пал на Джейн, но миссис Беннет объясняет, что та практически помолвлена. Тогда он начинает ухаживать за Лиззи. *Третий противник, второй жених.*
19. Приглашение от Бингли на прием в саду в Незерфидл-парк.
20. На приеме мистер Коллинз не отходит от Лиззи. По ее просьбе мистер Дарси отправляет его в ложном направлении, когда тот в очередной раз ищет ее. *Третий противник.*

С самого начала, описывая мир героев, сценаристы объясняют его базовые принципы: имущество наследуется только мужчинами, поэтому женщины должны искать себе мужей, причем мужей богатых. Это главная проблема для каждой героини и каждой сюжетной линии, так что сценаристы могут анализировать, какое решение найдет тот или иной персонаж. Главная героиня сравнивается с мисс Бингли и Шарлоттой, своими противником и союзником. Среди женихов для сравнения с главным героем в сюжет вводятся мистер Уикхем и мистер Коллинз. Обратите внимание, что сравнения начинаются уже в самом начале фильма, на первом балу (сцены 7–11).

Кроме того, во время первого бала между будущими любовниками, Лиззи и Дарси, возникает конфликт (сцены 8, 10, 11). Но, вместо того чтобы продолжать развивать эту линию, сценаристы на время откладывают ее и переходят к сюжетной линии сестры Джейн и мистера Бингли (сцены 12–15). Такой переход дает Лиззи больше времени узнать Дарси, хотя противостояние между ними еще продолжается (сцена 17).

Начинается сюжетная линия второго жениха, мистера Коллинза. Он — противник всей семьи, ведь именно он наследует поместье после смерти мистера Беннета (сцена 18). Мистер Коллинз — напыщенный дурак. Его поведение позволяет более наглядно продемонстрировать

21. Дарси дает Лиззи урок стрельбы из лука, но выясняется, что она стреляет гораздо лучше его самого. Думая об Уикхеме, Лиззи спрашивает Дарси, что бы он сказал о богатом привлекательном человеке, отказавшемся познакомиться с более бедным. Дарси отвечает, что джентльмен не обязан давать кому-либо отчет в своих поступках. *Противник.*
22. Вернувшись в дом, Лиззи слышит, что Мэри поет перед собравшейся публикой, и поет крайне плохо. Мисс Бингли с едким сарказмом хвалит Лиззи ее семью. *Открытие, второй противник.*
23. Дарси наталкивается на плачущую на веранде Лиззи. Он восхищен ее преданностью Уикхему. Затем они случайно слышат, как миссис Беннет говорит кому-то, что Джейн наверняка выйдет замуж за Бингли, и Дарси уходит. Лиззи называет его высокомерным, обвиняя в том, что он покинул ее при первом же испытании верности. *Открытие, касающееся противника.*
24. Мистер Коллинз делает Лиззи предложение. Она отказывается ему, но он уверен, что на самом деле она согласна. *Открытие.*
25. Миссис Беннет хочет, чтобы мистер Беннет настоял на свадьбе Лиззи с мистером Коллинзом, но тот отказывается.

выбор, который приходится делать Лиззи и ее современницам: выбор между желанием выйти замуж по любви и необходимостью выйти замуж за финансово состоятельного человека, пусть болвана и зануду.

Сцена второго бала (сцены 20–23) позволяет авторам связать воедино несколько сюжетных линий: Дарси и женихи-конкуренты Уикхем и Коллинз, этический конфликт Дарси и Лиззи, сюжетная линия 1 (Джейн и Бингли), женщина-противник (мисс Бингли) и второстепенные линии младших сестер Лиззи, которые превращаются в противников, так как своим поведением заставляют ее краснеть перед Дарси. Это очень важный эпизод, в котором на светском рауте собрались вместе все персонажи фильма.

26. Миссис Беннет открывает письмо Бингли Джейн и с отчаянием узнает, что Дарси и Бингли уехали в Лондон. Джейн плачет. *Откровение.*
27. Уикхем рассказывает Лиззи, что должен был стать священником, но Дарси нарушил завещание отца и отказал ему в обещанном месте. *Ложное открытие.*
28. Лиззи застаёт Джейн в слезах: Джейн получила письмо от мисс Бингли, в котором та утверждает, что ее брат влюбился в другую девушку. *Откровение.*
29. Приезжают миссис Лукас и Шарлотта и объявляют о помолвке Шарлотты и мистера Коллинза. Миссис Беннет вне себя: это значит, что когда-нибудь Шарлотта станет хозяйкой ее поместья. *Откровение, второстепенная линия 5.*
30. Лиззи умоляет Шарлотту отложить свадьбу, но та отказывается.
31. После свадьбы Лиззи навещает Коллинзов. Приезжает леди де Бер. *Союзник / ложный противник.*
32. Леди Кэтрин раздает Коллинзам распоряжения. Она ведет себя очень властно, Шарлотта ее боится.
33. Дарси приезжает на ужин. Леди Кэтрин выражает неодобрение по поводу воспитания Лиззи и ее сестер.
34. Лиззи играет на пианино. Леди Кэтрин намекает Дарси, что его

За разрывом между любовниками второстепенной сюжетной линии 1 (Джейн и Бингли) (сцены 26, 28) следует еще одно мнимое поражение Лиззи (сцена 29), когда ее лучшая подруга и союзник Шарлотта выходит замуж за глуповатого мистера Коллинза (второстепенная сюжетная линия 5).

брак с ее дочерью Энн предре-
шен самой судьбой.

35. Разозленная Лиззи рассказывает Шарлотте, что Бингли уехал от Джейн, потому что Дарси решил спасти его от невыгодного брака.
36. Дарси делает предложение Лиззи, отмечая при этом, что у нее ужасная семья. Она отказывается ему из-за его высокомерного тона, предательства по отношению к Уикхему и из-за того, что он разрушил счастье ее сестры. *Открытие. Разрыв.*
37. Лиззи возвращается и узнает от Джейн, что Лидия сбежала с Уикхемом и что они не женаты. Мистер Беннет уехал в Лондон, чтобы вернуть их. Приезжает Дарси. *Откровение, второстепенная сюжетная линия 2.*
38. Дарси рассказывает Лиззи, что Уикхем когда-то пытался сбежать и с его сестрой. Он предлагает помощь, но Лиззи говорит, что все меры уже принимаются, и он уезжает. Лиззи признается Джейн, что поняла, что влюбилась в Дарси. *Открытие. Частичное прозрение.*
39. Мисс Бингли с удовлетворением читает письмо: Лидию так и не удалось найти, и мистер Беннет отказался от дальнейших поисков. Бингли расстроен.
40. Семья готовится к свадьбе Лидии. Мистер Беннет получил от дяди девочек сведения о том, что ему удалось обнаружить

Неожиданное открытие: Дарси признается Лиззи в любви и делает ей предложение (сцена 36). Затем следует разрыв (хотя между ними и так пока не существует связи), поскольку оба персонажа еще не преодолели свои психологические и моральные слабости: гордость и предубеждение. Сценарий оканчивается серией открытий. Сначала зрители узнают, что Уикхем на самом деле является противником (сцена 37), а Дарси — союзником (сцена 38). Затем происходит прозрение героини: оказывается, что она любит Дарси (сцена 38). Свадьба второстепенной сюжетной линии 2 (Уикхем и Лидия, сцена 41), «свадьба» второстепенной сюжетной линии 1 (Джейн и Бингли, сцена 45), «свадьба» героини и Дарси (сцена 45) и обещание свадьбы в ближайшем будущем для остальных сестер (второстепенные линии 3 и 4, сцена 47). Такое количество откровений создает «эффект урагана» (я уже говорил о нем применительно к фильму «Тутси»). Такой насыщенный сюжет — редкость для любовных историй и во многом объясняет популярность фильма у зрителей.

Лидию и что Уикхем потребовал удивительно мало денег.
Открытие.

41. Приезжают Лидия и Уикхем и объявляют, что поженились. Уикхем объясняет, что получил наследство от дяди. *Открытие.*
42. Лиззи отказывается пообещать леди Кэтрин, что никогда не выйдет замуж за Дарси. Ей все равно, даже если леди Кэтрин лишит его наследства. Леди Кэтрин рассказывает Лиззи о том, что Дарси сделал для ее сестры. *Открытие.*
43. Леди Кэтрин пересказывает Дарси слова Лиззи. Она соглашается, что Лиззи ему подходит, потому что ему нужен кто-то с не менее сильным характером, чем он сам. Дарси вне себя от радости. *Открытие для аудитории.*
44. Дарси привозит известия от Бингли.
45. В саду Дарси и Лиззи случайно застают Бингли, целующего руку Джейн. Лиззи понимает, что ошибалась насчет Дарси, но он уверен, что просить прощения следует ему — за свое высокомерие. Он снова просит ее руки, они целуются. *Второстепенный сюжет 1: прозрение. Коренной поворот (два персонажа).*
46. Стоя у окна, миссис Беннет указывает мужу на целующихся Лиззи и Дарси и рассуждает о 10 000 фунтах в год, которые получит Лиззи, притом что бед-

ной Джейн придется довольствоваться всего лишь пятью.

47. В соседней комнате Китти флиртует с одним из гостей, а Мэри поет под аккомпанемент второго, который играет на флейте. Миссис Беннет рада, что три ее дочери замужем, а свадьба двух других, по-видимому, не за горами. *Второстепенные сюжетные линии 3 и 4: свадьба.*

СЦЕНИЧЕСКИЙ УЗОР ФИЛЬМА

«Эта прекрасная жизнь»

(по рассказу «Величайший подарок» Филипа Ван Дорена Стерна, сценарий Фрэнсис Гудрич, Альберта Хэкетта и Фрэнка Капры, 1946)

«Эта прекрасная жизнь»: список эпизодов

- | | |
|---|--|
| <p>1. Все жители города собрались в церкви. Два ангела зовут ангела второго класса, Кларенса, чтобы тот помог Джорджу. Если Кларенс выполнит задание, он получит собственные крылья. <i>Призрак, вселенная повествования, проблема/нужда.</i></p> <p>2. Мальчишкой в 1919 году Джордж спас своего брата Гарри, провалившегося под лед. <i>Вселенная повествования.</i></p> <p>3. В молодости Джордж работает в аптеке Говера. Вайолет и Мэри тоже там. Джордж читает о смерти сына Говера. Говер просит Джорджа принести лекарства, но тот видит, что это яд. <i>Вселенная повествования.</i></p> | <p><i>Первая сцена: рассказчик (ангел) в небе говорит о кризисном моменте в жизни героя. Такое довольно драматичное начало позволяет сценаристам описать мир, в котором будет происходить история, и рассказать о городе, в котором живет главный герой. Оно также позволяет сценаристам вернуться назад и рассказать о жизни героя с самого детства, ведь они обещали, что зрители будут вознаграждены драматичным моментом в конце (попытка самоубийства Джорджа). Самое главное — оно оправдывает фантастическое завершение фильма, когда ангел показывает Джорджу, как выглядел бы его город, если бы он не родился.</i></p> |
|---|--|

4. Джордж хочет попросить совета у отца, но тот занят, пытается уговорить Поттера дать больше времени кредиторам для выплат. Джордж ссорится с Поттером. *Основной противник.*
5. Говер бьет Джорджа, но Джордж объясняет его ошибку.
6. 1928 год: взрослый Джордж получает от Говера чемодан в подарок для своей поездки. *Желание.*
7. На улице Джордж здоровается с полицейским Бертом, водителем Эрни и Вайолет. *Союзники.*
8. Джордж и Гарри играют перед обедом. Джордж говорит отцу, что не хочет работать в Building & Loan. *Призрак, вселенная повествования.*
9. На выпускном балу Гарри Джордж встречает Сэма и повзрослевшую красавицу Мэри. Они танцуют и падают в бассейн. *Желание (второе).*
10. Джордж и Мэри возвращаются домой вместе. Они поют и бросают камни в старое здание на бульваре Сикамор. Джордж собирается поцеловать Мэри, но с нее падает платье, и она прячется в кустах. Джордж узнает, что у его отца случился удар. *Желание 1 и 2, план.*
11. На заседании совета директоров Поттер объявляет о намерении закрыть Building & Loan. Джордж выступает против такого решения. Джордж понимает,

Первые сцены рассказывают о городе и его жителях, затем следуют несколько эпизодов из детства главного героя (сцены 2–5). В них описывается характер не только Джорджа, но и других персонажей. Кроме того, в них рассказывается о сложных взаимосвязях между героями и закладываются основы для быстрого развития сюжета в конце фильма.

В следующих сценах мы видим уже повзрослевшего героя. Он говорит о своем желании: уехать из города и посмотреть мир (сцена 6). Второстепенные персонажи тоже повзрослели (сцены 7–9), и зрители видят, что их характеры мало изменились.

Затем следует несколько сцен, построенных по одинаковой модели: 1) герой говорит о своем желании уехать, 2) ему приходится остаться в городе, 3) второе противоречивое желание привязывает его к городу еще сильнее. Например:

- *Джордж хочет уехать, но умирает его отец и ему приходится возглавить Building & Loan (сцены 10–11);*
- *Джордж собирается уехать, но приезжает его брат Гарри с женой и предложением работы в другом городе (сцены 12–13);*
- *Джордж влюбляется в Мэри, помогает городу пережить Депрессию, противостоит Поттеру, строит Бейли-парк, у него рождаются дети (сцены 15–25).*

что Building & Loan не закроют, если он возглавит компанию. *Противник, откровение, желание, провал первого плана.*

12. Джордж и дядя Билли встречаются Гарри на станции. Оказывается, что Гарри женился и у него есть предложение по работе. *Открытие.*
13. Джордж и дядя Билли сидят на крыльце. Мать Джорджа советует ему встретиться с Мэри.
14. Джордж случайно встречает Вайолет на улице. Она отказывается пойти гулять в лес.
15. Джордж неохотно входит в дом Мэри. Они спорят. Звонит Сэм. Джордж предлагает построить завод в Бедфорд Фоллз. Джордж целует Мэри. *Открытие.*
16. Свадьба Джорджа и Мэри.
17. В машине по дороге в свадебное путешествие Джордж и Мэри видят ограбление банка. В Building & Loan дядя Билли говорит, что банк отменил их кредит. Поттер предлагает клиентам Джорджа 50 центов за каждый доллар. Джордж умоляет их не соглашаться на предложение Поттера. Вместо этого каждый из них получает немного денег из личных сбережений Джорджа. *Открытие, движение к цели.*
18. Джордж и остальные радуются, что после окончания дня осталось два доллара. Звонит Мэри и предлагает встретиться на бульваре Сикамор.

19. Берт и Эрни вешают плакаты на старый дом. Мэри привела его в порядок. *Открытие.*
20. Джордж помогает семье Мартини переехать из построенного Поттером дома в трущобах в новый дом в Бейли-парк. *План 2.*
21. Налоговый агент говорит Поттеру, что Джордж отнимает у него бизнес.
22. Джордж и Мэри здороваются с богатым Сэмом и его женой.
23. Поттер предлагает Джорджу работу с зарплатой 20 000 долларов. Джордж сначала в восторге, но потом отказывается. *Открытие.*
24. Джордж размышляет о предложении Поттера и своих мечтах. Мэри говорит, что беременна. *Открытие.*
25. Монтаж: рождение детей, ремонт дома, Джордж в отчаянии, война, сражения. Гарри спасает корабль и становится героем. Джордж — уполномоченный по гражданской обороне. *Движение к цели (поражение).*
26. Утром Джордж читает в газете о награждении Гарри Почетной медалью Конгресса. Он разговаривает по телефону с Гарри, который находится в Вашингтоне. Приезжает банковский аудитор с проверкой.
27. В банке дядя Билли собирается разместить 8000 долларов, принадлежащих фирме, но встречает Поттера и случайно отдает ему деньги вместе с газетой. *Открытие для зрителей.*

В темпе развития сюжета происходит неожиданное изменение: несколько предыдущих сцен охватывало период почти в 30 лет, сейчас же подробно расписан один-единственный день (сцены 26–33). Эти события подводят к кризису, о котором говорилось в самом начале фильма, самоубийству Джорджа. Эти несколько сцен завершаются на том самом моменте, с которого начался рассказ ангела (голос за кадром), и сценаристы выполняют данное

28. В Building & Loan Джордж помогает Вайолет с деньгами. Дядя Билли говорит, что потерял 8000. *Открытие, противник / ложный союзник.*
28. Джордж и дядя Билли ищут деньги на улице.
29. Дома у дяди Билли Джордж в отчаянии. Он говорит, что кто-то из них сядет в тюрьму и лично он туда не собирается.
30. Дома Джордж срывается на детей, узнает, что дочь Зузу заболела, заходит к ней. Затем ругается с учительницей Зузу и с мужем учительницы. Джордж расшвыривает вещи и уходит. Мэри звонит дяде Билли. *Нападение союзника.*
31. Джордж умоляет Поттера помочь. Поттер предлагает ему обратиться к своим друзьям. Джорджу нечего предложить в залог, у него есть только страховка жизни. *Движение к цели.*
32. В баре «Мартини» муж учительницы бьет Джорджа, приехавшего просить о помощи.
33. Джордж врезается в дерево на машине. Он идет на мост и собирается покончить с собой, но тут в воду прыгает какой-то человек. Джордж бросается за ним и спасает его. *Мнимое поражение. Открытие.*
34. В домике сборщика платежей за проезд по мосту Кларенс открывает Джорджу, что он на самом деле ангел и он спас Джорджа. Кларенс получит крылья, если

в начале фильма обещание драматической развязки (сцена 33).

Следующие сцены — ключевые в этом фильме: Кларенс демонстрирует Джорджу, как выглядел бы город, если бы Джордж не родился (сцены 34–41). В этих сценах полно-

поможет Джорджу. Он решает показать Джорджу, как выглядел бы его город, если бы Джордж никогда не родился. Джордж замечает, что раненые губа и ухо Кларенса зажили, а его одежда высохла. *Открытие.*

35. Джордж не может найти машину, которую бросил у дерева. *Прогон сквозь строй, открытие.*
36. «Мартини» теперь называется «Бар Ника». Ник собирается вышвырнуть Кларенса и Джорджа. Джордж видит бомжа. Это мистер Говер, отсидевший в тюрьме 20 лет за то, что отравил ребенка. Ник выгоняет их на улицу в снег. *Прогон сквозь строй, открытие.*
37. Джордж называет Кларенса сумасшедшим и уходит, чтобы вернуться к Мэри.
38. Джордж бежит по трущобам Поттерсвилля. Он встречает Вайолет, ставшую проституткой, и Эрни, озлобленного водителя такси. Дом Джорджа на бульваре Сикамор заброшен. Джордж дерется с полицейским Бертом и убегает. *Прогон сквозь строй, открытие.*
39. Мать Джорджа состарилась. Она выслушивает Джорджа с подозрением. Она говорит, что дядя Билли сумасшедший. *Прогон сквозь строй, открытие.*
40. Джордж отправляется в Бейлипарк, теперь это кладбище. Он видит могилу Гарри. *Встреча со смертью.*

стью оправдывается решение сценаристов потратить столько времени и сил на описание мира истории и отношений между Джорджем и другими жителями города в начале фильма.

Затем следуют несколько кульминационных сцен, в которых другие персонажи проявляют перед Джорджем свои самые худшие стороны (сцены 36, 38, 39, 41). Кроме того, он вместе со зрителями видит, сколько в его жизни близких ему людей и хороших друзей, как много жизней связано с его собственной.

41. В библиотеке Джордж заговаривает с Мэри (превратившейся в старую деву), но та в ужасе убегает. Джордж скрывается от Берта, который в него стреляет. *Сражение.*
42. Джордж вновь оказывается на мосту и умоляет вернуть ему жизнь. Приезжает Берт и узнает его. Джордж вне себя от радости. У него по-прежнему с собой цветок, подаренный Зузу. *Прозрение.*
43. Радостный Джордж идет по Бедфорд Фоллз. *Открытие.*
44. Дома его ждет шериф. Джордж целует Мэри и детей. Приходят друзья с собранными деньгами. Приезжает Гарри. Звонят в дверь, и Джордж поздравляет Кларенса с полученными крыльями. *Новая гармония и новое общество*

История возвращается в настоящее. Джордж счастлив, хотя у него по-прежнему нет денег. Оказывается, что Джордж не зря прожил свою жизнь, помогая людям: все его друзья приходят к нему на помощь (сцены 42–44).

Последовательность сцен в максимально возможной степени использует социальный контраст, лежащей в основе этого фильма-фантазии. Сцены очень насыщены, и сценаристам удалось найти правильный принцип их расположения по отношению друг к другу

Построение сцен и симфонический диалог

СЦЕНА — ЭТО ДЕЙСТВИЕ. В самом прямом смысле слова. Используя описания и диалог, вы превращаете отдельные элементы — замысел, структуру, персонажей, нравственный выбор, вселенную повествования, систему символов, сюжет и сценический узор — в историю, которую ваши зрители или читатели воспринимают как нечто, происходящее непосредственно с ними. Таким образом вы вдыхаете в историю жизнь.

Сцена — это одно действие в конкретный момент в конкретном месте. Но из каких элементов состоит это действие? Что заставляет сцену работать?

Каждая сцена — это мини-история. Это означает, что она должна содержать все семь структурных элементов повествования, за исключением прозрения, поскольку оно происходит с героем ближе к концу произведения. Элемент прозрения в сцене обычно заменяет какой-то поворот сюжета, сюрприз или открытие.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

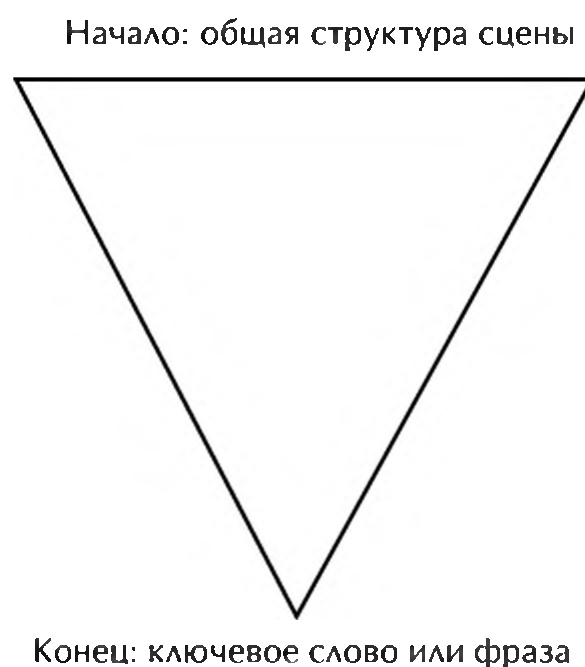
При построении любой сцены вам необходимо выполнить две задачи:

- 1) понять, как эта сцена соотносится с развитием характера вашего героя и способствует этому развитию;
- 2) написать хорошую мини-историю.

