

# Сид Филд. Сценарий. Основы сценарного мастерства

---

## Оглавление

Часть 1: Введение.....	1
Часть 2: Подготовка. С чего начинает писатель?.....	3
Часть 3: Подготовка. Относительно структуры.....	6
Часть 4: Подготовка. Парадигма.....	9
Часть 5: Четыре страницы.....	15
Часть 6: Что делает героя хорошим?.....	19
Часть 7: Инструменты создания героя.....	22
Часть 8: Визуальная динамика характера героя.....	27
Часть 9: Выполнение. Структурирование акта I.....	32
Часть 10: Первые десять страниц.....	35
Часть 11: Вторые и третьи десять страниц.....	38
Часть 12: Новая парадигма.....	42
Часть 13: Середина.....	45
Часть 14: Первая половина, вторая половина.....	50
Часть 15: Написание акта II.....	57
Часть 16: Акт III: Концовка (Развязка).....	62
Часть 17: Переписывание.....	66
Часть 18: "Хорошее чтение".....	70

## Часть 1: Введение

Сид Филд - один из известнейших гуру написания сценариев в киноиндустрии. Его книга "Сценарий" впервые выпущена в 1979 году, стала одним из первых серьезных учебников об этом искусстве. Его теория оказала большое влияние на творчество голливудских продюсеров и режиссеров, а книга стала основой для начинающих сценаристов.

---

Когда я написал книгу "Сценарий. Основы сценарного мастерства" в 1979 году, было всего несколько книг, посвященных искусству и профессии сценариста. Самой известной, пожалуй, была книга Лайоша Егри "Искусство драматургии", впервые опубликованная в 1940-м. Хотя это была книга скорее не о написании сценариев, а о написании игровых сцен, но принципы были описаны достаточно точно и понятно. На тот момент не было разделения на написание литературного сценария и сценариев, подготовленных для съемок.

Эта книга все изменила. В ее основе были заложены парадигмы драматического произведения, на основе чего строилось написание сценариев. Также в ней впервые были взяты примеры известных фильмов для наглядности написания профессиональных сценариев.

После публикации первого издания этой книги-руководства я объездил США, Канаду и Европу, выступая на семинарах и симпозиумах для тех, кто занимается киноиндустрией, встречаясь с профессиональными сценаристами, студентами и людьми, занимающимися самыми далекими от кино делами.

Всех их объединила одна цель: они хотят писать сценарии. Я говорил им, что первое, что они должны сделать, так это отказаться от мысли, что я собираюсь учить их, как писать сценарии. Я не могу учить кого-либо, как надо что-то делать; я говорил им, что, если они хотят писать сценарии, то им придется самим учить себя, как это делать.

Учебное пособие сценариста - это руководство не о том, как это делать; это руководство о том, что делать. Если у вас есть идея для сценария, но вы не знаете, что с ней делать, то эта книга расскажет вам, что вы должны сделать для того, чтобы написать интересный сценарий.

Как вы это сделаете, решать вам самим.

Это руководство основано на семинарах по созданию сценариев, которые я проводил и провожу в Лос-Анджелесе. Я планирую восьминедельные семинары таким образом, что первые четыре недели студенты будут готовиться писать свой материал, а вторые четыре недели они будут писать их. Цель занятий (а я придаю целям очень большое значение) - написать и обработать первые 30 страниц или Акт I сценария.

Некоторые приходят на первое занятие с короткой, состоящей из трех предложений идеей своего сценария, например: Я хочу рассказать о женщине, проводящей свой отпуск на Гавайских островах, где она знакомится с молодым человеком, и у них возникает любовная связь, затем она возвращается с ним в Лос-Анджелес только для того, чтобы понять, что любовь не состоялась.

Это просто.

На первом семинаре мы говорим о структуре драматического произведения и разъясняем парадигму.

Первая задача студента заключается в том, чтобы расчленив нить своей истории на состоящий из четырех страниц сценарий, где основное внимание сосредоточивается на концовке, завязке и на первых двух кульминационных точках фабулы. Я называю это упражнение "пинок ослу", так как это, по-видимому, самое трудное, что должен написать студент. В течение второй недели мы обсуждаем героев, и студент получает задание написать биографии двух или трех главных действующих лиц. На третьей неделе мы расписываем первый акт на 3-5 карточках, на которых мы пишем то, что произошло за день, неделю или за час до начала излагаемой в сценарии истории. На четвертой неделе мы пишем первые 10 страниц, а остальная часть семинара посвящена написанию 10 страниц в неделю, В конце этого восьминедельного семинара уже написаны первые 30 страниц, или первый акт сценария.

Затем мы делаем короткий перерыв и продолжаем семинар по второму Акту; цель этого восьминедельного семинара - написать и обработать второй акт. На третьем семинаре студенты завершают Акт III и переписывают его.

Почти 80% всех моих студентов доводят до конца свои сценарии. Многие из них добиваются исключительных успехов. Один из моих бывших студентов был удостоен Премии за человечность за сценарий "Войны разводов" с участием Тома Селлека и Джейн Кёртин; еще одна моя студентка получила Премию Гильдии писателей за лучший телефильм "Изнасилование Сары МакДэвид"; еще один написал сценарии "Разорванные птицы" и "Последние дни Помпеи". Кино- и телесценарии многих студентов были выбраны и куплены продюсерами. Некоторые были даже поставлены на киностудиях и в фирмах по производству фильмов.

Эта книга задумана и выполнена точно по типу семинаров о создании сценариев. Материал работает. Прочтите главу, затем выполните упражнение, описанное в конце главы, и прочитав и изучив эту книгу, вы напишете сценарий. Это руководство дает вам рабочий план, которому вы должны следовать от замысла и до самого конца и завершения вашего труда; это карта, направляющая и ведущая вас по процессу создания сценария.

Упражнения, сопровождающие каждую главу, дают вам возможность улучшить ваше мастерство сценариста. Надеюсь, что вы почувствуете свой рост в деле создания сценариев в этом свете. Вы ничему не сможете научиться до тех пор, пока не разрешите себе самому делать некоторые ошибки, пытаться исправлять и делать что-то, отличное от ужасной писанины.

Вы готовы к этому?

Готовы ли вы попытаться сделать то, что не идет? Готовы ли вы писать ужасные вещи? Готовы ли вы запутаться в сомнениях и неразберихе, злиться и беспокоиться, не зная, пойдет ли ваш материал или нет?

Эта книга - попытка обучения на основе накопленного опыта.

И она требует опыта. Чем больше вы сделаете, тем лучшие результаты получите, подобно пловцу или велосипедисту.

Прочтите книгу, и когда вы будете готовы начать работать над вашим сценарием, перечитывайте главу за главой, ту, которая необходима вам в данный момент. Это постепенный процесс; вы можете потратить

неделю или месяц на одну главу. Потратьте столько времени, сколько необходимо для обработки материала в каждом упражнении.

Назначением "Книги-руководства для сценариста" является разъяснение, расширение и углубление ваших знаний, вашего понимания методики создания сценариев и умения и мастерства в профессии написания сценариев.

Это Руководство даст вам возможность научить самого себя необходимым навыкам и умению писать сценарии.

Вот почему эту книгу можно назвать "Что делать?" Никто не собирается учить вас, как писать что-то; вы должны сами научиться этому.

Этим все сказано.

Роберт Браунинг писал: "Достижения человека должны превышать его возможности".

## Часть 2: Подготовка. С чего начинает писатель?

Когда вы садитесь за стол и говорите себе, что вы собираетесь писать сценарий, с чего вы начнете? С кадра, показывающего автомобиль, мелькнувший как молния на пустом шоссе? С ипподрома с безумствующей публикой? А может, вы начнете с тишины, показывая громко тикающие часы?

С чего начинает писатель? Этот вопрос я слышу постоянно. На конференциях и семинарах, здесь и за границей люди говорят мне, что у них возникла грандиозная идея сценария, но они не знают, с чего начать. Должны ли они начать с разработки сценария, описания его в общих чертах или с замечаний относительно него? Нужно ли начинать с человека, статьи в газете или с заголовка?

Написание сценария - это процесс, органическая, постоянно изменяющаяся, непрерывная стадия развития; это ремесло, иногда достигающее уровня искусства. Есть определенные стадии, на которых, писатель вдохнул жизни в свои персонажи и ярко выявил идею сценария; таков созидательный процесс в любом литературном жанре; разными бывают только формы.

Когда вы садитесь за стол, чтобы написать сценарий, вы начинаете процесс, который может закончиться через месяцы, возможно, и годы, результатом которого станут 120 страниц, заполненных словами, диалогами и описаниями, - словом, всем тем, что называется сценарий.

Если вы знаете, с чего начинает писатель, вы можете осуществить постепенный подход, который будет вести вас по всему процессу написания сценария. Вот в чем заключается назначение этой книги. Итак, с чего начинает писатель?

С листа чистой бумаги? Да. Однако вы должны заполнить 120 чистых листов бумаги сценарием. А сценарий - это история, повествующая при помощи кадров с диалогами и изображений и помещенная в контекст драматической конструкции.

Что, если начать с личности? Да. Определенно. Сильная и яркая личность имеет большое значение в любом сценарии. Полная, трехразмерная личность будет развивать вашу историю определенно и умело; это хорошая надежная исходная точка; но писатель начинает не с этого.

А что, если начать с несчастного случая или приключения, случившегося с вами или с кем-то из ваших знакомых? Иногда можно использовать частный случай в качестве исходной точки вашей истории, но при многократном использовании этого приема вы почувствуете себя привязанным к "реальности" этого приключения, поскольку вы хотите изобразить "правильно" ту или иную ситуацию или то или иное происшествие. А вам необходимо, чтобы "реальность" развивалась так, чтобы вы могли эффективно драматизировать ее. "Кто-то что-то сделал" и "где это произошло" - так обычно заканчиваются небольшие истории, не имеющие или имеющие незначительное драматическое значение.

А может, начать с идеи? Определенно, да, но идея - это только идея: вам надо драматизировать идею, расширить ее, облечь ее во что-то, заставить ее сказать то, что вы хотите сказать. "Я хочу написать историю о тренере лошадей для скачек в Кентукки", - этого недостаточно. У вас недостаточно информации для этой идеи. Вам надо сделать ее пригодной для съемки.

А что, если использовать место или местоположение и с него начать? Это можно сделать. Начните с определенного места, но этого все еще недостаточно: вам необходимо создать образ героя и ситуацию для построения вашей истории.

Начать с фабулы? С фабулы о чем? Фабула - это то, что происходит, и раз вы сидите перед чистым листом бумаги, то это должно быть следующим продуктом вашего мозга. Пока что забудьте о фабуле. Мы займемся ею, когда придет время. Сначала о более важных вещах.

А что вы думаете об исследовании? Что вы собираетесь исследовать? У вас должна быть определенная тема для исследования. Так вот она, исходная точка. Тема.

С чего начинается писатель?

С темы и структуры.

Еще даже до подготовки к написанию своего сценария у вас должна быть определенная тема, действие и герои.

Тема может быть простой, как космический пришелец, покинувший свой космический дом, которого нашли и с кем подружились дети, помогающие ему убежать («Инопланетянин»). Это вземная космическая тема. Или же темой может быть чемпион мира в тяжелом весе, теряющий свою корону и затем снова обретающий ее («Рокки III»). Либо темой может быть археолог, нашедший редкий документ или остатки материальной культуры древнего человека, которые не удавалось обнаружить в течение многих веков («В поисках затерянного ковчега» - Raiders of the Lost Ark, 1981, реж. Спилберг).

При проведении своих семинаров я в первую очередь спрашиваю у людей, о чем их история. В ответ я слышу: "Я пишу о добре и зле. Это одна из моих любимых тем. Или: "Я пишу о трех поколениях ирландской семьи, живущей в Чикаго во время принятия Демократической конвенции 1968 года". Или: "Я пишу о группе людей, строящих свою собственную школу, так как школа, расположенная рядом с ними, закрыта". При этом ни один из этих будущих сценаристов не имеет никакого представления о том, что он собирался писать. Я указал им на необходимость быть более конкретными, и через пару недель они стали сосредотачиваться на главном герое и на действии. Прежде чем начать писать сценарий, вы должны хорошо ознакомиться с вашей темой, т.е. с тем, о чем этот сценарий, - с темой, выполняющей определенное направление драматического или комического действия.

Создание сценария - это постепенный процесс. За один раз выполняется одна стадия. Сначала найдите тему, затем определите структуру идеи, после этого напишите биографии-героев, затем проведите исследования, которые вам необходимы, затем разделите первый акт на 3 X 5 карточках, затем напишите сценарий - день за днем - сначала Акт I, затем Акт II и Акт III. После того, как вы написали первые слова плана, тщательно просмотрите и измените его, стараясь сократить его, затем отшлифуйте его настолько, чтобы его можно было показать окружающим. Вы должны ясно представлять себе каждый шаг сценария и знать, куда вы идете и что вы делаете. Очень легко запутаться в словах и в действии развивающегося сценария.

О чем ваша история? Определите это. Произнесите вслух.

Пишете ли вы любовную историю с лихо закрученным авантурным действием или же Вы пишете лихо закрученную историю с сильными любовными страстями!? Если вы не знаете, то кто знает?

Кто ваш главный герой и в чем заключается действие вашей истории? Что происходит?

"Нарушитель закона Моран", сценарий, в основу которого положена пьеса Кеннета Росса, адаптированная австралийским продюсером Брюсом Бирсфордом, - это история австралийского лейтенанта во время Бурской войны (1900 г.), который предстает перед трибуналом и приговаривается к смертной казни за ведение войны против врага "необычным и нецивилизованным" образом (война горилл). Он признан виновным и казнен по политическим соображениям - пешка на шахматной доске международной политики. Его боевая тактика, противоречащая общепринятым правилам (что, разумеется, отрицается командованием) не имела ничего общего с тем, что и как он делал.

Таков сюжет сценария "Нарушитель закона Морана". Тот факт, что английская армия должна была показать всему миру, что она не допустит такой способ не общепринятой или "нецивилизованной" войны надо было изобразить в эффектной форме; ей нужен был политический козел; отпущения, поэтому и были выбраны три австралийских солдата. Они должны были стать козлами отпущения. Возьмите для примера недавний эпизод с Фолклендскими островами, где престиж правительств стран, участвующих в войне, ставился выше, чем сами острова.

В основу выдающегося антивоенного фильма Стэнли Кубрика "Путями славы" положен тот же сюжет, что и в фильме "Нарушитель закона Моран". Это история о трех военных, представших перед трибуналом и казненных за то, что они оставили свои посты под огнем противника во время первой Мировой войны.

Какова тема вашего сценария? Сведите вашу идею к характеру (или герою) и к основной сюжетной линии в виде нескольких предложений - не более трех-четырех. Не забудьте о том, что это не имеет ничего общего с вашим сценарием или с точностью вашей истории; это просто путеводитель для вас во время создания сценария.

Вам надо знать, о чем вы пишете. Хорошим примером может служить то, что произошло с одной из моих студенток. Автор нескольких опубликованных повестей и редактор крупного издательства, она раньше не писала сценарии и потому нервничала и не была уверена в себе.

Ее оригинальная идея заключалась в написании истории об активной, но пожилой женщине, которая получила травму, была госпитализирована, лечение ей не помогло, она впала в глубокую депрессию, и тогда не в меру усердный доктор лечит ее электрошоком. Прекрасно. У моей студентки было много

соображений об этой истории. Как она будет смотреться? Может ли она держать главную героиню в больничной постели в течение большей части второго акта? Не слишком ли пассивна главная героиня? Удастся ли поддержать интерес зрителей при таком ограниченном визуальном объеме? Все имеет значение, все требует глубоких размышлений и творческих решений.

Мы говорили об этом, обсуждали, как раскрыть тему при помощи визуальных компонентов, имеющихся в больнице: исследований типа электроэнцефалографии и рентгене (вспомните "Результат сканирования мозга заклиномателем, изгоняющим бесов"), прибытие "Скорой помощи", работу нянь и т.п. Почувствовав уверенность в себе, моя студентка начала готовить материал. Она исследовала и придавала эффектный вид первому акту, разрабатывала завязку.

Как романистка она привыкла работать, исследуя идею и затем в процессе писания находя основную сюжетную линию и героев. Она позволяла истории вести ее, куда ей захочется пойти. Многие писатели работают таким образом.

Только не сценаристы. Сценарий развивается по определенной, не допускающей отклонений, сюжетно-тематической линии, линии развития. Сценарий всегда движется вперед, в определенном направлении, к развязке. Вы не должны сделать ни шагу, сходя с пути, по которому вы идете; каждая сцена, каждый фрагмент должны вести вас вперед по ходу развития истории. Очень легко заблудиться в лабиринте идущего день за днем процесса писания.

Создание сценария подобно альпинизму. Когда вы взбираетесь на гору, все, что вы видите, - это скала перед вами и скала непосредственно над вами. Вам не видно, откуда вы пришли и куда вы идете. Тот же принцип относится и к тому, что происходит с вами при написании сценария. Все, что вы можете видеть, - это страница, на которой вы пишете, и страницы, которые уже написаны вами. Больше вам ничего не дано увидеть.

Приготовив свой материал, моя студентка начала писать. Основная героиня, пожилая женщина, была активной, привлекательной и красиво двигалась. Однако когда она поступила в больницу в конце Акта I, настроение истории изменилось. Теперь она прикована к больничной постели, без сознания в течение нескольких страниц. Моя студентка начала писать сцены с докторами и медсестрами, а затем она ввела дочь главной героини, женщину с характером, которой приходится иметь дело с не терпящими возражений мужчинами наподобие докторов. В Акте II дочь появляется как основная героиня. Для того, чтобы проделать такую работу, моей студентке пришлось сместить основную сюжетную линию: теперь речь идет о дочери, заботящейся о здоровье и самочувствии своей матери.

Первые слова на бумаге - т.е. первый кадр в сценарии, казалось, работали хорошо. История была динамичной и драматической. Теперь в ее основе лежала идея "информированного согласия" - интересная предпосылка в медицинской практике: дочери предложили сделать выбор между лечением электрошоком и лекарственным лечением в качестве средства выведения ее матери из острой депрессии. Причем оба типа лечения дают ужасные побочные эффекты, и решение дочери в конце Акта II - не делать ничего, ждать и наблюдать; никаких токов, никаких лекарств, ничего, просто наблюдать, с терпением и пониманием, не начнет ли со временем ее мать реагировать на что-то.

Единственной проблемой первых слов на бумаге для первого кадра было то, что здесь были две отдельные истории. О ком была эта история? История о матери или о дочери? Моя студентка не знала. Поэтому она остановила свой выбор на близком друге, агенте из Голливуда. Ее друг думал, что над сценарием надо еще поработать, однако сценарий нравился ему достаточно, чтобы передать его одному из помощников в офисе.

Он прочитал его и пришел к выводу, что сценарий "медленно развивается, что он скучен и надоедлив". В нем должно быть больше динамики. "Пусть она выберет лечение электрошоком; измените завязку, сделайте ее более активной".

Моя студентка пришла ко мне разгневанная и смущенная. Она не знала, что делать. Она говорила о более активной завязке. Я сказал ей, что проблема не в этом: она должна знать, какую историю она пишет - историю о выздоровлении матери после травмы или историю о страхе дочери перед мужским авторитетом и необходимости дать "информированное согласие".

Она продолжала спрашивать меня, что делать, а я продолжал говорить ей, что она должна сделать творческий выбор, о какой же истории она пишет. Прежде чем начать переписывать что-то, ей следует еще раз обдумать свою идею с самого начала, чтобы найти фокус и направление истории.

Я предложил переделать эту историю в отношении между матерью и дочерью на фоне драматической линии травмы матери и необходимости "информированного согласия" и показать, как это сближает их и наполняет любовью и взаимопониманием.

Но это была не та история, которую она хотела написать. Хорошо. Но все равно она должна была решить, какая же это будет история. Она не смогла сделать это. Полная смятений и сомнений, она в конце концов положила проект на полку.

Такое может случиться с каждым.

Какова тема вашего сценария? О чем ваша история с точки зрения развития сюжета и основного героя? Напишите это в виде нескольких предложений. Подобно следующему:

Моя история о легкомысленном юристе, который встречает замужнюю женщину и влюбляется в нее, затем он убивает ее мужа, чтобы они могли быть вместе. Однако его судили за убийство и он кончает свои дни в тюрьме, а она кончает свою жизнь, разбогатевшая в тропическом раю. Такова фабула "Жар плоти".

Или: Моя история об американском бизнесмене (главный герой), который едет в Латинскую Америку, чтобы узнать, что случилось с его сыном во время боевых действий, и узнает, что он был убит (действие). Такова Фабула "Без вести пропавшего".

Или: Моя история о профессиональном воре, работающем в одиночку, который соглашается выполнить заказ криминального синдиката, но его надувают, затем он кончает тем, что убивает всех и возвращает себе свое. Такова фабула "Вора".

О чем пишете Вы? Опишите это; сначала вам может понадобиться несколько страниц. Попробуйте сократить их до нескольких предложений, уделяя основное внимание герою, теме, и действию. Вам могут понадобиться несколько дней для обдумывания, прежде чем Вы сможете хотя бы выделить основные компоненты вашей истории. Не стоит волноваться по поводу того, что это делается так долго. Главное – сделайте это.

Тема - это направляющая вас линия, когда вы соединяете сюжетную канву и героя в драматическую историю. С чего начинается писатель?

С темы и структуры.

И теперь мы подошли к структуре.

### **Упражнение**

Возьмите свою идею и опишите ее в трех предложениях в соответствии с сюжетной линией и героем. Выделение вашего главного героя не должно представить проблем, однако определение сюжетной линии может оказаться более трудной задачей. Помочь тут может высказывание по спонтанной ассоциации с линией вашей истории в виде сюжетной канвы. Не будьте конкретным; избегайте подробностей. Обобщайте, насколько это возможно.

Вам могут понадобиться три или четыре страницы для определения сюжетной линии и выделения того, о чем рассказывает эта история. Теперь сократите их до нескольких предложений. Прочтите их громко. Скажите их громко. Отшлифуйте их еще раз. Делайте это до тех пор, пока вам не станет абсолютно ясной ваша тема и вы сможете выразить ее ясно и точно в виде трех или четырех предложений. Это первый шаг в процессе написания сценария.

## **Часть 3: Подготовка. Относительно структуры**

Здесь мы исследуем соотношения между структурой и сценарием.

Структура - это важнейший элемент сценария. Это сила, объединяющая все составные части друг с другом; это скелет, позвоночник, фундамент. Без структуры у вас не будет истории, а без истории у вас не будет сценария.

**ВНИМАНИЕ!** В советской, а ныне в русской кинодраматургии вместо филдовского понятия «структура сценария», как правило, сценаристами используется словосочетание «конструкция сценария». Это вопрос терминологии. Поэтому ниже, когда вы читаете слово «структура» - имейте в виду, что речь идет о конструкции сценария. Это одно и то же. – Прим. Пер.

Хорошая структура в сценарии подобна ледяному кубику воде. Ледяной кубик имеет кристаллическую структуру, отдельную и отличающуюся от воды. Однако при таянии ледяной кубик становится неотличимым от того, откуда он пришел. То же можно сказать о структуре вашего сценария, хотя и имеются различия. Она должна быть так спаяна с вашей историей, чтобы составлять единое целое и чтобы нельзя было понять, где кончается одно и начинается другое. Все хорошие фильмы покоятся на прочном и сильной структурном фундаменте.

Что такое структура? Я задаю этот вопрос на моих конференциях и семинарах, потому что я думаю, что точное знание и понимание структуры имеет большое значение для написания сценария. Однако я знаю много писателей - американских и европейских, профессионалов и любителей - не обладавших

подлинным пониманием того, что такое структура. Хотя они понимают это интуитивно. Они упоминают ее в туманных сообщениях и смутных абстракциях, говорят о "времени структуры" и пытаются описать ее подобно солнцу в облачный день.

Сценарий без структуры не имеет сюжетной линии; он блуждает в поисках себя самого, он скучен и назойлив. Он не работает. У него нет направления, линии развития. Хорошими примерами могут служить: "Американский горячий воск", "Свободный кабацкий путь", "Свадьба" и "Здоровье" (9/30/55). В них нет ясно обозначенной линии драматического действия, только ситуация: две параллельные линии, никогда не встречающиеся друг с другом.

Хороший сценарий всегда имеет точно обозначенную линию драматического действия: он идет куда-то, движется вперед, шаг за шагом, к решению проблем(проблемы). Если вам захочется совершить экскурсию, вы не полетите самолетом или не поедете поездом, чтобы затем расспрашивать других людей, куда вы направляетесь, не правда, ли? Вы должны куда-то идти. У вас есть цель назначения. Вы начинаете отсюда и кончаете там.

Вот и все, что можно сказать о структуре. Это инструмент, который дает вам возможность оформлять и формировать ваш сценарий с максимальным драматическим мастерством. Структура скрепляет все друг с другом: все сюжетные хоны, героев, фабулу, различные случаи, эпизоды и события, образующие ваш сценарий.

Как сказал Ричард Фейнман, удостоенный Нобелевской премией физик из Калифорнийского технологического университета, законы природы настолько просты, что их трудно увидеть. Для того чтобы сделать это, нам следует подняться над нашим уровнем усложнения и понимания. Например, люди веками наблюдали природные явления, и только Ньютон понял, что "каждое действие вызывает равное и противоположно направленное противодействие". Что может быть проще этого?

Так же обстоит дело со структурой: она настолько проста - она похожа на ледяной кубик в воде или на пламя и его жар.

Если бы вас попросили определить структуру, что бы вы сказали? Как бы вы описали ее? Что она делает? Что такое структура?

Одно из определений структуры - это "что-то, построенное или сооруженное подобно зданию или плотине; монтаж или взаимосвязь всех частей как одно целое; что-то, составленное систематически; монтаж частей или элементов". Ее можно также определить как "комплексную систему, рассматриваемую с точки зрения всей системы, а не отдельных частей; что-то составленное из частей, установленные каким-то образом; организация; соотношение или организация компонентов произведения искусства или литературы".

Корень этого слова "struct" означает "составлять вместе". Просто составлять, т.е. структура это соотношение между частями и целым.

Части и целое. Это можно продемонстрировать на шахматной игре. Если вы хотите играть в шахматы, вам нужны четыре элемента: шахматная доска, комплект шахматных фигур, два игрока и соглашение между игроками относительно определенных правил игры. Если правил нет, игры не может быть. Части и целое. Вот это и есть структура - соотношение между частями и целым.

При монтаже звуковой системы вы соединяете друг с другом определенные компоненты: усилитель, предусилитель, селектор каналов, проигрыватель, громкоговорители, головку звукоснимателя, кассетную деку и т.д. И при их соединении друг с другом вы создаете звуковоспроизводящую систему. Насколько она хороша или насколько плоха, все зависит от качества составных частей (компонентов).

Было время, когда говорили, что целое - это не что иное, как сумма его составляющих, больше так не говорят. Современные Физики бросили вызов, заявив, что согласно теории общих систем целое больше, чем сумма его частей.

Мы постоянно видим это в спортивных состязаниях. В проводившемся в 1981 году первенстве по бейсболу плуты из Лос-Анджелеса проиграли первые две игры, затем они вернулись, чтобы выиграть четыре игры подряд. Эти плуты превзошли умение каждого игрока в отдельности и создали команду, сила которой была больше, чем сумма каждого из них в отдельности.

В Национальной футбольной лиге говорят, что команда "играет на уровне соревнования". Игра команды изменяется неделя от недели, но при добавлении эмоционального элемента что-то может измениться; команды поднимаются над уровнем своих способностей.

Исключительная красота представляет собой нечто большее, чем просто внешние черты; целое больше, чем сумма его составляющих. Это положение иллюстрируется старинной индийской легендой о слепцах и слоне. Трех слепцов попросили описать слона. Один из слепцов нащупал хобот и сказал, что слон - это нечто круглое, узкое и гибкое, наподобие змеи. Второй слепец нащупал среднюю часть и сказал, что слон похож на стену. Третий слепец нащупал хвост и сказал, что слон подобен куску каната.

Кто из них был прав? Слово больше суммы составляющих его частей. Такова общая системная теория. Какое отношение это имеет к написанию сценариев? Самое прямое. Как говорит Уильям Гольдмен, "Сценарий - это структура. Это позвоночник, на который вы вешаете вашу историю". Когда вы садитесь написать сценарий, вам следует подойти к вашей истории как к некоему целому. История состоит из частей - героев, фабулы, сюжетной линии, диалогов, мизансцен, последовательностей, различных случаев, событий - и вы как писатель должны соединить эти "части" в одно "целое", обладающее определенной формой, соединяющее в себе завязку, центральную часть и концовку.

Структура - это соотношение между отдельными частями и целым. В таком случае, каковы взаимоотношения между структурой и сценарием? И что такое сценарий?

Сценарий - это история, рассказанная в виде кадров, диалогов, описаний в контексте драматической структуры.

Сценарий имеет дело с визуальными изображениями, с внешними подробностями, с человеком, пересекающим запертую улицу, с автомобилем, заворачивающим за угол, с открывающейся дверцей лифта, с женщиной, протискивающейся через толпу. В сценарии вы излагаете свою историю с помощью кадров.

Сценарий отличается от повести или романа. Обычно повесть имеет дело с внутренней, духовной жизнью кого-то, с мыслями героев, их чувствами, эмоциями, а воспоминания имеют место в памяти драматического действия. Повесть обычно происходит в голове героя.

Откройте наугад любой роман и прочтите одну или две главы и вы поймете, что я имею в виду.

Пьеса - это нечто другое. Пьеса рассказывается в виде диалогов, словами, на сцене; сюжетная линия осуществляется на языке драматического развития сюжета. Герои говорят о себе или о других героях или о воспоминаниях и событиях своей жизни. Пьеса рассказывается словами. Видны говорящие головы. Жан-Люк Годар сказал, что кинофильм превращается в визуальный язык и мы должны научиться читать эти кадры.

У меня был случай, иллюстрирующий этот принцип. Прервав на некоторое время европейский семинар по созданию сценариев, который проводился в Брюсселе, я отправился в Венецию и посетил там Академический музей, где демонстрируется замечательная коллекция ранней венецианской живописи. В средние века, когда монахи в монастырях переписывали Священное писание, они увеличивали и особенно тщательно выписывали начальную букву абзаца. (Подобное делают и сегодня, когда первую букву абзаца пишут в увеличенном виде). Это происходило незадолго до того, когда монахи иллюстрировали свои рукописи сценами из Библии, а вскоре они начали украшать стены своих келий иллюстрациями, подобными римским фрескам; затем эти "нарисованные сцены" делались на деревянных панелях, прислоненных к стенам, а это побудило создавать картины на загрунтованном холсте, которые затем вешались на стены. В Академическом музее экспонируется замечательная коллекция этой ранней итальянской живописи, которая сначала всегда была связана с религиозными темами.

Когда я ходил по музею, меня особенно поразила одна картина: она состояла из 12 отдельных деревянных панелей, изображающих сцены из жизни Христа: на одной панели показывалось его рождение, на другой Нагорная проповедь, еще на одной - тайная вечеря, а затем Распятие и т.д. Что-то в этих картинах захватило меня, не отпускало меня, и я не знал, почему. Я долго смотрел на эти картины, размышляя о них, затем отошел и вдруг обнаружил, что я вернулся снова к ним, заинтересованный, заинтригованный. Что сделало эту живопись отличной от другой? Ответ пришел внезапно: ведь это была не одна картина. Это была серия из 12 картин, установленных рядом, чтобы рассказать историю жизни и смерти Христа. Это была история, рассказанная в виде картин.

Меня озарило. Взаимосвязь между историей и изображением на каждой панели была такая же, как визуальное взаимоотношение между историей и героем в сценарии, так же, как взаимоотношение между ледяным кубиком и водой.

Я долго смотрел на картины, внезапно увидев связь между живописью и кино. Это был сногшибательный и драматический момент. Все существует в отношении к чему-то еще, ж я вспомнил, как Жан Ренуар, великий французский кинорежиссер сказал мне "учиться - это быть в состоянии видеть взаимоотношения между вещами".

И я вдруг понял, что он имел в виду.

Сценарий в диалоге и описании: Сценарий - это история, рассказанная словами и изображениями; герои сообщают читателю определенные факты и информацию, в диалогах комментируется сюжетная линия, иногда само действие происходит, и все это постоянно двигает вперед историю.

Когда вы пишете сцену или ряд сцен, вы описываете, что ваш герой говорит и делает - случаи и происшествия, сообщаемые в этой истории. Когда вы пишете сценарий, то вы описываете то, что



происходит, чем объясняется то, что сценарии пишутся в настоящем времени. Читатель видит то, что видит КАМЕРА, описание действия, помещенного ...

... в контекст в драматической структуре: Ваш сценарий имеет определенную структуру, завязку, середину и концовку, даже если это повествуется в виде короткого "обратного кадра", подобно "Энни Холл". Ваша история начинается здесь и заканчивается там, она идет от точки А к точке Я.

Структура - это контекст, так как она "скрепляет" все друг с другом. Вспомните, контекст иллюстрируется пустой чашкой из-под кофе. Если вы берете пустую чашку, посмотрите в нее, вы увидите пустое пространство. Это пространство удерживает месте содержимое - кофе, чай, молоко, воду, пиво; лимонад, апельсиновый сок яблочный сок или еще что-то. Таким же образом, контекст всегда удерживает на месте содержание, так же как структура, удерживает на месте вашу историю.

А драматическая структура определяется как "линейный ряд взаимосвязанных случаев, эпизодов и событий, ведущий к драматическому концу".

Почему структуре придается такое большое значение? Потому что это инструмент, помогающий вам придать вашей истории драматическую форму. Это исходная точка в процессе созидания.

### **Упражнение**

Перед вами учебное пособие. Оно даст вам возможность улучшить ваши способности к созданию сценариев. Для достижения этой цели необходимо оценить ваши умения и слабости как сценариста. Потому настоящее; упражнение можно считать самоконтролем.

Возьмите лист бумаги и в нескольких абзацах оцените и определите ваши способности к созданию сценариев. Что бы вы оценили как сильные стороны в вашем сценарии или в других письменных опытах? Ваши слабые стороны? (Если вы до сих пор ничего не писали, почему вы решили, что вы можете писать сценарии?) Будьте честны перед самим собой. Что бы вы хотели улучшить? Хотели бы вы писать лучшие диалоги? Создавать более глубокие, более объемные характеры? Хотите ли вы лучше чувствовать и понимать структуру? Фабулу?

Что бы вы хотели улучшить? Сразу выпишите это. Запишите ваши мысли и ощущения касательно ваших способностей сценариста. Не думайте о грамматике, орфографии и пунктуации. Никто не должен видеть это кроме вас, так что будьте как можно правдивее относительно того, что вы хотели бы улучшить.

Сделайте это, затем отложите лист и забудьте о нем.

Это учебное пособие, основанное на личном опыте автора: чем больше вы вложите в него, тем больше получите.

## **Часть 4: Подготовка. Парадигма**

Глава, в которой мы даем новое определение парадигмы:

Парадигма - это драматическая структура. Это инструмент, руководство, карта для процесса написания сценария. Как определено в книге "Создание сценариев", парадигма - это "модель, пример, понятийная схема".

Чем больше я узнаю о парадигме и ее функции в процессе написания сценария, тем больше удивляюсь тому, насколько она действительно важна. В науке системы бывают открытыми или закрытыми. Закрытая система подобна скале - она ничего не берет из своего окружения и ничего не отдает ему обратно.

Между скалой и ее окружением нет никакого взаимодействия.

Открытая система похожа на город: она взаимодействует с окружающей ее средой и между ними существует обмен. Город зависит от окружающей среды, так как он получает из нее продукты и сырье, а люди в окружающих город районах зависят от города в отношении работы и других услуг. Существует обмен отдаванием и принятием между городом и его окружением.

Сценарий - это открытая система. Вы планируете, что вы собираетесь писать: "Билл выходит из квартиры Грейс и долго ходит по городу" - но эта фраза не будет работать. Билл может сообщить вам, что "он не хочет отправляться в длительную прогулку по городу" - он хочет музыку, танцы, наркотики, женщин. Когда это происходит, вы слушаете лучше.

Создание сценария - это приключение и вы никогда не можете быть уверены, чем оно обернется. Это открытая система.

Обучение - это открытая система. Учитель представляет студентам материал; они слушают, спрашивают, сомневаются, спорят и, наконец, усваивают это, заставляя исходный материал расширяться и превратиться в новый материал, вот что произошло с парадигмой после первой публикации "Сценария" (См. главу II "Новая парадигма").

Чем больше я иллюстрирую и описываю парадигму на семинарах по созданию сценариев, тем больше - узнаю сам, какую важную, ценную и эффективную роль она играет в процессе создания сценария.

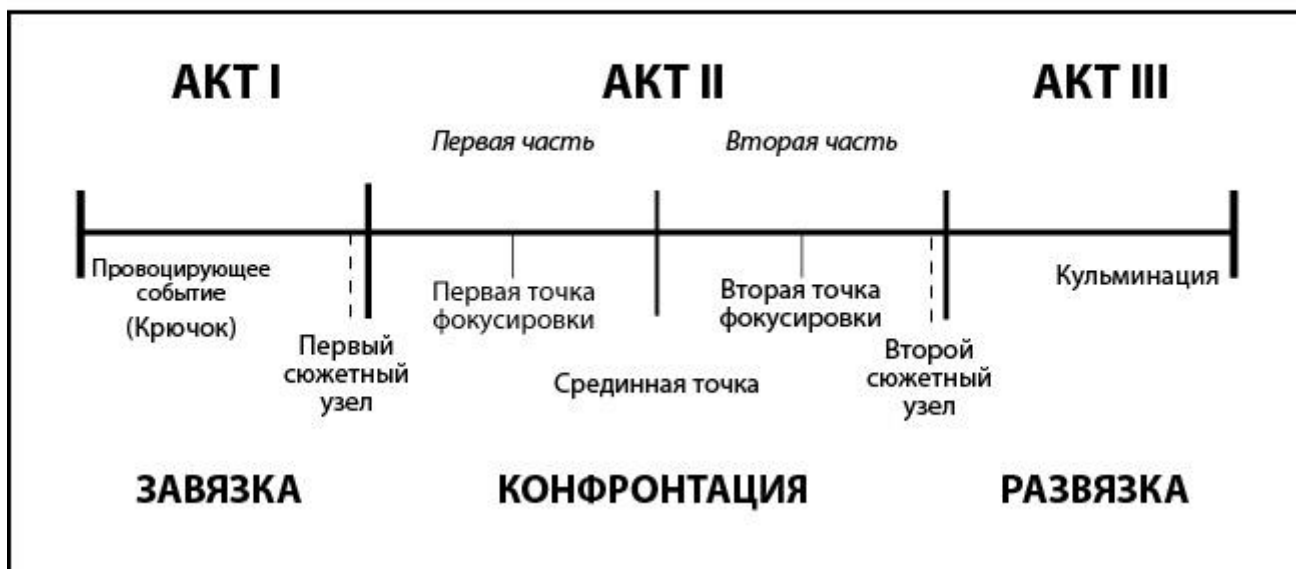
Парадигма - это модель, пример, понятийная схема.

Например, парадигма стола - это "верхняя доска с четырьмя ножками". В пределах этой парадигмы у вас может быть короткий стол, длинный стол, высокий стол, низкий стол. У вас может быть квадратный стол, круглый стол, восьмиугольный стол, прямоугольный стол, стеклянный стол, хромовый стол, отделанный металлом стол, деревянный стол, пластмассовый стол и т.п., но парадигма стола все равно остается той же: "верхняя доска с четырьмя ножками".

Это модель. Если вы хотите построить новый дом или переделать старый, вы нанимаете архитектора или проектировщика, чтобы начертить светокопии, предварительные планы и рабочие планы. И если вы не научились читать также планы, вам трудно будет представить, каким будет ваш будущий дом. Линии на бумаге - это не стены и потолки. Мы должны видеть работу, прежде чем придем к какому-то эстетическому решению.

Когда ученые исследуют тайны атома, они строят модели, чтобы показать, как он выглядит: ядро с протонами и нейтронами, окруженные кольцами электронов. Когда ученые из Реактивной Лаборатории получают данные с ракеты "Вояджер", ведущей контроль за другими мирами, то они берут результаты измерений и создают модели Марса, Юпитера, чтобы увидеть, как они выглядят. После этого они могут теоретизировать относительно того, какие законы природы здесь работают.

## “Парадигма” Сида Филда



Парадигма - это модель, пример, понятийная схема того, как выглядит сценарий. Это целое, включающее следующие части:

*начало - середина - конец*

*Акт I - Акт II - Акт III*

*завязку конфронтацию развязку*

*стр.1-30 - стр.30-90 - стр.90-120*

*Кульминационная точка I фабулы - Кульминационная точка II фабулы - Кульминационная точка III фабулы*

*стр.25-27 стр.85-90*

Мы знаем, что сценарий - это "история, рассказанная при помощи кадров, диалогов и описания, причем она помещена в контекст драматической структуры", но что такое история? И что общего у всех историй? Начало, середина и конец. Начало соответствует Акту I, середина - Акту II, и конец - Акту III.

В среднем кинофильм длится около 2 часов, или 120 минут. Некоторые длятся дольше, некоторые меньше, но в общем около 2 часов. Одна рукописная страница сценария равна одной минуте экранного времени.

Может быть, вы захотите проверить это. Прочтите сценарий, затем посмотрите фильм, и вы сможете убедиться, так ли это. Если вы серьезно хотите писать сценарии, следует читать все сценарии, попадающие к вам в руки, и смотреть все фильмы, насколько это возможно. Лучше смотреть фильмы в кинотеатрах.

Акт I, начало - это единица, или блок драматического (или) комедийного действия, занимающий 30 страниц. Он начинается на стр.1 и продолжается до кульминационной точки фабулы в конце Акта I. Он скрепляется драматическим контекстом, называемым Завязкой. Акт II - это единица (или блок)

драматического (или комедийного) действия, начинающаяся со стр.30 и кончающаяся стр.90 - с кульминационной точки фабулы в конце Акта I по кульминационной точке фабулы в конце Акта II. Он занимает 60 страниц и скрепляется драматическим контекстом, называемым конфронтацией. Акт III - это тоже единица драматического или комедийного действия: он занимает стр. с 90 до страницы 120, или же с кульминационной точки фабулы в конце Акта II и до конца нашего сценария. Это единица, занимающая 30 страниц, и скрепляемая драматическим контекстом, называемым концовкой.

Разумеется, возможны отклонения. В "Китайском городе" и "Энни Холл" Акт I занимает 23 или 24 страницы, а иногда Акт II длится дольше 60 страниц и, наконец, бывают случаи, когда Акт III занимает 20 или 25 страниц.

Что из того? Парадигма все еще работает. Каждый акт это единица, или блок драматической истории.

Акт I - это единица драматического действия, начинающая вашу историю: ввод ваших главных героев, установка вашей драматической предпосылки, создание ситуации и планирование сцен и последовательных рядов, сообщающих и расширяющих информацию о вашей истории.

Все в Акте I служит для завязки вашей истории. У вас нет времени для дешевых трюков, а также острых и умных сцен и диалогов; вы должны начать вашу историю немедленно, со страницы I. Вот почему драматический контекст Акта I - это завязка. (Вы не забыли, что контекст удерживает на месте содержание, все сцены, диалоги, описание, съемочные кадры и специальные эффекты, образующие сценарий.) Все в этой единице действия служит для завязки, за которой должно следовать все остальное.

Прекрасным примером может служить "Незамужняя женщина", написанная и поставленная Полем Мазурски. Акт I показывает свадьбу Джилл Клейбёрг: мы видим, как она заигрывает со своим мужем Майклом Мёрфи, как она отправляет свою дочь в школу, наслаждается "быстрыми ласками" с мужем, как часть времени она работает в галерее искусств, завтракает со своими лучшими подругами, большая часть которых разведена и озлоблена против мужчин. Они завидуют Джилл Клейбёрг. Мазурски раскрывает характер Джилл в Акте I, делая это с помощью незначительных подробностей и отрывочной информации о том, кто она и чего хочет.

История замужества Джилл Клейбёрг начинается в тот момент, когда она еще не замужем. Это выглядит так:

*Акт I - Акт II - Акт III*

*замужняя жизнь - незамужняя женщина - одиночество*

*завязка - конфронтация - развязка*

То же происходит с "Жаром плоти", написанным и поставленным Ларри Казданом - одним из самых тонких писателей и режиссеров в Голливуде (он был соавтором сценариев "Империя наносит ответный удар", "Возвращение Джедая", "Большой холод", а также написал "В поисках затерянного ковчега"). Акт I начинается с представления Неда Расина (Уильям Хёрт). Первые слова сценария "В ночном небе огни" задают тон, показывая страстный характер и соответствующую ему историю. И действительно, сначала мы видим Неда Расина после того, как он провел ночь с местной проституткой. Затем мы видим его в суде в качестве практикующего юриста, привлекательного, но не следящего за собой и очень плохо одетого, выглядящего как жулик, ищущий удачи.

Когда он в первый раз увидел Мэтти Уолкер (Кетлин Тернер; на концерте, он сразу был покорен ею и вскоре страсть и вожделение заставили его домогаться ее настолько, что он больше ничего не может видеть. Это побудило его убить ее мужа в надежде получить "большой кусок задницы" и значительную сумму денег. Вот она, "легкая удача", которую он искал, и все это происходит в Акте I.

Где-то на стр.25 происходит кульминационная точка фабулы, это случай, эпизод или событие, которые "прицепляются к действию" и "закручивают их" в другом направлении, направлении, являющемся "линией развития".

Кульминационной точкой фабулы может быть что угодно: выстрел, речь, скандал, несколько сцен, составляющих эпизод, действие, все, что движет вперед историю. (См. главу 8 в "Сценарии").

В "Незамужней женщине" все кажется прекрасным в замужестве Джилл Клейбёрг: она - предмет зависти своих подруг. На стр.25 сценария она завтракает с мужем и они планируют, как проведут летний отпуск. Он далек от нее в своих мыслях. Они выходят из ресторана, но когда они идут по улице, муж внезапно заливается слезами.

"Что такое", - спрашивает Джилл Клейбёрг. "Что случилось?"

"Я встретил другую женщину и влюбился в нее, я хочу развестись" говорит он.

Вот она - кульминационная точка фабулы - случай, эпизод или событие, которые зацепляются за действие и закручивают его в другом направлении. На стр.9 "Жара плоти" Нед Расин встречается с Мэтти Уолкер; во время их разговора она говорит ему: "Я замужем". "Что это значит?" - спрашивает он.

"Это значит, что я не ищу компании".

"Тогда вам следовало сказать: "Я замужем и счастлива". В этот момент он знает, что она доступна для него – то, что она говорит, и то, что она думает, - это две разные вещи. Позже, когда она приглашает его обратно домой, чтобы "послушать шум ветра", он обещает: "Ничего не случится". Он пытается сдержать свое слово, но его плоть сильнее воли, и когда он выходит из дома и стоит у своей машины, раздумывая, ехать или не ехать, он смотрит на милую женщину через переднюю стеклянную дверцу и, ослепленный вожделением, разбивает окно и тащит ее прямо туда, на пол у подножия лестницы.

Кульминационная точка I фабулы наступает, когда они встречаются, чтобы установить отношения, которые вскоре приведут к убийству. Это событие переносит нас в Акт II.

Акт II - это единица, или блок драматического или комедийного действия, занимающий 60 страниц и скрепленный драматическим контекстом, называемым конфронтацией. Она проходит с кульминационной точки I фабулы до кульминационной точки II фабулы.

В течение этой части вашей фабулы ваш главный герой столкнется с препятствиями и конфликтами, которые необходимо решить и преодолеть, для того чтобы ваш герой или героиня мог(ла) достичь своей драматической цели.

Драма - это конфликт; без конфликта нет действия, без действия нет героя, без героя нет истории, а без истории нет сценария.

Акт II - это единица действия, в которой ваш герой сталкивается и преодолевает (или не преодолевает) все препятствия, чтобы добиться своей драматической цели. Если вы знаете, чего хочет добиться, выиграть, получить или достичь ваш главный герой в течение хода вашего сценария (драматическая потребность), то ваша история заставит вашего героя преодолеть все препятствия для достижения своей драматической потребности.

Все, что вы делаете, каждая сцена, которую вы пишете, каждый съемочный кадр, который вы описываете, каждая последовательность сцен, составляющих эпизод, которую вы придумали, удерживается вместе драматическим контекстом конфронтации.

Труднее всего писать Акт II, так как это самая длительная единица драматического действия. (Новым материалом, представленным в этой книге, Акт II делится на подлежащие обработке единицы действия. Более подробно об этом написано в Главе II "Новая парадигма").