Выполнение этих двух требований при написании каждой сцены обязательно, причем определяющим элементом должно быть именно развитие героя.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: представьте себе сцену в виде перевернутого треугольника.

Начало сцены определяет все ее содержание. Вся ваша сцена должна сходиться к единой точке, как горлышко воронки; эта точка — заключительное слово или фраза в диалоге, которые должны быть самыми важными для данной сцены.



Поговорим о тех аспектах, которые вам необходимо проработать для создания хорошей сцены. Когда будете писать конкретную сцену, задайте себе следующие вопросы

1. Как эта сцена соотносится с общим развитием характера вашего главного героя? Как она способствует этому развитию?
2. Какие проблемы должны решаться в сцене и какой результат эта сцена должна дать?
3. Какая стратегия может использоваться для решения поставленных проблем?
4. Желание какого персонажа определяет развитие данной сцены? (Это может быть как главный герой, так и любой другой персонаж.) Чего он хочет? Желание персонажа определяет структуру сцены.
5. Конечный пункт: удастся ли вашему персонажу исполнить свое желание? Заранее составив представление о конечном пункте, вы можете подвести действие сцены к этой точке.

Конечный пункт, реализация желания, совпадает с нижней вершиной перевернутого треугольника, символизирующей важнейшее слово или фразу сцены. Реализация желания и ключевое слово вместе

создают кульминационный момент сцены и одновременно позволяют аудитории перейти к следующей сцене.

6. Желание противника, предмет конфликта. Подумайте, кто мешает исполнению желания и вокруг чего строится конфликт между двумя или несколькими персонажами.
7. План. Персонаж, чье желание является определяющим для данной сцены, разрабатывает план для достижения своей цели. Выбранный героем путь (план) достижения своей цели может быть прямым или скрытым.

Если ваш персонаж действует открыто, он прямо заявляет о своей цели. Если же план скрытый, персонаж будет притворяться, что хочет одного, хотя на самом деле стремится совсем к другому. В таком случае поведение противника будет строиться по одной из двух моделей. Этот персонаж может либо понять обман и подыграть герою, или же герою удастся его обмануть, и тогда противник отдаст герою то, что ему нужно на самом деле.

Вот простое и практичное правило, которое поможет вам решить, какой план должен использовать ваш персонаж. Прямой путь к цели усиливает конфликт между персонажами, заставляя их вступать в открытое противостояние. Скрытый план смягчает конфликт и сначала сближает героев, но может привести к гораздо более серьезному обострению конфликта на более позднем этапе, когда обман вскроется.

Помните, план относится к способу действий персонажа в рамках конкретной сцены, а не истории в целом.

8. Нарастание конфликта: пусть конфликт становится острее, пока не дойдет до переломной точки или не разрешится.
9. Поворот сюжета или открытие: иногда в сцене происходит что-то, что удивляет публику или персонажей. Или один персонаж говорит другому, что он на самом деле о нем думает. Это момент прозрения в рамках конкретной сцены, но такое прозрение не окончательное, а может даже оказаться ложным.

ВНИМАНИЕ!

Многие авторы, стремясь, как им кажется, к максимальному реализму, растягивают сцену и подбираются к конфликту очень медленно. Но такой прием делает сцену не реалистичнее, а скучнее.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: сцена должна быть максимально сжатой, отражая при этом все ключевые элементы.

СЛОЖНЫЕ СЦЕНЫ И СЦЕНЫ С ПОДТЕКСТОМ

По классическому определению сцена с подтекстом — это сцена, герои которой не говорят, чего они хотят на самом деле. Определение верное, однако оно не поможет вам написать сцену с подтекстом. Во-первых, нужно понять: общепринятое представление о подтексте ошибочно; подтекст не всегда лучший способ конструкции сцены. Сцены с подтекстом помогут, если вашему персонажу больно, если он боится или просто стесняется сказать правду. Но не используйте подтекст, если хотите написать сцену, в которой конфликт достигал бы максимального напряжения. Во-вторых, если подтекст подходит для ваших персонажей и целей данной сцены, конечно, его надо использовать.

Подтекст появляется благодаря двум структурным элементам: желанию и плану. Для достижения максимального эффекта вы можете использовать следующие приемы.

1. Пусть у максимального числа персонажей в сцене будут скрытые желания, причем эти желания должны противоречить одно другому. Например, А тайно влюблен в Б, а Б тайно влюблена в В.
2. Пусть все персонажи, у которых есть тайное желание, используют скрытый план для его реализации: говорят одно, а на самом деле хотят другого. Возможно, они пытаются обмануть остальных. Или же они понимают, что их ложь очевидна, но надеются, что их уловки смогут очаровать окружающих и помогут получить то, что им действительно нужно.

ДИАЛОГ

Разработав структуру сцены, следует создать описания и диалоги. Искусство описания лежит за рамками данной книги, а вот о диалоге мы поговорим.

Диалог — именно этот прием чаще всего неправильно понимают и используют. Одна из ошибок заключается в неверном представлении о роли диалога: зачастую авторы используют диалог как инструмент для развития истории, хотя на самом деле эту функцию должна выполнять ее структура. В результате диалог получается искусственным, неестественным и неправдоподобным. Но по-настоящему опасная ошибка заключается в недооценке роли диалога: нередко принято считать, что хороший диалог — то же самое, что и разговор в нашей обычной жизни.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ 1: диалог — это не настоящий разговор. Это тщательно продуманные фразы, немного напоминающие живую речь.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ 2: хороший диалог всегда более остроумный, продуманный, метафоричный, чем в настоящей жизни.

Даже самый глупый и необразованный персонаж говорит так хорошо, насколько это возможно. Даже когда персонаж ошибается, его ошибки более яркие и очевидные, чем в жизни.

Как и система символов, диалог — один из самых тонких инструментов создания истории. Он как бы накладывается на структуру, персонажей, тему, вселенную повествования, систему символов, сюжет и сценический узор, требует искусного владения писательской техникой. Кроме того, диалог может использоваться для создания кульминационных моментов произведения.

Чтобы понять, каким должен быть диалог, представьте, что речь идет о музыке. Как и в музыке, в диалоге должны быть ритм и тон. Как и в музыке, диалог «звучит» лучше всего, когда в нем объединяется несколько музыкальных линий. Главная проблема большинства авторов заключается в том, что они придумывают только одну мелодию, одну линию диалога — используют этот инструмент, только чтобы рассказать о событиях. Такой однолинейный диалог — признак плохого стиля.

Хороший диалог — это не мелодия, а симфония. И состоять она должна из трех переплетающихся частей: это «сюжетный» диалог, моральный диалог с ключевыми словами и фразами.

Первая линия диалога: сюжетный диалог / мелодия

Под сюжетным диалогом я понимаю развитие действия через слова персонажей. Это сродни мелодии в музыке — разговор о том, что персонажи делают. Мы привыкли противопоставлять слова и действия. «Не по словам судят, а по делам» — гласит известная пословица. Но разговор на самом деле — это тоже форма действия. Мы используем сюжетный диалог, когда персонажи говорят о развитии основного действия истории. Диалог может даже заменять сами действия персонажей, определяя событие сюжета, по крайней мере в течение какого-то времени.

Написание сюжетного диалога во многом схоже с построением сцены:

- персонаж 1, главный персонаж данной сцены (но необязательно главный герой произведения), заявляет о своем желании. Вы, автор, должны четко представлять, удастся ли ему это желание воплотить, ведь от этого зависит вся структура диалога в данной сцене;
- персонаж 2 выступает против осуществления этого желания;

- персонаж 1 отвечает на возражения, при этом он может использовать прямой или скрытый план, чтобы получить желаемое;
- по мере развития сцены диалог персонажей становится все острее и заканчивается финальной репликой, в которой выражается злость персонажа или принятое им решение.

Особенно впечатляющего эффекта при написании диалога позволяет добиться следующий прием: попробуйте перейти от разговора о действиях персонажей к разговору об их жизненных принципах. Другими словами, персонажи постепенно от обсуждения поступков приходят к обсуждению того, что эти поступки говорят об их характере. В кульминационной точке один из персонажей дает характеристику другому. Он произносит фразу типа «Ты лгун», или «Ты подлый, мерзкий...», или «Ты победитель».

Обратите внимание, как эта реплика немедленно переводит всю сцену в новое измерение. Персонажи внезапно начинают говорить о том, как их поступки определяют их характер и жизненные принципы. Персонаж, оценивающий другого героя, не всегда прав. Но сама по себе эта оценочная реплика заставляет зрителей/читателей еще раз более тщательно проанализировать, что они сами думают о персонажах. Этот прием похож на прозрение в рамках конкретной сцены и часто связан с обсуждением нравственных ценностей (см. линию диалога 2 — диалог о морали). Такой переход от оценки действия к оценке персонажа характерен не для всех, а только для ключевых сцен. Проанализируем пример такого перехода в сцене из фильма «Вердикт»

«Вердикт», фильм

(литературная основа Барри Рида, сценарий Дэвида Мэмета, 1982)

В этой сцене мистер Донехи, зять жертвы, обвиняет адвоката Фрэнка Гэлвина в том, что тот отказался от мирного соглашения, не посоветовавшись с ним. Начнем с середины сцены.

Коридор в здании суда — день.

Донехи: Уже несколько лет моя жена каждый день плачет из-за того, что они... что они сделали с ее сестрой.

Гэлвин: Клянусь, я бы не отказался от их предложения, если бы не был уверен, что могу выиграть дело.

Донехи: Вы уверены... Вы уверены! Я простой человек, работаю, чтобы вывезти жену за город... мы вас наняли, мы вам платим... а я узнаю от другой стороны, что они предложили две сотни...

Гэлвин: Я выиграю это дело. Мистер Донехи, у меня очень весомые доказательства, я смогу убедить присяжных. Я выиграю восемьсот тысяч долларов.

Донехи: Да вы... да вы все одинаковые. Врачи в больнице, вы... Сначала: «Мы сделаем для вас то-то и то-то», а потом у вас ничего не получается, и тогда вы начинаете: «Мы сделали все, что могли, нам очень жаль». А таким, как я, приходится всю жизнь жить с вашими ошибками.

Вторая линия диалога: диалог о морали / гармония

Диалог о морали — это диалог о правильных и неправильных поступках, о моральных ценностях и принципах, о том, что делает саму жизнь ценной. Эквивалентом в мире музыки можно назвать гармонию, потому что она определяет глубину и «текстуру» мелодии. Другими словами, в диалоге о морали главное — не события истории, а отношение персонажей к этим событиям.

В диалоге о морали:

- персонаж 1 предлагает план действий;
- персонаж 2 выступает против, потому что эти действия могут навредить кому-то.

Затем каждый из персонажей нападает и защищается, стремясь объяснить и обосновать свою позицию.

Диалог о морали позволяет персонажам рассказать о своих ценностях, о том, что им кажется правильным, а что — нет. Помните, что ценности, которые отстаивает персонаж, должны выражать то, что он считает достойным образом жизни. Моральный диалог позволяет вам на более глубоком уровне сравнить не только два или несколько поступков, но две или более системы жизненных принципов.

Третья линия диалога: ключевые слова, ключевые и повторяющиеся фразы и звуки/повторение, вариация, лейтмотив

Ключевые слова, ключевые и повторяющиеся фразы, звуки представляют собой третью линию диалога. Они используются для передачи какого-то дополнительного значения и связаны с символами истории или ее главной темой — аналогично в симфонии время от времени для особой выразительности применяются такие инструменты, как, например, треугольник. Главная хитрость заключается в том, что ваши персонажи должны произносить то или иное слово чаще, чем в обычной речи.

Повторение, особенно в разных контекстах, обязательно привлечет внимание аудитории.

Повторяющаяся фраза — это реплика диалога, которую ваши герои произносят неоднократно в течение повествования. Каждый раз, когда вы ее используете, она приобретает какой-то дополнительный оттенок и в конце концов становится своеобразным лозунгом для вашей истории. Повторяющиеся фразы — один из приемов для выражения главной темы произведения. Вот несколько классических примеров таких фраз: «Я своей шкурой ни из-за кого рисковать не собираюсь» и «Этот бокал — за тебя, малыш» из Касабланки; «У нас тут возникли проблемы со взаимопониманием» из «Хладнокровного Люка»; «Да пребудет с тобой Сила» из «Звездных войн»; «Если постройте, он придет» из «Поля его мечты». В «Крестном отце» две таких повторяющихся фразы: «Я сделаю ему предложение, от которого он не сможет отказаться» и «Ничего личного, это только бизнес».

Классический пример использования повторяющейся фразы можно найти в фильме «Буч Кэссиди и Сандэнс Кид». Когда фраза произносится впервые, она кажется вполне рядовой и не привлекает никакого внимания. Ограбив поезд, Буч и Сандэнс никак не могут оторваться от погони. Буч оглядывается на преследующих их людей — те еще довольно далеко — и спрашивает: «Кто эти люди?» Через какое-то время преследователи приближаются, и теперь этот же вопрос задает Сандэнс, уже с ноткой раздражения и нервозности. По мере развития сюжета становится ясно, что выяснить, «кто же эти люди», — главная задача приятелей, потому что это не просто преследователи, от которых никак не удастся сбежать. Они символизируют новое общество, новый мир. «Эти люди» — стражи закона, собранные со всего американского Запада кем-то из сильных мира сего здесь, на Востоке, кого ни Буч и Сандэнс, ни зрители так и не увидят. Герои погибают из-за того, что не смогли вовремя найти ответ на свой вопрос.

СЦЕНЫ

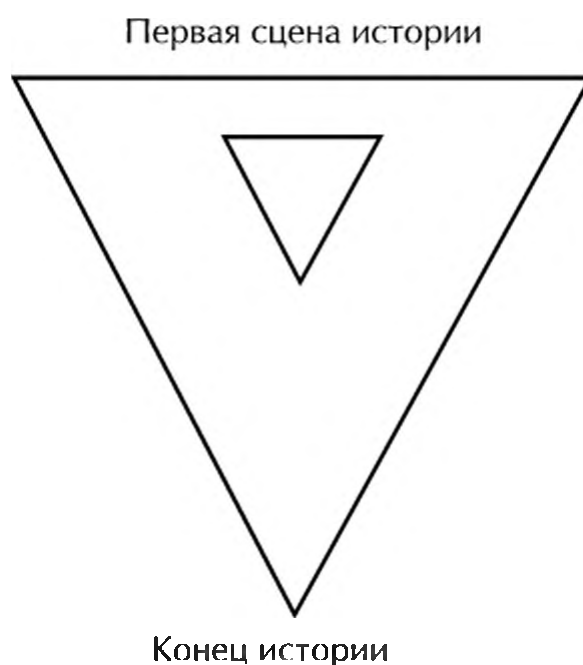
Давайте проанализируем особенности базовых принципов создания сцен и симфонического диалога при работе над разными типами сцен.

Открывающая сцена

Открывающая сцена помогает составить первое впечатление о характере героев и закладывает основы для каждого последующего события. Именно поэтому, наверное, хорошую открывающую сцену так сложно написать. Первая сцена лежит в основании перевернутого треугольника всей истории и должна заложить основы для развития действия. Кроме того, как и любая

другая сцена, она сама по себе должна быть мини-историей со своими героями и при этом являться катализатором для главных событий истории.

Открывающую сцену можно представить как маленький перевернутый треугольник внутри большого перевернутого треугольника — всей истории.



Первая сцена позволяет создать представление об общей структуре истории, ее главной теме, а также вопросах идентичности и противостояния, вокруг которых будет строиться эта история. При этом общая структура и общие темы должны найти выражение в конкретных действиях конкретных персонажей, чтобы сцена не показалась зрителям оторванной от действительности или нарочито поучительной.

Лучший способ понять основные принципы написания открывающей сцены — проанализировать примеры таких сцен. Давайте поэтому рассмотрим две первые сцены фильма «Буч Кэссиди и Сандэнс Кид».

«Буч Кэссиди и Сандэнс Кид», фильм
(сценарий Уильяма Голдмана, 1969)

Первые две сцены фильма «Буч Кэссиди и Сандэнс Кид» — одни из самых удачных за всю историю кинематографа. Построение сцен и диалог Уильяма Голдмана не только немедленно захватывают зрителя и заставляют его смеяться, они также закладывают основу для структуры фильма и противостояния героев.

Открывающая сцена: Буч в банке

В первой сцене главный герой (зрители пока еще не знают, кто перед ними) осматривает закрывающийся на ночь банк, который он собирается ограбить.

- Этап развития характера героя: это первая сцена фильма и первое знакомство зрителей с главным героем, Бучем. Она знаменует начальный этап процесса развития характера главного героя: перед нами бандит старого Дикого Запада, который в конце концов погибнет.
- Проблемы:
 - 1) познакомить зрителей с миром истории, с постепенно исчезающим американским Диким Западом;
 - 2) познакомить зрителей с главным героем (одним из двух друзей);
 - 3) дать понять, что герои, как и сам Дикий Запад, стареют; их миру уже грозит скорый конец.
- Стратегия:
 - 1) показать типичное «приключение» Буча и Сандэнса, которое позволило бы отразить главную тему фильма;
 - 2) в первой же сцене продемонстрировать основной мотив всего фильма: приближение конца;
 - 3) сделать сцену легкой и забавной, но намекнуть на темную скрытую сторону и мрачное будущее;
 - 4) показать героя, который планирует ограбить банк и постепенно понимает, что сделать это гораздо труднее, чем в «старые добрые времена»;
 - 5) скрыть от зрителей, кто перед ними на самом деле.

Сценаристы заставляют зрителей догадываться, что герой планирует ограбить банк и сейчас осматривает его именно с этой целью. Такой прием делает финальную шутку сцены острее и, что еще важнее, демонстрирует, что главный герой — опытный обманщик, отлично умеющий «заболтать» свою жертву.

- Желание: Буч выбирает банк для грабежа.
- Конечный пункт: Буч понимает, что система безопасности гораздо серьезнее, чем он предполагал, к тому же банк закрывается на ночь.
- План: Буч прибегает к обману, притворяясь, что его интересует архитектура банка.
- Построение конфликта: банк, как живое существо, окружает Буча.
- Поворот сюжета или откровение: осматривающийся в банке человек на самом деле планирует ограбить его.
- Нравственный выбор и /или ценности: красота или практичность. Конечно, юмор ситуации заключается в том, что «красота» в данном случае относится к банку, и употребляет это слово потенциальный грабитель.

Но это противопоставление не только позволяет завершить сцену забавной шуткой. Оно лежит в основе фильма, является его главной темой. Вселенная повествования становится все более осязаемой, а Буч и Сандэнс, как и раньше, остаются влюбленными в стиль жизни, который постепенно исчезает.

- Ключевые слова или образы: замки закрываются, время истекает, свет гаснет, банк закрывается.

Диалог в сцене постепенно подводит к ключевой фразе (как в анекдоте, это самая последняя реплика): «За красоту надо платить!» Главная особенность сцены заключается в том, что эта кульминационная фраза произносится в момент открытия, когда становится ясно, что человек перед нами — это ловкий преступник, грабитель, отлично умеющий «заговаривать зубы». Так что у этой фразы два противоположных значения. С одной стороны, произносящему ее человеку нет дела до красоты банка, он просто хочет его ограбить. С другой стороны, она раскрывает характер Буча: стиль для него превыше всего, и именно любовь к нему его в конце концов и погубит.

«Буч Кэссиди и Сандэнс Кид», фильм

Изображение появляется постепенно.

Весь экран в тени. Почти весь. В правом верхнем углу белое пятно, настолько яркое, что на него больно смотреть. (Первые сцены фильма черно-белые. Цвет добавляется позже.)

Изображение становится четче.

Постепенно становится ясно, что серый фон — это стена здания и тень этой стены на земле, а яркое пятно — вечерний луч солнца. Пока еще не совсем ясно, что мы видим на экране, но нам не страшно. В ярком освещенном солнцем углу появляется тень человека. Тень удлиняется...

Смена кадра.

Вокруг здания медленно прогуливается человек. Это Буч Кэссиди. В его внешности нет ничего запоминающегося. Ему 35 лет, у него русые волосы, хотя большинство людей, скорее всего, описало бы его как блондина. Он говорит уверенно и убедительно. Всю свою жизнь он умел организовывать людей вокруг себя, но если его спросить — зачем, он ни за что не сможет это объяснить.

Смена кадра.

Буч останавливается у окна и разглядывает его.

Смена кадра.

Окно защищено крепкими, очень внушительными решетками.

Смена кадра.

Буч на мгновение хмурит брови при виде решетки. Он подходит ближе к окну, чтобы заглянуть внутрь, начинается быстрая смена кадров. (Отметим, что Буч планирует ограбить этот банк, так что, быстро оглядывая один предмет за другим, он на самом деле пытается определить слабые места в системе безопасности. Но мы по-прежнему не совсем понимаем, что происходит, — и нам по-прежнему не страшно.)

Смена кадра.

Дверь: толстая, металлическая, надежная.

Смена кадра.

Десять пальцев пересчитывают банкноты.

Смена кадра.

Пистолет в кобуре на бедре человека в форме охранника.

Смена кадра.

Окно высоко в стене. Судя по всему, на нем еще более крепкая и надежная решетка, чем на первом.

Смена кадра.

Дверца банковского сейфа. Сейф защищен блестящей решеткой, на двери замок с часовым механизмом.

Смена кадра.

Буч с видом профессионала осматривает все вокруг. Он начинает снова ходить по банку. Он недоволен.

Смена кадра.

Охранник. Конец рабочего дня, охранник закрывает металлические решетки с громким и резким звуком.

Дальний план.

Буч наблюдает за охранником.

Буч: Что случилось со старым банком в этом городе? Он был таким красивым!

Охранник (продолжая закрывать решетки): Его слишком часто грабили. Буч переходит через улицу и направляется к огромному зданию с табличкой Mason's Salon. В середине улицы он останавливается и оглядывается на банк: здание новое, уродливое, приземистое, функциональное, неприступное и крепкое, как танк.

Смена кадра.

Буч: крупный план.

Буч (кричит охраннику): За красоту надо платить!

Крупный план Буча.