Акт II "Незамужней женщины" описывает Джилл Клейбёрг как незамужнюю женщину после 17 лет замужества. Она чувствует себя преданной, покинутой, гневной и озлобленной против мужчин. Это ненормальное изменение и ей трудно перестроиться. Она должна научиться жить новой жизнью. Она лечится, учится быть одинокой матерью и вскоре ей удастся преодолеть свой гнев против мужчин (сосредоточив его на своем муже, которому он и должен быть адресован). Она начинает сексуальные эксперименты.

В конце Акта II она встречает Алана Бейтса в художественной галерее и ложится с ним в постель, но когда он просит ее встретиться еще раз, она отказывается, сказав при этом, что она только экспериментирует и не хочет вступать в серьезные связи. И она добавляет, что лично против него она ничего не имеет.

Через несколько вечеров она снова встречается с Аланом Бейтсом на вечеринке. Они разговаривают, наслаждаясь компанией друг друга и решают покинуть вечеринку вместе.

Несмотря на то, что она сказала после их первого сексуального сношения, он ей нравится, а она нравится ему и вскоре между ними устанавливаются серьезные отношения. Кульминационная точка в конце Акта II - их решение покинуть вечеринку вместе; это происходит на стр.88. Это "закручивает действие в другом направлении". Акт III сосредоточен на новых отношениях с Аланом Бейтсом. Вот как все это выглядит на парадигме:

#### **ПАРАДИГМА**

*Акт I - Акт II - Акт III*

*замужество - незамужняя женщина - одиночество*

*завязка - конфронтация - развязка*

*стр.1-30 - стр.30-90 - стр.90-120*

*Кульминационная точка I фабулы - Кульминационная точка II фабулы*

*муж говорит ей, что хочет с ней развестись; закручивается в: стр.25 - встреча на вечеринке с Аланом Бейтсом; они уходят вместе; история закручивается в новые отношения: стр.88*

*Кульминационная точка в конце Акта II "закручивает историю" в Акт III.*

В "Жаре плоти" кульминационная точка в конце Акта II имеет место на 85-ой минуте фильма, когда лучший друг Расина, Лёвенштейн рассказывает ему, что кто-то пытается впутать его в убийство.

"Начиная приблизительно с 3 часов 30 минут до 5 часов утра в ночь убийства кто-то несколько раз

звонил тебе по телефону... Телефон звонил и звонил, но ты не отвечал.... А теперь кто-то пытается пустить нам пыль в глаза".

"Жар плоти" напоминает танец спаривания черной вдовицы-паука. Когда самка черного паука готова к спариванию, она соблазняет самца запахом и движениями, а возможно, и конфигурацией паутины. Самец приближается к ней нерешительно, они танцуют танец спаривания и спариваются. Когда самка знает, что ее яички оплодотворены; она убивает самца. Он сделал свое дело и больше не нужен. Такова природа.

Мы узнаем, так же как и Нед Расин, что Мэтти фальсифицировала волю своего мужа и что она намерена засадить за решетку Расина. Кульминационная точка фабулы "закручивает" историю в Акт III и мы следуем за действиями Расина, шаг за шагом, пока он не превратился полностью в предателя. Он кончает свою жизнь в тюрьме один и приговоренный к смерти, а она доживает свой век в тропическом раю.

На парадигме эта история выглядит следующим образом:

*Акт I - Акт II - Акт III*

*Пламя страсти: он в тюрьме, она в раю*

*завязка - конфронтация - развязка*

*Кульминационная точка I фабулы - Кульминационная точка II фабулы*

*спит с Мэтти: стр.23 - кто-то пытается вовлечь Расина в дело об убийстве: стр.87*

Она использовала его. Функция и назначение кульминационной точки фабулы заключается просто в том, чтобы двигать вперед историю. Это случай, эпизод или событие, которое зацепляется за действие и закручивает историю в другом направлении.

Во всех ли фильмах имеются кульминационные точки фабулы? Все фильмы, которые "работают", имеют сильную органическую структуру с ясно обозначенными кульминационными точками фабулы.

В вашем сценарии может быть 15 или 20 разных кульминационных точек фабулы: их может быть две в Акте I, 10 в Акте II и одна в Акте III. Однако, когда вы только начинаете готовить вашу историю для сценария, то вам следует знать четыре вещи, чтобы структурировать вашу идею: конец, начало, кульминационную точку I фабулы и кульминационную точку II фабулы. Если вы знаете эти четыре основных компонента, вы можете начать строить и расширять линию вашей истории.

Акт III - это единица драматического действия, занимающая 30 страниц; Она проходит от кульминационной точки в конце Акта II до конца. Акт III имеет дело с драматическим контекстом развязки. В Акте III ваша история разрешается, при чем разрешение определяется как "решение".

Что значит решение для вашей истории? Остается ли ваш герой жить или умрет, преуспевает ли он в жизни или терпит поражение, едет куда-то или нет, продвигается ли он по службе или нет, женится или разводится, выживает ли в испытаниях судьбы или нет, убирается ли с добычей или нет? Вы должны решить, какова будет ваша история. Вы должны знать, как ваша история закончится. Что значит разрешение для вашей истории? Если вы не знаете, то кто?

Парадигма – это модель, образец, это целое:

*начало - середина - конец*

*Акт I - Акт II - Акт III*

*завязка - конфронтация - развязка*

*стр.1-30 - стр.30-90 - стр.90-120*

*Кульминационная точка I фабулы - Кульминационная точка II фабулы*

*стр.25-27 - стр.85-90*

Это структура и драматически она устанавливает отношения между целым и его частями. Драматическая структура - это линейная расстановка связанных между собой случаев, эпизодов и событий, ведущих к драматическому разрешению".

Это настоящий фундамент вашего сценария.

### **Упражнение**

Прежде чем вы сможете выразить драматически вашу историю, вы должны знать четыре вещи: конец, начало, кульминационную точку I фабулы и кульминационную точку II фабулы. Эти четыре элемента являются структурным фундаментом вашего сценария. Вы "навешиваете" всю вашу историю на этих четырех элементах.

Допустим, что у вас есть идея:

МОЛОДАЯ ЖЕНЩИНА несчастлива замужем, она художница, записывается в художественный класс и у нее любовная связь с ее учителем. Не желая того, она влюбляется, а затем узнает, что она беременна. Разрываясь между мужем и любовником, она решает оставить обоих и самой растить своего ребенка.

Первое, что надо сделать с вашей темой - действием и героем, - это структурировать ее: С чего вы начнете?

С парадигмы:

*Акт I - Акт II - Акт III*

*завязка - конфронтация - развязка*

Чем кончается ваша история? Купа собирается молодая женщина, чтобы быть там со своим ребенком, покинув и мужа, и любовника, что очень похоже на Нору в пьесе Ибсена "Кукольный дом". Вот он конец. А как обстоит дело с началом? Мы хотим, чтобы зрители поняли, что молодая женщина несчастлива замужем, значит, мы должны это показать. Какая сцена или ряд сцен раскроет нам несчастливое замужество? Может быть, муж "этой" женщины алкоголик? Или просто самец? Иди, может быть, слабый, лишенный эмоций человек? Какого рода сцена могла бы сообщить это непосредственно аудитории? В порте ли? На вечеринке? Или при подготовке посещения гостей?

Антониони начал свой фильм в жилой комнате на рассвете. Комната в беспорядке, шторы опущены, пепельницы переполнены, на столе стаканы, и на переднем плане непрерывное жужжание вентилятора, Моника Витти и ее любовник (Ален Делон) молча смотрят друг на друга. Им больше нечего сказать друг другу; все, что можно было сказать, уже было сказано. Мы сразу видим, что их отношения закончились. Решитесь начать фильм сценой, иллюстрирующей или раскрывающей вашу драматическую предпосылку.

Подумайте об этом. Попробуйте несколько вариантов. Посмотрите, работает ли то, что вы хотите заставить работать. Происходит ли это днем или ночью? Утром или вечером? На работе или на отдыхе? А что вы скажете о кульминационной точке I фабулы? Если Акт I начинается с показа неудачного замужества, то кульминационная точка в конце Акта I там, где женщина записывается в художественный класс. Этот инцидент ведет к образованию отношений между ней и ее учителем; он "закручивает" историю в новом направлении.

А как обстоит дело с кульминационной точкой II фабулы? Кульминационная точка I фабулы в конце Акта I начинает отношения с ее учителем, которые, в конце концов, приводят к ее беременности.

Кульминационная точка II в конце Акта II - это обнаружение того, что она беременна; это открытие ускоряет действие, которое ведет к разрешению - "решению" ее истории: она покидает и мужа, и любовника.

Если вы знаете эти четыре элемента - конец, начало, кульминационную точку I и кульминационную точку II фабулы, нарисуйте парадигму:

*Акт I - Акт II - Акт III*

*Неудачное замужество - отношения с учителем - что делать?*

*Уходит и от мужа и от любовника*

*завязка - конфронтация - развязка*

*Кульминационная точка I фабулы - Кульминационная точка II фабулы*

*записывается в художественный класс - она узнает, что беременна*

Вот так должна выглядеть наша идея при ее структурировании. Не забывайте о том, что парадигма - это умозрительный инструмент он позволяет вам ясно видеть линию вашей истории.

Сделайте упражнение на следующей странице; структурируйте приведенную там историю в драматическую линию истории.

Начните с конца. Напишите его на парадигме. А теперь, как вы собираетесь начать ее? Где? У ботаника дома? В университете? При подготовке к поездке? Напишите это. Не стремитесь к тому, чтобы это было "совершенное" начало. Просто делайте это.

А что вы скажете о кульминационной точке I фабулы? Не там ли она, где он достигает реки и путешествий начинается? А может быть она там, где переворачивается паром? Решайте сами. Структурируйте идею на парадигме? Поиграйте с ней.

Не будьте слишком конкретны; изложите историю широкими, общими мазками. Детали вы вставите позже.

Это упражнение предназначено для подготовки к структурированию вашей собственной идеи, так чтобы вы могли перейти на следующую стадию в процессе создания сценария.

### **Структурированная парадигма**

История: Известный БОТАНИК с двумя помощниками решил исследовать и каталогизировать растения вдоль определенной части реки Колорадо в Большом Каньоне. Однако их плот перевернулся и ботаник оказался серьезно раненным. Один из его помощников пошел искать помощь и благополучно вернулся.

*Акт I (стр.1-30) - Акт II (стр.30-90) - Акт III (стр.90-120)*

*серединная точка: стр. 60*

## Часть 5: Четыре страницы

Четыре страницы, на которых мы структурируем тему в линию драматической истории:

Прежде чем вы сможете что-то написать, вы должны знать четыре вещи: конец, начало, кульминационную точку I фабулы и кульминационную точку II фабулы.

Как только вы структурировали вашу тему на эти четыре элемента, вы можете рассказать вашу историю в драматическом, художественном виде. Действительно, художественный означает повествование истории и подразумевает значение направления, движения, линии движения с начала и до конца.

На этой стадии важно записать вашу историю на бумаге; здесь начинается творческий процесс, являющийся частью развития вашего сценария, необходимая стадия озарения развития вашей идеи. Насколько точно будет выполнен сценарий, т.е. через пять или шесть месяцев, если считать с сегодняшнего дня, или насколько хороша или плоха она будет, не имеет значения.

Почему такое большое значение придается обработке? "Если вы не знаете своей истории, кто знает?" Вам не приходилось слышать, как кто-то говорит, что у него есть "грандиозная идея" для сценария? "О чем это?" - спрашиваете вы.

"Ну", начинает он, "это о побеге в пустыне Сахара. Все начинается с броска пыли, поднимающейся из пустыни. Затем мы видим "джип", несущийся через пески. Вдруг мотор начинает фыркать, чихать и совсем замирает. На переднем плане сидят два человека: мужчина и женщина. Мужчина вылезает из джипа, оглядывается вокруг. Это ли не великая идея?"

Вы киваете головой.

"Что происходит дальше?", вы спрашиваете.

"Дальнейшее всплывет в ходе написания сюжета. Я еще не представляю себе это".

Конечно. Сколько раз вы слышали это раньше? Какой сюжет?

Я это слышал в течение многих лет от профессионалов и непрофессионалов. Вам не могут рассказать больше об этой истории, потому что они не знают о ней больше ничего; они еще не определили это.

Прежде чем вы начнете писать ваш сценарий, вы должны определить вашу историю.

О чем она? Коротко. Какова ваша тема? Можете ли вы рассказать, о чем она, в нескольких предложениях?

Вот почему важно написать короткое изложение истории на четырех страницах. Это изложение позволит вам обозреть вашу историю с такой ясностью, которой вам не придется ждать много месяцев.

Я подчеркиваю это на моих занятиях и семинарах: "Если вы не знаете вашу историю, кто знает ее?" И я иллюстрирую это опытом из моей собственной карьеры сценариста.

Я работал на безоговорных началах (внештатно) сценаристом семь лет, в течение которых я написал девять сценариев, большая часть которых была оригинальной. (Два поставили. Четыре были оптимизированы - продюсер заплатил мне определенную сумму денег, так что он имел в течение года эксклюзивное право компилировать фильм, а по истечении этого времени мои права возвращались ко мне. С остальными тремя ничего не сделали).

Как я работал? Это было просто. Я находил идею и исследовал ее, брал книги в библиотеке и разговаривал с людьми на эту тему, пока я не чувствовал себя хорошо знающим материал. Затем я работал над своими героями, писал их биографии, разговаривая со многими людьми, смотрел на картины. Затем я садился за стол и начинал писать. Я привык называть это "моя голова добралась до пишущей машинки". Я всегда находил сценарии, но цена, и физическая, и эмоциональная, была очень высокой. Это был медленный и мучительный процесс, и после многих лет работы таким образом, я начал смотреть на создание сценариев как на то, что я должен сделать, а не как на то, что я хотел сделать. А ведь существует большая разница между этими вещами: одна вещь - это отрицательный опыт, другая - положительный. Так как важно видеть обе стороны, писание - слишком тяжелая работа, слишком много требующая задача, чтобы еще добавлять отрицательный для мучительный опыт к ней. Писание должно быть приключением, окутанными тайной и неопределенностью, освященным удивительной благосклонностью судьбы.

Теоретически, конечно.

Последний сценарий, который я написал, был мучительным, но освободительным опытом. К тому же он тоже оказался выгодным.

Я писал оригинальный сценарий, вестерн, о человеке, который скакал верхом с Бейч Кассиди и Санденс Кид в течение семи лет. Но когда Бейч и Санденс в 1902 году уехали в Южную Америку, мой герой остался один, отказываясь поверить, что времена меняются. Он совершил несколько ограблений, был пойман и посажен в тюрьму.

Это была основная идея. Я хотел начать сценарий тем, что мой герой удирает из тюрьмы, отсидев там четыре гога. После побега из тюрьмы он объединяется со своим старым партнером, добавляет еще несколько новых молодых людей к банке и начинает снова свою старую жизнь. Но теперь уже 1907 год, и времена изменились. Банки пользуются чеками, акции и долговые обязательства стали незначительными гарантиями, и вы можете позвонить из Денвера в Сан-Франциско по какому-то предмету который называется телефон. Мой герой не может этого понять. Он пытается работать, но его надежды рухнули, потому что ничто не работает: на одной работе все, что он получает, это куча чеков и тысячедолларовый вексель, который он не может разменять на наличные деньги. На другой работе он получает всего сто долларов монетами; и несколько свидетельств на акции. Он не знает, что делать или куда идти, а детективы идут по его следам. Мой герой планирует еще одну, последнюю работу - большую работу, справляется с ней, но деньги ему не достаются, он со своим партнером удирает. В конце концов они говорят о том, чтобы уехать в Южную Америку, чтобы присоединиться там к Бучеру и Санденсу, но именно в это время их убивают.

Вот приблизительно все, что я знал, когда я сел за стол и начал писать, "прислонив свою голову к пишущей машинке".

В это время работа не ладилась.

Или, я бы сказал, работа шла до 30 страниц, а после этого я не знал, что дальше и что делать или куда идти, и после борьбы с линией истории в течение нескольких недель я погрузился в ПОЗОРНУЮ спячку. Это было ужасно. Чтобы помочь себе, я начал принимать много наркотиков, но вместо того, чтобы найти свою историю, я просто удалялся от нее все дальше. Я стал раздражительным, подавленным и разочарованным, а затем погрузился в глубокую депрессию. Так продолжалось в течение нескольких недель. До тех пор, пока я не испугался и в этот момент я прекратил прием чего бы то ни было. Я резко полностью перестал принимать наркотики.

Через несколько дней один из моих друзей, бывший в то время редактором исторического отдела в "Лоримар Продакшнс", позвонил мне и мы пошли в ресторан пообедать. Зная мою "проблему", он задал мне очень простой вопрос: "О чем твоя история?"

Я посмотрел на него ошеломленный: при всем моем отчаянии и горе и депрессии из-за своей "писательской спячки" я начисто забыл все о своей истории. Первый раз меня попросили, рассказать свою историю, описать ее вслух,

Я немножко позаикался, пытаюсь вспомнить, о чем она, а потом ухитрился выложить основную идею. Он слушал, задавал вопросы по существу, делал кое-какие предложения и, наконец, сказал мне, что хотел бы видеть что-то в письменном виде - в кратком изложении.

Я согласился, и когда я этим вечером вернулся домой, я сел за стол и написал краткое изложение - повествовательный конспект истории, изложенной с 4-ой по 20-ую страницу.

Я не мог понять, что произошло; как только я вспомнил свою историю, моя писательская спячка исчезла. Вот когда я вдруг понял: "Самое трудное дело в писательском ремесле - знать, что писать".

На своих занятиях и семинарах в США, Канаде и в Европе я выделяю тот факт, что прежде чем что-нибудь писать, нужно знать свою историю; это значит, надо знать четыре основных структурных компонента "скрепляющих" вашу историю в одно целое: конец, начало, первую кульминационную точку фабулы, и вторую кульминационную точку фабулы. Если вы знаете эти четыре элемента, можете написать вашу идею в виде линии драматической истории на четырех страницах. Почему на четырех страницах, а не на 10 или 20?

Потому что на этой стадии вы еще немного знаете о вашей истории; у вас есть только тема - действие и герой. Вы не сможете начать с того, чтобы написать изложение на 10 или 20 страницах.

Вы можете подумать, что, чем больше вы знаете о вашей истории теперь, тем лучше у вас получится позже. Так будет верно позже, а не теперь. На этой точке вы не знаете чрезвычайно много о вашей истории. Когда вы начнете писать, вы будете добавлять или окрашивать в более яркие цвета множество деталей: В этой сцене откуда приходит ваш герой? Почему он или она здесь? В какой день ходит ваш герой в банк? Почему ваш герой делает это, а не то?

Хорошо, если вы знаете кое-что об этом, но не позволяйте излишним деталям уносить вас далеко.

Слишком большое обилие деталей теперь не сослужит вам лучшую службу. Вы всегда сможете добавить подробности позже, такие, например, как на какой машине он ездит, почему она едет поездом, а не



самолетом, или почему, они едут в Мексику, а не в Европу. Вам не надо знать это именно сейчас. Позже, да.

Вот почему трех-, четырехстраничное изложение - это идеальный объем на этой стадии; оно дает, вам впечатление от истории, а также ощущение направления. В конце концов, это просто стартовая точка в процессе создания сценария. Так что оставьте ваши ожидания, выбросите их из виду, а просто садитесь и пишите вашу историю.

### **Упражнение**

Нарисуйте парадигму. Вот как она должна выглядеть: (см. стр. 47 оригинала).

Затем возьмите тему вашей истории - действие и героя - и изобразите все это в виде драматической структуры; сначала найдите конец, затем - начало, затем кульминационную точку I фабулы и кульминационную точку II фабулы. Сделайте это так же, как вы делали упражнение на структуру в предыдущей главе.

Проверьте линию вашей истории. Каким будет начало? Где оно происходит? В автомобиле, на пустынной дороге, в отсталом сельскохозяйственном районе на окраине штата? На заперженной толпой улице, в пустом лифте? Не будьте слишком конкретным или точным; вам не следует пока что знать все. Пишите вашу историю широкими мазками.

Если история начинается в офисе, то, что делает там ваш герой? Пришел ли он на работу утром в понедельник? Уходит ли он домой в пятницу после обеда? Напишите это, зная, что вы можете изменить все позже. Не забывайте о том, что цель этого упражнения - драматизация и определение линии вашей истории на четырех страницах, причем печатать надо через два интервала. Не восемь или пять страниц. Четыре страницы.

Как только вы приняли решение о начале, садитесь и пишите действие в повествовательной форме, которое начинает историю около половины страницы. Например: "Ночь. Автомобиль не спеша петляет по улицам. Он поворачивает за угол, фары выключаются и автомобиль останавливается перед большим административным зданием. Тишина. Где-то лает собака. ДЖО молча сидит за рулем, на сидении рядом с ним радиоприемник. Он медленно надевает пару телефонных наушников, не спеша набирает номер телефона полиции. Затем сидит и ждет".

И это только первый абзац. Мы еще не начали историю; мы просто подступились к ней.

Продолжайте писать начальный последовательный ряд, драматизируя действие обобщенными выражениями. Помните, что написать повествовательный конспект означает рассказать вашу историю; тут подразумевается ощущение направления, движения, или хода, с начала и до конца.

Используйте некоторые фрагменты диалога, если вам это нужно.

Сначала бы рассказываете историю, а затем пишете сценарий.

Напишите начальный последовательный ряд приблизительно на полстраницы. На второй половине страницы - остаток - остаток страницы первой, напишите пару абзацев, описывающих действие, которое ведет вас к кульминационной, точке в конце Акта I. Например, наш главный герой, ботаник, может предпринять поездку по реке. Кульминационная точка фабулы в конце Акта I произойдет по достижении героем реки и начала путешествия.

Когда вы заканчиваете действие, ведущее к кульминационной точке фабулы I, это будет первая страница Вашего четырехстраничного изложения; она драматизирует действие в Акте I.

На стр. 2 напишите кульминационную точку в конце Акта I, точно так же, как вы это делали, когда писали начало. Где происходит действие? Опишите место. Если наш герой приближается к реке, когда он прибывает? Что он делает - сдает в гостиницу на хранение свои вещи, встречается со своими помощниками, обедает, проверяет обеспечение? Выпишите это, акцентируя кульминационную точку I, и опишите действие приблизительно на пол странице.

И снова не будьте слишком конкретными; не пользуйтесь большим количеством подробностей; просто опишите действие, т.е. то, что происходит, широкими мазками.

Теперь вы готовы перейти во второй акт. Акт II - это единица драматического действия на 60 страницах.

Он начинается в кульминационной точке фабулы в конце Акта I и проходит до кульминационной точки фабулы в конце Акта II. Он удерживается драматическим контекстом, известным как конфронтация. В течение действия второго ваш герой будет преодолевать препятствия для достижения своей драматической потребности. Если вы знаете потребность вашего героя или героини, т.е. чего он или она хочет добиться, подучить, выиграть или достичь в течение хода вашего сценария, вы можете создавать препятствия на его или ее пути. Ваша история становится историей о преодолении (или не преодолении) всех препятствий на пути достижения его или ее драматической потребности.

Подумайте немного об Акте II. Куда идет ваша история? Что происходит с вашим главным героем или героиней от кульминационной точки I фабулы и кульминационной точки II фабулы? Затем выберите два

или три основных препятствия, которые создадут конфликт на пути хода вашей истории. Если ваша история о ботанике, находящемся в Большом Каньоне, возможными препятствиями могут быть опасности при гонке по белой водяной быстрине, умирая от страшной жары; это могут быть физические перенапряжения и переутомления; это могут быть опрокидывание плота, потеря продовольствия и снаряжения или трения с другими героями. Выберите два или три из этих возможностей, будучи уверенным, что они двигают Вашу историю вперед к кульминационной точке в конце Акта II. Напишите действие Акта II приблизительно на странице, сосредоточивая свое внимание на вашем герое, преодолевающим эти препятствия; не будьте конкретными и избегайте излишних подробностей.

После того как вы это сделали, вы написали около двух с половиной страниц; и теперь вы готовы написать кульминационную точку в конце Акта II. Какой будет кульминационная точка в конце второго акта? Опишите ее. Драматизируйте ее. Она должна занять приблизительно полстраницы. При необходимости используйте небольшие диалоги. Как "закручивает" кульминационная точка в конце Акта II действие в Акт III? Пусть ваша история течет плавно, не вдавайтесь в подробности. У вас будет тенденция добавлять детали, так что следите, чтобы этого не было. Вы поймете, когда вы это будете делать, потому что вы будете тратить время, пытаясь решить точно, как "это" происходит; какая здесь мотивировка или какой тип машины, работы, местоположения, извинения или ошибки использовать в данном случае. Пусть действие продолжает развиваться. Вам не нужно слишком много мотивировок для этого упражнения. Напишите на полстраницы кульминационную точку фабулы в конце Акта II.

Теперь вы перешли к Акту III, к развязке. Теперь у вас около трех страниц. Что происходит в Акте III? Что происходит с вашими главным героем, чем заканчивается ваша история? Каково разрешение? Чем оно кончается? Никаких подробностей, только общее. Остается ли ваш герой в живых или умирает?

Преуспевает ли он или терпит поражение? Женится или разводится?

Напишите это. Опишите просто разрешение. Вы сможете сделать это на менее, чем пол странице.

По окончании этого ваша история будет написана и драматизирована на четырех страницах:

полстраницы, описывающая начальную(ые) сцену(ы);

полстраницы, описывающая общий ход действия в Акте I;

полстраницы, описывающая кульминационную точку фабулы в конце Акта I;

полстраницы для действия в Акте II;

полстраницы для кульминационной точки фабулы в конце Акта II; и три четверти страницы для Акта III, для развязки.

Вот так должно выглядеть четырехстраничное изложение. Вам придется переписывать его два-три раза, чтобы оно заняло четыре страницы. Ваша первая попытка может занять восемь страниц, которые вы сократите до пяти, а затем и до четырех.

Эти четыре страницы, возможно, будут самыми трудными страницами, которые вы напишете в течение всего сценария. Я называю это "пинок ослу", потому что вы берете бесформенную и неопределенную идею и структурируете ее в виде начала, середины и конца. Вы испытаете все виды сопротивления при ее написании; вы будете раздражаться и скучать, и возможно, вы будете делать много оценок по поводу того, что вы написали. Оценки могут быть такого типа: "Это одна из самых скучных историй в мире!" или "Я ненавижу это! Это пошло и глупо!" или "Я все это слышал раньше".

Вы можете оказаться правы. Ваша история может быть ужасной.

И что? Это четырехстраничное изложение. У него нет ничего общего с вашим окончательным сценарием.

Это идея, а не законченная продукция. Ваша история будет изменяться и расти во время ее создания, так что не думайте, что эти страницы являются совершенными. Забудьте о своих ожиданиях. Сейчас вам надо поддержать себя и не делайте слишком много критических оценок. (Приберегите их на более поздний срок!) Писание - это опыт; чем больше вы занимаетесь им, тем легче оно становится.

Это упражнение со словами на бумаге, больше ничего. Я предлагаю своим студентам на занятиях и семинарах написать четыре ужасные страницы. Это прекрасно написать эти страницы и знать, что они несовершенны. Они не должны быть высечены в камне.

Делайте все от вас зависящее. Но делайте упражнение. Напишите линию вашей истории на четырех страницах. Это стартовая точка процесса написания сценария.

### **Парадигма в структурированном виде**

История

Акт I (стр.1-30) - Акт II (стр.30-90) - Акт III (стр.90-120)

завязка - Середина 60 стр. - развязка

Кульминационная точка I фабулы - Кульминационная точка II фабулы  
стр.25-27 стр.85-90

## Часть 6: Что делает героя хорошим?

Глава, в которой мы выделяем и определяем качества создаваемого героя:

Что делает героя хорошим?

Мотивация? Диалог? Правдоподобие? Да, определенно.

Но это только части или аспекты героя, это не целое, или контекст героя.

Подумайте об этом. Что делает героя хорошим?

Ф. Скотт Фицджералд, писал в одном из своих журналов, что, "если вы начинаете с индивидуальности, то вы создаете тип". Его первая повесть "По эту сторону рая", написанная, когда ему было 22 или 23 года, показывает поразительную героиню, моделью для которой послужила его жена, Зельда. Книга быстро стала бестселлером и это было незадолго до того, как "тип", созданный Фицджералдом, превозносился в кинофильмах, особенно в кинофильмах Клары Боу, ставшей знаменитой как девочка "люкс". Все женщины в стране подражали ей, одевались, как она, делали прически наподобие ей, поступали и говорили, как она. Она олицетворяла девочку-подростка, поистине феномен двадцатых годов.

Девочка-подросток - это тип. Таким ребенком-цветком был тип, превозносимый Битлами и Бобом Диланом в шестидесятые годы. Эти актеры оказали влияние на целое поколение. Длинные волосы вошли в моду, антивоенные демонстрации стали привычным явлением и дети-цветы были повсюду.

Хороший герой - это сердце и душа и нервная система вашего сценария. Зрители испытывают эмоции не через что иное, как благодаря вашим героям, они бывают тронуты только вашими героями.

Создав хорошего героя имеет большое значение для успеха вашего сценария; без героя нет действия; без действия нет конфликта; без конфликта нет истории; без истории нет сценария.

Мы, писатели, являемся частью и прототипом наших героев, "Когда вы создаете ваших героев, пишет Гарольд Пинтер, "они наблюдают за вами, своими писателями, осторожно. Это может показаться абсурдным, но я испытал два вида боли от своих героев. Я был свидетелем их горя, когда я искажал или фальсифицировал их, и я испытывал боль, когда я не мог, поспеть за ними, когда они преднамеренно избегали меня, когда прятались в тени".

"Нет никаких сомнений в том, что между писателем и его героями происходит конфликт. В целом я должен сказать, что победителями "являются герои, и так оно и должно быть. Когда писатель делает своих героев под копирку и строго придерживается этой схемы, чтобы они в любой момент не спутали его карты, когда он является их хозяином, он, в то же время убивает, или, лучше сказать, не дает им родиться".

При создании своих героев вы должны знать их изнутри и снаружи, знать их надежды и мечты и страхи, что они любят и чего не любят, их подоплеку и манеры.

Каков лучший путь создания героев? Есть много путей. Давайте начнем, с самого начала.

Когда мы говорим о создании героя, о чем мы говорим?

Философы говорят о человеческой жизни, что она измеряется общей суммой его действий; наши жизни "измеряются" тем, что мы делаем или не делаем в течение нашего срока жизни. Аристотель сказал, что "Жизнь заключается в действии и ее конец - это вид деятельности, а не качество".

Что такое герой?

Действие - это герой - человек, представляет собой то, что он делает, а не то, что он говорит.

В "Жулике", сценарии, написанном Сиднеем Кэрроллом и Робертом Россеном по книге Уолтера Тевиса, Поль Ньюмен играет жулика - Эдди Фельсона, красиво говорящего, наносящего быстрые удары при игре в бильярд человека из Оукдэнда. Быстрый Эдди приезжает в город, чтобы сразиться с "королем правильной бильярдной игры" Миннесоты Фэтсоном (Джеки Глисон). Хотя быстрый Эдди играет лучше, он проигрывает. В течение этой истории он превращается из пораженца в победителя. Таково его действие.

"Энни Холл" – это история мужчины, который хочет поддерживать и сохранять отношения с женщиной; в этом заключается его действие. Однако когда она уходит от него к другому мужчине, он не может понять, почему.

Фильм "Вор", написанный и поставленный Майклом Манном, рассказывает о воре Джеймсе Каане, который гордится своей силой и живет по ходу действий, созданному им при отбывании 11-летнего срока в тюрьме. Он согласен сделать работу для кого-то другого, однако его надувают и он снова идет своим путем. Таково его действие.

Действие - это герой; что человек делает то он и есть, а не то, что говорит.

Итак, что же делает героя хорошим? Конфликт? Определенно. Его подоплека? Определенно. Индивидуальность? Определенно.

Однако эти качества являются только частями целого. Для того, чтобы создать героя, мы должны сначала установить контекст его характера; таким путем мы можем позже окрасить и затенить наши различные характерные черты и манеры.

Что делает героя хорошим? Четыре элемента: драматическая потребность, точка зрения, изменение и социальная установка.

Драматическая потребность определяется тем, что Ваш герой хочет выиграть, добыть, получить или достичь в течение хода вашего сценария.

Какова драматическая потребность вашего героя? В "Тутси", написанном Ларри Гельбартом и Марри Шисгал (и неподражаемой Элейн Мей) Дастин Хоффманн играет талантливого, но борющегося актера Майкла Дорси, который выдает себя за женщину, чтобы получить выгодную роль в дневной телевизионной мыльной опере. Это его драматическая потребность. Когда он влюбляется в актрису (Джессика Ландж), его потребность заключается в том, чтобы отказаться от этой роли, чтобы он мог завоевать ее любовь.

В "Жулике" драматической потребностью быстрого Эдди является победить Фэтса из Миннесоты и в один вечер выиграть десять тысяч долларов.

Как только вы установили драматическую потребность вашего героя, вы можете создавать препятствия для достижения этой потребности и тогда ваша история повествует о преодолении (или не преодолении) вашим героем всех препятствий, чтобы достичь его или ее драматические потребности.

Ваш герой, борющийся с препятствием для удовлетворения своих драматических потребностей, создает конфликт, а конфликт имеет большое значение для линии вашей истории. Драма - это конфликт.

Когда быстрый Эдди играет впервые против Фэтса из Миннесота, он проигрывает; гордость, чрезмерная секретность и готовность к поражению - он пьет слишком много во время игры - приводят к его поражению. Ему стыдно, он сломлен, пораженец.

Он оставляет Чарли, своего, партнера ( Майрон МакКормик) и записывается на автобусной станции, где он встречает Пайпер Лори. Затем они вместе едут на автобусе и между ними возникают интимные отношения. Когда он жульничает с подонком в помещении для игры в пул, он кончает тем, что сломал два больших пальца.

Он не может держать чашку кофе или застегнуть свою рубашку, не говоря уже о том, чтобы сыграть в пул. Он вынужден признать тот факт, что он действительно пораженец. Когда он понимает, это, он поступает на работу к Бертю Горгону (Джордж К. Скотт), так как "двадцать пять процентов чего-то лучше, чем сто процентов ничего". Его понимание помогает ему стать победителем. После самоубийства Пайпер Лори быстрый Эдди вызывает Фэтса из Миннесоты и легко одерживает над ним победу.

Он достиг свою драматическую потребность. Знание драматической потребности вашего героя "удерживает" на месте элементы героя.

Точка зрения - это то, как герой видит мир. Хороший герой всегда выразит определенную точку зрения.

У каждого своя индивидуальная точка зрения. Мой друг - вегетарианец; это отражает его точку зрения.

Моя подруга участвует в маршах против ядерных войн и тратит свое время и деньги в поддержку этого дела. Это тоже отражает точку зрения. Конфронтация между людьми с анти- и проядерными точками зрения создает конфликт. Во время вьетнамской войны люди делились на, тех, кто был за войну, и тех, кто был против; конфликт между двумя противоположными точками зрения закончился араками на улицах.

Точка зрения выражает то, как человек видит мир. Некоторые люди считают, что все в мире взаимосвязано, что в длинной цепи событий нет случайностей, и все происходит с какой-то целью.

"Вы не можете бороться против муниципалитета" - еще одна точка зрения. Человек, который считает, что он может бороться против муниципалитета, должен быть героем, подобным герою, сыгранному Полем Ньюменом в "Отсутствии злого умысла". Вы можете создать образ героя, который верит, что все происходящее - это воля Бога; это еще одна точка зрения.

У каждого есть своя точка зрения. В "Энни Холл" Элви Сингер (Вуди Аллен) представляет свою точку зрения в первых кадрах, когда он говорит "как я воспринимаю жизнь. Уйма страданий, боли, забот и проблем - и все это в слишком большом количестве и слишком быстро". Он продолжает и рассказывает шутку, обычно приписываемую Грухо Марксу, но высказанную а первый раз Фрейдом: "Я никогда не стал бы принадлежать к клубу, членом которого был бы кто-то, похожий на меня". Это ключевая шутка моей взрослой жизни в том, что касается моих отношений с женщинами". Так вот о чем этот фильм: его отношения с женщинами. Фильм иллюстрирует его точку зрения.

Если вы можете понять и определить точку зрения вашего героя, значит, у вас есть инструмент, который можно использовать при создании героя. Допустим, что вы пишете, о женщине, точкой зрения которой является: "хорошее здоровье зависит от выведения из наших тел ядовитых веществ": абсолютно никаких консервов, никакого сахара, никаких лекарств, никакого алкоголя, никакого кофеина, никакой белой муки и никакой соли". О женщине, которая регулярно занимается упражнениями. С такой точкой зрения она доходит до конфликта с кем-то, может быть, с мужчиной, который, иногда выпивает, иногда употребляет наркотики, ест сахар и соль, пьет кофе и смеется над ее строгим режимом жизни. Их разные точки зрения представляют собой естественный конфликт с хорошими визуальными компонентами, которые позволяют петлять по вашему сценарию. Это значит, что вы можете "раскрыть" этот конфликт, сделав его более кинематографическим.

Любой хороший герой драматизирует убедительную, точно определенную точку зрения. Такой герой активен - он или она будет "действовать" с его или ее точки зрения, а не просто реагировать.

Изменение. Изменяется ли ваш герой в течение вашего сценария? Если да, то в чем заключается это изменение? В "Жулике" Пол Ньюман превращается из побежденного в победителя. Джеймс Каан в "Воре" начинает с того, что он никому не верит; затем, желая расквитаться с Тьюздей Уэдд, он с трудом находит работу для человека, который его обманывает; он возвращается к своему "старому образу" жизни в тюрьме, где "ничего обозначает "ничего".

Фильм "Обыкновенные люди", сценарий которого написал Элвин Сарджент по новелле Юдит Гест, показывает Тима Хаттона, главного

героя, претерпевающего самое большое изменение. Вначале он замкнут и углублен в себя. В конце он обретает, способность раскрыться и выразить себя; Он способен понять эмоциональную динамику смерти его брата и освободиться от своего мучительного груза вины; он способен потянуться к людям и просить помощи и у своего отца, и у своего психиатра, и он находит девушку, которой он может доверять, и с которой он хочет быть.

Его отец, которого играет Дональд Садерленд, тоже подвержен изменениям. Вначале он обычный и самодовольный человек, но потом он научится слушать своего сына, он становится терпимым и понимающим и вскоре он подвергает сомнению себя, свое поведение и свою женитьбу. Он даже ищет помощи у психиатра сына, которого играет Джуд Хирш. Короче говоря, он научится сомневаться в своих собственных оценках, потребностях и желаниях.

Единственная из главных героинь, которая не изменяется, - мать, сыгранная Мери Тайлор Мур.

Описанная в начальной стадии как "грациозная и сдержанная", она похожа на свой холодильник: "полностью забитый продуктами и отлично работающий, где все на своем месте". Она принадлежит к числу людей, которые верят, что внешность - это все. В течение показываемой истории она остается целиком контролирующей себя, нестигаемой во взглядах и вере, убежденной в своей правоте. К концу фильма отец и сын изменились, она же нет и семья распадается. В последней сцене отец и сын сидят на террасе после того, как мать ушла от них. Ее уход сближает отца и сына.

Энни Холл изменяется: вначале она робка и зависима, но также она поет для публики, поступает на курсы усовершенствования и в принципе она перерастает героя Вуди Аллена, от которого она уходит к другому мужчине.

Социальная установка. Знание социальных установок, ваших героев, позволяет вам сделать ваших людей более многогранными. Социальные установки героя могут быть положительными или отрицательными, завышающими или занижающими себя, критическими или наивными. Вуди Аллен находит Энни Холл циничной. Замечание Джека Николсона в "Чайнатаун" о том, что герой Фэйя Данэвея является "неискренним, ничем не отличающимся от других", выражает его социальную установку. Еще одно знаменитое выражение социальной установки У.К.Фиддса: "любой человек, который, ненавидит собак и детей, не может быть совсем плохим".

Подумайте о социальной установке Вашего героя: счастлив ли он или печален?, сильный он или слабый?, крутой или боязливый?, пессимист или оптимист? Опишите вашего героя в точки зрения социальной установки.

Какой вы считаете свою собственную социальную установку?

Если вы знаете и можете определить эти четыре элемента героя - драматическую потребность, точку зрения, изменения и социальную установку, - то у вас в руках есть инструменты для создания хорошего героя. Иногда они будут перекрывать друг друга, социальная установка будет выделяться как точка зрения, драматическая потребность будет приносить изменения, а изменения будут влиять на социальную установку вашего героя. Если так случится, не беспокойтесь. Иногда необходимо взять что-то отдельно, с тем, чтобы вернуть это обратно к остальным свойствам.

## **Упражнение**

Определите вашего главного героя. Какова его или ее драматическая потребность? Что хочет ваш герой выиграть, добыть, получить или достичь в течение хода вашего сценария? Что движет вашим героем с начала и до конца? Запишите это. Определите это.

Сделайте то же самое с точкой зрения вашего героя? Как смотрит ваш герой на мир? Через розовые очки, как мечтатель или идеалист? Или пресыщенными и циничными глазами, подобно Вуди Аллену в "Энни Холл"? Узнайте точку зрения вашего героя. Запишите ее. Определите ее.

Как насчет изменений? Претерпевает ли ваш герой какие-либо изменения в течение сценария? Какие именно? Запишите их. Определите их.

Проделайте то же самое с социальной установкой вашего героя. Запишите ее. Определите ее.

Подумайте об этих качествах. Они являются инструментами, которые помогут вам создать хорошего героя.

## Часть 7: Инструменты создания героя

В этой главе мы исследуем инструменты создания характера героя

Когда вы создаете вашего главного героя, вы начинаете процесс, который будет сопровождать вас с начала и до конца. Это постепенный процесс, образовательный опыт, постоянно растущий, точно так же, как постоянно растете вы и растет ваш герой. Это непрерывный и формирующий характер процесс.

Есть много путей, позволяющих приблизиться к созданию героя. Некоторые писатели долго обдумывают своих героев и затем, сразу садятся и начинают писать. Другие создают детально разработанный перечень характеристик; некоторые перечисляют основные элементы жизни героя на 3 X 5 карточках, а некоторые чертят обширные схемы поведения героев. Некоторые используют фотографии из журналов и газет, чтобы они помогли им увидеть, как выглядят их герои. "Вот мой герой", слышу я их голоса. Они могут прикрепить эти фото над их рабочим местом, чтобы они могли быть с героями. Некоторые используют в качестве моделей для своих героев актеров и актрис.

Хороший инструмент может быть чем угодно, лишь бы он облегчал вам создание героя. Выберите сами свой путь. Вы можете использовать некоторые, все или ни один из инструментов, упомянутых выше. Это не имеет значения. Что имеет значение, так это то, работает ли он или нет. Если он работает, используйте его; если нет - не надо. Найдите свой собственный стиль создания героя. Он должен работать на вас.

Биография героя. Биография героя должна проследивать жизнь вашего героя с рождения и до времени, когда начинается ваша история. Если вы запишите ее, это поможет вам сформировать характер героя, вашего героя.

Как зовут вашего героя? Где он или она родился (родилась)? Сколько ему или ей лет, когда начинается история? Как зарабатывает на жизнь его (ее) отец? Какие у нее отношения с матерью? Есть ли у него (нее) братья и сестры? Или он(а) является единственным ребенком? "Любимым" или "нелюбимым"? Как он(а) жил(а) раньше, в детстве? Имеет ли герой атлетическое сложение, злой он, серьезный ли, общительный или замкнутый?

Войдите в жизнь вашего героя: первые годы жизни, детство, 5-8 классы средней школы, неполная средняя школа (7,8,9 классы), средняя школа, колледж, после колледжа. Если герой же получил формального школьного образования, вы должны знать его эквивалентный "образовательный" опыт. Определите отношения, которые были у вашего героя с женщинами до начала этой истории; эти отношения будут влиять на действия вашего героя в течение хода сценария и они могут дать вам "случаи", которые вы можете использовать при возвращении к прошлому или в диалогах, чтобы раскрыть характер вашего героя.

Например, в "Энни Холл" после того, как Элви Сингер (Вуди Аллен) не смог убедить Энни Холл вернуться к нему, он садится в свой автомобиль, едет обратным ходом и врезается в другой автомобиль. Затем он едет вперед и сталкивается с другим автомобилем, он снова бросает машину назад, нажимает на газ и ударяется прямо в полицейский автомобиль. Полицейский выходит из своей машины, приближается к Элви и вежливо просит предъявить права. "Пожалуйста, не просите меня об этом", говорит Элви, однако полицейский продолжает настаивать. И снова Элви говорит: "Не просите меня сделать это", но полицейский не сдается и требует, чтобы он вынул свои права из пиджака. Оба глядят друг на друга, затем Элви пожимает плечами, вынимает права, держит, их так, чтобы полицейский мог их разглядеть, разрывает и пускает: на ветер. "У меня проблемы с властями", - говорит он полицейскому. Это очень смешная сценка - сценка, которая является случаем в биографии героя.

Актеры и актрисы тоже используют биографию героя, чтобы создать образ. Одна актриса, проходившая пробу с Мартином Скорсесе на роль в "Короле комедии", приблизилась к ее интерпретации благодаря составлению биографии героини, после чего она структурировала эту сцену на начало, середину и конец. Она понравилась Скорсесе и он три раза в разные периоды времени просил ее вернуться, дважды на пробу с Робертом Де Ниро. Она понравилась им обоим, но так и не получила эту роль. Они решили, что играть должна стройная актриса. Таков бизнес-шоу.

Если у вас трудности с проникновением внутрь образа, попробуйте написать биографию вашего героя от первого лица. Например: "Меня зовут Дэвид Холлистер. Я родился в Бостоне пятого июля. Мой отец был коммивояжером и большую часть жизни он был в разъездах. Я не понимал, почему, но я думал, что я "каким-то образом имею к этому отношение".

Некоторые биографий чувствуются лучше, когда написаны о третьем лице, другие – в первом лице. Делайте то, что вам больше всего помогает. Ведь "инструменты" предназначены для нас.

Определите профессиональный, интимный и личный аспекты вашего героя. Чем занимается ваш главный герой, чтобы зарабатывать на жизнь? Какие у него или у нее отношения с начальником? Хорошие? Плохие? Чувство пренебрежения? Пользуется ли он им в своих интересах? Он мало платит? Сколько времени проработал ваш герой на своей нынешней работе? Какие отношения у вашего героя со своими коллегами? Общается ли он(а) с ними? Где он(а) начал(а) свою карьеру? В почтовом отделении? При проведении тренировочной программы по распоряжению правительства? Если вы не знаете, то кто знает?

То же самое с интимной жизнью вашего героя. Ваш герой одинок, женат, вдовец, разведен или он и его жена разъехались (без развода)? Если ваш герой женат, давно ли и на ком? Где они встретились? А может, он встретился с незнакомой женщиной? Встретились ли они, случайно? На работе? Удачная ли это женитьба? Или это женитьба на грани распада? Опишите это на одной или двух границах.

Личная жизнь - это то, что ваш герой (или героиня) делает, когда он(а) один (одна). Какие у него(нее) хобби или интересы? Бег трусцой? Спортивный класс? Курсы при университете? Приготовление вкусных блюд, резьба по дереву, наведение порядка в доме, рисование, писание? В одном из фильмов Франкенхаймера главный герой – детектив - раз в неделю посещает класс приготовления французских гастрономических блюд. Это очень хорошо характеризует человека.

Опишите профессиональную, интимную и личную жизнь вашего героя на одной или двух страницах.

Определите ее. Это процесс, который, раскрывает характер героя.

Исследование - это еще один инструмент, которым вы можете воспользоваться для расширения своей способности создания образа. Есть два вида исследований: на живых людях и по текстам.

При исследовании на живых людях вы интервьюируете людей относительно идей, мыслей, чувств, опыта и второстепенного материала. Допустим, вы пишете историю об автоматической линии и вы хотите знать, как она работает и управляется; идите туда и поговорите с обслуживающим персоналом, с руководством с проектировщиками и с людьми, работающими на линии сборки.

Прихватите с собой небольшой кассетный магнитофон и записную книжку. Если вам необходимо взять интервью у человека по телефону, попросите у него разрешение записать его на магнитофон; большую часть времени вам будут отвечать "да", особенно если вы сообщите, что вы пишете кино или телесценарий. Заранее составьте перечень вопросов, которые вы хотите задать.