Смена кадра.

Сцена 2. Сандэнс и игра в покер

В этой сцене человек по имени Мейкон обзывает второго игрока за карточным столом жуликом. Мейкон велит ему оставить деньги и убраться. Человек оказывается известным гангстером Сандэнсом Кидом, и Мейкону едва удается унести ноги.

- *Этап развития характера героя:* сцена представляет собой «отправную точку» развития характера Сандэнса в фильме: это грабитель, которого вскоре убьют. Сцена также добавляет несколько штрихов к характеру Буча.
- *Проблемы:*
 - 1) представить зрителям второго из двух главных персонажей. Показать, как его характер отличается от характера Буча;
 - 2) показать приятелей в действии: они одна команда.
- *Стратегия:* Голдман создает еще одну сцену типичных «приключений» Буча и Сандэнса, которая никак не связана с развитием сюжета. Ее единственная задача — сразу же дать максимально подробную характеристику двух персонажей.
 1. В отличие от первой сцены, эта сцена определяет героев через конфликт и кризис, поскольку именно в них их характеры сразу же раскрываются.
 2. Вторая сцена в первую очередь позволяет узнать характер Сандэнса, но она также добавляет кое-что и к характеру Буча, действия которого — полная противоположность действиям Сандэнса.
 3. Два приятеля работают в команде, слаженно, как профессиональные музыканты. Сандэнс провоцирует конфликт, Буч пытается уйти от конфликта. Сандэнс молчалив, Буч отлично умеет заговаривать зубы.

4. Голдман использует классический эпизод вестерна — игру в покер. Зрителям кажется, что они знают, чего от таких сцен ждать, но этот фильм обманывает их ожидания. Вместо классического противостояния двух гангстеров, мы видим какого-то глуповатого и довольно жалкого типа, не слишком-то убедительно пытающегося отстоять свою честь, когда его обвиняют в жульничестве. А потом Голдман еще раз переворачивает сцену, и этот бестолковый персонаж оказывается настоящим крутым парнем, мастерски умеющим обращаться с оружием.

5. Главная стратегия сценариста: обмануть зрителей насчет личности Сандэнса, как сам Сандэнс обманывает противника. Подробнее об этом чуть позже.

- *Желание*: Мейкон хочет забрать деньги Сандэнса и выгнать его, униженного, из салуна.
- *Окончание сцены*: Мейкон унижен, но понимает, что сделал правильный выбор, когда Сандэнс демонстрирует, как превосходно он умеет обращаться с пистолетом.
- *Противник*: Сандэнс, потом Буч.
- *План*: Мейкон не использует никаких уловок. Он прямо заявляет Сандэнсу, чтобы тот убирался из салуна, в противном случае грозит пристрелить его.
- *Построение конфликта*: Мейкон и Сандэнс сталкиваются за карточным столом, конфликт перерастает в вооруженную стычку, в которой один из них наверняка будет убит. Буч пытается смягчить конфликт, договориться о компромиссе, но у него ничего не получается.
- *Поворот или открытие*: Голдман мастерски строит всю сцену вокруг нескольких откровений. Обратите внимание, как он скрывает информацию, чтобы удивить зрителей вместе с Мейконом. Сандэнс, по-видимому, оказывается в уязвимой позиции и кажется еще слабее, когда, как маленький ребенок, пытается доказать, что играл честно. Зрители уже совсем готовы списать Сандэнса со счетов, и даже Буч говорит ему, что он стареет и уже далеко не в своей лучшей форме.

Так что когда позиция героев внезапно резко меняется, эффект оказывается ошеломляющим. Зрители понимают, что Сандэнс — настоящий герой боевика и с пистолетом он умеет обращаться соответствующим образом. Но по-настоящему великим мастером его делает способность обмануть аудиторию, представляясь слабым и беззащитным.

- *Моральный выбор и /или ценности*: эта сцена — доведенное до крайности воплощение воинственной культуры: стычка в общественном месте, состязание в физической силе и смелости, сила имени и репу-

тации человека. Буч никогда не ввязался бы в такой конфликт, он из более позднего поколения, чем Сандэнс. Он просто хочет, чтобы все остались в живых и помирились.

- *Ключевые слова:* приближающаяся старость, осталось не так много времени — но пока оно еще есть.

Диалог в этом эпизоде очень отрывистый, часто реплики состоят всего из одной фразы, как будто герои обмениваются не словами, а ударами. Важно, что эти реплики очень смешные и отлично стилизованы под ритм и манеру комиков. Даже человек действия Сандэнс — настоящий мастер кратких афоризмов. Когда Мейкон спрашивает: «В чем причина твоего успеха?», Сандэнс отвечает: «Молитва». Первая же реплика Сандэнса в фильме (всего одно слово), стильная, самоуверенная и нахальная, превосходно выражает его характер.

Вторая часть сцены — это конфликт между Сандэнсом и Бучем. Эти два приятеля продолжают спорить даже в момент смертельной опасности. Буч — тоже мастер кратких стильных реплик, но его слова отражают также его уникальные моральные ценности (Буч по духу самый настоящий миротворец), а также главную тему фильма — дряхление и умирание старого мира.

В конце сцены Буч и Сандэнс изобретают до смеха абсурдный выход из этой, казалось бы, смертельно опасной ситуации. Хотя кажется, что Сандэнс далеко не в той позиции, чтобы торговаться, он все-таки говорит о Мейконе: «Если он пригласит нас остаться, мы уйдем». Кажется невероятным, чтобы Мейкон принял такое предложение, но Буч решает передать его Мейкону, правда, в несколько смягченной форме: «Как насчет того, чтобы пригласить нас остаться?» И дальше: «Совсем необязательно говорить это искренне, знаете». Перевернув эту классическую сцену вестерна с ног на голову, сценаристу удалось продемонстрировать сильные стороны Буча и Сандэнса, а также слаженную работу их команды, этой настоящей комической парочки.

После такого долгого вступления Буч произносит ключевую реплику: «Ничем не могу помочь тебе, Сандэнс». Обратите внимание, что ключевое слово, Сандэнс, оказывается в конце фразы. В одно мгновение расстановка сил изменилась, ужасный Мейкон сейчас сам до ужаса напуган, а разыгранная Бучем и Сандэнсом комедия приближается к развязке. Мейкон предлагает: «Почему бы вам не остаться?» И Буч, как всегда дружелюбный и вежливый, отвечает: «Спасибо, но нам пора уходить».

Финал сцены явно подстроен героями. Мейкон спрашивает Сандэнса, насколько тот на самом деле силен. В ответ Сандэнс демонстрирует свои навыки, которые, как мы уже могли догадаться из его реплик, впечатля-

ют. И снова мы видим, что ключевая реплика появляется в самом конце и формирует вершину перевернутого треугольника сцены и даже указывает на финал всей истории. Буч заявляет: «Ну как я и говорил. Мы уже не те». Это явный сарказм, учитывая продемонстрированную Сандэнсом физическую ловкость и то, как успешно приятели водили за нос противника (Мейкона) и аудиторию. И только позже, оценивая события фильма, зрители согласятся, что герои действительно уже не те, но сами этого еще не понимают — именно поэтому они обречены. Это гениальный пример конструкции сцены.

«Буч Кэссиди и Сандэнс Кид», фильм

Крупный план: усатый человек.

Камера отъезжает.

Интерьер салуна Мейкона.

Помещение больше всего похоже на сарай или амбар с голыми стенами. Пока здесь почти никого нет, что еще больше подчеркивает размер помещения. Сейчас идет только одна игра, в очко, усатый человек раздает карты. (Другие столы в салуне подготовлены для игры, на них разложены карты и фишки. Но еще рано, в окна бьют лучи солнца, и столы пустуют.)

Смена кадра.

Игра в очко. Усач дает карту игроку.

Игрок: Еще одну. (Усач бросает ему карту.) Все. (Он встает из-за стола, раздумывает.) Взаймы не дадите, мистер Мейкон?

Смена кадра.

Джон Мейкон. Это хорошо одетый, привлекательный мужчина, крупный и немного неопрятный. Ему еще нет 30, но он создает впечатление силы и зрелости: он многого добился, причем очень быстро и в жестких условиях. Перед нами человек, всегда знающий, чего он хочет.

Мейкон (отрицательно качает головой): Ты знаешь мои правила, Том. (Он поворачивается, смотрит на Усача.) Ты почти всех обставил, приятель. По-моему, ты ни разу не проиграл, как только раздавать начал.

Смена кадра.

Усач. Молчит.

Смена кадра. Мейкон.

Мейкон: В чем причина твоего успеха?

Сандэнс: Молитва.

Смена кадра: Мейкон. Он не улыбается.

Мейкон: Давай сыграем с тобой вдвоем.

Смена кадра.

Мейкон и Усач. Усач сдает быстро, уверенно. Карты разлетаются по игрокам.

Мейкон: Еще одну (получает карту). Еще одну (получает еще одну). Перебор...

Усач начинает собирать деньги.

Мейкон (теперь он улыбается): Это слишком, приятель. Ты чертовски хорошо играешь в карты. Но и я чертовски хороший игрок. И я даже не могу понять, как ты меня надул.

Смена кадра.

Усач делает вид, что не слышал только что сказанных слов. Он продолжает аккуратно складывать выигранные деньги ровными стопками.

Смена кадра.

Мейкон. При нем пистолеты, и он держит свои большие руки рядом с кобурой.

Мейкон (указывая на деньги): Вот это остается. А ты проваливай.

Смена кадра.

Усач. Он сидит, ссутулившись, на стуле, с грустным выражением лица, с опущенной головой.

Смена кадра.

Буч. Быстрым шагом приближается к столу.

Буч: Нам всем здесь, похоже, немного не хватает братской любви друг к другу.

Смена кадра.

Мейкон стоит, положив руки на кобуру.

Мейкон: Эй, вы двое, выметайтесь отсюда!

Смена кадра.

Буч и Усач. Буч толкает Усача, но тот не шевелится. Продолжая толкать, Буч разговаривает с Мейконом.

Буч: Да, сэр! Спасибо, сэр! Мы как раз собирались... (настойчиво Усачу, который по-прежнему не сдвинулся с места) Да пошли же уже!

Смена кадра.

Буч садится рядом с Усачом. Дальше они говорят быстрым шепотом.

Усач: Я не жульничал.

Буч (толкая Усача): Пошли уже!

Усач: Я не жульничал.

Смена кадра.

Мейкон начинает нервничать.

Мейкон: Вы же можете умереть. Никто из нас не бессмертен, и вы тоже можете умереть.

Смена кадра.

Буч и Усач, еще быстрее и тише.

Буч: Ты слышишь? Из-за тебя он разозлился на меня тоже!

Усач: Если он пригласит нас остаться, мы уйдем.

Буч: Но мы же и так уходим!

Усач: Он должен пригласить нас остаться.

Смена кадра: Усач. Несколько раз быстрая смена кадра, пока Усач оглядывает салун.

Сцена чем-то напоминает сцену с Бучем в банке. Одновременно продолжается диалог между Усачом и Бучем. На экране появляются: 1) руки Мейкона; 2) окно и лучи солнца, падающие в салун через него: спят ли они кого-нибудь? 3) пространство вокруг Усача: свободно ли? 4) глаза Мейкона; 5) пространство сбоку от Усача: есть ли там место для маневра? Пока происходит эта быстрая смена кадров (мы еще не понимаем, что это Сандэнс оценивает обстановку), камера постоянно возвращается к Усачу и Бучу, которые продолжают тихо и быстро разговаривать.

Буч: Он сейчас нападет. Он готов.

Усач: Ну именно это, конечно, я и хотел услышать.

Буч: Да пойми ты — он явно не настроен уступить.

Усач: Ты мастер подбодрить.

Буч: Ну, я уже не в той форме. И с тобой может такое случиться. Каждый день мы стареем — такова жизнь...

Но Усач явно не намерен уходить из салуна, и Буч это понимает.

Смена кадра.

Буч встает, подходит к Мейкону.

Буч: Как насчет того, чтобы пригласить нас остаться?

Мейкон: Что?

Буч: Совсем необязательно говорить это искренне, знаете. Но если вы просто попросите нас остаться, я обещаю, мы уйдем и...

Вместо ответа Мейкон жестом показывает, чтобы Буч проваливал.

Смена кадра.

Буч колеблется. Он оглядывается на Усача, который по-прежнему, ссутулившись, сидит на своем стуле. Буч качает головой, отходит в сторону.

Буч (тихо): Ничем тебе не могу помочь, Сандэнс.

Когда Буч произносит последнее слово, камера показывает крупным планом Мейкона. Это имя ему очень хорошо знакомо, и теперь он изо всех сил старается скрыть, что оно до смерти его напугало.

Смена кадра.

Сандэнс Кид — так зовут Усача. Еще мгновение он остается в прежней ссутуленной позе. Затем поднимает голову, его глаза блестят. Он смотрит прямо в глаза Мейкону. Продолжая смотреть на Мейкона, он встает. Оказывается, что у него тоже при себе пистолеты.

Смена кадра.

Мейкон. Это храбрый человек, он старается скрыть свой страх изо всех сил, не уходит и не отводит взгляд.

Смена кадра.

Сандэнс молчит.

Смена кадра.

Мейкон. Его постепенно охватывает паника.

Мейкон: Я не знал, кто вы, когда говорил, что вы жульничаете.

Смена кадра.

Сандэнс. Молча смотрит на руки Мейкона.

Смена кадра.

Мейкон по-прежнему держит руки возле пистолетов.

Смена кадра.

Сандэнс продолжает молчать. Он смотрит на Мейкона в ожидании.

Смена кадра.

Мейкон (слова вырываются помимо его воли): Если я достану пистолет, вы меня пристрелите!

Смена кадра.

Сандэнс: Есть такая вероятность.

Смена кадра.

Буч двигается в сторону Мейкона.

Буч: Да нет же, сэр, это будет просто самоубийство с вашей стороны. Ну почему бы вам просто не пригласить нас остаться?

Смена кадра.

Мейкон начинает что-то говорить, останавливается.

Смена кадра.

Буч: Я знаю, вы сможете. Давайте, давайте.

Смена кадра.

Сандэнс. Он не делает лишних движений. Он продолжает молча стоять и наблюдать за сценой; блеск в глазах — он готов.

Смена кадра.

Мейкон (он едва может выдать из себя эти слова): ...не остаться... почему бы вам...

Смена кадра.

Буч и Сандэнс.

Буч: Спасибо, но нам пора.

Идут мимо игорных столов к двери.

Смена кадра.

Мейкон наблюдает, как они уходят.

Мейкон: Кид? (чуть громче). Кид, а ты и правда так хорош?

Смена кадра.

Буч между Мейконом и Сандэнсом. Как только Мейкон задает свой вопрос, Буч бросается в сторону.

Смена кадра.

Сандэнс падает, мгновенно достает пистолеты, раздаются звуки выстрелов.

Смена кадра.

Мейкон. Сандэнс отстреливает ремешки его кобуры, та падает.

Смена кадра.

Сандэнс продолжает стрелять.

Смена кадра.

Ремни на полу извиваются, как змеи, под пулями Сандэнса. Стрельба прекращается.

Смена кадра.

Джон Мейкон вздыхает с невыразимым облегчением.

Смена кадра.

Сандэнс стоит, пистолеты в руках.

Смена кадра.

Буч и Сандэнс. Буч смотрит на кобуру Мейкона, качает головой.

Буч (Сандэнсу по дороге к двери): Как я и говорил, они уже не те.

Они уходят.

ТЕХНИКА НАПИСАНИЯ СЦЕНАРИЯ:

ПЕРВОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Первое предложение вашей истории требует соблюдения все тех же принципов, что и открывающая сцена, только в еще более сжатом виде. Первое предложение — это введение в вашу историю, в самых общих чертах отражающее тему повествования. Вместе с тем такое предложение должно быть драматически насыщенным, чтобы «зацепить» зрителя или читателя. Давайте проанализируем три классических примера. Помимо самого первого предложения, я приведу несколько следующих, чтобы продемонстрировать, как первое предложение соотносится с общей стратегией автора для этой сцены и истории в целом.

«Гордость и предубеждение», роман

(Джейн Остин, 1813)

- *Этап развития характера героя:* еще до представления главной героини автор рассказывает о вселенной повествования — это мир, в котором главная задача любой женщины — найти себе мужа.
- *Проблемы:*
 - 1) Джейн Остин нужно дать понять читателю, что этот роман — сатирический;
 - 2) автору необходимо описать вселенную своей истории, правила жизни в ней;
 - 3) автор должна показать читателю, что история рассказывается с точки зрения женщины.

- **Стратегия:** начать с псевдосерьезного утверждения, которое якобы отражает общепринятую истину, хотя на самом деле выражает мнение автора об абсолютно эгоистическом поведении большинства ее современниц. Это первое предложение говорит читателю, что история будет рассказывать о браке, о том, как девушки и их семьи охотятся за женихами, и о тесной связи брака и денег в этом мире.

После того как в самом первом предложении описана сцена действия, автор переходит к рассказу о конкретной семье, члены которой будут главными героями истории. Их поведение как раз и является отражением заявленного в первом предложении принципа. Обратите внимание, как написаны эти первые строки: в них нет ни единого лишнего слова.

*«Гордость и предубеждение»**

«Все знают, что молодой человек, располагающий средствами, должен подыскивать себе жену.

Как бы мало ни были известны намерения и взгляды такого человека после того, как он поселился на новом месте, эта истина настолько прочно овладевает умами неподалеку живущих семейств, что на него тут же начинают смотреть как на законную добычу той или другой соседской дочки.

— Дорогой мистер Беннет, — сказала как-то раз миссис Беннет своему мужу, — слышали вы, что Незерфилд-парк наконец больше не будет пустовать?

Мистер Беннет ответил, что он этого не слышал.

— Тем не менее это так, — продолжала она. — Только что заходила миссис Лонг и сообщила мне эту новость!

Мистер Беннет промолчал.

— А хотелось бы вам знать, кто будет нашим новым соседом? — с нетерпением спросила его жена.

— Готов вас выслушать, если вам очень хочется мне об этом сказать. Большого от него не требовалось».

«Дэвид Копперфильд», роман
(Чарльз Диккенс, 1849–1850)

- **Этап развития характера героя:** повествование ведет рассказчик, так что свой путь он уже прошел, но рассказывать о нем ему предстоит с самого начала. Так что в первых сценах романа мы видим совсем юного героя и слышим голос уже умудренного опытом рассказчика.

* Перевод с английского И. Маршака. — Прим. ред.

- **Проблемы:**
 - 1) когда рассказываешь чью-то историю жизни, с чего начать и чем закончить?
 - 2) как объяснить читателю, какую историю вы собираетесь рассказать?
- **Стратегия:** использовать рассказчика, ведущего повествование от первого лица, назвать первую главу «Я появляюсь на свет». Всего несколько слов, но какой эффект! Название первой главы и есть на самом деле первая фраза книги. Рассказчик смело заявляет о себе, как бы говоря: «Я — важная личность, и моя история интересна». Кроме того, такое начало отсылает нас к традиционным мифам о взрослении героя, которые тоже всегда начинаются с его рождения. Очень неординарная первая фраза.

За этой короткой, но такой важной фразой следуют рассуждения героя: «Стану ли я героем повествования о своей собственной жизни...» Читателям дают понять, что герой мыслит литературными категориями (он и на самом деле оказывается писателем) и что он задается вопросом о смысле своей жизни и реализации своего потенциала. Затем рассказчик возвращается к точному моменту своего рождения, что может показаться довольно претенциозным. Но у него есть на то причина, ведь он родился в столь драматичный момент: он пробудился к жизни под удары часов, отбивавших полночь.

Еще один результат использования столь драматичной открывающей фразы: читатель оказывается немедленно погруженным в историю. Рассказчик обещает: «Мы отправимся в долгую, но увлекательную поездку. Так что расслабьтесь и отдохайте, а я покажу вам этот мир. Вы не пожалеете».

*«Дэвид Копперфильд»**

«Я появляюсь на свет»

Стану ли я героем повествования о своей собственной жизни или это место займет кто-нибудь другой — должны показать последующие страницы. Начну рассказ о моей жизни с самого начала и скажу, что я родился в пятницу в двенадцать часов ночи (так мне сообщили, и я этому верю). Было отмечено, что мой первый крик совпал с первым ударом часов.

Принимая во внимание день и час моего рождения, сиделка моей матери и кое-какие умудренные опытом соседки, питавшие живейший интерес ко мне за много месяцев до нашего личного знаком-

* Перевод с английского А. В. Кривцовой и Е. Ланна. — Прим. ред.

ства, объявили, во-первых, что мне предопределено испытать в жизни несчастья, и, во-вторых, что мне дана привилегия видеть привидения и духов; по их мнению, все злосчастные младенцы мужского и женского пола, родившиеся в пятницу около полуночи, неизбежно получают оба эти дара».

«Над пропастью во ржи», повесть
(Джером Сэлинджер, 1951)

- *Этап развития героя:* Холден Колфилд, находящийся на лечении в клинике, вспоминает события прошлого года. Путь героя практически завершен, но ему еще предстоит проанализировать и осознать эти важные события своей жизни.
- *Проблемы:*
 - 1) с чего начать рассказ о себе и что именно включить в такой рассказ?
 - 2) Холден хочет, чтобы читатели его поняли — не только благодаря рассказу о произошедших с ним событиях, но и благодаря той манере, в которой он поведет повествование;
 - 3) затронуть основную тему и базовые ценности, вокруг которых строится история и описание характера героя.
- *Стратегия:*
 - 1) вести повествование от первого лица. Этот прием позволяет читателям увидеть происходящее глазами главного героя, понять, что он чувствует и о чем думает. Кроме того, сразу же становится понятно, что это история о взрослении. Вместе с тем использование рассказчиком подросткового сленга говорит о том, что это не типичный роман воспитания;
 - 2) удивить читателей, показав, что рассказчик настроен по отношению к ним враждебно. Сразу же предупредить читателя, что это не будет слезливой выдуманной историей какого-то ребенка: Холден не собирается «подлизываться» к читателю, чтобы вызвать к себе симпатию. Такое вступление как бы говорит о том, что рассказчик не будет ничего выдумывать. Рассказывать только правду, так, как он ее видит, — его моральный принцип;
 - 3) сделать первое предложение очень длинным, запутанным и сбивчивым. Таким образом, сразу становится ясно, кто герой этой истории и как будет построен сюжет;
 - 4) сразу же упомянуть «Дэвида Копперфильда» — самую популярную историю взросления XIX века. С первых же строк заявить, что рассказ Холдена совсем не будет похож на книгу Диккенса: здесь

не будет увлекательного сюжета, рассказа о пути героя. Наоборот, сюжет в этой истории не играет большой роли, это «антисюжет», да и герой вовсе не отправляется в какое-то дальнейшее путешествие. Вместе с тем это и очень амбициозное заявление: автор намекает, что собирается написать историю взросления XX века, которая ни в чем не будет уступать своему самому популярному аналогу века XIX.