Если вы прочитали статью в газете и хотите поговорить с людьми, о которых было там написано, позвоните в газету, попросите к телефону корреспондента, написавшего эту историю, и спросите у него, можно ли вам поговорить с ними. Здесь не должно быть проблем. Позвоните им и спросите, можно ли их проинтервьюировать, посмотрите, что вы можете узнать нового для себя при общении с ними. Один из моих друзей, хорошо известный писатель, ставший сценаристом, написал историю о профессиональном наёмном убийце (киллере). Он закончил первый вариант и сказал мне, что он не удовлетворен, им; он попросил меня прочитать его. Что я и сделал, и мое мнение было таким: тема хорошая, история же поверхностная, ей не хватает глубины и масштабности. Я спросил его, сколько он провел исследований, и был удивлен, когда он ответил: "Ни одного". Я втолковал ему, что, прежде чем он начнет переделывать эту историю, он должен подумать об исследовании своего главного героя.

Как раз за несколько недель до этого Роллинг Стоун опубликовал всестороннее интервью с профессиональным киллером и я послал его своему другу. Он позвонил Роллинг Стоун, поговорил с корреспондентом, взявшим это интервью, нашел киллера и устроил встречу с ним. Мой друг узнал о мире киллеров больше, чем когда-либо подозревал. Он переписал сценарий (он договорился с этим человеком, что, если фильм будет поставлен, то его наймут в качестве специального консультанта с хорошим окладом), и вскоре этот сценарий был выбран продюсером, затем продан студии и из него сделали кинокартину.

Исследование - это прекрасный инструмент для создания героя.

Когда я работал над сценарием об археологе в полевых условиях, мне нужна была исходная информация. Я позвонил на кафедру археологии в Калифорнийском университете в Лос-Анджелесе и договорился об интервью с аспирантом, только что вернувшимся с полевых работ. Затем я позвонил в Музей Северной Аризона и поговорил с библиотекарем, пославшим мне полный каталог книг, статей, фильмов и фамилии людей, с которыми я мог бы поговорить. Это была бесценная услуга.

Текстуальное исследование - это получение информации из библиотеки, музея или из какой-либо организации. Как только вы определили вашу тему, будь это человек, какое-то место, событие или исторический период, идите в библиотеку и найдите там книги, написанные на эту тему. Прежде чем решиться на чтение книги, просмотрите перечень содержания. Кажется ли она интересной? Относится ли она к сфере, заинтересовавшей вас? Полистайте одну или две главы. Легко ли она читается? Достаточно ли в ней фактов и подробностей? Три книги должны дать вам достаточно материала, так что вы будете заняты несколько недель. При необходимости вернитесь и возьмите позже другие книги. Обратитесь также к журналам и газетам. Почитайте, Путеводитель читателя по периодической литературе и указатель "Нью-Йорк Таймс". Если вам нужна помощь в нахождении книг и периодики, пойдите в справочный отдел библиотеки. Кроме того, обязательно ознакомьтесь с библиографией в конце каждой книги, которой вы пользуетесь. Я всегда начинал с этого, независимо от того, был это оригинальный сценарий или документальный фильм.

Если эксперт, с которым вы хотите поговорить, - это психиатр, юрист или врач, то вы должны заплатить ему как за консультацию. Если человек требует оплаты, вам следует решить, насколько важна информация, которую вы желаете получить от него. Проведите все ваши остальные исследования, прежде чем решить, стоит ли платить этому человеку, от которого вы хотите почерпнуть информацию. Иногда вы можете обнаружить, что вам не нужны услуги профессионалов.

Одна из моих студенток, писавшая сценарий о прошлом Калифорнии, ощущала дискомфорт, потому что она никогда не видела Долину Святого Йоуакима, о которой она писала. Я посоветовал ей взять уик-энд и поехать туда, объездить ее и посмотреть, что она из себя представляет. Она последовала моему совету, нашла Долину "бесценной" и закончила свой сценарий.

Ричард Брукс, писатель и режиссер таких фильмов, как "В холодной крови", "Профессионалы" и "Элмер Гэнтри", проводит месяцы над исследованиями, прежде чем он напишет хоть одно слово. Да, исследование - это прекрасный инструмент.

Так же обстоит дело и с диалогами. На моих симпозиумах и семинарах, и здесь, и за границей, я слышу как люди без конца повторяют: "Как мне улучшить мои диалоги?" Когда я спрашиваю их, что у них не так, они говорят: "Они слабые, неестественные, неуклюжие и фальшивые". Может быть, так оно и есть. Диалогам учатся эмпирическим путем. Чем дольше вы пишете их, тем легче они вам даются. Я говорю своим студентам, что, когда они садятся и начинают писать, они могут написать, возможно, 40 - 60 страниц ужасных диалогов. Ну и что! Пусть они будут ужасными! На этой стадии это не имеет значения. Ведь вы будете позже переписывать, их так, что будьте, готовы писать ужасные диалоги. Большинство написанных на бумаге проектов проходят этот, путь, "Писание - это переписывание" - говорит пословица. Большая часть людей "висят" на диалоге, потому что они не понимают, что это такое и что они дают. Они придают слишком большое значение диалогу. Они говорят, что хороший диалог - это "все" в сценарии, и когда они начинают писать и их диалоги не оправдывают их надежд, они начинают волноваться. Вскоре они обнаруживают, что они вычеркивают каждое слово, подвергая суду, и оценке каждое слово и становясь сверхкритичными. Если они не остановятся, то могут вообще прекратить писание. И все потому, что они чувствовали, что их диалоги были недостаточно хорошими.

Это безумие.

Если вы готовы написать 40 - 60 страниц ужасных диалогов, то это прояснится само собой в естественном процессе писания. К концу первого словесного проекта на бумаге вы будете удивлены изменяем. При переписывании этих страниц ваши диалоги улучшатся до невероятности. Разумеется, у некоторых людей лучший слух на диалоги, чем у других. Это дарование, с которым редко рождаются. Но вы можете развить его. Вы можете научиться писать хорошие диалоги. Диалог - это функция характера. Есть инструменты, которые могут вам помочь писать более эффективные диалоги. Один из них заключается в применении кассетного магнитофона, чтобы записывать и затем слушать разных людей. Запишите на магнитофон разговор с вашим другом или знакомым. Воспроизведите его и прислушайтесь к нему. Заметьте, насколько он фрагментарен, как быстро приходят и уходят мысли. Если вы хотите знать, каков "реальный" диалог, напишите его в форме сценария. Прислушайтесь к манере и интонациям речи, найдите стиль речи, особенности выражения мысли. Затем подумайте о вашем герое, говорящем в других "ритмах" или другим "языком". Дастин Хоффман делает это при приближении к новой роли. Он



возьмет диалог в написанном виде, будет говорить с различными людьми и импровизировать сцены, записывая их на магнитофон. А затем он использует то, что будет самым естественным и эффективным. Писание хороших диалогов можно сравнить с бегом, игрой на фортепьяно, плаванием или езде на лошади. Это дело опыта: чем больше вы это делаете, тем легче вам это дается. Никогда не думайте заранее, насколько они хороши или плохи; пусть в вас пробудится творческая жилка. Доверьтесь процессу. Он больше вас. Пусть ваши герои сами заговорят. Вы просто будете записывать. Вы можете осознавать любые суждения или оценки, которые вы делаете, но пусть они не оказывают на вас влияние. Конечно, это легче сказать, чем сделать. И все-таки в путь! Пишите ужасные диалоги! Не "заклинивайтесь" на намерении писать совершенные диалоги с первой страницы.

Одна из моих студенток писала сценарий, о котором она думала годами. У нее был "читабельный" и очень элегантный стиль прозы, и когда она писала диалоги, то это были прекрасные диалоги. Они читались замечательно: каждое предложение было ясным и точным, каждая идея была завершена по мысли и выражению.

Но это были ужасные диалоги!

Люди не говорят ясной и элегантной прозой. Люди говорят фрагментарно, набегающими друг на друга предложениями, выражают незаконченные мысли, изменяя настроение и тему быстрее, чем моргнет глаз. Вы послушайте людей. Вы услышите все; у вас будет целая новая перспектива относительно того, как говорят люди.

Диалог - это не красивая проза или ямбический пентаметр.

Хороший эффективный диалог будет двигать историю вперед и заставит читателя дочитать сценарий до конца. В чем и заключается работа сценариста: сценарий, прежде чем стать визуальным экспериментом, должен быть проверен при чтении.

Что делает диалог? В чем заключается его функция? Во-первых, диалог двигает историю вперед. Во-вторых, диалог устанавливает связь между фактами и информацией с одной стороны, и читателем или аудиторией, с другой стороны.

В третьих, диалог раскрывает характер героя. Герои говорят о себе, либо другие люди говорят о нем. Генри Джеймс разработал теорию, которую он назвал, теорией освещения: главный герой занимает центр круга, окруженного другими героями. Каждый раз, когда герой взаимодействует с главным героем, он(а) "освещает" аспекты главного героя, подобно включению лампы в темной комнате. Диалог освещает: он раскрывает что-то в герое.

Описание обычно достигается диалогом; герои говорят о том, что случилось, чтобы установить линию истории. Слишком много описаний становятся банальными и утомительными. И действительно, вам не нужно слишком больших описаний. Вполне достаточно установить основные аспекты истории: возможно в одной сцене, как в "Рейдерах потерянного судна", или визуально, как в "Обыкновенных людях".

Есть и, другие пути для описаний; молчащая фотография с

дикторским текстом "раскрывает" что-то в герое. Вуди Аллен делает это в "Энни Холл", где он показывает нам, что может быть с человеком, вырастающим под "русскими горами" (парковый аттракцион). "Может быть, этим объясняется моя индивидуальность", говорит он, "которая несколько нервозна, по-моему". В фильме Алена Ресне "Мой дядя из Америки" писатель Джин Груоль показывает нам, как рос главный герой, и он сам говорит о своем детстве. Это визуальный способ раскрытия характера героя.

В-четвертых, диалог устанавливает отношения между героями. Если вы установили точку зрения вашего главного героя, то вы можете использовать диалог для создания и равноценной и противоположной точки зрения, чтобы образовался конфликт и продолжать продвижение вашей истории вперед.

Диалог, кроме того, комментирует действие. В "Жулике", когда быстрый Эдди (Поль Ньюмен) в первый раз входит в помещение для игры в пул и пытается обмануть Большого Джона, великан отвечает: "Я никогда не обманываю людей, которые приходят, в помещения, для игры в пул с кожаными сумками. Не пытайся обмануть меня". В одной строке установлены отношения между Быстрым Эдди и людьми, ведущими размеренный образ жизни.

Диалоги также соединяют сцены между собой. Вы можете закончить сцену тем, что герой что-то говорит, затем перейти к новой сцене с другим героем, продолжающим диалог. Например, вы можете захотеть написать смонтированный последовательный ряд - ряд различных кадров, когда ваша героиня говорит во время покупки, когда она беседует со своим юристом, играющей в пул, наносящей косметику на лицо садящейся в такси, приехавшей в оперу, где она встречает своего мужа, любовника или знакомого и диалог продолжается, как если бы это была одна сцена.

Диалоги скрепляют ваш сценарий в одно целое и они представляют собой весьма эффективный кинематографический инструмент. Это как раз один из многих инструментов, которые вы можете использовать для углубления и укрупнения вашего героя.

Для создания образов "героев вы должны "научиться узнавать их, и этот процесс знакомства с ними медленный и мучительный.

Как правило, я делаю три варианта моих драм, которые существенно отличаются друг от друга по характеристикам героев, а не по разработке сюжета. Когда я в первый раз сажусь за работу, я чувствую себя так, как будто я должен познакомиться с моими героями в железнодорожном поезде. Первое знакомство завязывается с разговора и мы болтаем о том, о сем. Когда я пишу это снова, для меня многое проясняется и я уже знаю людей так, как если бы я жил с ними в одной гостинице в течение месяца. Я осознал основные черты их характера и их маленькие странности". Это писал Генрик Ибсен.

### **Упражнение**

Напишите биографии двух или трех ваших главных героев. Сначала сосредоточьтесь на их детских годах. Где и когда родился каждый герой? Чем зарабатывали на жизнь его отец и мать? Какие отношения у него с родителями? Есть ли у него или у нее братья или сестры? Какие между ними отношения - дружеские, и готовые прийти на помощь или плохие и агрессивные?

Определите другие отношения, которые сформировались у героя с людьми. Вспомните теорию освещения: каждый герой проливает свет на вашего главного героя.

Кончил ли он 5-8 классы средней школы? Хороший ли он студент? Кем он(а) надеются стать, когда вырастут? Много ли у него или у нее друзей? Какой характер него (у нее): замкнутый или открытый?

Опишите годы учебы в средней школе. Состоял ли герой в каком-то клубе? Тяжело ли он(а) сходится с людьми? Является ли он(а) членом какой-то компании или банды или общественного клуба? Силен ли герой в атлетике? Кто был(а) его(ее) первым другом или подругой? Некоторые люди "блистают" в средней школе; таков ли ваш герой?

Если ваш герой посещал колледж, то какой? На чем он(а) специализировался? Изменился ли ваш герой в каком-то отношении? Стал ли он политически активным? А может, революционером? Серьезный ли он студент? Пристрастился ли он к алкоголю, или, может быть, он гомосексуалист? Как повлиял колледж на его(ее) жизнь?

Что было после колледжа? Стал ли герой аспирантом? Когда? Если герой не ходил в колледж, что он(а) делал(а)? Нашел (нашла) работу? Что он(она) там делал(а)? Воевал ли он во Вьетнаме?

Путешествовал(а) ли? Как обстоит дело с женитьбой или замужеством и другими важными отношениями?

Есть ли у героя биография, охватывающая все стадии его жизни, вплоть до времени, когда начинается эта история?

Напишите три-пять страниц о вашем главном герое и то же самое о двух других главных героях.

Обдумайте вашего героя в течение нескольких дней, затем садитесь писать в то время, когда вы можете работать два или три часа без перерыва. Вам может помочь уменьшение освещения или тихая музыка.

Когда вы устроились удобно, начинайте "выбрасывать" ваши мысли, идеи и ощущения относительно героя (героини). Пусть они выходят из вас. Не думайте о грамматике, пунктуации, орфографии или плохом почерке. Выплесните ваши мысли на бумагу и больше ни о чем не думайте. Ведь вы не собираетесь показывать эти страницы кому-либо еще? Это только ваш инструмент, которым вы будете пользоваться при раскрытии характеров ваших героев, "чтобы узнать их". Позже вы можете захотеть включить часть биографии героя в сценарий. Прекрасно. Но пока что пусть ваш герой будет запечатлен на бумаге. Поток сознания. Пусть он идет; пусть ваш герой или героиня раскроют себя.

Биография героя - это процесс, раскрывающий его характер. Он позволяет вам "найти голос вашего героя". Это напоминает фокусника, вытаскивающего носовые платки из своего рукава. Он вытаскивает один, затем другой, еще один, еще один и затем еще и еще, и еще и еще. Мы ожидаем уйму носовых платков, но, когда они продолжают выходить, то это уже сверх нашего ожидания. Они все продолжают выходить, метры и метры носовых платков.

То, что вы нанесете на бумагу сейчас, проложит путь тому,

что последует дальше. Только начните писать, не останавливайтесь, будьте захваченным этим процессом. Если вы напишете 10 страниц, не переписывайте их и сократите до пяти, потому что вы утратили спонтанность.

Когда я делаю биографию героя, я обычно заканчиваю приблизительно на 27-ой странице. Я начинаю с дедушек и бабушек, затем перехожу к родителям, а затем и к герою. Я даже пользуюсь жизнями предков и астрологической информацией.

Проделайте то же самое с профессиональной, интимной и личной жизнью вашего героя или героини. Напишите одну или две страницы о том, как зарабатывает ваш герой (героиня) на жизнь. Какие отношения между вашим героем (героиней) и людьми, с которыми он (она) вместе работает? Хорошие ли отношения с начальником? С коллегами? Нет ли любовной связи на стороне? Что он(а) ищет в компании? Определите это.

Проделайте то же самое с интимным аспектом его (ее) жизни. Определите отношения. То же самое с личным аспектом, хобби, интересами и желаниями. Войдите в жизнь вашего героя и опишите "один день жизни": что он(а) делает с момента, когда она встала с кровати, до того, как он(а) ложится спать. Напишите это на одной или двух страницах. Если вам надо написать больше, напишите больше. Если вы можете написать меньше, пишите меньше.

Если вы обнаружите те стороны жизни героя, в которых вы чувствуете себя неуверенными или сомневающимися, напишите это на одной или двух страницах. Просто поток сознания. Отношения между вами и вашими героями подобны отношениям между лучшими друзьями. Вы должны решить, что вам нужно, а затем определить это.

Если вы не знаете, должны ли вы писать или нет, пишите! Ведь это ваш сценарий, ваша история, ваши герои, ваш драматический выбор.

Когда вы закончите ваш сценарий, вы будете знать ваших героев так как если бы вы "прожили с ними в течение месяца в гостинице".

И это все, что я хотел сообщить вам об этой теме.

## Часть 8: Визуальная динамика характера героя

Глава, в которой мы иллюстрируем пути визуального раскрытия характера героя.

В английском фильме "Долгая добрая пятница", сценарий которого написал Бэрри Киф; Боб Хоскингз создает образ английского гангстера, который хочет построить гигантский, международный курорт для игр в нижней части береговой линии Лондона.

В надежде выкачать деньги из американских гангстеров Хоскингз вдруг узнает, что кто-то хочет остановить эту операцию. Главный помощник убит в душевой кабине, другой погиб при взрыве, когда он шел с церковной службы в воскресенье. И как раз перед решающей встречей с американцами, ресторан был полностью разрушен взрывом.

Хоскингз потрясен. Кто делает это? И, что еще важнее, зачем?

Он рвет и мечет и прочёсывает уголовный мир в попытке узнать причины происшедшего и людей, ответственных за это. Он узнает, что его помощник, которому он больше всего доверял, только что вовлечен в заговор и в порыве ярости убивает его на борту его яхты. Когда он сходит с яхты, все вокруг него забрызгано кровью.

Он возвращается в свою роскошную квартиру и первое, что он делает, - принимает душ. Этот момент раскрывает его характер. Мы видим его стоящим под душем, погружающимся в его тепло. Камера задерживается на нём и мы видим его голым и одиноким, пытающимся "смыть" ярость, гнев и предательство, которое он чувствует. Душ - это визуальная метафора.

При наблюдении за Хоскингзом мы можем видеть грусть и изолированность его характера: кто ненавидит этого маленького человека настолько, чтобы сделать такое? Вода, каскадом льющая на него, предвещает чистилище, которое будет устроено для него этой ночью при подготовке его собственной смерти.

Душ – это прекрасный кинематографический момент. Он работает на всех уровнях и визуально расширяет наше знание и понимание главного героя. Такие сцены содержат визуальную динамику характера главного героя.

Конечно, такая методика не нова. После того, как Макбет убивает Дункана в "Макбете", он пытается смыть кровь со своих рук:

Может ли весь принадлежащий Нептуну океан смыть эту кровь с моих рук? Нет, скорее вот эта моя рука окрасит в красный цвет обширные моря и океаны, превратив их из зеленых в алые.

Фильм - это визуальная среда - движущиеся картинки - и сценарий - это история в картинках, так что мы можем видеть историю на странице.

Существует большая разница между кино и телевидением. Телевизионный экран мал и сама форма, среды мешает вам активно участвовать в действии в качестве зрителя. Мы не "смотрим" телевидение, мы "наблюдаем" за ним. Кроме того, телевизионные программы обычно преследуют коммерческую цель,

они не структурируются в соответствии с драматическими потребностями и нужной истории. Если вы пишете для телевидения, вы должны помнить о том, что каждые 10-12 минут будет коммерческий перерыв и вы должны соответственно структурировать вашу историю. (В телевизионном фильме обычно бывает от семи до девяти коммерческих перерывов; каждый акт не соответствует коммерческому перерыву.)

Так как мы наблюдаем за телевидением (т.е. мы "смотрим на него"), телевидение является "говорящей средой". Один из моих друзей, бывший ранее заведующим литературного отдела главной телевизионной компании, сказал, мне, что "телевидение - это радио-шоу с картинками". Это точное "определение. Взгляните на любой фильм недели или даже на гигантские телевизионные зрелищные минисериалы типа "Ветры войны" и вы обнаружите, что главные герои говорят о своих чувствах, о том, что они хотят, или о том, что им необходимо сделать. Говорящие головы. Они описывают, что они чувствуют словами; это не показано картинками. Посмотрите телевизионное шоу и вы увидите, рассказывают ли они историю или "показывают" ее. (Разумеется, есть исключения, подобные телефильму "Джеймс Дин", сценарий которого написал Уильям Баст).

В фильме вы показываете вашу историю: вы рассказываете ее в картинках. Знание того, какая визуальная динамика доступна вам, увеличивает вашу способность видеть соотношение между историей и картинкой. Динамика фильма визуальная. Визуальное действие раскрывает характер героев.

Подумайте об этом. Действие - это характер. Что человек делает, то он и есть, а не то, что он говорит. Фильм "Вор", написанный и поставленный Майклом Манном, - прекрасный пример этого. В ограблении, которым начинается фильм, - 10-минутный последовательный ряд без каких-либо диалогов - мы узнаем несколько вещей о главном герое, которого зовут Франк. Во-первых, он просто мастер своего дела. Он взламывает толстый банковский сейф специально сконструированной паяльной лампой, затем он шарит в выдвижных ящиках с бриллиантами, чтобы взять только высшую пробу, не оговоренные драгоценные камни, а остальные вещи он бросает на пол.

По окончании работы он подходит к своему товарищу, выходит, садится в автомобиль, специально приготовленный, чтобы удрать с места преступления, и не спеша едет по пустым улицам. Он входит в пустой гараж, ввозит туда автомобиль, запирает дверь и отбрасывает ключ; оба мужчины садятся в разные машины и исчезают в ночи. Это мастерски сделанный последовательный ряд кадров, причем мастерство высшего уровня.

Когда Франк сообщает Джесси (Тьюзаи Уэлд), кто он и чем занимается, мы знаем о нем все, что нам надо знать.

ФРАНК

Как вы думаете, чем я занимаюсь?

Я ношу 150-долларовые широкие брюки, шелковые рубашки, 800-долларовые костюмы, золотые часы и изумительный голландский безупречный перстень в три карата

(пауза)

Я меняю автомобили, как другие меняют обувь.

(Джесси смотрит на него)

Эй, беби; я вор. Я сидел в тюрьме.

Фильм должен сообщать что-то о герое. Вот почему так важна визуальная динамика. Франк - "одиночка", бывший жулик, который хочет жить "нормальной" жизнью: он хочет жену, семью, дом, два автомобиля в гараже. Он показывает Джесси коллаж, который всегда носит, с собой. "Дом с "Кадиллаком", приклеенным к передней части коллажа. Всякая мелочь и участки, с деревьями. Маленький ребенок из рекламы детского питания "Гербер Фудз". Лицо Оклы (Уилли Нельсон). Все слегка помято и обворожительно". Картинки на коллаже раскрывают его драматическую потребность, силу, которая движет им через весь фильм. И именно грабеж, а не что иное раскрывает характер героя.

Какие визуальные динамические средства можно использовать для раскрытия характера, героя?

Во-первых, описание внешности и окружения, в котором живет герой (героиня): вы можете дать его (ее) краткое описание: (приземистая фигура, курит одну сигарету за другой, а ему всего-то 40 с небольшим); опишите дом (большой и изысканно украшенный); автомобиль (экстравагантный, последней модели) или одежду (элегантную) вашего героя. Не будьте конкретны. Описывайте все в общих чертах. Вам не потребуется более четырех предложений для описания вашего героя: он живет в квартире из "хрома и стекла с современной живописью на стенах"; либо она живет в "простой квартире, деревенской по стилю, с подобранным со вкусом убранством". Это сообщает нам все, что нам нужно знать о герое (героине) визуально.

В сценарии "Шайка воров" Пайк Бишоп (Уилльям Холден) описан как "не лишенный привлекательности, с как будто выделанной кожей лица, ему сорок с лишним. Мыслящий, самоучка вор-карманник высшей квалификации со склонностью к насилию, который ничего не боится - за исключением изменения в нем самом и в тех, кто его окружает".

Это хорошее описание героя. Короткое, ясное и не в бровь, а в глаз.

Если ваш герой ездит на автомобиле последней модели или на старом драндулете, не указывайте конкретно, год, место и дату его изготовления или модель и цвет. Если ваша героиня одевается по моде, не указывайте конкретно, что на ней. Дайте костюмерам и художникам-оформителям тоже поработать.