ВАЖНО!

Герой заявляет о своем главном принципе. В своем рассказе он будет во что бы то ни стало стремиться избежать всего искусственного или надуманного. Готовьтесь к настоящим эмоциям и настоящим переменам, если уж перемены будут.

*«Над пропастью во ржи»**

«Если вам на самом деле хочется услышать эту историю, вы, наверно, прежде всего захотите узнать, где я родился, как провел свое дурацкое детство, что делали мои родители до моего рождения, — словом, всю эту копперфильдовскую муть. Но, по правде говоря, мне неохота в этом копаться. Во-первых, скучно, а во-вторых, у моих предков, наверно, случилось бы по два инфаркта на брата, если б я стал болтать про их личные дела. Они этого терпеть не могут, особенно отец. Вообще-то они люди славные, я ничего не говорю, но обидчивые до чертиков. Да я и не собираюсь рассказывать свою автобиографию и всякую такую чушь, просто расскажу ту сумасшедшую историю, которая случилась прошлым Рождеством».

Использование прямого плана

Обострение конфликта между героями в конкретной сцене чаще всего связано с использованием одним из персонажей (тем, чье желание определяет развитие сцены) прямого плана для достижения своей цели. Прямой план подразумевает, что персонаж действует открыто, не прибегая к каким-то уловкам или обману: он просто заявляет, что ему нужно, или даже требует этого. Противник персонажа отказывается выполнить эту просьбу или требование, и между ними возникает конфликт.

Давайте разберем классический пример прямого плана, который использует персонаж фильма «Вердикт».

* Перевод с английского Р. Райт-Ковалевой. — Прим. ред.

«Вердикт», фильм

В этой сцене Фрэнк Гэлвин должен получить показания медсестры, которая ассистировала во время операции, когда из-за халатности врача его клиентка впала в кому.

- Этап развития характера героя: главная потребность Фрэнка — вернуть уважение к самому себе и научиться действовать справедливо и честно. Все попытки Фрэнка собрать материал по делу провалились. Он боится упустить последний шанс на искупление.
- Проблема: рассказать все известные обстоятельства дела и намекнуть, что какие-то части мозаики собрать никак не удастся.
- Стратегия: Фрэнк расспрашивает свидетеля, который отказывается сотрудничать с ним, но и не собирается давать показания в поддержку другой стороны.
- Желание: Фрэнк хочет, чтобы сестра Руни дала показания или объяснила, почему она не хочет этого делать.
- Конечная точка: медсестра обвиняет Фрэнка в продажности и захлопывает дверь у него перед носом.
- Противник: сестра Руни.
- План: Фрэнк прямо просит ее дать показания, а когда она отказывается — угрожает ей.
- Построение конфликта: конфликт обостряется по мере того, как Фрэнк задает все новые вопросы, а медсестра отказывается отвечать на них и все больше боится, что он узнает ее секрет.
- Поворот сюжета или открытие: сестра Руни кого-то прикрывает.
- Моральный выбор и/или ценности: Фрэнк убеждает медсестру, что она должна дать показания, потому что из-за халатности врачей разрушена жизнь его клиентки. Медсестра настаивает, что у него уже есть показания второго врача, а она никакого отношения к произошедшему с клиентом Фрэнка не имеет.
- Ключевые слова: забота, преданность, шлюхи, деньги.

Эта сцена — классический пример того, как конфликт действий перерастает в конфликт моральных принципов. Изначально конфликт возникает вокруг какого-то действия, а затем персонажи начинают обсуждать свои моральные принципы. Это изменение характера конфликта обычно знаменуется фразой одного из персонажей, в которой он пытается дать уничижительную характеристику своему противнику, это один из вариантов фразы: «А вы...». В этой сцене разговор завершается словами Руни: «Знаете, вы все одинаковые». Затем она пытается охарактеризовать Фрэнка через принципы и ценности, которые, по ее мнению, у Фрэнка отсутствуют: «Вам не важ-

но, кто пострадает. Вы все шлюхи. Вы за деньги готовы на все. Вы не знаете, что такое преданность, ничего не знаете... вы все просто-напросто шлюхи!»

Этот поворот в конце сцены становится мини-прозрением для Фрэнка. Обратите также внимание на иронию, прозвучавшую в обвинениях Руни: она права в отношении всей прошлой карьеры Фрэнка, но как раз сейчас Фрэнка не в чем упрекнуть.

«Вердикт»

В доме Мэри Руни — день.

Мэри Руни, суровая женщина в белом медицинском халате, открывает дверь.

В коридоре Гэлвин.

Гэлвин: Добрый день. Я Фрэнк Гэлвин. Я представляю интересы Деборы Энн Кей в деле против госпиталя святой Екатерины Лабуре.

Мэри Руни: Я уже говорила тому парню, что не хочу разговаривать...

Гэлвин: Я не отниму у вас много времени. Дебора Энн Кей — вы же знаете, о ком я. Это дело будет передано в суд. Наш главный свидетель — доктор Дэвид Грубер. Знаете его?

Мэри Руни: Нет.

Гэлвин: Это заместитель главного анестезиолога в Центральной бостонской больнице. Он говорит, что из-за ваших врачей, Таулера и Маркса, моя клиентка всю жизнь проведет в больнице. И мы можем это доказать. Но мы не знаем, почему это случилось. Что там произошло, в операционной? Вот что мы хотим выяснить. Что-то пошло не так. И вы знаете, что именно. Они ввели ей не ту анестезию? Что произошло? Телефон зазвонил? Кто-то из врачей отвлекся? Как все это было?

Мэри Руни: У вас есть показания этого вашего врача. Я вам зачем?

Гэлвин: Мне нужен кто-то, кто был в операционной. Мы выиграем это дело, тут сомнений нет. Единственный вопрос — насколько большая...

Мэри Руни: Мне нечего вам сказать.

Гэлвин: Вы знаете, что там произошло.

Мэри Руни: Ничего не произошло.

Гэлвин: Тогда почему вы не выступаете свидетелем на их стороне?

Она пытается закрыть дверь, он не дает.

Гэлвин: Я же могу прислать вам повестку из суда. Могу вызвать вас в суд как свидетеля.

Мэри Руни: И о чем вы будете меня там спрашивать?

Гэлвин: Кто превратил моего клиента в чертов овощ?

Мэри Руни: Ну уж точно не я.

Гэлвин: Тогда кого вы прикрываете?

Мэри Руни: С чего вы взяли, что я вообще кого-то прикрываю?

Гэлвин: Да это очевидно. Кого? Врачей. Чем вы им так обязаны?

Мэри Руни: Ничем я им не обязана!

Гэлвин: Тогда почему вы отказываетесь давать показания?

Мэри Руни (пауза): Вы уж очень наглеее, мистер!

Гэлвин: Наглею? Вот подождите, вызову вас в суд...

Мэри Гэлвин: Ну вызывайте.

Мэри Руни (начинает закрывать дверь, потом останавливается): Знаете, вы все одинаковые. Вам неважно, кто пострадает. Вы все шлюхи. Вы за деньги готовы на все. Вы не знаете, что такое преданность, ничего не знаете... вы все просто-напросто шлюхи!

Конфликт ценностей

Драматизм произведения связан не с борьбой двух персонажей, а с противопоставлением двух систем моральных ценностей, которые защищают герой и его противник. Конфликт ценностей и моральный выбор — это формы диалога о морали (вторая линия диалога). Конфликт ценностей подразумевает борьбу за то, во что персонажи верят. Моральный выбор — это выбор героев между хорошими и дурными поступками.

Чаще всего конфликт ценностей не обсуждается открыто и диалоги содержат только намеки на него. Иначе диалог в истории становится навязчивым и нравоучительным. Но если история описывает противостояние двух взглядов на жизнь, необходимо каким-то образом отразить этот конфликт ценностей и в диалоге.

Если диалог в вашей истории перерастает в конфликт ценностей, важно, чтобы он возник и развивался из-за конкретных действий ваших персонажей. Просто вместо того, чтобы продолжать спорить по поводу оправданности того или иного конкретного действия (моральный выбор), ваши персонажи основной акцент будут делать на более общих проблемах, обсуждая, какой взгляд на жизнь в целом правильнее и лучше.

«Эта прекрасная жизнь», фильм

(литературная основа Филипа Ван Дорена Стерна, сценарий Фрэнсис Гудрич, Альберта Хэкетта и Фрэнка Капры, 1946)

«Эта прекрасная жизнь» — отличный фильм. Успех ему обеспечивает не только удивительно подробное, живое описание города, но и то, как сценаристам удалось продемонстрировать противостояние двух систем жизненных ценностей. Сцена, в которой Джордж и Поттер спорят о будущем строительной фирмы, — самое важное противостояние в фильме. Сценаристы превращают Поттера в еще более опасного противника, позволяя ему

подробно рассказать о своих ценностях, объяснить и обосновать те моральные принципы, которыми он руководствуется. При этом ценности Поттера — полная противоположность ценностям Джорджа.

Этот фильм — социальная фантазия, так что мы наблюдаем не только за личным конфликтом между двумя людьми. Спор идет о том, как следует жить всему обществу в целом. Поэтому можно сказать, что этот спор также имеет политическое значение. Политическое не в смысле отстаивания какой-то конкретной политической программы, которая быстро устаревает. Речь идет о таком общем политическом вопросе, как отношения между стоящим у власти лидером и теми, кто находится в его подчинении. Самое главное, авторам удалось сделать спор на такие общие темы очень личным и эмоциональным. Чтобы добиться такого эффекта, они выстроили конфликт вокруг одного конкретного действия — закрытия строительной фирмы — и сделали его еще более личным из-за смерти отца главного героя.

Обратите внимание, что за исключением короткого обмена репликами в середине сцены, этот эпизод на самом деле представляет собой два монолога. Оба эти монолога довольно длинные, что нарушает общепринятое в Голливуде правило, согласно которому диалог должен представлять собой обмен максимально краткими броскими репликами. В данном же случае каждому из героев нужно время, чтобы объяснить и оправдать свою систему жизненных принципов. Если бы сценаристы не превратили этот конфликт в противостояние двух конкретных персонажей, которые к тому же презирают друг друга, эта сцена превратилась бы в сухую главу из какого-то трактата по политической философии.

- Этап развития характера героя: смерть отца не позволила Джорджу исполнить свое первое желание (посмотреть мир и строить здания) и заставила его в первый раз пожертвовать своими интересами ради семьи и друзей. Сейчас он собирается поступить в колледж и начать воплощать в жизнь свои мечты.
- Проблема: написать сцену, в которой герои будут спорить о принципах, на которых должна строиться жизнь не только этого города, но и всей Америки, и при этом не превратить сцену в проповедь.
- Стратегия:
 - 1) герои спорят по поводу будущего фирмы, от которой во многом зависит жизнь города, а также по поводу основателя этой фирмы, который уже умер;
 - 2) суть философского спора отражена в одном слове, «богатый», которое главный герой произносит в последней фразе своего монолога.
- Желание: Поттер хочет закрыть фирму.

- Конечный пункт: Поттер не может выполнить свое желание, потому что его останавливает Джордж.
- Противник: Джордж.
- План: Поттер открыто настаивает на закрытии фирмы, Джордж открыто выступает против.
- Построение конфликта: конфликт обостряется, когда Поттер начинает говорить об отце Джорджа.
- Сюжетный поворот или открытие: молодой Джордж способен противостоять Поттеру, хотя тому и удалось запугать всех остальных жителей города.

Моральный выбор и/или ценности

Спор двух героев в этой сцене имеет смысл разобрать подробно, так как он представляет собой пример классического конфликта ценностей. Обратите внимание, как прекрасно построены оба монолога. Герой и его противник, отстаивая свою политическую и философскую систему, приводят очень конкретные доводы.

Доводы и ценности Поттера

1. Есть большое различие между бизнесменом и идеалистом.
2. Высокие идеалы, оторванные от здравого смысла, могут угрожать всему городу.
 Таким образом, зрители понимают, что поле сражения героев — весь город, а главный вопрос, который ставится в фильме: «Какой взгляд на жизнь сделает этот город и наш мир в целом лучше?»
3. Поттер приводит конкретный пример. Он говорит об Эрни Бишопе, добродушном водителе такси, которого зрители уже знают и любят. Зрителям известно, что Эрни не из тех людей, кто охотно идет на риск. Поттер утверждает, что Эрни получил деньги на строительство дома исключительно благодаря своей дружбе с Джорджем.
4. Поттер считает, такое участие в бизнесе превращает бережливых работяг в недовольный ленивый сброд. Отстаиваемая Поттером система ценностей заставляет сделать довольно зловещие выводы: Америка — классовое общество, и Поттер считает, что имеет полное право управлять «низшими» классами. Поттер из типичного патриарха превращается в злобного капиталиста.
5. В конце своего монолога Поттер нападает на те ценности, которые представляет Джордж: Поттер осуждает идеализм и мечтательность Джорджа, а также личные отношения в сфере бизнеса (которые на самом деле делают жизнь в городе комфортнее).

Доводы и ценности Джорджа

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: Джордж отстаивает те принципы и ценности, которые пытался донести до него его отец какое-то время назад, когда Джордж, напротив, спорил с ним. Это заставляет нас верить в искренность слов Джорджа и делает его риторику особенно трогательной.

1. Джордж начинает с гениального тактического хода, соглашаясь с одним из доводов Поттера. Его отец действительно не был деловым человеком, да и он сам ничего не смыслил в финансовых вопросах.
 2. Затем он меняет тему и начинает говорить о своем отце. Его отец был бессребреником, хотя его бескорыстие и привело к тому, что Джордж и его брат Гарри не смогли получить высшее образование.
 3. Джордж переходит в нападение уже «на территории» Поттера: он говорит о принципах ведения бизнеса. Он напоминает, что его отец помог многим горожанам выбраться из построенных Поттером трущоб, эти люди потом стали более ответственными и активными гражданами и в конечном счете внесли важный вклад в общее благосостояние и благоустройство города.
 4. Дальше он выводит спор на новый уровень и говорит о героизме маленького человека. Те люди, которых Поттер с презрением назвал «ленивым сбродом», — это основная часть общества, те, кто трудится, тратит деньги, живет и умирает в городе. Это сердце и душа всего общества. И чтобы создать общество, в котором каждый мог бы вести насыщенную и осмысленную жизнь, нельзя допустить, чтобы к кому бы то ни было относились как к представителю низшего класса.
 5. В заключение Джордж приводит свой самый главный аргумент: он говорит о естественных правах человека. Его отец относился к людям с уважением, видел в каждом личность. Поттер же считает людей каким-то скотом, который он может перегонять, куда ему вздумается. Другими словами, Поттер видит в них всего лишь способ обогащения для себя лично.
-

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ: в этой сцене ведется спор на общую тему (о правах «маленького» человека) и одновременно происходит личный конфликт между двумя персонажами. Ключевая фраза и ключевое слово произносятся в самом конце.

По словам Джорджа, Поттер ведет себя так, потому что он «испорченный, разочарованный старик». Это очень важная для фильма фраза: не только потому, что она характеризует Поттера, но и потому, что разочарование — одна из основных характеристик самого Джорджа.

А затем — ключевая реплика, которая становится конечной точкой сцены: «В моем представлении мой отец умер гораздо более богатым человеком, чем вы когда-либо сможете стать». У слова «богатый» есть два значения. Первое, более очевидное, характеризует Поттера. Второе, более глубокое, относится к взаимоотношениям с другими людьми, и в этом смысле Джордж гораздо богаче своего противника.

■ *Ключевое слово:* богатый.

«Эта прекрасная жизнь»

В офисе фирмы Building & Loan — день.

Поттер: Питер Бейли не был бизнесменом. Это его и погубило. Это был человек с идеалами, так сказать, но высокие идеалы без капли здравого смысла могут погубить этот город (берет бумаги со стола). Вот, возьмем этот кредит Эрни Бишопу. Ну знаете, этот парень, который целыми днями штаны в такси просиживает. Я вот узнал, что ему банк отказал в кредите, а он пришел к нам, и мы построили ему дом стоимостью пять тысяч долларов. Почему?

Джордж у двери офиса, с пальто и документами в руках, собирается уйти.

Джордж: Ну, этим кредитом я занимался, мистер Поттер. Там все документы в деле есть. Его зарплата, страховка. Я лично могу поручиться за него.

Поттер (с сарказмом): Ваш друг?

Джордж: Да, сэр.

Поттер: Вот видите, если у вас есть друзья среди сотрудников, можете занимать у нас деньги. И что в итоге? Получаем недовольный ленивый сброд вместо бережливых работяг. А все из-за того, что парочка мечтателей и идеалистов вроде Питера Бейли баламутит их и забивает им голову всякой ерундой. Я вот вам скажу...

Джордж кладет пиджак и подходит к столу. Пренебрежительные слова Поттера о его отце вывели его из себя.

Джордж: Минутку, минутку. Погодите-ка, мистер Поттер. Вы правы, когда говорите, что мой отец не был деловым человеком. Это я знаю. И почему он вообще создал эту дешевую никчемную фирму, я представить себе не могу. Но ни вы, никто другой не можете ни слова сказать по поводу его характера, потому что вся его жизнь... Да за 25 лет, пока он и дядя Билли вели этот бизнес, у него ни одной корыстной

мысли не возникло. Не так разве, дядя Билли? Он даже не смог найти денег, чтобы отправить Гарри в колледж, а уж о себе я и молчу. Зато он помог нескольким семьям выбраться из построенных вами трущоб, мистер Поттер. А разве в этом есть что-то плохое? Вот вы, вы здесь все бизнесмены... Так скажите, эти люди разве не стали более ответственными гражданами? Более прибыльными клиентами? Вы... Вы вот сказали только что... Им приходилось ждать, откладывая деньги, прежде чем они могли бы даже подумать о приличном доме. Ждать! И чего они должны были ждать? Пока их дети не вырастут и не уедут? Пока они не состарятся и не превратятся в беспомощных... Да вы хоть знаете, сколько времени уйдет у рабочего человека, чтобы накопить пять тысяч долларов? Поймите одно, мистер Поттер, этот сброд, о котором вы говорите... это те люди, которые трудятся, тратят деньги, те, кто живет и умирает в нашем городе. Неужели же сделать так, чтобы они трудились, тратили деньги, жили и умирали в доме с двумя приличными комнатами и ванной, — это слишком много? Мой отец так не думал. Для него люди были людьми. А для вас, испорченного, разочарованного старика, люди — это скот какой-то. Ну так вот, по-моему, мой отец умер гораздо более богатым человеком, чем вы когда-либо можете стать!

Моральное оправдание противника

Один из признаков по-настоящему хорошей истории — наличие хотя бы одной сцены, в которой противник объясняет и пытается оправдать свои действия. Возможно, это самый эффективный способ сделать противника героя человечным, не превращать его во вселенское зло или в «дьявола из машины».

Такая сцена является разновидностью диалога о морали (линия 2). В идеале ваш противник должен привести максимально веские и убедительные аргументы в свою пользу, но при этом в его рассуждениях должен оставаться какой-то важный изъян, способный разрушить всю его систему доказательств. Кроме того, моральные доводы противника должны отражать главную моральную проблему героя. Давайте разберем два примера морального оправдания противника.

«Вердикт», фильм

В этой сцене адвокат противной стороны, Эд Конкеннон, объясняет кому-то за кадром, почему они должны использовать любые средства, чтобы выиграть дело у Фрэнка Гэлвина. Этот эпизод получился у автора сценария Дэвида Мэмета просто мастерски. Во-первых, в этой сцене создается очень

сильная, но все же уязвимая моральная позиция для противника. Еще важнее то, что спор о морали совпадает с интересным поворотом сюжета. В конце сцены зритель узнает, что Конкеннон разговаривал с девушкой Фрэнка Лорой. Эта сцена представляет собой 16-й этап в структуре 22 шагов: открытие для аудитории о противнике / фальшивом союзнике Фрэнка. Такое объединение морального спора и поворота сюжета в одной сцене оказывает на зрителя огромное эмоциональное воздействие. Это сильная сцена сама по себе, но она также важна и для развития сюжета в целом.

Этап развития характера героя: это сцена противника, так что она не имеет прямого отношения к развитию характера главного героя. Эта сцена столь важна еще и потому, что она представляет собой важный этап в развитии противника / фальшивого союзника. Путь Лоры во многом отражает развитие главного героя. Лора, как и Фрэнк, юрист, отказавшийся от своих моральных принципов ради карьеры. Эта сцена, в которой ее работодатель оправдывает использование нечестных методов ради победы, является моментом ее прозрения, когда она осознает собственное моральное падение.

■ Проблемы:

- 1) позволить противнику объяснить и попытаться оправдать свои действия, не превращая объяснения в пространную речь;
- 2) найти максимально веские аргументы в защиту позиции противника, оставив ее вместе с тем уязвимой.

■ Стратегия:

- 1) скрыть от зрителей собеседника Конкеннона. Раскрыть личность собеседника в кульминационный момент монолога;
- 2) сделать сообщником и собеседником Конкеннона Лору, самого близкого Фрэнку персонажа. Сделать ее историю похожей на историю Фрэнка, чтобы доводы противника были максимально весомыми;
- 3) проигнорировать нечестную игру по отношению к Фрэнку, построить все обсуждение только вокруг необходимости выиграть дело.

■ Желание: Конкеннон хочет оправдать свои действия в глазах своего союзника Лоры.

■ Финальная точка: он платит Лоре и намекает на неоднозначность ее собственных действий.

■ Противник: хотя Лора не возражает Конкеннону, она является его подразумеваемым противником, перед которым он оправдывает свои действия.

■ План: Конкеннон использует прямой план: он просто объясняет свои мотивы.

- Построение конфликта: в этой сцене нет конфликта. Но напряжение присутствует благодаря тому факту, что зритель не знает, с кем Конкеннон разговаривает.
- Поворот или откровение: Конкеннон оправдывает не только свои действия, но и поведение девушки Фрэнка, которой Конкеннон платит за информацию.
- Спор о морали и / или ценности: Конкеннон утверждает, что любые действия оправданны ради победы, потому что выигрыш в суде приносит материальную выгоду. Свой спор он начинает с расстановки приоритетов: две главные ценности — это победа и деньги. Затем он перечисляет все выгоды, которые принесет достижение их цели.

Обратите внимание, что противник не пытается оправдать свою с Лорой нечестную игру. Он только перечисляет все преимущества победы. Тонкий прием — оставить слабое место в защите Конкеннона. Он сам наводит на мысль о нем, когда говорит: «... вот что оплачивает те бесплатные услуги, которые мы оказываем бедным». Бесплатная работа — способ Конкеннона и таких, как он, убедить себя в собственном моральном превосходстве.

- Ключевые слова: победа, с возвращением.

Сейчас, когда вы будете читать монолог, обратите внимание, как все в этой сцене подводит к ее конечной точке, к вершине перевернутого треугольника. Выслушав оправдания Конкеннона, зрители переживают откровение: они узнают, что его собеседником является Лора, которую до этого момента они считали самым близким союзником Фрэнка. В тот же момент монолог становится более личным, Конкеннон обращается к «призраку» Лоры и говорит о ее моральном падении: «Ваш брак закончился. Вы хотели вернуться и стать практикующим юристом». Конкеннон завершает свою речь кульминационной фразой: «Вы хотели вернуться в мир. С возвращением». Произнося эту речь, Конкеннон как будто выливает на Лору ведро с помоями. Зрители не могут избавиться от чувства, будто и сами запачкались.

«Вердикт», фильм

Офис Конкеннона — ночь.

Мягкий приглушенный свет. Конкеннон сидит на диване. У него в руках папка в красной обложке. Его собеседника не видно.

Конкеннон: Я знаю, что вы чувствуете. Я знаю, что вы мне не верите, но это так.

И я сейчас скажу вам кое-что, что я сам понял в вашем возрасте. Я тогда работал над одним делом. Мистер Уайт спросил, как все прошло.

(Пауза.)

Я ответил, что старался, как мог. На это он мне сказал: «Вам платят не за то, чтобы вы старались. Вам платят, чтобы вы побеждали».

(Пауза.)

Победы оплачивают этот офис.

(Пауза.)

Победы оплачивают бесплатные услуги беднякам и практику, которой вы хотите заниматься. Победы платят за вашу одежду и мой виски и за то, что мы можем спокойно сидеть здесь и рассуждать о философии.

(Пауза.)

Вот как сегодня.

(Пауза.)

Нам платят, чтобы мы выигрывали дела.

Лора сидит напротив, выражение ее лица не разобрать.

Конкеннон: Ваш брак закончился. Вы хотели вернуться и быть практикующим юристом. Вы хотели вернуться в мир. С возвращением.

«Тень сомнения», фильм

(литературная основа Гордона Макдоннела, сценарий Торнтона Уайлдера, Салли Бенсон и Элмы Ревилл)

Сценарий «Тени сомнения», возможно, лучший из когда-либо написанных триллеров. Дядюшка Чарли приезжает погостить к семье сестры в маленький американский городок. Старшеклассница Чарли сначала боготворит дядю, но постепенно начинает подозревать, что он является серийным убийцей, известным как убийца веселых вдов.

Этот сценарий — образец того, как драматические приемы используются для написания классического триллера. Такой подход ярче всего прослеживается в знаменитой сцене, когда дядюшка Чарли намекает на моральное оправдание убийств, которые, возможно, он совершил. Менее талантливый сценарист превратил бы убийцу в монстра, вселенское зло, которому не требуется никакое оправдание, потому что монстром он является по своей природе. Но тогда вся история превратилась бы в хроники машины-убийцы.

Вместо этого Уайлдер предлагает своему убийце хорошо продуманное и понятное оправдание, что делает его героя еще более страшным. Дядя Чарли говорит о темной оборотной стороне американской жизни: о жажде наживы и многочисленных неудачных попытках реализовать американскую мечту.

- Этап развития характера персонажа: характер противника не претерпевает каких-либо изменений в фильме. Но этот эпизод происходит в очень важный момент развития главного героя. У Чарли уже начали

возникать подозрения по поводу ее дяди, которого когда-то она обожала. Сейчас она не может понять, какие чувства он у нее вызывает: любовь или ужас, как не осознает и причину происходящего.

- Проблема: сделать так, чтобы противник объяснил причину убийств, не признаваясь открыто в их совершении.
- Стратегия: собрать семью за столом, чтобы оправдание противника происходило в самых будничных условиях: это сцена обеда в кругу самой обычной американской семьи. Сестра дяди Чарли, миссис Ньютон, просит его выступить перед членами ее женского клуба — так у дяди Чарли появляется возможность поразмышлять вслух о женщинах среднего возраста. Ужас возникает из повседневного и будничного.
- Желание: дядя Чарли хочет оправдать свою ненависть к женщинам, особенно среднего возраста, перед своей племянницей и одновременно припугнуть ее.
- Конечный пункт: он понимает, что зашел слишком далеко.
- Противник: племянница Чарли.
- План: дядя Чарли использует скрытый план. Он философствует о женщинах в больших городах. Он ни в чем не признается, но знает, что единственный человек за столом, который подозревает, что на самом деле происходит, поймет его.
- Построение конфликта: Чарли проводит всего одну «контратаку», но конфликт обостряется по мере того, как дядя Чарли все более открыто выражает свою ненависть к женщинам.
- Поворот или открытие: милый дядя Чарли на самом деле считает, что большинство женщин среднего возраста не лучше животных и заслуживают смерти.
- Моральный выбор и /или ценности: аргументы, которые дядя Чарли приводит в защиту своей позиции, хорошо продуманны и точны. Сначала он называет женщин среднего возраста бесполезными. Затем — жаждущими удовольствий и денег животными. Заканчивает он утверждением, что убийство таких толстых старых животных на самом деле было бы актом милосердия. Ценности, которые он противопоставляет: польза и гуманность против денег, сладострастия, бесполезности, животных инстинктов.
- Ключевые слова: деньги, жены, бесполезный, алчный, животные.

От этого диалога по спине ползут мурашки, потому что он одновременно очень будничный и убийственно жестокий. Начинается он с обсуждения обычных супружеских отношений и постепенно приходит к представлению

о женщинах как зверях. Интересно, что последняя фраза сформулирована в виде вопроса. Дядя Чарли не предлагает забивать таких женщин, как скот. Он спрашивает у своей племянницы, что нужно делать, и его жуткая логика не позволяет сделать какой-то другой вывод.

Гениальность построения этой сцены и диалога в ней дополняется ироничной концовкой. Старшая сестра дяди Чарли, миссис Ньютон, находится в блаженном неведении и даже не представляет, о чем на самом деле рассуждает ее брат. Она возвращается к началу разговора и снова напоминает брату о своей просьбе выступить перед женским клубом, но теперь зрители знают, что это все равно что просить лису охранять курятник. Заботливая старшая сестра уже даже выбрала вдовушку для своего братца.

«Тень сомнения», фильм

Столовая — поздний вечер.

Дядя Чарли разливает вино. Он делает это внимательно и сосредоточенно, при этом очень спокойно разговаривает с остальными членами семьи.

Дядя Чарли: А перед кем я буду выступать?

Миссис Ньютон: Да такие же женщины, как и я. Мы почти все время заняты домашним хозяйством.

Мистер Ньютон: Женский клуб!

Роджер: Одно время они увлекались астрологией.

Энн: Когда я создам следующий клуб, это будет клуб любителей чтения. Я буду казначеем и буду сама покупать все книги.

Дядя Чарли раздает бокалы.

Крупный план: Чарли.

Она берет бокал вина. Одним глотком отпивает половину. Снова переводит взгляд на дядю.

Дядя Чарли размышляет о чем-то, по-видимому, неприятном. Затем с очевидным возмущением и даже ненавистью говорит.

Дядя Чарли: Женщины в таких городках, как этот, постоянно заняты. В больших городах все по-другому. В больших городах полно женщин... среднего возраста, вдов... мужья их умерли. Мужья, которые всю жизнь положили на то, чтобы заработать тысячи долларов. Всю жизнь работа, работа, работа... А потом они умирают и оставляют все свои денежки своим женам... своим глупым женам. И что эти женушки делают? Эти никчемные бабы? Их всех можно встретить в отелях, самых дорогих отелях... каждый день, тысячи женщин... проедают свои деньги, пропивают свои деньги, проигрывают деньги в бридж... играют в карты весь день и всю ночь... они пропахли

деньгами. Так гордятся своими украшениями... и больше ничем... ужасные, потрепанные, толстые, алчные бабы...

Внезапно раздается голос Чарли.

Чарли (воскликает): Но они же живы! Они же живые люди!

Он смотрит на нее, как будто его внезапно разбудили.

Дядя Чарли: Правда? Уверена, Чарли? Это живые люди или это толстые ничемные животные? А что делают с животными, когда они становятся слишком жирными или слишком старыми? (Внезапно успокоившись, смеется.) Целая речь получилась!

Чарли хватает вилку, смотрит на стол, не поднимая глаз. Говорит миссис Ньютон.

Миссис Ньютон: Только, ради бога, Чарльз, не надо так говорить о женщинах перед членами моего клуба! Да тебя просто растерзают! Подумать только! (Дразнит его.) И эта милая миссис Поттер тоже должна прийти на встречу. Она, кстати, о тебе спрашивала.

Монолог

Монолог — важный прием в авторском арсенале. Диалог позволяет автору разобраться в истине и эмоциях персонажей через конфликт двух или нескольких героев. Монолог достигает той же цели через конфликт персонажа с самим собой.

Монолог представляет собой мини-историю, которая происходит полностью в голове персонажа. Это миниатюрная форма, которая позволяет вкратце изложить основную информацию о персонаже, рассказать о его главной борьбе и том развитии, которое проходит его характер в течение истории. Монолог поможет ярко и в самых малейших подробностях рассказать зрителям или читателям о внутреннем мире персонажа либо заставить их почувствовать остроту и боль его переживаний.

Чтобы написать хороший монолог, самое главное — создать полностью завершенную историю, а это значит, что вы должны отразить в своем монологе семь основных структурных шагов и завершить его ключевым словом или ключевой фразой.

«Вердикт», фильм

В фильме «Вердикт» Дэвид Мэмет использует монолог в конце сцены сражения. Монолог здесь является частью заключительного слова, которое адвокат произносит перед присяжными, так что сценаристу не приходится искать оправдания для использования монолога в традиционном и реалистичном американском фильме. Монолог в этой сцене построен очень искусно в первую очередь потому, что сам по себе он представляет завер-

шенную историю. Даже более того, он рассказывает две истории: историю женщины, интересы которой в суде представляет Фрэнк, и самого главного героя.

- Этап развития характера героя: Фрэнк уже пережил личное прозрение. Но сейчас ему предстоит совершить последний шаг и доказать, что он готов воплотить эти только что осознанные им моральные принципы в жизнь, — для этого он должен выиграть дело в суде.
- Проблема: как изложить обстоятельства дела таким образом, чтобы достичь максимально драматического эффекта?
- Стратегия: изложить обстоятельства дела, заставить присяжных задуматься о проблеме справедливости и правосудия, рассказав при этом и историю самого Фрэнка.
- Желание: Фрэнк хочет убедить присяжных поступить справедливо.
- Конечный пункт: Фрэнк понимает, что каждый присяжный — это человек, который стремится поступить как надо.
- Противник: все богатые и сильные мира сего, которые каждый день давят на нас и делают нас слабыми.
- План: Фрэнк говорит искренне и надеется, что ему удастся добиться справедливости.
- Построение конфликта: монолог главного героя открывает зрителям, что человек перед нами, взывающий к правосудию присяжных, и сам старается поступить правильно.
- Поворот или откровение: зрители понимают, что Фрэнк говорит не только о своем деле, но и о самом себе.
- Моральный выбор и /или ценности: речь Фрэнка, в которой он призывает присяжных поступить справедливо, представляет собой историю с полной семиэтапной структурой. Он начинает свою речь со слов о том, что люди часто чувствуют себя потерянными, беспомощными жертвами (слабость). Люди хотят поступать справедливо (желание), несмотря на стремление стоящих у власти богачей управлять ими (противник). Если мы поймем, что у нас есть сила, если мы будем верить в себя (прозрение), мы сможем поступать справедливо (нравственный выбор).
- Ключевые слова: справедливость, верить.

«Вердикт»

Зал суда — день.

Гэлвин перед присяжными (пауза).

Гэлвин: Мы столько времени проводим в раздумьях по поводу того, что нам делать. Мы часто чувствуем себя потерянными и молимся Богу,

чтобы он подсказал нам, как поступить правильно, помог разглядеть истину. Мы жалуемся на то, что в мире нет справедливости, что богатые всегда побеждают, что бедные слабы... Мы устаем от того, что нам постоянно лгут. Со временем мы как будто умираем заживо. Мы начинаем считать себя жертвами (пауза). И мы становимся жертвами (пауза). Мы становимся слабыми, начинаем сомневаться в себе, сомневаться в институтах нашего общества, сомневаться в нашей вере. Мы сомневаемся в верховенстве закона (пауза) Но сегодня закон — это вы. Вы — закон сегодня! Вы, а не какие-то книги, или юристы, или статуи и все эти атрибуты суда... (пауза). Все это — лишь символы (пауза) нашего желания быть справедливыми (пауза). Все это — как молитва (пауза) ... молитва искреннего и напуганного человека (пауза). Верующие говорят: «Поступайте так, как если бы у вас была вера, и вера даруется вам» (пауза). Если... Если мы хотим обрести веру в правосудие, мы должны поверить в себя (пауза). И поступать справедливо (пауза). Я верю, что в наших сердцах есть место для справедливости.

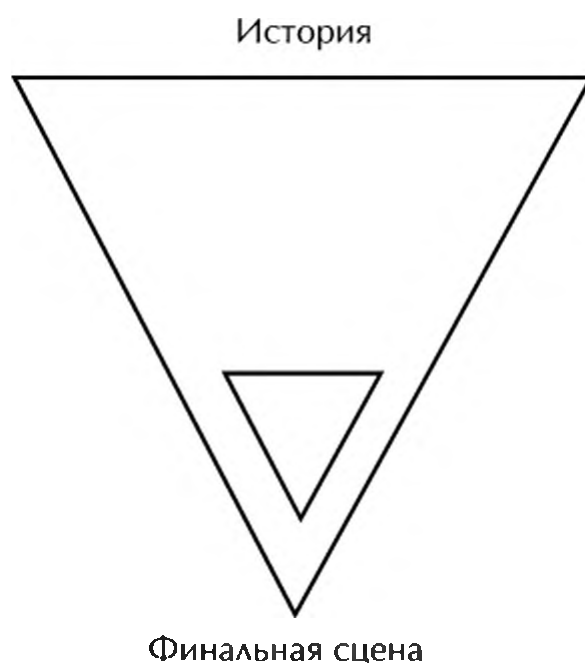
Финальная сцена

Чехов утверждал, что самыми важными в пьесе являются последние 90 секунд. Что неудивительно, ведь финальная сцена — это конечный, итоговый пункт любой истории. Иногда в последней сцене содержится еще один поворот сюжета, еще одно открытие. Но чаще всего эта сцена не связана с развитием сюжета. Финальная сцена, как и открывающая, должна стать как бы отражением всей истории в миниатюре. Автор еще раз обращается к ее основным темам, а аудитория понимает, что герои — отражение настоящих людей в реальном мире. Можно сказать, что последняя сцена — это самое главное откровение для аудитории.

Чтобы написать хорошую финальную сцену, вы должны помнить следующее: 1) финальная сцена — это вершина перевернутого треугольника всей вашей истории; 2) эта сцена сама по себе тоже является перевернутым треугольником, и главное слово или фраза (как этой сцены, так и всей истории) должны прозвучать в самом ее конце.

Хорошая финальная сцена позволяет вам полностью реализовать прием воронки: ключевое слово или фраза в конце должны произвести незабываемое впечатление на зрителей/читателей и заставить их вспоминать и заново переживать историю еще очень долгое время.

Давайте проанализируем несколько великих финальных сцен, чтобы понять, какое значение конструкция этих сцен и построение в них диалога имеют для истории в целом.



«Фиеста», роман
(Эрнест Хемингуэй, 1926)

В этом романе речь идет о группе друзей, путешествующих по Европе, и, в частности, об одном из них — мужчине, который не может быть с любимой женщиной из-за полученного на войне ранения. Это история о нереализованной любви, о том, как жизнь героев постепенно утрачивает смысл и превращается в поиск новых впечатлений. Это люди, живущие без цели. Они понимают, что оказались в ловушке, но не в состоянии найти из нее выход.

Последняя сцена книги типична для всей истории. Джейк и Брет Эшли снова в пути. Кто-то везет их на такси неизвестно куда. В самом конце сцены, в «горлышке воронки», Брет произносит свою последнюю фразу: «Ах, Джейк, как бы нам хорошо было вместе!» Эта будничная, как будто бы даже пустая фраза, на самом деле выражает главную тему книги. Несостоявшаяся великая романтическая история сводится к тому, чтобы хорошо провести время вместе.

В ответ Джейк произносит свою последнюю фразу: «Да. Этим можно утешаться, правда?» Джейк навсегда проклят: не только из-за своей раны, но из-за собственной душевной чуткости, которая заставляет его видеть насквозь собственные иллюзии. Для Джейка спасения нет.

«Фиеста»*

«Спустившись вниз, мы через столовую первого этажа вышли на улицу. Один из официантов пошел за такси. Было жарко и солнечно. В конце улицы, на маленькой площади, обсаженной деревьями и поросшей травой, была стоянка такси. Подъехала машина, на подножке, держась за окно, ехал официант. Я дал ему на чай, сказал шоферу, куда ехать, и сел рядом с Брет.

* Перевод с английского В. Топер. — Прим. ред.

Машина покатила по улице. Я откинулся на спинку сиденья. Брет подвинулась ко мне. Мы сидели близко друг к другу. Я обнял ее одной рукой, и она удобно прислонилась ко мне. Было очень жарко и солнечно, и дома были ослепительно белые. Мы свернули на Гран-Виа.

— Ах, Джейк! — сказала Брет. — Как бы нам хорошо было вместе!

Впереди стоял конный полицейский в хаки и регулировал движение. Он поднял палочку. Шофер резко затормозил, и от толчка Брет прижало ко мне.

— Да, — сказал я. — Этим можно утешаться, правда?»

«Семь самураев», фильм

(сценарий Акиро Куросавы, Синобу Хасимоты, Хидэо Огуни)

В фильме «Семь самураев» мастерство рассказчика — это настоящее искусство. Сценарий фильма — один из величайших за всю историю кинематографа; его авторам мастерски удалось использовать практически все приемы, описанные в этой книге. Финальная сцена невероятно впечатляющая, зрители чувствуют во время ее просмотра невероятное вдохновение, пораженные глубоким и проникновенным взглядом в человеческую душу.

Семь самураев собрались вместе для защиты деревни от банды головорезов; защищать крестьян они готовы без всякой награды, из любви к своему воинскому искусству. Катусиро, молодой ученик самурая, влюбляется в крестьянскую девушку Сино. Сражение закончено, самураи одержали победу. Но четверо великих воинов лежат в могилах на деревенском холме. Сино отвергла Катусиро и вместе с остальными крестьянами засаживает поля.

Камбей, глава самураев, и Ситиродзи (последний из оставшихся в живых) видят погруженного в горе Катусиро, работающих в полях крестьян и могилы своих четырех товарищей. И Камбей осознает, что, хотя самураи и победили в этом сражении, на самом деле они проиграли: они обречены, и весь их привычный образ жизни вот-вот исчезнет. Различия между людьми, о которых, объединенные общей целью, они на какое-то время позабыли, вновь начинают проявляться. Героизм погибших воинов не более долговечен, чем порыв ветра.

В таком кратком пересказе сцена может показаться довольно банальной. Но в фильме она воспринимается совершенно по-другому, и вот почему. Во-первых, эта сцена следует сразу после эпизода героического сражения, в котором семь самураев встают на защиту абсолютно чужих им крестьян от целой банды бандитов. Так что сцена получается очень эмоциональной. Во-вторых, это очень важное открытие. Из-за того что герой переживает его в самом конце фильма, оно поражает зрителя не меньше, чем повороты в конце «Шестого чувства» или «Подозрительных лиц». И наконец, это открытие напрямую связано с главной темой: герой осоз-

нает неминуемую гибель целого общественного класса, чей образ жизни был потрясающе красив.

«Семь самураев»

Улица деревни — день.

Камбей стоит с опущенной головой, смотрит вниз. Он делает несколько шагов в сторону камеры и останавливается, оглядывается назад, на рисовые поля. Он поворачивается и подходит к Ситиродзи.

Камбей: Мы снова проиграли.

Удивленный его словами, Ситиродзи вопросительно смотрит на Камбея.

Камбей: Победители — крестьяне, не мы.

Камбей отворачивается от камеры, смотрит вверх, Ситиродзи тоже. Камера переезжает на склон могильного холма, отворачивается от самураев и задерживается на четырех могилах на фоне неба. Музыка самураев заглушает музыку крестьян, ветер поднимает пыль между могилами.

«Великий Гэтсби», роман

(Фрэнсис Скотт Фитцджеральд, 1925)

Концовка романа «Великий Гэтсби» заслуженно знаменита. Гэтсби мертв. Ник осознает, что поиск успеха в большом городе — ложный путь, и решает вернуться на Средний Запад. На последних страницах Ник в последний раз оглядывается на богатое Восточное побережье.

Финальная сцена этой книги действительно заслуживает того, чтобы обратиться к ней. Ник смотрит на закрытые на зиму особняки. Эта картина символична, потому что она знаменует также завершение роскошных вечеринок, исчезнувших со смертью Гэтсби. Затем Ник мысленно переносится в далекое прошлое и представляет себе Америку в самом начале своей истории — перед ним райское место, настоящий Эдем, полный возможностей: «нетронутое зеленое лоно нового мира», «последняя и величайшая человеческая мечта». Это видение представляет резкий контраст с тем, во что эта Америка превратилась сегодня, когда Гэтсби, Дэйзи, Том и другие подобные им принесли зеленое лоно лесов в жертву ложным идолам, богатым виллам и роскошным бессмысленным вечеринкам.