Художественное оформление фильма тоже может раскрыть характер героя. В "Жулике", когда Поль Ньюмен проигрывает Толстяку из Миннесоты, он покидает своих партнеров и направляется в единственное место, открытое в это время ночью, - на автобусную станцию. Автобусная станция - это место, куда люди приезжают и откуда уезжают - место пересадок. Быстрый Эдди, которому некуда идти, без цели, без места назначения, без денег, - он в состоянии пересадки.

В том же фильме Пайпер Лори играет героиню с физическим недостатком (она хромает). Этот недостаток представляет состояние ее души: Она эмоциональная калека. Она слишком много пьет, жалеет себя, не может понять, почему Быстрый Эдди уехал в Кентукки. В конце фильма она смотрит на себя, пьяную, в зеркало, пишет "калека, извращенная, испорченная" и кончает жизнь самоубийством. Она и в самом деле калека, вызывающая жалость к себе самой. Быстрый Эдип превращается из пораженца в победителя с ее помощью; однако он изменился, она - нет. Физическое состояние - это хорошая визуальная динамика, раскрывающая суть героя.

Сэм Пэкинпа и Уолш Грин, написавшие "Шайку воров", описывают Пайка Бишопа как "прихрамывающего при ходьбе, всегда испытывающего незначительную боль". Он калека, "не изменившийся человек, живущий в изменяющееся время".

В "Маленьком Фоссе и большом Халси", сценарий которого написал Чарльз Истмэн, Роберт Редфорд отмечен длинным шрамом, доходящим до середины его спины, и по ходу действия фильма мы узнаем, что у него нет позвоночника. Этот шрам становится физической манифестацией, его эмоционального состояния.

Надо показывать вещи, характеризующие вашего героя. В шедевре Ренуара "Большая иллюзия" Эрих фон Штрохейм играет немецкого аристократа-офицера во время 1-ой мировой войны, надзирающего за тюремным лагерем. В одной запоминающейся сцене фон Штрохейм тщательно ухаживает за единственным цветком на его подоконнике, единственным цветовым пятном в унылом окружении, объясняет он.

Еще один ключ к написанию успешного, сценария - это динамическое взаимодействие между звуком и кадром. В процессе производства фильма это две отдельные системы. При осуществлении киносъемок кадры и фонограммы монтируются последовательно, затем они "подвергаются" редакторской черновой правке, затем чистовой правке, после чего они "запираются"; в кадре ничто нельзя изменить. Затем нарезаются различные фонограммы с музыкальными эффектами, может быть 15 или 20 отдельных фонограмм, редактируются и, наконец, "запираются". В студии записи кадры и фонограммы "дублируются" - "женятся" в одну пленку фильма. Это "первый ответный отпечаток". Он проходит ещё через много стадий, пока, наконец, не получит разрешения на демонстрацию.

Когда я писал и делал телевизионные документальные фильмы для Дэвида Л. Вульпера, мы свободно экспериментировали. Джек Хейли мл., Маршалл Флаум, Алан Ландзбург и Мел Стюарт все время искали новые пути создания фильмов. В это время, в начале шестидесятых годов "Вулпер Продакшенз" была подлинной колыбелью талантов, Уилльям Фридкин, один из самых тонких создателей фильмов в Голливуде; Терри Сандарз, сделавший "Слово для имиджа" и "Время без войны"; Бад Смит, исключительный редактор фильмов, который монтирует большую часть фильмов Фридкина и который позже сделал фильм "Танец с огнем" и который был методистом, следившим за редакцией фильма "Личный лучший" (все замедленные кадры с атлетами были прямым результатом шоу Вульпра); Уолон Грин, который был соавтором "Банды воров", "Колдуна" и "Границы"; Дэвид Сельцер, написавший "Предзнаменование" и "Хроники преисподней"; Джеймс Брукс, который произвел революцию в комедии положений в

Фижме "Шоу Мери Тайлер Мур" с участием Аллана Бёрнса и который получил награды Академии за "Ласковое прозвище", и Ник Ноксон и Ирвин Ростен, сделавший Национальные Географические шоу с 1975 до 1982 годов, это были только некоторые из людей, работавших там в это время.

У нас было "правило", когда мы делали наши шоу ("Голливуд и Звезды"; "Голливуд, золотые годы"; "Четыре дня в ноябре", Биографические серии и сотни других) оно было чрезвычайно простым: "Никогда

не говорите людям, то, что они видят". С тех пор, как мы стали делать документальные фильмы, использовали отснятый материал кинохроники, домашнюю фоторекламу, все, что мы могли найти, чтобы сообщать наши истории под дикторский текст; или же мы делали сцену заново, чтобы можно было создать "мостик" между последовательными рядами кадров; мы прибегали к непосредственному воспроизведению диалога. То, что Вуди Аллен делал в "Зелиге", мы делали в документальных фильмах. "Не говорите то, что вы показываете" - это был простой, но эффективный девиз, позволивший нам расширить нашу тематику. Если мы показываем парад Армии, например, и в центре нашего внимания - был Гарри Трумэн, то у нас дикторский голос рассказывал о том, что Трумэн бежал по галантерейным магазинам, в то время как он мечтал о том, чтобы пойти добровольцем в Первую мировую войну. Таким образом мы расширяли знание зрителя о герое. То, что говорилось, не имело ничего общего с тем, что показывалось.

Вы можете использовать звуковую дорожку и ленту с кинокадрами для взаимного дополнения и расширения вашей истории и характеров героев. Это визуальная динамика.

Голос за кадром - это весьма эффективный кинематографический прием. Хорошим примером может служить начало "Апокалипсиса сегодня", сценарий которого написали Джон Милиус и Фрэнсиз Форд Коппола. В начале фильма мы слышим звук вертолетов вдалеке и видим яркую вспышку напалма, взрывающегося в джунглях; на звуковой дорожке мы слышим голоса Джима Моррисона и группы "Двери", поющих "Конец". Постепенно мы погружаемся в кошмар Мартина Шина. Мы слышим его голос за кадром, сообщающий нам о том, что он "в Сайгоне, ищет дипломатическое представительство. Когда я был снова дома, я хотел вернуться в Сайгон. Когда я в Сайгоне, я хочу обратно домой". Вот это фильм! Звук и изображение слились друг с другом, чтобы создать больший, чем жизнь, эксперимент.

В фильме Алена Ресне "Мой дядя из Америки", сценарий которого написал Джин Груол, мы видим моментальные фотографии в фотоснимки, главного героя в возрасте 5, 12, 19 и 25 лет и мы слышим голос героя, комментирующего то, каким он был по мере роста. Это последовательный ряд, который визуально расширяет наше понимание героя.

В фильме "Франсез" первая вещь, которую мы видим, - это фотографии Франсез Фармер (Джессика Ланж) в раннем детстве и мы слышим ее в голосе за кадром, когда она пишет свой дневник. Мы узнаем о ней много с самого начала.

В "Годах опасной жизни" Билли Кван (которого играет Линда Хант) ведет досье на друзей и коллег, и когда мы видим, как он печатает на пишущей машинке в своем маленьком бунгало, мы слышим его мысли, чувства и наблюдения о человеке, о котором он пишет, и видим фотографию. Таким путем мы получаем информацию о герое визуальным способом.

Фотографии, альбомы для наклеивания вырезок, фотоальбомы, газетные заголовки и другие памятные подарки могут создать такой тип визуальной динамики.

Показывайте одну вещь, а говорите о другой.

"Пять легких вещей" (сценарий написал Эйдриен Джойс) - один из лучших американских фильмов последних двух декад, включает изумительную сцену, иллюстрирующую визуальную динамику героя. Джек Николсон, работающий на нефтяной скважине, узнает, что его отец пострадал от удара, и он решает вернуться домой в Сиэтл.

Мы видели его со своими приятелями, с которыми он работал на скважине и мы знаем, что он увлекся не слишком красивой официанткой, которую играет Карен Блэк. Мы предполагаем, что он возвращается из рабочего класса обратно, к своим корням.

Когда он прибывает домой, мы узнаем о его происхождении из верхнего слоя среднего класса, что визуально совпадает с тем, что мы видели в Акте I. Это говорит очень много о его характере; ему не нравится то, кто он есть.

Оператор (Боб Рафельсон) показывает нам Николсона смотрящим на группу семейных портретов, висящих на стене, и мы видим несколько моментальных снимков, когда он был еще ребенком. Пока он изучает моментальные фото, мы можем изучать его лицо, напряженное и непроницаемое, - поразительный контраст между тем, что было, и что есть.

Если вы хотите написать сцену или последовательный ряд сцен, показывающих не только сцены, но и моментальные снимки с закадровым диалогом, то сначала напишите диалог без связи с визуальным материалом. Убедитесь в том, что затянули узел диалога, насколько это возможно.

Затем, на другой странице укажите последовательный ряд моментальных фотографий или сцен в том порядке, в котором вы

хотите их использовать. Если у вас только фото, опишите каждое

на 3 X 5 карточках, затем поиграйте с их визуальной последовательностью. Выбирайте внимательно. Не используйте больше четырех или пяти снимков последовательно.

После того как написаны диалоги и последовательность стоп-кадров, возьмите третий лист бумаги и, разрезая два первых листа, соедините их на нем. Теперь отшлифуйте сцену, плотно сплетая друг с другом слова и изображение. Если дело не идет, найдите другой стоп-кадр или стоп-кадры, чтобы дело пошло; сгладьте переходные точки до тех пор, пока идет последовательность.

Роберт Таун в одном интервью заметил, что телевидение учит вас писать плохо, так как вам приходится писать о том, что вы видите; вы должны писать о "проблеме". У вас нет никаких шансов написать подтекст какой-то сцены. Подтекст - это то, что происходит под поверхностью сцены; мысли, чувства, суждения, - то, что скорее не сказано, чем сказано. Любой из нас может припомнить случаи участия в разговоре, в котором то, что сказано, не имеет ничего общего с тем, что люди чувствуют. Когда вы начинаете на вечеринке разговор с кем-то, кто привлекает вас, о чем вы фактически говорите?

Прекрасный пример этого имеется в "Энни Холл".

ЭЛВИ

(жестикулируя в направлении фотографий на стене)

... Они великолепны, ты знаешь.

У них есть ... у них есть, ах,.. качество. \_ Заголовок: Ты очень красивая девушка.

ЭННИ

... Я хотела бы вскоре получить курс серьезной фотографии.

Заголовок: Он, наверно, думает, что я "а ну, берегись"

ЭЛВИ

Фотография - это интересное дело, потому что, ты знаешь, это - это новая форма искусства, и, ах, для нее пока что не выработаны эстетические критерии.

Заголовок: Интересно, как она выглядит обнаженной?

"Ретроспективная сцена" - это визуальное динамическое соединение сцены в настоящем времени со сценой из прошлого, подобно последовательности утопления в "Обыкновенных людях", последовательности изнасилования женщины в "Полуночном ковбое" или мемуарам Лилиан Хеллман в "Джулии". Ретроспективные сцены могут быть фрагментом из сцены, целой сценой или большей частью фильма. "Маленький большой человек" начинается с Дастина Хоффмана, дающего интервью репортеру, когда ему 102 года, и затем мы видим историю, которую он сообщает.

Стремящиеся к славе сценаристы обнаруживают тенденцию к применению ретроспективных кадров, когда они не нужны, и в этом случае они становятся излишним приемом. Как заметил Тони Билл, "Когда я читаю сценарий и обнаруживаю в нем ретроспективную сцену, я знаю, что писатель, как правило, в беспокойстве за свой сценарий, за его качество". Ретроспективная сцена может расширить вашу историю, если вы изобретательны, но иногда она может встать у вас на пути.

"Шайка воров" сначала была написана с несколькими длинными ретроспективными сценами, показывающими отношения между Робертом Райаном и Уилльямом Холденом, когда они сидели в тюрьме. Однако ретроспективные сцены замедляли историю и после не скольких первых предварительных просмотров они были вырезаны. Фильм стаж гораздо лучше: скупой, сдержанный, ясный и компактный.

Если вы используете ретроспективные сцены, будьте осторожны. Самый, легкий путь показа чего-то - это не всегда наилучший путь. Если ваш герой говорит: "Я сломал ногу, когда катался на лыжах", последовательные ретроспективные сцены, показывающие, как ваш герой катается на лыжах, падает, скользит и круто падает с горы, могут быть хорошей последовательностью действий, но очевидно, это ничего не даст для продвижения действия вашей истории вперед. Фильм идет в настоящем времени, если только вам не понадобится раскрыть что-то важное; не задерживайте ход действия.

Если вы используете ретроспективную сцену, тщательно структурируйте ее подобно Элвину Сарджанту в "Обыкновенных людях". Сначала мы видим несколько кадров с лодкой, тонущей в шторм и даже погружающейся в воду; потом мы видим, как Тим Хаттон просыпается. Его кошмар был только фрагментом несчастного случая с лодкой. То же изображение используется снова и снова, создавая визуальное напряжение, ведущее к кульминационной точке фабулы в конце Акта II. После того как его друг покончил с собой, Тим Хаттон звонит по телефону психиатру глубокой ночью и снова оживляет в

памяти несчастный случай с лодкой, унесший жизнь его старшего брата; кульминационная точка II фабулы - это ретроспективная сцена, показывающая, что произошло на самом деле.

Это прекрасный пример эффективного использования ретроспективной сцены в сценарии. Если вы воспользуетесь этим инструментом, тщательно разработайте ее, структурируйте и вплетите ее в действие так, чтобы она стала составной частью сценария, подобно ледяному кубику и воде.

Есть и другие визуальные пути для раскрытия характера героя. Ваш герой может писать в журнале или дневнике, можно также использовать перенесение действия в будущее, специальные эффекты, как в "Войнах звезд" и в "Возвращении Джеди". Тишину и звуковые эффекты можно использовать для усиления и освещения действия.

Можете ли вы придумать что-нибудь еще, что вы могли бы использовать? Запишите это. Используйте. Поскольку вы рассказываете вашу историю в картинках, найдите наилучший способ визуальной иллюстрации характера вашего героя.

Подумайте о визуальной динамике характера вашего героя.

Как вам представляется, что "делает" ваш герой в течение хода вашего сценария? Видите ли вы, что он пишет в дневнике или журнале? Можете ли вы использовать актера, читающего текст от автора в вашей истории, как это, делает Терри Малик в "Днях на небесах"? Если этот прием не работает в вашей истории, найдите другой путь.

Что бы думаете о ретроспективных сценах? Необходимы ли они? Можете ли вы использовать кинохронику или домашние видеокассеты, как это сделал Сидней Поллак в "Отсутствии болезни"? Он начинает свой фильм "съемками" ФБР, показывающими Поля Ньюмана на похоронах его отца. Это скупой и напряженный прием, и это работает. Посмотрите, как ваша история пригодна для любой визуальной динамики. Думайте с точки зрения картинок, о том, как вы можете визуально расширить действие вашего героя.

Действие - это характер.

Пусть ваша история скажет вам, что вы можете использовать, а что нет.

## Часть 9: Выполнение. Структурирование акта I

Глава, в которой мы "начинаем" наносить слова на бумагу:

Мы сделали необходимые приготовления: мы взяли выраженную в трех предложениях идею и расширили ее до четырехстраничного изложения, сосредотачивая основное внимание на драматической структуре, концовка и на завязке, - кульминационной точке I и кульминационной точке II фабулы. Мы, наделили наших героев биографией, определяя их драматические потребности и точки зрения, и к тому же провели необходимые исследования.

Что теперь? Какова следующая стадия в процессе написания сценария?

Структурирование Акта Первого.

Акт I - это единица, или блок, драматического действия. Он начинается на странице первой и продолжается до кульминационной точки в конце Акта I. Он длится 30 страниц и скреплен с драматическим контекстом, известным как завязка.

В этом первом 30-страничном блоке вы должны начать вашу историю, раскрыть характеры ваших героев, вашу ситуацию. Все в Акте I служит для завязки.

Ваша история должна быть определена немедленно - на первых 10 страницах. Не что иное, как драматический контекст скрепляет все вместе, удерживая на месте содержание, или действие.

Прекрасным примером может служить начало "Жара плоти". Первые слова на первой странице описывают весь фильм. "Пламя в ночном небе". Нед Расин (Уилльям Херт) показан как беззаботный, некомпетентный адвокат, ищущий легкой добычи.

На второй десятке страниц, после того как он встречает Мэтти Уолкер, мы видим, что он ищет ее, и на третьей десятке страниц он ее находит. Они зашли в бар, выпили и она соглашается чтобы он вернулся к ней (она настаивает на том, что ничто не должно произойти), что бы посмотреть "ее коллекцию колокольчиков". Когда наступает время уйти, он делает паузу, не желая уйти. Он хочет ее. Он подходит к своему автомобилю и стоит, глядя на Мэтти через большие окна на передней дверце машины. Музыка усиливается, вождение вырывается из него, и не в силах остановиться, он подходит к ней. Он поправляет очки, берет ее в свои руки и в приступе страсти совершает с ней половой акт на полу.

Это Акт I, 30-страничный блок драматического действия. Лоуренз Каздан, сценарист и режиссер "Жара плоти" начал историю с самого начала, с самых первых слов сценария, "Пламя в ночном небе". "Жар



плоти" - это история о вожделинии, страсти и предательстве, и все начинается или завязывается на первых 30 страницах Недом Расином.

Акт I начинает вашу истерию, поэтому вы должны тщательно "сконструировать" его. Первая вещь, которую вы должны установить, - это, драматический контекст. Что скрепляет этот акт? Что вам нужно, чтобы начать вашу историю? Может быть, это "замужество" Джилл Клейбёрг в "Незамужней женщине"? Может быть, установлено, что Е.Т. опоздал на свой космический корабль-дом и теперь он "застрял" на чужой планете? Или вы начнете с такой сильной личности, как Ганди? Или, может быть, вы начнете с нового репортера, прибывающего в иностранное государство, подобно Мелу Гибсону в "Годе опасной жизни"?

Решайте, что вы хотите показать. Определите это. Опешите это.

Теперь вы готовы структурировать первый акт. Возьмите несколько карточек с размерами 3 X 5 и начинайте излагать вашу историю, так чтобы на каждую карточку пришлось по одной сцене.

Где начинается ваша история? В офисе в понедельник утром? Или с того, что ваш герой совершает грабёж, как в "Воре"?

Напишите начальную сцену на карточке с размерами 3X5, но не всю сцену, а только идею этой сцены.

Используйте только несколько слов на каждую карточку, не более пяти-десяти. Затем напишите следующую сцену на другой карточке, снова используя не более нескольких слов. Например, если ваша история об американском журналисте в Париже, прибывшем сюда по заданию, который встречает молодую французскую женщину влюбляется в нее, то на вашей первой карточке можно написать: "прибывает в Париж". Вторая карточка: "останавливается в гостинице, звонит домой жене", третья карточка: "встречается с редактором", четвертая карточка: "получает инструкцию относительно человека, с которым он должен встретиться", пятая карточка: "встречается с этим человеком, на официальном приеме, но не говорит с ним", шестая карточка: "прибывает в Министерство культуры", седьмая карточка: "берет интервью у упомянутого человека", и т.д., сцена за сценой, карточка за карточкой, приводя к кульминационной точке в конце Акта I, когда он "встречает молодую женщину" и влюбляется в нее. Вы можете проделать все это на 14 карточках. Разложите карточку за карточкой, начиная с первой сцены и до кульминационной точки в конце Акта I. Высказывание по спонтанной ассоциации с каким-то словом. Что случилось? Что случилось дальше?

Вы можете захотеть добавить несколько слов диалога на карточках, чтобы способствовать плавному течению линии вашей истории. Не будьте слишком конкретны; будьте неопределенными и обобщенными, так как вы излагаете действие "широкими мазками".

Если вы хотите показать последовательность действия, пишите просто: "последовательность погони"; или "последовательность грабежа"; или "последовательность драки"; или "последовательность скачек": вам не нужно пока что больше на этой стадии вашего создания сценария.

Некоторые люди заполняют обе стороны карточки 3X5, при этом они пишут много и еще диалоги. Когда они начинают писать свой сценарий, они просто переносят то, что на карточках, на страницу. Это не работает. Если вы делаете карточки, делайте карточки. Когда вы пишете сценарий, пишите сценарий. Сознание сценария - это процесс; он постоянно меняется; он не может быть слишком определенным или реструктурированным. Его надо оставить свободным и открытым, неограниченным.

Сделайте карточки для Акта I. Свободная ассоциация (поток сознания). Быстро изложите ваши мысли.

Вы всегда можете их изменить позже. Когда вы кончите эту стадию работы (она обычно занимает несколько часов), прочтите карточки снова и снова, шлифуя слова, чтобы читалось легко. Измените любую карточку, какую захотите; при необходимости перетасуйте карточки, чтобы линия вашей истории читалась легче. Каждая карточка продвигает историю вперед, шаг за шагом, сцена за сценой.

После того как вы закончили структурирование Акта I, вы готовы определить ретроспективную историю. Ретроспективная история - это то, что случилось с вашим главным героем за день, за неделю, или за час до того, как начинается ваша история.

Что же случилось? Какой будет первая сцена, которую вы собираетесь писать? Где она случилась? И что еще, важнее, от куда пришел ваш герой?

Многие люди, начиная писать сценарий, не знают, куда они идут. Они израсходуют 10 или 12 страниц, совершая поиски для своей истории, не зная, что у них не так, сознавая только, что "это скучно и банально". Таким путем они с грехом пополам доводят до конца несколько, первых сцен.

Как писатель вы застали, вашего читателя врасплох, начиная с первой страницы, точно так же, как в "Жаре плоти". У вас нет времени, чтобы выявить, о чем будет ваша первая сцена; а вы должны знать, о чем она.

Если вы не знаете, кто знает?

Ретроспективная история помогает вам быстро войти в ваш сценарий, немедленно создавая сильное драматическое напряжение. Что случилось с вашим героем за день, за неделю или за час до начала истории?

Допустим, что ваш сценарий открывается тем, что "ваш" главный герой прибыл на работу в понедельник утром. Представьте себе его, когда он выходит из лифта: Он мрачен, у него плотно сжаты губы, или он веселый и беззаботный?

Подумайте, какой была ретроспективная история? Это позволит вам войти в действие с первой страницы, с первого слова. Вы немедленно узнаете цель начальной сцены, вам не надо "искать" ее или воображать, что должно в ней случиться. Эту сцену всегда труднее всего писать. При наличии ретроспективной истории вы можете достичь максимальной драматической пользы, начиная с первой страницы.

Одна из моих студенток писала историю о женщине театральном режиссере, готовившей свою первую театральную продукцию вне Бродвея. У нее были трудности при определении эмоционального состояния главного героя, и она не знала, где или как начать свою историю. Каждый раз, когда она писала начало, оно оказывалось многословным, заполненным ненужными диалогами и описаниями.

Она не знала, что делать. Я посоветовал ей написать ретроспективную историю и включить что-нибудь в женитьбу главного героя, что могло бы оказать влияние на действие в сценарии. Затем я спросил ее, о чем была история сценария, так направлена на главного героя; она не знала. Ну, сказал я, если она не знает, то кто знает?

Итак, она пошла домой и написала ретроспективную историю, которая начинала весь сценарий. Что она "нашла" в ретроспективной истории, было следующее: женитьба была несчастливой: главная героиня хотела ребенка, а ее муж не хотел; когда ей представилась возможность управлять внебродвейскими театрами, она ухватилась за нее. Он стал ее ревновать и обижался на нее и пропасть между главной героиней и ее мужем становилась все шире.

Ретроспективная история происходит приблизительно за три недели до дебюта пьесы (дебют был кульминационной точкой I фабулы) и она не работает. Что-то не так, чего-то не хватает, напряженная и подавленная, режиссер-постановщик пытается использовать "другой аргумент" со своим мужем как раз перед важной репетицией. Рассерженная и расстроенная, она прыгает в свою машину и уезжает. Пока она едет, в ее сознании вдруг появляется объяснение того, почему пьеса не работает и она внезапно понимает, что она должна сделать, чтобы она работала. Она мчится в театр, чтобы встретиться с актерами на репетиции.

Такой была ретроспективная история. Итак, она начинала свой сценарий главной героиней, въезжающей на стоянку театральных машин, нажимающей на тормоза машины и вбегающей внутрь, чтобы начать репетицию с заново обретенной уверенностью.

Ретроспективная история позволила ей начать свой сценарий с сильным драматическим напряжением; чтобы "прыгнуть" в свою историю, как на роликовых коньках, ей не нужно было исследовать свою историю на нескольких, первых, страницах.