От общих рассуждений Фитцджеральд снова возвращается к главному герою, Гэтсби, о чьих неукротимых желаниях напоминает зеленый маяк на пирсе Дейзи. На протяжении всей своей жизни Гэтсби был охвачен ложными мечтами; как герой классического мифа, он не осознавал, что все, что ему было нужно, он имел уже в самом начале, еще когда он жил среди полей Среднего Запада.

Приближаясь к конечной точке этой сцены и всей истории, Фитцджеральд говорит о символе этого ложного желания — зеленом маяке. В отличие от многих историй, в конце которых все желания героя невероятным образом исполняются, финальная сцена этого романа говорит о вечном желании, о непрекращающихся попытках человека достичь постоянно ускользающую цель. Последняя фраза книги отражает ее самую главную идею: «Так мы и пытаемся плыть вперед, борясь с течением, а оно все сносит и сносит наши суденышки обратно в прошлое».

*«Великий Гэтсби»**

«Почти все богатые виллы вдоль пролива уже опустели, и нигде не видно было огней, только по воде неярким пятном света скользил плывущий паром. И по мере того, как луна поднималась выше, стирая очертания ненужных построек, я прозревал древний остров, возникший некогда перед взором голландских моряков, — нетронутое зеленое лоно нового мира. Шелест его деревьев, тех, что потом исчезли, уступив место дому Гэтсби, был некогда музыкой последней и величайшей человеческой мечты; должно быть, на один короткий, очарованный миг человек затаил дыхание перед новым континентом, невольно поддавшись красоте зрелища, которого он не понимал и не искал, — ведь история в последний раз поставила его лицом к лицу с чем-то соизмеримым заложенной в нем способности к восхищению.

И среди невеселых мыслей о судьбе старого неведомого мира я подумал о Гэтсби, о том, с каким восхищением он впервые различил зеленый огонек на причале, там, где жила Дэйзи. Долог был путь, приведший его к этим бархатистым газонам, и ему, наверно, казалось, что теперь, когда его мечта так близко, стоит протянуть руку — и он поймает ее. Он не знал, что она навсегда осталась позади, где-то в темных далях за этим городом, там, где под ночным небом раскинулись неоглядные земли Америки.

Гэтсби верил в зеленый огонек, свет невероятного будущего счастья, которое отодвигается с каждым годом. Пусть оно ускользнуло сегодня, не беда — завтра мы побежим еще быстрее, еще дальше станем протягивать руки... И в одно прекрасное утро...

Так мы и пытаемся плыть вперед, борясь с течением, а оно все сносит и сносит наши суденышки обратно в прошлое».

«Буч Кэссиди и Сандэнс Кид», фильм

Фильм «Буч Кэссиди и Сандэнс Кид» знаменит не только потрясающими начальными сценами, но и одной из великих концовок в истории кинема-

* Перевод с английского Е. Калашниковой. — Прим. ред.

тографа. В каком-то смысле последняя сцена фильма является зеркальным отражением двух первых.

- Этап развития характера героя: трагедия этих двух по-своему очень притягательных персонажей заключается в том, что они абсолютно не способны меняться. Они не могут воспринимать что-то новое, не могут принять новый мир. Поэтому им остается только умереть.
- Проблема: концовка фильма должна выразить главные качества героев, продемонстрировать их неспособность меняться и рассказать, как эта неспособность привела к их гибели.
- Стратегия: как и в самой первой сцене, герои Голдмана попадают в круговорот смертельно опасных событий, которые развиваются очень быстро. Как и во второй сцене, обстоятельства дают героям возможность продемонстрировать основные свойства своих характеров. Во-первых, определяющим для героев является их отношение к смерти: они оба уверены, что им удастся избежать ее и в этот раз. Буч уже даже планирует, что они будут делать дальше. Во-вторых, во время кризиса становятся очевидны различия между героями: Буч по-прежнему предлагает варианты и идеи, а решать проблему приходится, как и всегда, Сандэнсу.

Голдман еще раз демонстрирует, как слаженно они работают в команде (например, когда Буч бежит за боеприпасами, Сандэнс его прикрывает). Расстреливая пистолет Мейкона в начале фильма, Сандэнс уже показал, на что способен; в последней сцене, когда он мгновенно убивает всех полицейских вокруг, его мастерство просто поражает. Конечно, особенную любовь у зрителей эта парочка вызывает благодаря своей комичности. Их постоянные перепалки, в которых Буч предстает нервным и легко возбудимым, а Сандэнс — спокойным и подозрительным, постоянно напоминают зрителям, как эти два героя подходят друг другу.

В последней сцене Голдман делает упор на главную тему фильма: его герои не способны меняться, они не видят, что на смену их старому миру приходит новый. Во время последней перепалки героев по поводу очередной идеи Буча о том, как уйти от неизбежного (побег в Австралию), на подмогу полицейским прибывает подкрепление — чуть ли не вся боливийская армия. Зрители видят прибывших военных, а герои пока нет, и этот контраст подчеркивает то, что было очевидно с самого начала: Буч и Кэссиди не способны видеть ничего за пределами своего маленького мира. Эти персонажи по-своему милы, но умом не блещут.

Этот контраст заставляет зрителей пережить еще одно откровение: даже супермены умирают. И это всегда очень больно.

И опять ключевая фраза произносится в самом конце сцены и всего фильма. Буч спрашивает, видел ли Сандэнс их заклятого врага, Лафорса, и Сандэнс отвечает, что нет. И тогда Буч говорит: «Это хорошо. А то я уж было подумал, что плохо дело».

Буч уходит за боеприпасами, Сандэнс его прикрывает. Оба героя, уже несколько раз раненые, сидят плечо к плечу и перезаряжают пистолеты. На улице большое подразделение боливийской армии присоединяется к полицейским, окружившим площадь. Сотни военных занимают позиции вдоль улиц и на крышах, держа под прицелом заброшенный дом, в котором оказались Буч и Кэссиди.

«Буч Кэссиди и Сандэнс Кид»

Войска выстраиваются вдоль стены.

Подходит капитан, солдаты пристегивают штыки, раздается резкий металлический звук. Капитан продолжает обход.

Буч: У меня есть идея, куда дальше ехать.

Сандэнс: Даже не хочу слушать.

Буч: Когда я тебе скажу, сразу передумаешь.

Сандэнс: Заткнись.

Буч: Ладно, ладно...

Сандэнс: Мы и здесь-то оказались из-за твоих идей!

Буч: Ладно, проехали...

Сандэнс: Я больше не хочу слышать о твоих идеях.

Буч: Ладно.

Сандэнс: Вот так.

Буч: В Австралию.

Сандэнс молча смотрит на Буча.

Буч: Я подумал, что на самом-то деле тебе интересно узнать куда, поэтому и сказал. В Австралию.

Смена кадра. Буч и Сандэнс.

Сандэнс: И это твоя великая идея?

Буч: Одна из последних.

Сандэнс: В Австралии не лучше, чем здесь.

Буч: Много ты знаешь.

Сандэнс: Ну назови хотя бы что-нибудь.

Буч: Там говорят по-английски.

Сандэнс: Да ну?

Буч: Да, умник. Так что мы не будем там чужими. В Австралии ездят на лошадях. И там есть тысячи миль, где можно спрятаться. Прекрасный климат, прекрасные пляжи. Может, плавать научишься.

Сандэнс: Да наплевать на плавание. Как насчет банков?

Буч: Легкие, спелые, роскошные.

Сандэнс: Ты про банки или про женщин?

Буч: Получим одно, получим и второе.

Сандэнс: Но только далековато это, нет?

Буч (переходит на крик): А тебе как всегда нужно, чтобы все было просто идеально!

Сандэнс: Я просто не хочу приехать туда, чтобы оказалось, что это какая-то дыра, вот и все.

Смена кадра. Буч.

Буч: Ну ты хотя бы подумаешь об этом?

Смена кадра. Сандэнс (обдумывает сказанное).

Сандэнс: Ну хорошо, подумаю.

Смена кадра. Буч и Сандэнс, крупный план

Буч: Так вот, когда мы... (внезапно замолкает) Погоди-ка!

Сандэнс: Что?

Буч: Ты ведь Лефорса там не видел?

Сандэнс: Лефорса? Нет.

Буч: Это хорошо А то я уж было подумал, что плохо дело.

Смена кадра. Садящееся солнце.

Камера отъезжает. Солдаты, готовые к атаке.

Смена кадра. Сержант быстро обходит солдат, жестом отправляет их в атаку.

Смена кадра. Группа солдат перелезает через стену.

Смена кадра. Другая группа перелезает через другую стену, ружья наготове.

Смена кадра. Буч и Кэссиди медленно идут к двери.

Смена кадра. Все новые и новые солдаты перелезают через стену.

Смена кадра. Буч и Сандэнс в последних лучах солнца. Раздается первый оглушительный выстрел ружей.

Камера остается на Буче и Сандэнсе.

Еще один выстрел, еще громче. Буч и Сандэнс стоят неподвижно. Выстрел еще громче. Буч и Сандэнс стоят так же неподвижно. Звук постепенно становится тише.

По мере того как звук замолкает, цвета становятся все менее четкими, лица Буча и Сандэнса начинают расплываться. Звучит музыка из Нью-Йорка, лица Буча и Сандэнса становятся черно-белыми изображениями, как в начале фильма. Ружейные выстрелы едва слышны. Буч и Сандэнс снова всего лишь часть истории.

Конец

Рассмотрим еще несколько примеров конструкции сцен и диалога в кино. Для этого обратимся к двум настоящим шедеврам киноискусства — фильмам «Касабланка» и «Крестный отец». Рассказанные в них истории по-настоящему гениальны, и построение сцен и диалога не менее талантливо. Поскольку написать удачную сцену, помимо прочего, означает правильно соотнести ее с конкретным этапом развития характера героя, я бы хотел разобрать сцены из начала, середины и конца этих двух фильмов.

«Касабланка», фильм

(литературная основа Мюррея Бернетта и Джоан Элисон, сценарий Джулиуса Эпштейна, Филипа Эпштейна, Говарда Коха)

Открывающая сцена Рика

После подробного рассказа о вселенной повествования действие переносится в кафе Рика, где собирается вся Касабланка. Зрители впервые знакомятся с Риком.

- Этап развития характера героя: Рик в самом начале своего превращения из циничного и эгоистичного приспособленца в готового на самопожертвование борца за справедливое дело.
- Проблемы:
 - 1) представить Рика так, чтобы была видна и его внешняя важность и напыщенность, и внутренняя боль и горечь;
 - 2) дать понять, что его неотступно преследует призрак прошлого;
 - 3) рассказать о внешнем мире и роли проездных документов;
 - 4) дать возможность Рiku получить документы, не убивая при этом немецких курьеров.
- Стратегия:
 - 1) показать в начале сцены Рика, в одиночестве играющего в шахматы: лев в своем логове;
 - 2) Угарте, который не обладает таким статусом и возможностями, как Рик, разговаривает с ним, как придворный с королем;

3) с самого начала показать, что Рик озлоблен, что его мучит призрак из прошлого, но не рассказывать, что это за призрак;

4) Угарте объясняет, что это за проездные документы, и передает их Рику для сохранения.

- Желание: Угарте нужно, чтобы Рик согласился спрятать проездные документы, пока за ними не придет покупатель. Кроме того, он хочет добиться уважения Рика.
- Финальная точка: Рик соглашается спрятать визы у себя. Он несколько изменил свое отношение к Угарте.
- Противник: Рик.
- План: Угарте пытается подружиться с Риком, признает превосходство последнего.
- Построение конфликта: Угарте стремится избежать конфликта с Риком и уступает при каждом нападении со стороны Рика.
- Сюжетный поворот или открытие: подобострастный Угарте убил двух немецких курьеров и раздобыл два ценных проездных документа.
- Нравственный конфликт / ценности: это очень интересная сцена, потому что ни один из персонажей не говорит о моральных принципах. Наоборот, они как будто спорят, кого из них можно назвать более беспринципным и подлым, чем другой. Угарте — паразит, живущий за счет попавших в безвыходное положение беженцев. Но единственное, в чем его упрекает Рик, — это в том, что он мелкий паразит. Узнав, что Угарте убил двух человек, чтобы получить документы, Рик начинает уважать его чуть больше.

Такое построение сцены позволяет продемонстрировать, что моральные позиции Рика далеко не безупречны, но в то же время заставляет его выглядеть сильным и хладнокровным. Рик — это не типичный «привлекательный» герой. Он озлоблен, эгоистичен, и ему наплевать, что о нем думают окружающие.

Но эта сцена не только показывает моральную слабость Рика. Авторам нужно донести до зрителя скрытое противоречие его характера: где-то глубоко в душе этого эгоистичного и равнодушного человека скрывается доброта и достоинство. У всех великих героев — великий потенциал, это верно и в отношении Рика. Этот скрытый потенциал виден в сопоставлении с образом Угарте, в мелком и жалком характере которого совсем нет ничего достойного. Угарте передает Рику ценные проездные документы со словами: «Ты меня презираешь — ты единственный, кому я могу довериться». Пока это доверие, основанное на воровской чести, не более. Но этот момент очень важен, чтобы зритель мог поверить в перевоплощение Рика в конце фильма.

- Ключевое слово: цена.

Диалог в этой сцене отрывистый, обычно не больше одного предложения в каждой реплике, так что он звучит почти как перепалка. Он очень остроумен. Рик демонстрирует остроту своего ума и юмор, хотя и не стремится намеренно никого смешить.

«Касабланка»

Внутри «Американского кафе» — ночь.

Угарте: Знаешь, Рик, наблюдая за тобой, можно подумать, что ты всю жизнь этим занимался.

Рик: А с чего ты взял, что это не так?

Угарте: Да нет, ни с чего... Но когда ты впервые приехал в Касабланку, я подумал, что...

Рик: Что ты подумал?

Угарте: Да разве у меня есть право думать?

Рик продолжает играть в шахматы с самим собой.

Угарте: Можно?

Угарте садится напротив.

Угарте: Не повезло этим двум немецким курьерам, да?

Рик: Как раз повезло. Вчера они были простыми немецкими служащими. А сегодня — падшие герои.

Угарте: Ты очень циничный человек, Рик. Извини, что это говорю.

Рик: Извиняю.

Угарте: Э... спасибо. Выпьешь со мной? Пожалуйста.

Рик: Нет.

Угарте: А, я и забыл, ты же никогда не пьешь с... А мне еще один, пожалуйста.

Официант: Да, месье.

Угарте: Ты меня презираешь, ведь так?

Рик: Ну, если бы я вообще что-то о тебе думал, то да, наверное, презирал бы.

Угарте: Но почему? А, тебе, наверное, не нравится мой бизнес! Но ты подумай, сколько беженцев сгнили бы здесь, если бы я им не помог? Это не так уж плохо, а? У меня свои методы, но я нахожу для них проездные документы.

Рик: Не бесплатно же, Угарте, не бесплатно.

Угарте: Но подумай обо всех тех, кто не может заплатить цену Рено. А я им документы за полцены продаю. Это что, превращает меня в такого уж паразита?

Рик: Я не против паразитов. Мне мелкие паразиты не нравятся.

Угарте: Ну что ж, Рик, после сегодняшнего дня я сворачиваю бизнес, и я наконец уеду из Касабланки.

Рик: И кому ты дал взятку, чтобы получить документы? Рено или себе?

Угарте: Себе. У меня гораздо скромнее запросы. Смотри, Рик. Знаешь, что это? Тут кое-что, что даже тебе вряд ли доводилось видеть. Проездные документы, подписанные генералом де Голлем. Их нельзя отменить! И сомневаться в таком тоже никто не будет. Сегодня я их продам за такую сумму, о которой даже я никогда не мечтал. А тогда — прощай, Касабланка! Знаешь, Рик, у меня в Касабланке много друзей, но из-за того, что ты меня презираешь, я почему-то доверяю только тебе. Можно пока оставить эти документы у тебя?

Рик: Надолго?

Угарте: Ну, может быть на час или чуть дольше.

Рик: Я не собираюсь их оставлять здесь на всю ночь.

Угарте: Нет, нет, не волнуйся. Спрячешь их? Спасибо! Я знал, что тебе можно доверять. Официант! Я тут жду кое-кого, так что, если меня будут спрашивать, я вот здесь сижу.

Официант: Да, месье.

Угарте: Ну, Рик, надеюсь, ты теперь обо мне немного лучше думаешь? Если ты не против, я пойду поделюсь своей удачей с твоей рулеткой.

Рик: Минутку. До меня тут слух дошел, что эти немецкие курьеры везли как раз проездные документы.

Угарте: Да? И я тоже это слышал. Не повезло беднягам.

Рик: Да, Угарте, ты прав. Теперь я о тебе немного лучше думаю.

Первая сцена Рика и Луи

В этой сцене в первой части фильма Рик и капитан полиции Луи Рено разговаривают о Ласло, а затем в кафе приезжает майор Штрассер, чтобы арестовать Угарте.

- Этап развития характера героя: это первый этап в развитии отношений Рика и Луи, начало их дружбы, которая поможет обоим героям обрести искупление.

Сцена наглядно демонстрирует, почему начинать построение сцены нужно с определения ее места по отношению к развитию характера главного героя. На первый взгляд может показаться, что эта сцена не очень важна, просто очередной шаг развития сюжета. Только в конце фильма, после того как произойдет перелом в характере Рика и начнется их «прекрасная дружба» с Луи, станет понятна ее роль для кульминационного финала истории.

- Проблемы:

- 1) показать, что Луи не менее остроумен и находчив, чем Рик, и может стать отличным другом для него;
 - 2) показать, что с моральной точки зрения Луи на одном уровне с Риком;
 - 3) рассказать о прошлом Рика: этот циничный и ожесточенный человек когда-то был способен даже на героические поступки.
- **Стратегия:**
 - 1) Луи допрашивает Рика и напоминает о его прошлом якобы просто потому, что он выполняет свою работу и пытается остановить Ласло. Это отличный прием, чтобы рассказать о прошлом главного героя в увлекательной и легкой для восприятия форме. Вместе с тем уверения Рика, что за свою работу он получал неплохие деньги, не позволяют ему выглядеть слишком сентиментальным и идеалистичным;
 - 2) Рик и Луи заключают пари о том, удастся ли Ласло сбежать. Это позволяет создать сюжетную линию (желание) только для них двоих, а также демонстрирует их цинизм и эгоизм: для них обоих чья-то борьба с нацизмом просто повод немного нажиться;
 - 3) рассказать о Ласло и Ильзе, создав им репутацию еще до их появления на экране;
 - 4) рассказать о сложных взаимоотношениях между французским капитаном полиции Луи и нацистским майором Штрассером, которому он вынужден подчиняться.
 - **Желание:** Рено хочет узнать больше о прошлом Рика. Кроме того, он хочет предупредить Рика, чтобы тот не помогал Ласло бежать.
 - **Финальная точка:** Рик ему ничего не рассказывает и утверждает, что ему совершенно все равно, сбежит Ласло или нет, — ну, может быть, только в качестве пари.
 - **Противник:** Рик.
 - **План:** Рено прямо спрашивает Рика о его прошлом и вполне однозначно предупреждает его, чтобы он не помогал Ласло.
 - **Построение конфликта:** Рик и Рено спорят по поводу того, удастся ли Ласло бежать, но Рик избегает конфликта, превращая их спор в пари.
 - **Сюжетный поворот или открытие:** известный борец за свободу Ласло (которого мы еще не видели) приехал в Касабланку вместе с потрясающей женщиной. Циничный и равнодушный ко всему Рик тоже воевал за свободу несколько лет назад.
 - **Нравственный конфликт / ценности:** снова герои спорят не по поводу моральных ценностей. Они заключают пари о том, удастся ли Ласло сбежать, а не обсуждают, нужно ли ему помочь. Рик убеждает собесед-

ника, что не намерен помогать Ласло, а на стороне борцов за свободу в Эфиопии и Испании оказался вовсе не из-за моральных убеждений. Он также утверждает, что Ласло купит только один проездной документ и бросит свою спутницу в Касабланке.

Противопоставление моральных ценностей в эпизоде очевидно: деньги и эгоизм против романтизма и бескорыстной борьбы за справедливость.

- Ключевые слова: романтический, сентиментальный.

И снова нужно отметить стиль и остроумие диалога персонажей в этой сцене. Луи не просто спрашивает Рика о призраке из прошлого. Его вопросы звучат по-другому: «Ты скрылся с церковной кассой? Убежал с женой сенатора? Мне нравится думать, что ты убил человека. Это потому, что я в душе романтик». На это Рик не говорит, чтобы Луи не лез не в свое дело. Он отвечает, что якобы приехал в Касабланку «на воды». А когда Луи напоминает, что Касабланка находится в пустыне, Рик поясняет: «Меня обманули».

«Касабланка»

За стенами кафе Рика — ночь.

Рик с Ласло на улице возле кафе. Вдали виден набирающий высоту самолет.

Рено: Самолет в Лиссабон. Хотел бы оказаться на нем?

Рик: Зачем? Что такого в Лиссабоне?

Рено: Оттуда вылетает самолет в Америку. Я часто размышляю, почему ты не возвращаешься в Америку. Ты скрылся с церковной кассой? Убежал с женой сенатора? Мне нравится думать, что ты убил человека. Это потому, что я в душе романтик.

Рик: Да все три сразу.

Рено: Что вообще привело тебя в Касабланку?

Рик: Здоровье. Я приехал на воды.

Рено: Какие еще воды? Мы в пустыне.

Рик: Меня обманули.

Рено: А?

Разговор прерывает крупье. Он продолжается на втором этаже в кабинете Рика.

Рено: Рик, Ласло не должен попасть в Америку. Он должен остаться здесь, в Касабланке.

Рик: Интересно посмотреть, как он это сделает.

Рено: Сделает что?

Рик: Сбежит.

Рено: Да я ведь тебе только что сказал...

Рик: Да брось. Он сбежал из концлагеря, и нацисты его по всей Европе преследуют.

Рено: Ну, это конец гонки.

Рик: 20 000 франков, что нет.

Рено: Ты серьезно?

Рик: Я только что заплатил 20 000. Хочу их вернуть.

Рено: Давай 10. Я всего лишь бедный коррумпированный чиновник.

Рик: Ладно.

Рено: Договорились. Каким бы умным он ни был, ему все равно нужны проездные документы. Причем для двоих.

Рик: Почему для двоих?

Рено: Он путешествует с дамой.

Рик: Да он купит документы на одного.

Рено: Нет, не думаю. Я эту даму видел. И уж если он ее не бросил в Марселе или Оране, в Касабланке точно не бросит.

Рик: Ну, может, он не такой романтик, как ты.

Рено: Да это и неважно. Документов ему не достать.

Рик: Луи, а с чего ты взял, что я стану помогать Ласло?

Рено: Видишь ли, дорогой Рик, мне кажется, что под этой циничной маской ты в душе очень сентиментален. Можешь смеяться, но я кое-что о тебе знаю. Давай назову два факта. В 1935-м ты переправлял оружие в Эфиопию. В 1936 году ты воевал в Испании на стороне роялистов.

Рик: И оба раза мне хорошо заплатили.

Рено: Победившая сторона заплатила бы больше.

Рик: Может быть. А ты, я смотрю, намерен ни за что не выпустить Ласло.

Рено: У меня приказ.

Рик: А, понятно. Кнут гестапо.

Рено: Дорогой Рик, ты преувеличиваешь влияние гестапо. Они не вмешиваются в мою работу, а я не вмешиваюсь в их. В Касабланке я сам хозяин своей судьбы. Я капитан...

Помощник: Майор Штрассер здесь, сэр.

Рик: Да, очень кстати.

Рено: Прошу прощения.

Первая сцена Рика и Ильзы

Это первая встреча Рика и Ильзы наедине и их первый разговор с того момента, как она бросила его в Париже. Ильза возвращается в казино, когда подвыпивший Рик вспоминает их роман в Париже.

- Этап развития характера героя: это начальный этап развития взаимоотношений Рика и Ильзы: сейчас Рик испытывает горечь и страдает от уязвленного самолюбия, а в конце фильма пожертвует своей любовью ради великого дела.
- Проблемы: авторам сценария надо показать, какую боль испытывает Рик, а также что Ильза любит его и хочет перед ним оправдаться. Но пока для объяснений и больших откровений еще рано. Это еще раз напоминает нам, что хороший писатель должен уметь своевременно использовать откровения в своей истории: нужно знать, когда информацию следует придержать.
- Стратегия:
 - 1) у обоих героев есть сильное желание, так что они оба пытаются лидировать в этой сцене;
 - 2) Рик нападает на Ильзу, но не обвиняет ее напрямую (это было бы унижительно для него и скучно для зрителей);
 - 3) нападки Рика очень остроумны, что еще больше ранит Ильзу и демонстрирует сарказм и иронию Рика;
 - 4) они говорят о случившемся как об истории далекого прошлого;
- Желание: Ильза хочет рассказать Рiku, что произошло. Рик хочет больно ранить Ильзу.
- Финальная точка: Рик выгоняет Ильзу, прежде чем она успевает объяснить ему, что произошло в Париже.
- Противники: герои противостоят друг другу.
- План: Ильза хочет откровенно поговорить с Риком, но он загоняет ее в тупик, и она рассказывает ему о случившемся в форме какой-то истории.
- Построение конфликта: Рик становится все более озлобленным и все яростнее нападает на Ильзу.
- Сюжетный поворот или открытие: Ильза рассказывает о своей привязанности к Ласло и об их отношениях. Но Рик не слушает ее и не понимает, что на самом деле она говорит, что не любит Ласло (откровение).
- Нравственный конфликт / ценности: оба героя в этой сцене отстаивают свои убеждения и моральные принципы. Но они оба не слышат доводов друг друга. Ильза говорит о преданности человеку, который открыл ей новый мир и чей труд она бесконечно уважает. Но Ильза причинила Рiku слишком сильную боль, так что он не способен ее услышать. Рик обвиняет ее в том, что она вела себя, как шлюха.

Обратите внимание, что циник, который в предыдущих сценах отвергал всякую мораль, теперь говорит о морали в любви. Это противоречие — ключ к пониманию характера Рика и причины его при-

влекательности для зрителей. Он кажется абсолютно невозмутимым и равнодушным ко всему на свете, но на самом деле он влюблен так же страстно, как самый отчаянный из романтических героев.

- Ключевое слово: история.

Диалог в сцене по-прежнему остроумен. Даже полное эмоциональное опустошение не мешает Рiku обдумывать свои слова и вести свои атаки с чрезвычайным остроумием. Начало диалога — это перепалка Рика и Ильзы, обмен короткими репликами. Затем Рик превращает все пережитое ими в историю и реплики становятся длиннее: «Ну а я считал [дни]. Каждый день. Чаще всего вспоминал последний. Яркий такой финал. Парень стоит на платформе под дождем. С идиотским выражением лица, потому что внутри у него все разрывается».

Ильза пытается рассказать Рiku историю — и ей тоже приходится для этого использовать более длинные фразы, — но Рик постоянно прерывает ее своими малопрстойными замечаниями и в конце концов вынуждает ее уйти.

А на вершине перевернутого треугольника — самый резкий и обидный выпад Рика: «Скажи, ради кого ты меня бросила? Ради Ласло или были еще другие в промежутке? Да нет, разве ты расскажешь?!»

«Касабланка»

Внутри кафе — ночь

Рик пьет. Входит Ильза.

Ильза: Рик, мне надо с тобой поговорить.

Рик: Я как раз не допил первую рюмку, чтобы выпить с тобой. Держи.

Ильза: Нет. Нет, Рик. Не сегодня.

Рик: Особенно сегодня.

Ильза: Пожалуйста, не надо.

Рик: Зачем ты приехала в Касабланку? Есть ведь столько разных мест.

Ильза: Я бы не приехала, если бы знала, что ты здесь. Поверь мне, это правда. Я не знала.

Рик: Забавно, твой голос совсем не изменился. Я так и слышу, как ты говоришь: «Ричард, дорогой, я поеду с тобой куда угодно. Давай просто сядем в поезд и никогда не остановимся».

Ильза: Пожалуйста, хватит. Хватит, Рик. Я понимаю, что ты чувствуешь.

Рик: Ты понимаешь, что я чувствую? Сколько времени мы были вместе?

Ильза: Я не считала дни.

Рик: Ну а я считал. Каждый день. Чаще всего вспоминал последний. Потрясающий был финал. Парень стоит на платформе под дождем. С идиотским выражением лица, потому что внутри у него все разрывается.

Ильза: Можно я расскажу тебе историю, Рик?

Рик: С потрясающей концовкой?

Ильза: Я пока не знаю, как она закончится.

Рик: Ну давай, рассказывай. Может быть, придумаешь концовку по ходу.

Ильза: Эта история о девушке, которая только что приехала в Париж из родного Осло. В гостях у друзей она познакомилась с человеком, о котором она слышала на протяжении всей своей жизни. Это был потрясающий, очень отважный человек. Он открыл ей целый новый для нее мир, мир, наполненный знаниями, и идеями, и мыслями. Все, что она узнала, то, кем она стала, — все это благодаря ему. И она восхищалась им, боготворила его. И считала, что это и есть любовь.

Рик: Да, все это очень мило. Если честно, я тоже слышал одну такую историю. Я вообще много всяких историй знаю. Их рассказывали под звуки плохенького пианино, в гостиной внизу. И они все начинались так: «Мистер, когда я еще была ребенком, я встретила мужчину». Ну, я так думаю, ни одна из наших историй не особенно смешная. Скажи, ради кого ты меня бросила? Ради Ласло или были еще другие в промежутке? Да нет, разве ты расскажешь?!

Ильза уходит.

Последняя сцена Луи и Рика

Финальная сцена «Касабланки» — одна из самых известных за всю историю кино. Рик пожертвовал своей любовью к Ильзе и помог ей бежать вместе с мужем, Виктором Ласло. Теперь он остался один на один со своим противником (их диалог особенно интересен — остроумие Рено ничуть не уступает Рику).

- Этап развития характера героя:

- 1) это последний этап превращения Рика в патриота и самоотверженного борца за свободу;
- 2) в структуре этой сцены используется двойное превращение; мы наблюдаем, как происходит перелом в характере обоих героев;
- 3) отношения между Риком и Луи достигают своей высшей точки: это начало «прекрасной дружбы».

- Проблемы:

- 1) сделать финальную сцену максимально драматичной и запоминающейся;
- 2) показать перелом в характере сразу двух персонажей, чтобы это не выглядело надуманным или искусственным.

- Стратегия:

- 1) как можно дольше скрывать перемену в характере Рено и возникшую между героями симпатию;
 - 2) использовать прием двойного переворота. Прозрение переживают оба персонажа, хотя их диалог по-прежнему остается диалогом двух бессердечных циников: они опять вспоминают о своем пари. Это позволяет героям сохранить образ «крутых парней» и, несмотря на произошедшие с ними важные перемены, не проявлять излишней сентиментальности.
- Желание: Луи хочет присоединиться к борьбе Рика и стать его другом.
 - Финальная точка: Рик с радостью принимает предложение Луи.
 - Противник: сначала кажется, что Рик и Луи по-прежнему противники и конфликт между ними строится вокруг побега Рика и заключенного пари. Но Луи меняет ситуацию.
 - План: Луи скрывает свои намерения и делает вид, что собирается наказать Рика за то, что тот помог Ласло сбежать да еще и выиграл пари.
 - Построение конфликта: Рено и Рик обсуждают побег Рика и пари. Луи предлагает изящный выход, и мы понимаем, что наблюдаем зарождение самой настоящей дружбы между героями.
 - Сюжетный поворот или открытие: Луи не собирается наказывать Рика, напротив, он хочет присоединиться к нему. Но это будет стоить Рику 10 000 франков, которые он выиграл в пари.
 - Нравственный конфликт / ценности: оба героя понимают, что настало время проявить патриотизм. Но и о деньгах они не совсем забывают.
 - Ключевые слова: патриот, дружба.

События последней сцены и всего фильма обобщаются в одном слове: дружба. Да, Рику не повезло в любви, но зато он обрел верного и равного себе по силе характера друга. Сцена построена таким образом, чтобы завершиться главным откровением — решением Луи присоединиться к Рику в борьбе за свободу. Диалог персонажей в этой сцене так же остроумен и ироничен, как обычно, притом что оба героя абсолютно равнодушны к тому впечатлению, которое они производят.

Стоит отметить, что диалог не только остроумный, но и чрезвычайно насыщенный. Сценаристам удается всего в нескольких коротких репликах рассказать о важнейших поворотах сюжета, что, конечно, впечатляет зрителя. Рик совершил главный подвиг в своей жизни. Две реплики — и свой самый главный подвиг совершил Рено. Рено выбрасывает бутылку с водой Vichy. Луи предлагает сделку, которая позволит Рику бежать. Снова три короткие фразы. Рик напоминает о пари. Три короткие фразы. Луи предла-

гает новую сделку: побег за выигранные деньги. Еще одна фраза. Рик понимает, что произошло. И последняя фраза о вечной дружбе. Такое быстрое развитие событий в финальной сцене оказывает на зрителей просто ошеломляющее воздействие. Совершенно очевидно, что сценаристы знакомы с высказыванием Чехова о последних 90 секундах пьесы.

«Касабланка», фильм

Аэропорт, ночь.

Рено: Что ж, Рик, ты не только сентиментален, ты еще и патриот.

Рик: Может быть. Но мне кажется, сейчас самое время им стать.

Рено: Может быть, ты прав.

Рик выбрасывает бутылку с водой Vichy в урну. Они наблюдают, как самолет набирает высоту и исчезает в тумане. Затем вместе уходят.

Рено: Может быть, тебе стоит исчезнуть из Касабланки на время. В Браззавиле есть французский гарнизон. Возможно, тебе удастся уговорить меня помочь тебе добраться туда.

Рик: Выдать мне проездные документы? Я бы не прочь проехаться, но это ничего не меняет насчет нашего пари. Ты по-прежнему должен мне 10 000 франков.

Рено: Этих 10 000 как раз должно хватить, чтобы покрыть на наши расходы.

Рик: Наши расходы?

Рено: Ну да.

Рик: Луи, я думаю, это начало прекрасной дружбы.

«Крестный отец», фильм

(литературная основа Марио Пьюзо, сценарий Марио Пьюзо и Фрэнсиса Форда Копполы, 1972)

Чтобы понять, как построены сцены и написан диалог в «Крестном отце», нужно сказать несколько слов об общей идее и сюжете этого великого фильма. Если вкратце, общая стратегия сценаристов выглядит так:

- 1) переход власти от одного «короля» к другому;
- 2) три сына, каждый со своим характером, сражаются за право занять престол;
- 3) семья вынуждена бороться за выживание.

А вот основные темы, к которым авторы возвращаются на протяжении всего фильма — темы аналогии и отличия: проблема внутренней схожести некоторых вещей, которые мы привыкли противопоставлять друг другу. Три основные аналогии в фильме:

- мафиозная семья как бизнес-организация;
- мафиозная семья как военная структура;
- грех может стать чем-то священным, что-то священное — греховным: «бог» и дьявол имеют одно лицо.

Кроме того, важно понять, как сценаристы строят конфликт в фильме. Основные элементы, на противопоставлении которых основывается конфликт:

- семья и закон;
- личное представление о справедливости и американская система правосудия;
- Америка иммигрантов и Америка среднего и высшего класса;
- мужчины и женщины.

Кроме того, если бы эти сцены писали мы, нам нужно было бы еще ответить на вопрос о том, какие символы и ключевые слова используются в них для выражения конфликта ценностей в истории. Только анализируя историю в целом, можно найти главные слова. Внимание зрителя к ним привлекается путем многократного повторения (линия диалога 3). В «Крестном отце» такие повторяющиеся слова можно разделить на две группы:

- 1) честь, семья, бизнес, мнение окружающих, преступление;
- 2) свобода, страна, моральные принципы и правовая защита.

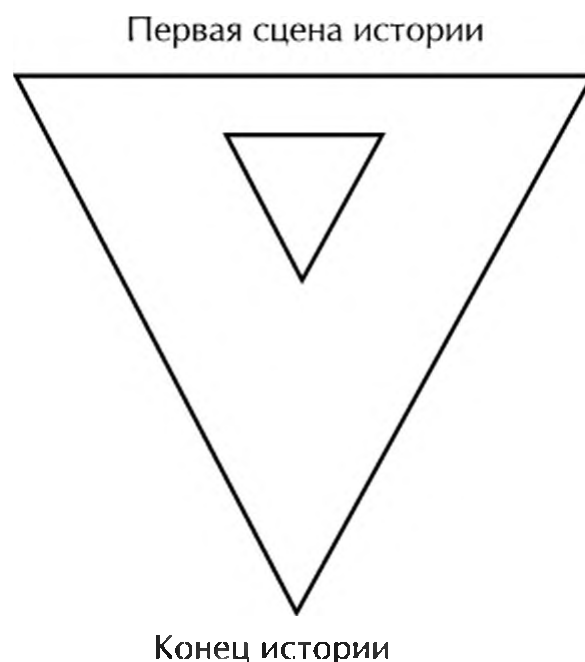
Открывающая сцена

Сценарист средней руки наверняка начал бы фильм «Крестный отец» с какой-нибудь «сюжетной сцены», чтобы обеспечить этому довольно жестокому фильму яркое запоминающееся начало. Он бы использовал только первую линию диалога («сюжетный диалог»), чтобы дать толчок развитию сюжета. Но Марио Пьюзо и Фрэнсис Коппола — далеко не средней руки сценаристы. Понимая, насколько важно соблюдать форму перевернутого треугольника для всей истории и для каждой сцены, в качестве открывающей они использовали типичную и знаковую для «Крестного отца» сцену, которая позволяет заложить основу для всей истории. Идеально создана и структура самой сцены: все действия в ней подводят к вершине этого треугольника, к финальной точке.

Первая сцена произведения

- Этап развития характера героя: поскольку история рассказывает о конце эпохи одного «короля» и приходе к власти второго, открывающая сцена рассказывает не о главном герое (Майкле), а о его отце

(доне Корлеоне). Это дает зрителям возможность представить себе их мир и понять, насколько огромную власть в нем имеет «король» и сможет получить его преемник.



- Проблемы: создавая историю о «короле» в демократической стране, в самой первой сцене нужно передать очень много информации.
 1. Представить крестного отца зрителям, рассказать, что представляет собой он сам и его семья.
 2. Рассказать немного о жизни мафии, ее уникальной структуре, строгой иерархии во взаимоотношениях членов, правилах организации и ведения дел.
 3. Продемонстрировать размах истории: зрители должны понимать, что речь идет не о жителях трущоб, не о какой-то маргинальной и незначительной прослойке общества, которую можно презирать или игнорировать, а о целой стране.
 4. Ввести главные темы фильма, проблемы аналогии и противоположности, к которым сценаристы будут возвращаться на протяжении всего фильма.
- Стратегия:
 - 1) в первой же сцене показать крестного отца в типичной для него роли судьи и вершителя судеб в своем необычном королевстве;
 - 2) поместить эту сцену в более масштабный и сложный контекст: свадебные торжества собирают вместе всех членов этой семьи и приближенных. Так сценаристы сразу же подчеркивают, что в основе этой системы лежит семья.
- Желание: Бонасера хочет, чтобы дон Корлеоне убил парней, которые избили его дочь. Бонасера — один из самых незначительных персо-

нажей; не понимая, как устроен мир мафии, он находится в таком же положении, что и зрители. Сценаристы используют эту фигуру, чтобы ввести зрителя в новый для него мир и наглядно продемонстрировать, что значит для непосвященных впервые так близко соприкоснуться с его обитателями. Кстати, полное имя Бонасера переводится как «Добрый вечер, Америка!».

- Финальная точка: Бонасера оказывается в ловушке дона.
- Противник: дон Корлеоне.
- План: Бонасера прямо просит дона убить двух парней и спрашивает, сколько это будет стоить. Этот прямой подход получает отказ.
- Пытаясь заманить еще одного человека в свою сеть, дон использует скрытый план: он хочет заставить Бонасеру чувствовать себя виноватым за то, как он относился к дону в прошлом.
- Построение конфликта: дон злится из-за тех оскорблений, которые, как ему кажется, наносит ему Бонасера, и он отказывается выполнить его просьбу. Но в данной сцене возможности наращивать конфликт довольно ограничены, поскольку дон гораздо сильнее, а Бонасера не так глуп, чтобы этого не понимать.
- Сюжетный поворот или открытие: Бонасера удается договориться с доном, но зрители понимают, что он заключил сделку с дьяволом.
- Нравственный конфликт / ценности: Бонасера просит дона убить двух парней за то, что они избили его дочь. Дон считает, что это будет несправедливо. Затем он очень умело переводит игру на поле Бонасера и доказывает, что тот и сам много раз поступал неправильно и недостойно, не проявляя дону должного уважения.
- Ключевые слова: уважение, дружба, справедливость, крестный отец.

Первая сцена «Крестного отца» наглядно демонстрирует, почему мы говорим не о мелодии, а о симфонии диалога. Если бы диалог в этой сцене имел только одну линию (сюжетную), он был бы в два раза короче и в десять раз менее интересным. Авторам удалось при написании этого диалога использовать все три линии, так что сцена получилась настоящим шедевром.

Финальная точка сцены — слова «крестный отец», произнесенные Бонасера в момент заключения своей сделки с дьяволом. Первые слова, звучащие в этой сцене, задают рамки для всей истории: «Я верю в Америку!» Эта фраза выражает один из жизненных принципов Бонасеры и намекает зрителю, что перед ними эпическая история и что речь в ней пойдет о способах достижения успеха.

Начинается сцена с монолога Бонасеры (причем не сразу понятно, где именно он его произносит). Бонасера не только рассказывает о беде, при-

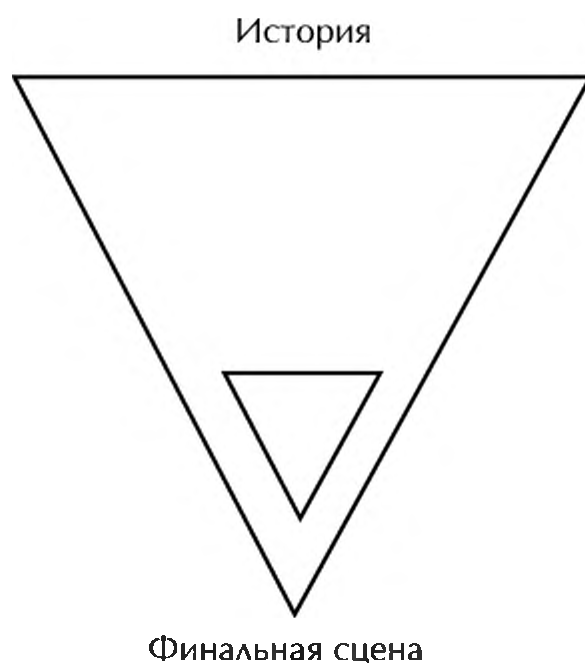
ключившейся с его дочерью (линия диалога 1), но и несколько раз произносит ключевые слова: свобода, честь, справедливость (линии диалога 2 и 3). Затем в наступление переходит дон Корлеоне и говорит о своих моральных принципах, а Бонасера занимает оборонительные позиции. Потом дон Корлеоне — крестный отец и судья — выносит свой вердикт.

Нравственный конфликт персонажей сводится в основном к тому, что такое правосудие и справедливость: эта часть диалога представляет собой обмен короткими репликами, почти перепалку. А затем Бонасера, чужак в этом мире (как и зритель), допускает ошибку. Он не знает правил игры, не знает, как здесь принято оплачивать услуги. В этот момент в развитии сцены происходит перелом. Теперь ведет диалог дон. Он говорит о своих моральных принципах, его ключевые слова — это уважение, дружба, преданность. Но на самом деле его цель заключается в том, чтобы превратить Бонасеру в своего раба. Дон утверждает, что хочет всего лишь добиться дружбы Бонасеры, но тот видит настоящую скрытую цель его плана. Он склоняет голову и произносит ключевое слово всей сцены: крестный отец. А затем дон говорит последнюю и самую главную реплику: «Однажды — возможно, этот день не наступит никогда — я попрошу тебя отплатить мне услугой за услугу».

Эта фраза напоминает об условиях сделки дьявола с Фаустом; крестный отец — воплощение дьявола. Святое и греховное объединяются. Конец сцены. Ошеломляюще!

Финальная сцена

Последняя сцена, как и положено, представляет собой вершину перевернутого треугольника всей истории. Она представляет собой «судебное заседание», на котором Конни обвиняет Майкла в том, что он превратился в убийцу и стал главой мафии. Последняя сцена перекликается с первой. Типичная сцена с участием крестного отца: сделка с дьяволом в начале и коронация дьявола в конце.