Она прошла путь от незнания того, как начать историю, к точному знанию того, что она должна сделать, чтобы начать ее драматично, эффективно и визуально. Не забудьте, у вас всего 10 страниц, чтобы захватить вашего читателя.

Если ваш сценарий включает "пьесу в пьесе", подобно радио-шоу, мыльной опере, пьесе или фильму, вы должны суметь описать, о чем эта история, в нескольких предложениях. Таким образом вы можете структурировать продвижение истории внутри истории, чтобы эмоционально воздействовать на драматическую потребность главного героя.

Знаете ли вы ретроспективную историю вашего сценария? Что случилось с вашим главным героем (или героиней) за день, за неделю или за час до того, как начинается ваша история?

Напишите это на нескольких страницах.

Иногда люди говорят мне, что им так нравится их ретроспективная история, что они хотят начать свой сценарий ею.

Хорошо.

Если с вами произойдет такое, тотчас напишите другую

ретроспективную историю; вы всегда должны знать, откуда пришел ваш герой, независимо от того, покажете вы это или нет. Актеры всегда делают это. Прежде чем актер выйдет на сцену, он должен знать, откуда он пришел, какова цель этой сцены, и куда он пойдет, когда эта сцена закончится. Вот это действительно хорошая подготовка.

Сделайте то же самое с ретроспективной историей.

Иногда ретроспективная история станет частью сценария, иногда - нет. Это зависит от индивидуальной особенности сценария.

### **Упражнение**

Определите практический контекст Акта I.

Затем структурируйте действие Акта I на четырнадцать карточках с размерами 3X5. Запомните, что Акт I - это единица драматического действия, изложенного на 30 страницах и скрепленного друг с другом драматическим контекстом, известным как завязка.

Изложите историю на карточках, по одной сцене на каждую карточку, используя не более нескольких слов на каждой карточке. Начните с начала вашей истории и продвигайтесь по действию, которое приведет вас к кульминационной точке в конце Акта I. Поток сознания. Вы знаете, куда вы идете, все, что вам нужно сделать, - попасть туда. После того, как вы заполнили карточки, перечтите их несколько раз. Ничего не изменяйте, пока вы не почувствуете "побуждения" сделать это. Тогда измените одно слово здесь, одно слово там, так чтобы карточки читались плавно и просто. Опишите линию истории широкими и общими "мазками".

После того как вы заполнили карточки, напишите ретроспективную историю. Помните о то, что она повлияет на действие первых 10 страниц. Просмотрите вашу начальную сцену. Где она происходит? Опишите это место. Определите его.

Когда начинается сценарий, откуда приходит ваш герой или героиня?

Просто поток сознания. Изложите историю, не думая о грамматике или пунктуации или о каких-то проколах в истории, которые возможны. Можете ли вы изложить ретроспективную историю, чтобы при этом определить начало, середину и конец? Ретроспективную историю можно обычно написать на паре страниц, но, если вам нужно больше, используйте их. Насколько она длинна или коротка, не имеет значения. Это просто рабочий инструмент в процессе создания сценария, один из многочисленных ключей к динамичному кинематографическому началу сценария.

## **Часть 10: Первые десять страниц**

Глава, в которой мы рассматриваем значение первых десяти страниц:

В течение двух лет, когда я возглавлял факультет истории "синемобиль Системз", я прочел более 2000 сценариев и почти сотню рассказов и повестей. Я читал так много, что я не видел предметы, находившиеся прямо перед моими глазами. На моем письменном столе всегда лежала кипа сценариев и я всегда отставал от запаса на 70 сценариев. Сколько бы я ни читал, кипа оставалась без изменений. Каждый раз, когда я думал, что иду в ногу, ко мне приходил мой начальник Фоу Сэд и сообщал мне, что на подходе новая кипа документов и чтобы я "лучше торопился", если я не хочу остаться совсем в хвосте. Это означало, что я должен ожидать в ближайшие дни прибытия около сотни сценариев. Я искал любой повод, чтобы избежать чтения сценария. Если сценарий приходил с одностраничным рефератом, я читал только реферат. Если писатель сообщал мне содержание истории, когда он или она представлял(а) сценарий, я читал несколько первых страниц, страницу или две в середине, а также последние три. Если мне нравилась линия истории, или ситуация, или то, как сценарий был написан, я читал его; если не нравилось ничего, я не читал. Если у меня было слишком много еды на второй завтрак или если у меня было слишком много питья, я откидывался в своем кресле, читая первые несколько страниц, клал их себе на колени, выключал телефон и позволял себе вздремнуть на 10-15 минут. Из всего этого материала я нашел 40 сценариев, достойных представления нашим финансовым партнерам для возможной работы с ними в качестве основы для будущих фильмов. Среди этих 40 около 37 были действительно использованы для производства фильмов, в том числе: "Джереми Джонсон", "Алиса здесь больше не живет", "Ветер и лев" и "Водитель такси". Когда я начинал читать эти сценарии, расширялось мое понимание искусства и мастерства создания сценариев. Я начал с того, что спросил самого себя, что сделало эти 40 сценариев лучшими, чем остальные 1960, которые я прочитал, и длительное время я не находил ответов на этот вопрос. Когда мне предоставилась возможность преподавать на курсе сценаристов, я был вынужден вникнуть в мои собственные сценарии и в то, что я читал для получения моего материала. В начале работы со студентами я знал не очень много, мои студенты научили меня всему. Я узнал, что первая вещь, которую замечает читатель, - это то, каким образом писатель пишет слова на странице - т.е. стиль писания. Вторая вещь - это то, о чем данная история. Третья вещь - это то, "установлены" ли действие и герои в сильном драматическом контексте.

Большинство своих указаний я сделал в течение первых 10 страниц. Должен ли я был продолжать чтение? Хотел ли я продолжать? Что такое история? Кто главный герой или главная героиня? Что такое драматическая предпосылка? О чем сценарий? Я сделал открытие, что я мог определить, будет ли сценарий работать, прочитав первые 10 страниц.

Вам необходимо всего 10 страниц, чтобы захватить вашего читателя. Вы лучше убеждаетесь в том, что эти 10 страниц компактны, ясны и полны напряжения.

За время моей восьминедельной работы в семинарах по созданию сценариев мы провели первые четыре недели, подготавливая материал, а вторые четыре недели писали сценарии. Я подчеркиваю тот факт, что первые 10 страниц сценария имеют наибольшее значение. Когда вы садитесь писать, вы должны думать о том, чтобы написать отдельный блок драматического или комедийного действия. Вы должны сконструировать эти первые 10 страниц мастерски, экономично и с воображением.

Вам надо немедленно захватить внимание читателя. У вас нет времени, чтобы бродить в поисках вашей истории. Если вы не захватили вашего читателя вашей историей на первых 10 страницах, вы потеряли его. На этих первых 10 страницах вы должны установить три основных элемента:

Номер 1: Кто главный герой (главная героиня) – о ком ваша история? Номер 2: какова драматическая предпосылка – о чем ваша история? Номер 3: какова драматическая ситуация - каковы обстоятельства, в которых происходит действие?

Эти три вещи должны быть введены на первых 10 страницах. Раз вы определили, каким образом вы собираетесь включить эти три элемента, вы можете конструировать и структурировать первые 10 страниц как единицу, или блок, драматического действия.

Какова начальная сцена, открывающая сценарий? Где она происходит? Это сцена с диалогами или ряд кадров? Хотите ли вы, чтобы ваш сценарий начался с создания какого-то настроения, подобно "Нежному милосердию"? Или с установки структуры времени и места, подобно "Ганди"? Может быть, вы хотите открыть сценарий с возбуждающей последовательности действий, подобно "Возвращению Джеди"? Хотите ли вы, чтобы начало было громким и шумным или напряженным и захватывающим? Автомобиль, едущий по пустынным городским улицам ночью, или человек, гуляющий по заполненному людьми парку в воскресенье после полудня?

Что делает ваш главный герой? Откуда он(а) пришел (пришла)? Куда направляется? Подумайте об этом. Определите это. Ясно сформулируйте это. Структурируйте это.

Сможете ли вы установить драматическую предпосылку в первой сцене? Или вы собираетесь сделать это в пятой сцене? Достаточно ли ясно представляете вы себе эту сцену, чтобы драматизировать ее? Если начало вашего сценария - это последовательный ряд действий (подобно грабежу в "Воре"), структурируйте действие на начало, середину и конец. Затем выберите самую возбуждающую часть и начните с нее. Захватите внимание вашего читателя. Видите ли вы первую сцену снятую ближними планами или дальним планом (показывающим самое широкое поле зрения)? Проследите за визуальными впечатлениями от той или иной сцены

У вас есть 10 страниц, чтобы захватить вашего читателя, поэтому сконструлируйте их тщательно, умело и точно: ведь вы лучше знаете, о чем вы пишете.

Потому что, если вы не знаете, кто знает?

Введите вашего главного героя (героиню), установите драматическую предпосылку и создайте драматическую ситуацию.

Вы должны немедленно установить линию вашей истории. Прочтите еще раз первые 10 страниц "Китайского города" в главе 7 "Сценарий". Вам также захочется перечитать главу 6: "Начала и концы". Начало "Вора" - это еще один хороший пример: напряженная сцена - Джеймс Каан совершает сложное ограбление ювелирного магазина. Мы сразу видим, что он - главный герой и виртуозный вор. Когда на стр.6 убивают фехтовальщика, он хочет вернуть свои бриллианты, но только те, которые принадлежат ему, не больше и не меньше. В этом заключается драматическая предпосылка фильма.

Главный герой и драматическая предпосылка установлены немедленно. Мы видим, что Джеймс Каан владеет партией бывших в употреблении автомобилей, и мы узнаем, что 11 лет своей жизни он провел в тюрьме (драматическая ситуация) и что он хочет жениться на Тьюзди Уэлд.

В первом кадре и в открывающем фильм монологе Энни Холл Вуди Аллен говорит: "Энни и я разошлись и я - я все еще не могу смириться с этим. Вы знаете, я продолжаю скрупулезно анализировать наши взаимоотношения и рассматривать свою жизнь и я пытаюсь понять, откуда взялся этот грубый промах". В этом весь фильм; он рассказывается ретроспективными сценами, потому что, когда фильм начинается, отношения уже порваны (концы и начала связаны, не правда ли?) и фильм показывает нам "части взаимоотношений", начиная с кульминационной точки I фабулы, когда Энни Холл и Элви Сингер встречаются на теннисном корте с Майклом Мерфи. Все это установлено уже на самой первой странице.

"Жар плоти" открывается сценой, когда Нед Расин смотрит из окна на далекое пламя, в то время как Андже́ла, его девушка на одну ночь, одевается. Расин говорит, что это был "возможно, один из моих клиентов, кто зажег пламя, и позже мы узнаём, что один из его клиентов - это поджигатель. На стр.3 он показан в суде вместе со своим другом Ловенштейном, заместителем прокурора округа. Мы узнаём, что Расин - "некомпетентный" адвокат. "Судья раздражен", так как Расин "не смог "создать похожесть фехтовальщика", и он говорит ему: "когда вы в следующий раз придете в мой зал для суда, я надеюсь, у вас будет либо лучший защитник, либо клиент лучшего класса". На странице 4 у него второй завтрак с Ловенштейном, и мы узнаем, что Расин - это человек, "ищущий быстрой удачи". Это говорит нам очень много о нем.

На странице: 6 мы видим его в его юридическом офисе со старшей миссис Сингер; Расин послал ее к доктору, который не будет свидетельствовать в ее пользу, поэтому он говорит ей, что он найдет "более понимающего доктора". "Мы засудим этих дерзких ублюдков", добавил он.

На стр.7 ночь и он скучает. Он еще в баре, затем идет к эстраде для оркестра, расположенной рядом с пляжем. Ош слушает музыку, и вдруг видит Мэтти Уолкер, - "эту экстраординарную, красивую женщину", идущую навстречу ему. "Она проходит в нескольких дюймах от него ... тело Расина качнулось на момент, когда она проходит мимо, как будто его ударила какая-то сила".

Он следует за ней, и во время их разговора она сообщает ему, что она замужняя женщина; он отвечает, что ей надо было сказать, что она "счастливая замужняя женщина". Она смерила его глазами с ног до головы и говорит: "вы не слишком обходительный мужчина, не правда ли?" Затем, подумав: "Мне нравится это в мужчине".

Он замечает, что она прекрасно выглядит, затем добавляет: "Мне нужна забота, но только для ночи".

Расин - это тип человека, о котором Ловенштейн говорит позже: "член которого приносит ему неприятности". Когда Мэтти пролила вишневый напиток на свою блузку, он берет несколько бумажных полотенец, но, когда он возвращается, она ушла, растворилась в ночи.

Это первые 10 страниц "Жара плоти" - великолепная иллюстрация хорошо продуманного начала фильма.

### **Упражнение**

Вы провели подготовку. Вы прояснили линию истории, проработали характер вашего героя (героини), протрутурировали Акт I на карточках 3 X 5, написали ретроспективную сцену, сконструировали первые 10 страниц. Вы готовы начать писать.

Первые 10 страниц самые трупные; наверное, вы узнали, что такое неразбериха, сомнения и неуверенность. Ничего страшного. Садитесь за стол и работайте.

Ни о чем не думайте, просто работайте. Прыгните в "воду". Доверьтесь процессу, он больше вас, поистине чудесный и мистический творческий опыт. Неважно, какими будут результаты, хорошими или плохими, как однажды сказал мне Джин Ренуар, "подлинное искусство заключается в том, чтобы что-то делать".

Самое плохое, что может случиться, то, что вы напишете ужасный сценарий. И что? Если он не удался, просто выбросьте его! Вы не обязаны показать его кому-нибудь.

Не беспокойтесь о суждениях и оценках. Они будут у вас. Вы не будете знать, насколько хорош или плох ваш сценарий до тех пор, пока вы не написали его. Это означает три эскиза "первого эскиза" сценария: эскиз с набросанными на бумагу словами, эскиз с правками и удлиненный, эскиз с окончательной шлифовкой, где вы можете переписать каждую сцену 10 раз. Важно не забывать о том, что ваш сценарий будет изменяться на протяжении этих трех эскизов.

Пусть он меняется. Главное - расскажите историю.

Если вы спрашиваете себя, насколько хороши или плохи ваши первые несколько страниц, угадывайте, каким будет ответ? Очевидно, плохи. Это скучно, вяло, банально и пошло, и вы все это же раньше видели. Это может быть точным суждением. Но кто сделал это суждение? Вы сами.

Пусть дело идет дальше. Это только суждение; оно ничего не обозначает. "Мнение", сказал Свами Муктанада, "это странная и забавная вещь. Летом оно длится все зиму, а зимой оно длится все лето". Суждение - это часть процесса создания сценария. Ожидайте его. Пусть оно не вмешивается в процесс писания. Перечтите Главу 12 "Сценария", которая называется "Форма сценария", и Главу 14 "Писание сценария". Форма никогда не должна стоять на пути вашего писания сценария. Все очень просто: диалог идет в центре страницы, а имя говорящего, человека написано прописными буквами; описания напечатаны через один интервал, проходят от поля до поля. Оставьте, большое место на странице, никогда не "теснитесь". Указания о том, где и когда происходит, действие, всегда пишутся прописными буквами: ВН. АУДИТОРИИ - ДЕНЬ или СН. ЕДУЩАЯ МАШИНА - СУМЕРКИ (что означает внутри аудитории днем, снаружи на грузовике в сумерках, соответственно).

Установите ваше левое поле на 15; на табуляторе пишущей машинки диалог должен начинаться на 32-ом мм; герой говорит (прописными буквами) на 40-ом мм; диалог должен кончаться примерно на 58-ом мм, а ваше правое поле примерно на 75-ом мм. Вы можете изменить эти цифры, чтобы было удобно и вам, и машинке.

Вам было бы легче, если бы вы напечатали 10 страниц сценария. Возьмите любой сценарий, откройте его наугад и просто напечатайте 10 страниц. Вам надо напечатать страницы, чтобы освоиться с формой. Если у вас нет на руках никаких сценариев, скопируйте один из отрывков в "Сценариях". Копируйте прямо со страницы, слово за словом, кадр за кадром. Возможно, это окажется эффективным путем, который поможет вам начать процесс писания сценария.

Когда вы начнете писать, сразу изложите линию вашей истории сцена за сценой, кадр за кадром. Вам может показаться удобнее написать все в виде кадров мастера: ВН.РЕСТОРАНА или СН.СТОЯНКА АВТОМОБИЛЕЙ. Вы можете делать ошибки. Ведь вы не собираетесь писать безупречно, начиная со страницы I.

Сразу расскажите вашу историю.

Когда я работал с Джин Ренуаром, он как-то заметил, что начать новый творческий, проект, независимо от того, живопись ли это или роман, или симфония, очень похоже на посещение универмага и попытку примерить не себя новый жакет. Когда вы пытаетесь надеть его в первый раз, кажется, что он не идет или чувствуешь себя не так. Вы берете его, потом оставляете, меняете его так, чтобы он шел. Когда вы снова надеваете его, он выглядит отлично, но все еще кажется, что немного жмет под мышками. Вы пожимаете плечами, чтобы стало немного свободнее, и делаете его чуть-чуть удобнее. "Но, вы должны поносить его немного, пока вы не привыкнете к нему", сказал Ренуар.

Тот же принцип действует, когда вы пишете сценарий. Вы должны привыкнуть к нему.

Позвольте себе написать несколько ужасных страниц. Можете написать вещи, которые не будут работать, можете писать неуклюжий, неестественный и скучный диалог. На этой стадии это не имеет значения.

Садитесь и пишите первые 10 страниц вашего сценария, уделяя основное внимание на вашем главном герое (или героине), драматическую предпосылку и драматическую ситуацию.

Помните: "Самая длинная дорога начинается с первого шага".

## Часть 11: Вторые и третьи десять страниц

Глава, в которой мы следуем за фокусом и определяем историю:

Когда я в первый раз начал преподавание на моих семинарах по созданию сценариев, мои студенты работали с большим трудом, конструируя и осуществляя первые 10 страниц своих сценариев. Но, когда они дошли до вторых 10 страниц, разница была, как день и ночь.

Добавлялись новые герои, выдумывались детально разработанные последовательности действия, вводились трюки, не имевшие абсолютно ничего общего с линией истории. Было такое впечатление, что, поскольку они так тяжело работали, когда писали первые 10 страниц, то теперь, перейдя ко вторым 10 страницам, они не знали, что делать. Казалось, что они "обязаны" создавать тщательно разработанные сцены, чтобы "освободиться" от этой открытой части и дать волю воображению, независимо от того, подходит ли это к данной истории или нет.

Результаты были ужасные. Одна путаница и никакой истории. Читатель был потерян. Линия истории кружила в поисках самой себя и никуда не шла.

Ничто не работало.

Акт I - это единица драматического действия, занявшего 30 страниц, и она идет со страницы 1 до кульминационной точки фабулы в конце Акта I. Она скрепляется драматическим контекстом, известным как завязка. Она устанавливает главного героя (героиню), драматическую предпосылку и драматическую ситуацию. У нее есть направление, это значит, что она следует за специфической.

На вторых 10 страницах вы должны следовать за фокусом вашего главного героя.

В "Китайском городе" все завязывается на первых 10 страницах (Глава 7 "Сценария"). На вторых 10 страницах Джейк Гиттез начинает работу, на которую он был нанят: выявить, "с кем любовная связь" у Малврея.

Что делает Гиттез?

Он следует за Малвреем от зала заседаний совета до русла реки у Лос-Анджелеса, затем идет по его следу до пляжа, где вода выбрасывается в океан в самую страшную засуху. Он ставит часы под покрывало автомобиля Малврея и узнает, что он был там приблизительно почти до 3 часов ночи. "У

мало вода налилась в мозги", говорит он. Снятые снимки показывают, что у Малврея был ожесточенный спор с Ноуа Кроссом (Джон Хьюстон). Звонит телефон и Гиттез узнает, что Малврей был замечен в Эко-Парке с девушкой.

"Иисус", говорит Гиттез, "опять вода". Он берет снимки пары, и насколько он заинтересован, это все, дело закрыто.

Он идет в парикмахерскую и с удивлением видит фотоснимки Малврея и "девушки", снятые им, на передней странице газеты "Таймз" с заголовком "Департамент водо- и энергоснабжения раздражен любовным гнездышком вора".

Он не знает, как фотоснимок попал туда.

Это вторые 10 страниц "Китайского города". Действие и противодействие. Гиттез нанят на работу на первых 10 страницах, он выполняет свою работу на вторых 10 страницах. Заметьте, как нить истории, извиваясь, проходит через действие, сосредоточивая внимание на событиях, ведущих Гиттеза к раскрытию основного скандала с водой.

"Правило" вторых 10 страниц - это следование за фокусом вашего главного героя.

Сконструируйте вторые 10 страниц с такой же тщательностью и эффективностью, как вы это сделали с Актом I. Разложите ваши карточки. Они вам еще нужны? Нужны ли вам новые сцены, сцены, о которых вы не подумали раньше? Если это так, используйте их. Действует ли ваш главный герой (главная героиня) в каждой сцене? Он должен действовать. Активен ли ваш герой - начинает ли он(а) действие и оказывает ли он(а) противодействие предпосылке и ситуации первых 10 страниц? Вспомните третий закон Ньютона о движении: "На каждое действие всегда имеется равное и противоположно направленное противодействие".

Ваш главный герой (главная героиня) должны быть активными: он или она должны принимать все решения о том, что делать или куда идти. Первые 10 страниц определяют характер вашего героя, предпосылку и ситуацию; вторые 10 страниц сосредоточиваются на вашем герое и драматической предпосылке. Ваша история всегда движется вперед, в определенном направлении, по линии развития. Если вы хотите внести какие-то изменения, сделайте эти изменения, посмотрите, что из этого получится; может быть, они будут работать, может быть - нет. Худшее, что может произойти, - то, что вы сделаете ошибку; вам придется вернуться назад и сделать это по-другому, - может быть, даже вернуться к тому, что вы сначала планировали. Вы почувствуете после нескольких страниц, работают ли внесенные вами изменения.

Добавьте все, что вам необходимо. Делайте то, что вам необходимо сделать, чтобы сделать историю ясной и сжатой.

Не чувствуйте себя "обязанным" оставаться серым реальностью. Если вы пишете историю, основанную на реальном случае, то у вас останется тенденция к тому, чтобы оставаться верным тому, как события фактически произошли. "Это не будет работать. "Реальность" события будет вмешиваться в развитие драматических потребностей вашей истории.

Мне приходится без конца повторять моим студентам, что надо "отходить" от материала оригинального источника и просто писать то, что необходимо для вашей истории. Одна из моих студенток писала сценарий, основанный на дневнике гавайской женщины в начале 1800-ых годов, муж которой заболел проказой; пара стала отверженными, гонимыми толпой, стремившейся уничтожить их. Подлинная история.

Когда моя студентка начала писать, она использовала точные сцены и диалоги из дневника, реально воспроизводя подлинные обычаи и традиции островитян.

Это не работало. Это было скучно. Не было структуры, поэтому не было и линии или направления истории.

Мы внесли кое-какие идеи, чтобы сделать историю более драматической. Она добавила новые сцены, которые были верны цельности материала источника. История "расцвела".

Когда она переписала сделанное ею, то ей пришлось изменить большую часть Акта I и изрядную долю Акта II, но это не заняло у нее много времени. Она точно знала, что ей делать, чтобы заставить историю работать, и она сделала это.

Самое трудное дело при писании - знать, что писать.

Давайте отойдем от реальности лица, случая или события. Найдите нереальность, театральность. Помните, что это кино. Вы должны поддерживать связь с людьми, с историей и с событиями в драматическом плане.

Реальность только попадает на пути. Пусть она идет своим путем. Придумайте ваши собственные сцены, основанные на людях, случаях и опыте.

На третьих 10 страницах мы подходим к кульминационной точке фабулы в конце Акта I - "к случаю, эпизоду или событию, которые зацепляются за действие и закручивают его в другом направлении". Это происходит где-то на 25-ой или 27-ой странице и переносит вас в Акт II, (перечитайте Главу 9 "Сценария", где подробно описана кульминационная точка фабулы).

"Обыкновенные люди" дают хорошую иллюстрацию установки драматической предпосылки на первых 10 страницах, фокусируя основное внимание на главном герое на вторых 10 страницах и облегчая переход к кульминационной точке в конце Акта I на третьих 10 страницах.