- Этап развития характера героя: сестра Майкла обвиняет его в убийстве своего мужа — именно в этот момент Майкл официально занимает место крестного отца. Брак Майкла с Кей разрушен окончательно.
- Проблема: продемонстрировать моральное падение Майкла, но так, чтобы он сам по-прежнему верил в свое моральное превосходство.
- Стратегия:
 - 1) Конни приводит убедительные аргументы, но ее можно проигнорировать, ведь она всего лишь женщина в истерике;
 - 2) прозрение переживает не Майкл, а его жена Кей. Причем причиной становятся не слова Конни, а поведение Майкла.
- Желание: Конни обвиняет Майкла в убийстве Карло.
- Финальная точка: закрытая перед лицом Кей дверь.
- Противники: Майкл, Кей.
- План: Конни использует прямой план и открыто в присутствии всей семьи обвиняет Майкла в убийстве своего мужа Карло.
- Построение конфликта: сцена начинается с очень острого конфликта, который постепенно сходит на нет.
- Сюжетный поворот / откровение: Майкл лжет Кей, но она видит, кем стал ее муж.
- Нравственный конфликт / ценности: Конни утверждает, что Майкл превратился в хладнокровного убийцу, которому наплевать на нее. Майкл игнорирует обвинения Конни и предлагает ей вызвать врача, потому что она то ли больна, то ли в истерике. Он пытается опровергнуть обвинения Конни перед Кей.
- Ключевые слова: крестный отец, король, убийца.

НАПИСАНИЕ СЦЕН: ПИСЬМЕННОЕ ЗАДАНИЕ № 9

- Изменение характера героя: прежде чем начать работу над сценой, сформулируйте изменение характера вашего героя в одном предложении.
- Построение сцены: работая над построением сцены, ответьте на следующие вопросы:
 1. На каком этапе в данный момент находится развитие характера вашего героя? Как эта сцена помогает ему перейти на следующий этап?
 2. Какие проблемы придется решить, работая над сценой? Чего вы хотите добиться?
 3. Какую стратегию вы будете для этого использовать?

4. Желание какого персонажа будет определять развитие событий в этой сцене? Помните, этим персонажем необязательно должен быть главный герой.
 5. Какова конечная точка, как реализуется цель персонажа?
 6. Кто противостоит персонажу, мешает ему достичь цели?
 7. Какой план — прямой или скрытый — персонаж будет использовать для достижения цели?
 8. Закончится ли сцена конфликтом или герои найдут какой-то выход?
 9. Есть ли в сцене поворот, открытие, что-то неожиданное?
 10. Выскажет ли в конце сцены один из персонажей свое мнение о характере второго?
- Сцены без диалога: сначала попробуйте написать сцены без диалога. Пусть действия героев расскажут историю. Тогда у вас появится исходный материал, который вы можете формировать и дорабатывать.
 - Написание диалога.
 1. Сюжетный диалог. Перепишите каждую сцену, используя только сюжетный диалог (линия диалога 1). Помните, это означает, что герои обсуждают свои действия, диалог связан с развитием сюжета.
 2. Диалог о моральных ценностях. Дополните диалог моральной линией (линия 2). Герои могут спорить о том, правильно или нет они поступают, или говорить о том, во что они верят (о своих моральных ценностях).
 3. Ключевые слова. Снова перепишите сцену, привлекая внимание к ключевым словам, фразам, звукам (линия диалога 3). Это объекты, образы, ценности и идеи, которые играют особую роль для главной темы вашей истории.

Работая над этими тремя линиями диалога, представьте, что пишете портрет. Сначала вы набрасываете общие формы лица (сюжетная линия). Затем добавляете основные тона, чтобы придать объем изображению (моральный диалог). И уже после этого прорисовываете мелкие детали и черты, которые и делают каждого человека уникальным (ключевые слова).
 - Уникальные голоса: помните, что у каждого героя должна быть своя особая манера речи.

История, которая никогда не заканчивается

ВЕЛИКИЕ ИСТОРИИ НЕ ЗАКАНЧИВАЮТСЯ никогда. Это не общая фраза и не избитая истина. По-настоящему великие истории продолжают оказывать влияние на людей спустя много времени после того, как они впервые были рассказаны. Кажется, что они обретают самостоятельную жизнь. Что же превращает хорошую историю в живое существо, да еще и бессмертное?

Просто придумать запоминающийся сюжет недостаточно. Чтобы ваша история получила вечную жизнь, вам понадобится несколько специальных приемов — вы обязательно должны будете эти приемы и техники использовать в своей работе. Но прежде чем обратиться к ним, давайте сначала поговорим немного о противоположности непрекращающейся истории: это история, жизнь которой закончилась преждевременно из-за плохо написанной концовки. Обычно причина кроется в одной из трех ошибок: концовка может быть преждевременной, искусственной или закрытой.

Преждевременной концовка может оказаться по разным причинам. Первая: слишком рано произошедшее личное прозрение героя. Когда ваш герой отвечает на главный вопрос, кто же он на самом деле такой, это становится кульминацией истории и развитие характера героя прекращается, так что все последующие события будут уже не столь значительны и интересны. Вторая причина: вашему герою слишком быстро удалось достичь своей цели и осуществить свое желание. Если у героя появляется новое желание, получается, что вы начали новую историю. Третья причина может быть связана с такими поступками героя, которые являются абсолютно нехарактерными для него и в которые поэтому трудно поверить. Другими словами, ваш

герой совершает какой-то поступок, который для этого конкретного персонажа оказывается слишком неестественным и чуждым. Если вы заставляете своих персонажей, особенно главного героя, совершать какие-то невероятные для них действия, вы как бы выталкиваете своих зрителей или читателей из вселенной повествования: ведь таким образом вы обнажаете механизм сюжета. Становится очевидно, что ваш герой поступает определенным образом потому, что такой поступок необходим вам (механическое развитие сюжета), а не потому, что он определяется характером или собственным желанием героя (органическое развитие).

Искусственная концовка означает, что развитие сюжета в какой-то момент просто прекращается. Почти всегда она является результатом неорганического развития сюжета, когда ваш сюжет не представляет собой последовательное описание процесса развития какого-то одного лица или группы лиц — это может быть как отдельный персонаж, так и относительно закрытая общественная группа. Если такого развития не происходит, пропадает чувство завершенности, достижения какого-то осязаемого результата. Классический пример такой концовки — «Гекльберри Финн» Марка Твена. Твен, хотя и отслеживает развитие Гека, использует слишком очевидную модель путешествия в качестве основы для сюжета и буквально загоняет своего героя в угол — в данном случае далеко на Юг. Чтобы завершить историю, ему приходится использовать такие приемы, как совпадение и «бог из машины», — но ими читателя не проведешь.

Самой распространенной ошибкой является использование закрытой концовки. Герой выполнил свою миссию, получил «простое» прозрение и достиг состояния нового равновесия и полного спокойствия. Все эти три элемента вместе создают впечатление, что история закончена: все, конец игры. Но на самом деле это ведь не так. Желания не прекращаются никогда. Достигнутая гармония всегда лишь временна. Прозрение никогда не дается легко герою, и оно отнюдь не гарантирует ему спокойную и тихую жизнь в будущем. Поскольку великая история продолжает жить вечно, ее концовка — это всего лишь окончание очередного этапа, но не более.

Что же нужно, чтобы ваша история была наполнена жизнью, постоянно изменялась и не заканчивалась, даже после того как были прочитаны последние слова или просмотрена последняя сцена? Нужно вернуться в самое начало, ведь структура истории подразумевает органическое развитие действия во времени. История — это органическое целое, постоянно находящееся в развитии, и это развитие не должно прекращаться, даже если зрителей в зале больше нет.

Поскольку история должна быть единым целым, и ее концовка естественным образом должна вытекать из ее начала, великая история всегда окан-

чивается отсылкой зрителя/читателя к началу, чтобы он еще раз пережил и обдумал всю историю. История — это бесконечный круг, лента Мёбиуса, и она всегда предстает перед нами обновленной, потому что каждый раз она воспринимается по-новому, в зависимости от последних событий и откровений.

Самый простой способ создать вечную историю — использовать все возможности сюжета: вам нужно завершить свою историю открытием. Этот прием подразумевает, что вы создаете мнимую гармонию, только чтобы немедленно разрушить ее откровением. Это последнее откровение (коренной поворот) заставляет зрителей/читателей в новом свете увидеть всех персонажей и все события, которые подвели их к этому моменту. Подобно детективу, который на основании все той же старой улики внезапно делает абсолютно неожиданный вывод, ваш зритель или читатель мысленно вновь переносится к началу истории, чтобы как будто заново перетасовать ту же колоду карт.

Данный прием прекрасно использован в «Шестом чувстве», когда зрители узнают, что герой Брюса Уиллиса на самом деле мертв с самого начала фильма. В «Подозрительных лицах» коренной поворот еще более эффектен: рассказчик, которого мы считали жалким и слабым, выходит из полицейского участка и прямо у нас на глазах превращается в им же самим выдуманного противника, неуловимого Кайзера Созе.

Использование техники кардинального поворота, хотя и способно удивлять и даже шокировать аудиторию, имеет довольно ограниченное применение. Оно заставляет вашу аудиторию пережить историю еще только один раз. Сюжет оказался не таким, как они себе представляли. Но теперь они во всем разобрались. Строго говоря, использование такого приема не делает вашу историю непрекращающейся, а просто позволяет рассказать ее дважды.

Некоторые авторы уверены, что невозможно создать непрекращающуюся историю, если у вас слишком насыщенный сюжет, доминирующий над остальными элементами истории. Даже когда вы используете прием коренного поворота в конце истории, это не делает финал менее окончательным. Ключ повернут, загадка решена, дело закрыто.

Но на самом деле, чтобы рассказать историю, которая при каждом рассказе будет казаться новой, вам вовсе не придется «убивать» сюжет, хотя, конечно, для этого вам придется задействовать все структурные элементы истории, не только ее сюжет. Если вам удастся создать сложный узор из персонажей, сюжета, темы, символизма, сцен и диалога, вы заставите аудиторию переживать вашу историю снова и снова — бесконечное число раз. Им придется заново переосмыслить такое количество элементов, что история будет меняться бесконечно и будет продолжать жить вечно. Вот лишь

несколько элементов, которые вы можете использовать, чтобы подарить своей истории вечную жизнь.

- Главный герой не смог исполнить свое желание, другие персонажи предлагают новые желания в конце истории. Это позволяет не ставить финальную точку и демонстрирует, что желание, даже глупое или безнадежное, никогда не прекращается («Я хочу, следовательно, я существую»).
- Заставьте характер противника или одного из второстепенных персонажей претерпеть неожиданное изменение. Такой прием заставит зрителей/читателей переосмыслить историю, увидеть настоящего главного героя в этом, казалось бы, менее важном персонаже.
- При создании мира истории используйте большое количество второстепенных деталей, которые при более пристальном взгляде оказываются важными и даже выходят на передний план.
- Добавьте такие элементы — в описание персонажей, этический конфликт, символы, сюжет, мир истории — которые вашим зрителям/читателям придется проанализировать снова, после того как в истории произойдут все откровения, а характер главного героя претерпит основные изменения.
- Заставьте аудиторию по-новому взглянуть на отношения между рассказчиком и остальными персонажами после окончания истории. Один, причем далеко не единственный, способ для этого — выбрать рассказчика-лгуна.
- Поднимите какую-нибудь неоднозначную моральную проблему и/или не говорите, какой окончательный моральный выбор сделает ваш герой. Если вам удастся отойти от слишком простого морального выбора («зло» против «добра»), вы заставите зрителей/читателей по-новому оценить героя, противника и второстепенных персонажей и попытаться понять, какой же выбор будет правильным. Если вы скроете от аудитории окончательный выбор героя, вы заставите их таким образом снова и снова анализировать его действия и представлять, какой выбор сделали бы они, столкнувшись с аналогичной проблемой в своей, настоящей, жизни.

Основную задачу этой книги я видел в том, чтобы рассказать о практической поэтике — искусстве рассказывать интересные истории вне зависимости от выбранной формы. Я хотел показать, как создаются сложные живые истории, которые еще надолго (или даже навсегда) остаются в воображении своих читателей или зрителей. Чтобы написать такую историю, надо

решить, казалось бы, неразрешимое противоречие: рассказать историю, которая была бы интересна и понятна абсолютно каждому и одновременно оставалась бы уникальной.

Для выполнения поставленной задачи я попытался продемонстрировать скрытые техники и приемы, которые заставляют истории оживать. Я хотел бы, чтобы вы подумали о том, как люди изменяются в течение жизни, о том, как сложны и увлекательны эти изменения. Я рассказал о некоторых приемах, которые позволят вам описать эти изменения человеческого характера и, соответственно, создать интересную и оригинальную историю. Если вы достаточно мудры, вы никогда не прекратите изучать эти приемы и тренироваться применять их на практике.

Но недостаточно просто освоить технику. Позвольте закончить эту книгу одним последним откровением: непрекращающаяся история — это вы сами. Если вы хотите рассказать великую, вечную историю, вы, как и ваш герой, должны пройти собственные семь шагов. И делать это придется каждый раз, рассказывая новую историю. Я попытался предложить вам план, изложить стратегии, тактики и приемы, которые помогут вам достичь своей цели, выразить себя и найти неисчерпаемый источник откровений. Стать хорошим рассказчиком — крайне сложная задача. Но если вы научитесь этому мастерству и сможете превратить собственную жизнь в увлекательную историю, вы сами поразитесь, насколько прекрасны будут рассказанные вами истории.

Если вы внимательный читатель — а в этом я не сомневаюсь — то сейчас, переверачивая последнюю страницу, вы уже не тот человек, что открывал эту книгу какое-то время назад. Сейчас, когда вы заканчиваете ее читать в первый раз, позвольте предложить вам... Ну, в общем, вы знаете, что делать.

ДЖОН ТРУБИ

Анатомия истории

22 шага к созданию успешного сценария

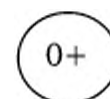
Руководитель проекта *И. Серёгина*
Корректор *С. Чупахина*
Компьютерная верстка *А. Фоминов*
Дизайн обложки *Ю. Буга*

Иллюстрация на обложке Shutterstock.com

Подписано в печать 30.06.2016. Формат 70×100/16.
Бумага офсетная № 1. Печать офсетная.
Объем 27 печ. л. Тираж 4000 экз. Заказ №

ООО «Альпина нон-фикшн»
123060, г. Москва
ул. Расплетина, д. 19, офис 2
Тел. +7 (495) 980-5354
www.nonfiction.ru

Знак информационной продукции
(Федеральный закон № 436-ФЗ от 29.12.2010 г.)





История на миллион долларов

Мастер-класс для сценаристов,
писателей и не только

Роберт Макки, пер. с англ., 7-е изд., 2015, 456 с.

Рассказывать истории приходится людям разных профессий — не только писателям и сценаристам. Ведь зачастую, обдумывая доклад или презентацию, мы стараемся не ограничиваться скучным набором фактов. Но как рассказать о компании интересно или как сочинить для нее историю, если, кроме разрозненной информации, больше ничего нет? Модное слово «сторителлинг» придумал не Роберт Макки, но именно он, будучи преподавателем сценарного мастерства, к «рассказыванию историй» подошел системно. Он предлагает отказаться от набора сюжетов и создать драматическую структуру: выбрать героя, среди многих событий найти самое важное, нарушающее порядок вещей, перейти к преодолению препятствий, довести дело до кризиса, показать, как герой решается на, может быть, единственно верный шаг и начинает действовать, а затем либо победа, либо... окончательное поражение — каждый волен выбирать свой финал. Книга представляет собой учебник для сценаристов, но, несомненно, будет полезна специалистам по связям с общественностью, маркетологам и всем, кто хотел бы научиться рассказывать интересно и, главное, убедительно.



Психология для сценаристов

Построение конфликта в сюжете

Уильям Индик, пер. с англ., 3-е изд., 2016, 348 с.

Работа над сценарием, как и всякое творчество, по большей части происходит по наитию, и многие профессионалы кинематографа считают, что художественная свобода и анализ несовместимы. Уильям Индик категорически с этим не согласен. Анализируя теории психоанализа — от Зигмунда Фрейда и Эрика Эриксона до Морин Мердок и Ролло Мэя, автор подкрепляет концепции знаменитых ученых примерами из известных фильмов с их вечными темами: любовь и секс, смерть и разрушение, страх и гнев, месть и ненависть. Рассматривая мотивы, подспудные желания, комплексы, движущие героями, Индик оценивает победы и просчеты авторов, которые в конечном счете нельзя скрыть от зрителя. Ведь зритель сопереживает герою, идентифицирует себя с ним, проходит вместе с ним путь трансформации и достигает катарсиса. Ценное практическое пособие для кинематографистов — сценаристов, режиссеров, студентов, кинокритиков. Увлекательное чтение для всех любителей кино и тех, кто интересуется психологией.



Школа литературного и сценарного мастерства

От замысла до результата:

рассказы, романы, статьи, нон-фикшн, сценарии, новые медиа

Юрген Вольф, пер.с англ., 5-е изд., доп., 2015, 424 с.

Бывало ли у вас желание написать книгу, рассказ или сценарий к кинофильму, но вы не знали, с чего начать? А может быть, вы не уверены, что сможете придумать захватывающий сюжет и ярких персонажей? Что бы ни останавливало вас в стремлении стать писателем, «Школа литературного и сценарного мастерства» разрешит ваши сомнения. Классическое пособие Юргена Вольфа рассказывает не только об искусстве повествования, но и о том, как организовать свое время и довести дело до конца, как побороть нерешительность и превратить своего внутреннего критика в конструктивного советчика. Настоящее дополненное издание включает актуальную информацию о социальных медиа и электронных книгах, а также новый раздел с практическими рекомендациями по самым разным литературным проектам.



Актерское мастерство

Американская школа

Под редакцией Артура Бартоу, пер. с англ., 2-е изд., 2015, 406 с.

В книге под редакцией Артура Бартоу, художественного руководителя факультета драмы Нью-Йоркского университета, представлены самые известные и действенные техники обучения актерскому мастерству, благодаря которым миру узнали таких звезд, как Аль Пачино, Марлон Брандо, Мэрилин Монро, Дастин Хоффман, Микки Рурк, Роберт де Ниро, и многих других. Их авторы — преданные последователи и интерпретаторы системы Станиславского, знаменитые американские театральные педагоги Михаил Чехов, Стелла Адлер, Ли Страсберг, Сэнфорд Мейснер, которые воспитали плеяду прекрасных артистов, прославивших американский театр, ставших легендами Голливуда и символами мирового кинематографа. Предлагаются и новейшие, постмодернистские методы подготовки актеров. Книга будет полезна всем, кого интересует актерская игра как искусство и как профессия: актерам и тем, кто мечтает о сцене или экране, киноведам, театроведам и просто любителям театра и кино.



Путешествие писателя Мифологические структуры в литературе и кино

Кристофер Воглер, пер. с англ., 2015, 476 с.

В основе любой увлекательной истории — будь то сказка, миф, сюжет для романа или киносценарий — лежит путешествие героя: внутреннее или внешнее. Эта идея стала путеводной звездой для Кристофера Воглера, когда, работая в сценарном отделе диснеевской студии, он проверял на практике действенность мифологических схем, описанных в знаменитом труде Кэмпбелла «Тысячеликий герой». Позже практическое пособие, написанное Воглером для коллег, превратилось в классический учебник, который не только входит в круг обязательного чтения будущих писателей и сценаристов, но и десятилетиями не теряет лидирующего положения среди множества книг такого рода. В «Путешествии писателя» автор приглашает читателя исследовать зыбкие границы между мифом и современным искусством рассказывания истории, предупреждая о трудностях и опасностях путешествия в недра собственной души, и вооружает полезными инструментами, которые в руках умелого мастера приобретают невероятную силу.



Восемь комедийных характеров Руководство для сценаристов и актеров

Скотт Седита, пер. с англ., 2015, 340 с.

Секрет хорошей комедии не только в удачном сюжете и шутках, но и в ярких, запоминающихся персонажах. Именно они вдыхают в происходящее на экране жизнь и завладевают вниманием зрителя. Опираясь на свой более чем 30-летний опыт режиссера кастинга, сценариста и преподавателя актерского мастерства, Скотт Седита выделил восемь типичных комедийных характеров и их главные черты и рассмотрел их всесторонне и подробно. Созданные им психологические портреты помогут сценаристам создавать многомерные и смешные образы, а актерам — узнавать и воплощать их на пробах, занятиях и съемочной площадке. Книга «Восемь комедийных характеров» используется как учебное пособие в колледжах и университетах по всему миру и стала «библией» сценаристов и продюсеров, работающих в жанре комедии.



Андрей Тарковский

Жизнь на кресте

Людмила Бояджиева, 2012, 317 с.

Андрей Тарковский умер в 1986 году в парижской клинике. Ему было всего 54 года. За спиной «Андрей Рублев», «Сталкер», «Ностальгия», мировое признание, награды международных кинофестивалей. Он был обласкан везде, но только не на родине. Здесь его картины откладывали на полку, заставляли перемонтировать, режиссера обвиняли в заносчивости и высокомерии, а он мечтал снимать кино и быть востребованным в своей стране. Но судьба распорядилась иначе — Тарковского ждали эмиграция, болезнь и ранняя смерть. Представленный вниманию читателей документальный роман — уникальный взгляд на биографию Андрея Тарковского, не только великого режиссера, но и обычного человека, совершавшего в своей жизни в том числе и нелюбимые поступки, предательства и ошибки. Автор предлагает свой взгляд на природу таланта, ценой которому порой становится сама жизнь.



Бунин и Набоков

История соперничества

Максим Д. Шраер, 2-е изд., 2015, 222 с.

Имена гениев русской словесности Ивана Бунина и Владимира Набокова соединены для нас языком и эпохой, масштабом дарования, жизнью и творчеством в эмиграции. Но есть между этими писателями и другая, личная связь. В новой книге русско-американского писателя Максима Д. Шраера захватывающий сюжет многолетних и сложных отношений между Буниным и Набоковым разворачивается на фоне истории русской эмиграции с 1920-х до 1970-х годов. Как формируются литературные легенды? Что стояло за соперничеством двух гениев и как это соперничество повлияло на современную русскую культуру? Эта яркая, уникальная по своему подходу книга вскрывает целые пласты неизвестных архивных материалов, включая переписку Бунина и Набокова. обстоятельный разбор кропотливо подобранных писем и дневниковых записей, аргументированные, но ненавязчивые выводы, внутренняя драматургия материала и мастерское владение им — все это наделяет книгу качествами хорошей литературы, увлекательной для любого читателя.