Первые 10 страниц определяют историю: мы видим Конрада Джаретта (Тим Хаттон) поющим в церковном хоре. Мы видим Бет (Мэри Тайлер Мур) в ее "уютной, прекрасной квартире", где поддерживается порядок, мы видим Кэлвина, ее мужа (Дональд Сазерленд), возвращающегося домой на пригородной электричке. Это напоминает картину Нормана Рокуэлла, "образцовую" семью. За исключением того случая, когда Кэлвин сходит с поезда, один из его друзей говорит "Кэл - прости, нас за все". Странно.

На стр.9 Кэлвин спрашивает своего сына - Конрада (Тим Хаттон): "Ты думал о том, чтобы позвонить тому доктору?"

"Нет", отвечает Конрад.

"Месяц прошёл, мне кажется, что мы должны следовать плану", продолжает его отец.

"По плану я должен звонить, если мне потребуется", говорит Конрад.

Отец отступает. "Хорошо, не беспокойся об этом. Иди спать".

Это первые 10 страниц сценария. Отличная картина обыкновенных людей, только что-то не так и мы не знаем, что.

Вторые десять страниц начинаются с того, что Конрад просыпается от ночного кошмара, "весь мокрый от пота и испуганный". Мы видим, что Конрад идет завтракать и кухня выглядит большой; все чисто и аккуратно. Французский тост шипит на сковороде, перед Конрадом развернута газета. Все прекрасно, за исключением одной вещи: Конрад не голоден. Его мать, самодовольная и негодующая, бросает французские тосты в кухонные отходы, а отец пытается успокоить обоих, но безуспешно.

На стр.12 Конрада подвозят на попутной машине его "друзья", но когда он входит в школу, мы видим, что он одинок и неуверен в себе. Его учительница английского языка предлагает ему понимание и помощь, и она говорит, что она не хочет, чтобы он чувствовал себя "под гнетом из-за этого доклада". На стр.18, в следующей сцене Конрад звонит Доктору Бергеру, психиатру (Джуд Хирш) и говорит: "Доктор Крофорд из госпиталя в Хиллсборо дал мне ваш телефон".

После школы Конрад идет в плавательный бассейн и мы слышим, как тренер заставляет его работать лучше, но что-то, по-видимому, мешает ему. Он кажется озабоченным, напряженным. Затем он обедает со своими родителями. Они вежливо разговаривают за обедом, но Конрад молчит.

Это вторые 10 страниц, фокусирующие внимание на главном герое. Начиная со страницы 10 и до 20-ой, Конрад виден в каждом кадре.

На следующий день, стр.21, Конрад идет в школу, испытывает приступ страха и уходит из школы. В следующем кадре мы видим его стоящим перед большим зданием, обдумывающим, войти ли туда или нет. Он входит и встречает доктора Бергера. На следующей странице (стр.24) мы узнаем, что Конрад провел четыре месяца в психиатрической больнице, потому что "я пытался покончить с собой". Всего около месяца прошло с тех пор, как он вышел оттуда. Теперь разговор на стр.9 между отцом и сыном становится понятным. Мы узнаем, что брат Конрада Бак утонул, в результате несчастного случая в море совсем недавно и что тут есть какая-то связь с душевным состоянием Конрада.

Когда психиатр спрашивает "Что вы хотите изменить?", Конрад отвечает: "Я хочу быть под контролем ... чтобы люди перестали беспокоиться обо мне".

Сцена с доктором Бергером - это кульминационная точка в конце Акта I. Она начинается на стр.23 и заканчивается на стр.26.

Этим вечером, за обедом, Конрад сообщает своим родителям, что он был у доктора Бергера. Его отец доволен и ободряет его, в то время как мать озабочена и углублена в себя.

Это первые 30 страниц "Обыкновенных людей". Они служат завязкой для всей истории.

На первых 10 страницах мы видим, что существует проблема, на вторых 10 страницах проблема определена и на третьих 10 страницах мы понимаем, в чем заключается проблема. Если бы мы захотели изобразить содержание в виде схемы, то она выглядела бы так:

Первые 10 страниц --- Вторые 10 страниц --- Третьи 10 страниц

определяется главный герой, драматическая предпосылка, драматическая ситуация --- внимание фокусируется на главном герое в школе, тревожный, одинокий, мы видим симптомы "проблемы" ---



определение проблемы, драматизация кульминационной точки I фабулы посещения психиатра, чтобы узнать, как утонул Бак, Кульминационная точка I фабулы - стр.23-26

## **ЗАВЯЗКА**

Это Акт I: единица, или блок, драматического действия. Она проходит с 1-ой страницы до кульминационной точки в конце Акта I. Она занимает приблизительно 30 страниц и скрепляется драматическим контекстом, известным как завязка.

## **Упражнение**

Разложите 3 или 4 карточки, составляющие вторые 10 страниц вашего сценария. Сфокусируйте особое внимание на вашем главном герое (героине). Появляется ли он(а) в каждой сцене? Продумайте действие, прежде чем вы начнете писать. Посмотрите, куда оно идет.

Расскажите вашу историю. Покажите, что необходимо и нужно, как в "Обыкновенных людях". Если вы пишете сцену и получается что-то действительно "хорошее", продолжайте ее и запишите все. Не ставьте препятствий на пути, пусть события текут. Не экономьте это для более позднего времени или для другой сцены. Пишите это. Если вы сейчас сэкономили что-то, может быть позже забыто. Доверьтесь процессу! Если вам понадобится что-то, вы придумаете это, когда будет нужно. Это закон природы. Доверьтесь ему.

Не бойтесь, что у вас есть мало что сказать! Если вы работаете целый день и пишете "на одной стороне", каждый 10-страничный блок будет хорошей основательной недельной работой. Обдумайте действие пару дней, затем садитесь и пишите. Вы сделаете 10 страниц за неделю. Старайтесь писать сценарий частями, в виде единиц действия, и вы почувствуете себя очень довольными тем, что вы делаете.

Писание - это работа день за днем, по одной сцене каждый раз, кадр за кадром, последовательный ряд за последовательным рядом, акт за актом.

Напишите вторые 10 страниц. Не тратьте слишком много времени на чистку и "доведение до совершенства". Главное - продолжать движение вперед, с начала и до конца. Люди, которые тратят слишком много времени на то, чтобы сделать все "правильно", обычно выдыхаются на 50-ой - 60-ой страницах и кладут свой материал на полку.

Если вы пытаетесь оценить вашу работу, оценка будет, очевидно, отрицательной. Она будет у вас. Первые слова на бумаге всегда кажутся ужасными, так что не беспокойтесь об этом. Раз вы нанесли что-то на бумагу, вы всегда можете вернуться и изменить это, подчистить что-то и улучшить. Мой первый эскиз обычно составляет около 60% того, что, я знаю, может быть. Когда я пересчитываю его второй раз, я довожу содержание до 75-80%. При шлифовке я выложусь до конца: 90-95%. Некоторые дни бывают удобнее для работы, чем другие.

Третьи 10 страниц ведут вас прямо к кульминационной точке в конце Акта I. Вы сконструировали ваш случай или событие, зацепляющееся за действие и закручивающее его в другом направлении" (в данном случае это Акт II)?

Опишите его. Сконструируйте его. Напишите его. Нужны ли вам переходные сцены, чтобы облегчить переход к кульминационной точке I фабулы? Рассказываете ли вы вашу историю только в диалогах или вы наряду с ними используете визуальные средства? Запомните, что сценарий - это история, рассказываемая в виде картинок, так что подумайте, как начать вашу историю. Покажите автомобиль, отъезжающий от здания, идущий по улице; покажите, как ваш герой садится в такси, входит в здание и подходит к лифту и входит в него. Это начало вашей истории и оно дает вам визуальную структуру. Вам не хочется писать ваш сценарий, переходя от сцены в интерьере к сцене в интерьере и снова к сцене в интерьере. Расширьте рамки вашей истории, выведите ее на улицу!

Обязательно нумеруйте ваши страницы; если вам вдруг захочется сделать ссылку на какую-то страницу или добавить вставную сцену, вы сразу определитесь, где это место. Акт I может закончиться на 36 странице. Ну и что? Вы подчистите его; продолжайте движение вперед.

Начинайте сразу с сообщения вашей истории. Не пытайтесь делать это слишком быстро. Некоторые пишут весь свой сценарий на первых 10 страницах, а потом у них ничего не остается сказать.

Используйте ваши первые слова на бумаге как упражнение, чтобы найти свой голос, чтобы найти свой стиль.

Вы собираетесь переписать 70-80% того, что вы уже как-то написали. После того, как вы закончите Акт II и Акт III, вы будете точно знать, что вам надо сделать, когда вы начнете переписывание. Теперь не беспокойтесь об этом. Просто пишите ваши страницы. По окончании третьих 10 страниц вы готовы к переходу в Акт II.

Вот что случилось с моими студентами, когда они начали писать второй акт. Они потеряли общий обзор и не смогли сосредоточиться на сообщении своей истории.

Акт II – это единица драматического действия, начинающаяся в кульминационной точке в конце Акта I и продолжающаяся до кульминационной точки в конце Акта II; она занимает 60 страниц и скрепляется драматическим контекстом, известным как конфронтация.

Она выглядит так:

Акт I - Акт II - Акт III

завязка / Кульминационная точка I фабулы --- стр.30-90 / Кульминационная точка II фабулы / конфронтация --- развязка

Когда вы пишете Акт II, вам всегда надо знать, где вы находитесь и куда вы идете. В противном случае легко заблудиться в лабиринте вашего собственного создания. Как начинающий писатель я просто "ударялся моей головой о пишущую машинку", но это был весьма мучительный эксперимент. Как начинающий учитель я не знал, что делать. Я хотел найти путь, который облегчил бы людям создание Акта II. Я думал об этом долго, прежде чем нашел ответы на мучившие меня вопросы. Мне надо было начать с чего-то. Так я начал с парадигмы.

Я начал определять Акт II с точки зрения Акта I и Акта III, Акт II вдвое длиннее, чем Акты I и III; это единица действия.

## Часть 12: Новая парадигма

Глава, в которой мы по-другому рассматриваем Акт II.

Когда я впервые начал преподавание на моих сценарных семинарах, я разделил каждый класс на восьминедельные сессии. Первый класс фокусировал, мы потратили четыре недели, готовясь писать сценарии, вторые четыре недели мы фактически писали их. Целью этого класса было написать первые 30 страниц, или Акт I, сценария.

По окончании первой восьминедельной сессии мы сделали перерыв, затем продолжили занятия в следующем классе. Целью этого класса было структурировать, сконструировать и завершить второй акт. Большинство студентов продолжало писать во время перерыва. Они не хотели терять форму и творческую энергию, которая накопилась у них в течение первого класса. Когда они вернулись, чтобы начать класс второго акта и показали мне страницы, которые они написали, я был удивлен. Они были ужасными. Не было направления, линии развития, ни следа органической линии истории и почти не было конфликта. Когда дело дошло до второго акта, они были похожи на слепцов в ливень: они не знали, куда идут, и все они были мокрыми.

В моей собственной практике создания: сценариев Акт II всегда был самым трудным материалом для преодоления, независимо от того, использовал ли я подушечку для печати или компьютер. Шестьдесят листов чистой бумаги представляют собой угрозу – и точно таким же является пустой экран компьютера. Легко войти в "огромное пространство", чтобы просто пройти "испытание" или "потеряться".

Занимающая 60 страниц и скрепленная в одно целое драматическим контекстом, известным как конфронтация. Всякий раз, когда я ходил в кино или читал сценарий или учил класс, я думал о функции Акта II.

Писание - это процесс прямых вопросов самому себе и

ожидания прямых ответов. Итак, я ждал, и однажды, во время разминочной пробежки я вспомнил разговор, который был у меня с Полем Шрадером ("Люди-кошки", "Водитель такси", "Американский сутенер"). Он сказал, что, когда он пишет сценарий, "что-то происходит" где-то на стр.60.

Страница 60. В то время я не слишком долго размышлял об этом, но теперь я понял, что страница 60 - это полпути второго акта.

Заинтересованный, я подумал, может быть, так обстоит дело и в других сценариях. Поэтому я начал перечитывать несколько сценариев.

Я начал с "Незамужней женщины". Как указывалось выше, Акт I, завязка, показывает нам замужество Джилл Клейберг. Она была замужем около 17 лет, в чем она видит очень удачный брак. Мы видим, как она заигрывает со своим мужем Майклом Мёрфи и занимается с ним любовью, прежде чем он уйдет на работу; мы видим ее в качестве матери, собирающей свою дочь-подростка в школу; мы видим, что часть времени она работает в художественной галерее, где за ней ухаживает Чарли, художник; мы видим ее со своими подругами и по всей видимости она счастлива и довольна. Хорошая жизнь.

Затем, на стр.25 ее муж вдруг теряет самообладание и сболтнул: "Я люблю другую женщину".

Кульминационная точка I фабулы. Из замужней женщины в Акте I Джилл Клейберг становится незамужней женщиной в Акте II. Почти всю ночь она вынуждена привыкать к новому стилю жизни, к другому началу. Это нелегко. Ей плохо быть одной; у нее проблемы с дочерью; и она ненавидит мужчин.

Она идет лечиться. Когда слепец задел ее случайно, она выбрасывает его из такси на дороге к Ист-Ривер-Драйв.

В следующей сцене она у врача-терапевта, женщины, которая говорит ей, что ей следует отказаться в ненависти к мужчинам; ей следует немного поэкспериментировать, порисковать. "Конечно, я не могу сказать вам, что делать, продолжает терапевт, "но я знаю, что я бы сделала".

"Что?", спрашивает Джилл Клейбёрг.

"Пошла бы на улицу и переспала бы с кем-нибудь".

Это происходит на стр.60. В следующей сцене мы видим ее в баре для одиноких, где она встречает Чарли, художника. Она возвращается в его студию и проводит с ним ночь. Начиная с этого момента, все время до конца Акта II, когда она встречает Алана Бейтса, она использует, свою сексуальность в нескольких местах для свиданий на одну ночь. Ей не нужны продолжающиеся отношения. После полового акта с ней после обеда Алан Бейтс говорит ей, что хочет снова встретиться с ней, но она отказывается. "Я экспериментирую... Я хочу понять, какво заниматься любовью с человеком, которого я не люблю".

Сцене на стр.60 у терапевта соединяет местком действие первой половины Акта II со второй половиной Акта II. Начиная со стр. 30 и кончая стр.60 основная героиня - "мужененавистница"; со стр.60 до стр.90 – после слов врача "я пошла бы на улицу и переспала бы с кем-нибудь" - она "использует свою сексуальность".

Интересно.

Я показал это в виде парадигмы.

### **Новая парадигма**

Акт I --- Акт II --- Акт III

Кульминационная точка I фабулы / муж влюбился в другую женщину / стр.25 --- Середина / стр.30-60 / "мужененавистница" --- стр.60-90

"использование своей сексуальности", сцена с терапевтом / стр.60 / Кульминационная точка II фабулы / Алан Бейтс / стр.85

Теперь Акт II разделился на две единицы, или два блока, драматического действия Сцена с терапевтом делит его на две половины.

Через некоторое время я прочитал Манхэттен. Когда Аик (Вуди Аллен) и Мэри (Дайана Китон) впервые встретились, они не понравились друг другу. У нее любовная связь с его лучшим другом, Йейлом (Майкл Мерфи), женатым человеком, а он находит ее псевдоинтеллектуальной, пустышкой.

Он идет своим путем, она - своим. Он уходит с работы, где он создавал телевизионные программы, чтобы поработать над своей книгой; у него связь с 17-летней Трейси (Мэриэл Хемингуэй). Затем, однажды вечером, совершенно случайно, Аик и Мэри снова встречаются при открытии музея. На этот раз они: понравились друг другу. Это кульминационная точка I фабулы; это происходит примерно на стр.23. Они проводят вечер вместе, гуляя и говоря обо всем и ни о чем.

Несколько дней спустя в одинокий воскресный полдень Мэри звонит Айку и они проводят вторую половину дня вместе. Их дружба крепнет на протяжении нескольких страниц и затем они становятся любовниками. Из друзей они становятся любовниками. Это происходит на стр.60.

У них любовная связь. Они неразлучны. И затем, в один прекрасный день, внезапно она сообщает ему, что ей кажется, что она все еще любит Йейла; она снова встречается с ним. Это кульминационная точка в конце Акта II. Когда я построил из этого парадигму, она выглядела так:

Акт I --- Акт II --- Акт III

встреча в музее / стр.23 --- Середина / 60 / стр.30-60 - стр.60-90 / друзья - любовники / спят вместе - Мэри сообщает Айку, что она встречается с Йейлом / стр.60 - стр.82 --- \*

Всегда ли что-то случается на стр.60, что соединяет мостиком первую половину Акта II со второй половиной Акта II? Какой-то случай, эпизод или событие, сдвигающие действие в другом направлении? Я не знал. Но у меня были подозрения.

Я перечитал "Жар плоти". Кульминационная точка в конце Акта I - это встреча Неда Расина и Мэтти Уолкер у подножья лестницы. В Акте II они постоянно занимаются любовью, вплоть до стр.43, когда она случайно замечает ему, что хотела бы, чтобы ее муж умер. "Это то, чего я больше всего желаю".

Он не возражает. "Как хорошо было бы нам, если бы он ушел... Но, нет никаких оснований думать, что он умрет, так что нам не следует думать об этом. Это случится не скоро".

Расин уже настроился на ожидание скорой удачи, и внезапное наследование Мэтти Уолкер большого количества денег чрезвычайно привлекательно, чрезвычайно заманчиво.

Он думает об этом, размышляет об этом, уточняет это, анализирует это, наконец, знает и принимает это. "Мы собираемся убить его. Он умрет без всякой причины, но мы хотим, чтобы он умер".

Он планирует и осуществляет преступление. Как-то после обеда в 2 часа он входит в дом и после борьбы убивает мужа Мэтти (Ричард Кренна). Убийца появляется на стр.60. (Сценарий был радикально изменен в монтажной).

И снова "что-то случается" приблизительно на стр.60, что соединяет первую и вторую половину Акта II. Это может быть кульминационная точка, последовательный ряд, сцена, линия диалога, решение, какой-то случай или событие, которые прокладывают мостик к действию Акта II, так, что оно продолжается двигаться вперед по специфической, линии развития. Три сценария, три очень хороших сценария убедили меня в том, что я был на правильном пути.

"В жаре плоти", убийца ведет прямо к кульминационной точке в конце Акта II. Расина вызывают к юристу убитого человека и тот сообщает ему, что он сделал ошибку, изменив волю убитого. Теперь его воля равна нулю и ничего не значит. "В штате Флорида, если человек умирает без завещания, супруга получает все".

"Вы хотите, сказать... что все это принадлежит мне?", говорит Мэтти Уолкер.

Тяжелое положение. Сначала Расин думает, что это прекрасно, но потом он понимает, что не он изменил волю, а она. "Надеюсь, ты нас не укукошила", говорит он.

Это ведет прямо к кульминационной точке II фабулы, когда его лучший друг Ловенштейн сообщает ему, что кто-то хочет поймать его. "Не позволяй своему члену ввергнуть тебя в настоящую драку. Возможно, что эта леди как раз и убила своего мужа..."

Дело, оборачивается плохо. Поджигатель Тедди, человек, который дал Расину поджигательное устройство, сообщает ему, что его подруга хочет получить другое зажигательное устройство. Он показал ей, как управляться с ним. Расин в шоке: он не может поверить, что это в самом деле происходит, и он спотыкается до конца истории, подобно боксеру, сбитому с ног. Разумеется, в конце он попадает на скамью для убийц, а она улетает в тропический рай, говоря со служителем на пляже о том, "как здесь жарко".

Когда я попытался изобразить "Жар плоти" в виде парадигмы, она выглядела так:

Акт I --- Акт II --- Акт III

Кульминационная точка I фабулы / занимаются любовью / стр.23 --- Середина / убийство / стр.60 /

Кульминационная точка II фабулы / понимает, что кто-то хочет поймать его / стр.87 --- \*

Во всех трех приведенных примерах что-то определенно происходит на стр.60, что помогает сконструировать и структурировать действие Акта II. Этот инцидент или эпизод или событие, которое происходит на стр.60, показывает середину, так как оно происходит посреди второго акта.

Раз вы установили середину, Акт II становится 60-страничной единицей, разделенной на две основные единицы драматического действия, каждая из которых занимает 30 страниц. Первая половина Акта II идет от кульминационной точки в конце Акта I до середины. Вторая половина Акта II идет от середины до кульминационной точки в конце Акта II.

Вот так выглядит новая парадигма. Все становится 30-страничным блоком драматического действия. Это работает!

Когда я начал преподавать новую парадигму на моих семинарах, и симпозиумах, я был удивлен полученными результатами. Мои студенты вдруг буквально вцепились в Акт II; они могли контролировать его - он больше не контролировал их. Они не растерялись, они знали, куда идут и как попасть туда.

Середина помогает вам сконструировать, структурировать и написать второй акт вашего сценария.

Когда вы находитесь в парадигме, вы не можете видеть парадигму.

История:

Акт I (стр.1-30)Акт II (стр.30-90)Акт III (стр.90-120)Первая половинаВторая половинаСерединастр.30-60

60

стр.60-90завязкаконцовкаКульминационнаяКульминационнаяточка I фабулыточка II фабулы

(стр.25-27)

(стр.85-90)

конфронтация

середина = звено в цепи драматического действия; она соединяет первую половину Акта II со второй половиной Акта II.

### Упражнение

Сходите на фильмы, которые вам нравятся, и посмотрите их два-три раза. Когда вы будете смотреть фильм первый раз, просто наслаждайтесь им и дайте ему перекачаться над вами.

Когда вы будете смотреть второй раз, изучите его. Захватите с собой клочок бумаги, чтобы записывать замечания. Изолируйте и определите Кульминационную точку I фабулы и Кульминационную точку II фабулы. Посмотрите, можете ли вы найти структуру Акта II. Начните с Кульминационной точки I фабулы; она занимает около 25 минут в фильме (стр.25). Проверьте по своим часам, если они у вас будут с собой.

После кульминационной точки I фабулы следует действие главного героя. Около 50-60 минут фильма, посмотрите, если вы можете определить середину. Проверьте по своим часам. Когда фильм закончится, проверьте, точно ли вы определили середину.

Почему это середина? Является ли она звеном цепи драматического действия, соединяющим первую половину Акта II со второй половиной Акта II? Затем посмотрите этот фильм снова с начала и до конца. Проверьте ваши расчеты. Вы даже можете изобразить фильм в виде парадигмы.

## Часть 13: Середина

Глава, в которой мы продолжаем определять характер, функцию и важное значение середины:

Когда я в первый раз начал преподавать концепцию середины, у меня не было слишком много объяснений, или причин, или примеров, потому что я не знал слишком много об этом.

Я знал, что я был на пути к чему-то, хотя я не знал, что

это такое и каким важным значением оно потом обернется.

В это время два бельгийских производителя фильмов, представителей Министерства датской культуры в Брюсселе, спросили меня, не соглашусь ли я преподавать на специальном семинаре по сценариям в Брюсселе этим летом (то был 1981 год). Во время наших переговоров один из них спросил меня, открыл ли я что-то новое после публикации "Сценария". Я сказал ему о середине; он задал несколько пронзительных вопросов, на которые у меня было не слишком много ответов.

Так как я хотел захватить с собой в Брюссель фильм и сценарий "Китайского города", то он спросил меня, где середина "Китайского города". Я не знал. Я пытался "прикрыть" свое невежество заявлением, что все, что мне надо было сделать, это открыть сценарий на стр.60. Страница 60 оказалась сценой, в которой Джейк Гиттез беседует с Эвелин Малври в баре вскоре после смерти ее мужа. Он вынул конверт из кармана, поблагодарил ее за чек, который она послала ему, но добавил, что она обманула его с этой историей. "Я думаю, что вы что-то скрываете, миссис Малври", сказал он. Он указывает на монограмму на конверте: ESM. Он спрашивает ее, между прочим, почему здесь стоит буква S. Она слегка запинаясь, перед тем, как ответить: "К-Кросс".

"Это ваша девичья фамилия?", спрашивает он.

"Да".

Он думает об этом минуту, пожимает плечами и меняет тему разговора.

Я опустил сценарий, сконфуженный. "Это середина?" - спросил производитель фильмов. Я посмотрел на него, попробовал оправдать эту сцену в качестве середины и затем бросил это дело, потому что было очевидно, что я не знал, к чертям собачьим, о чем я говорю. Я не знал, была ли это середина или нет, а

если это и была середина, почему". Я попытался отделаться смешком и быстро переменяю тему разговора.

При подготовке к семинару я еще несколько раз перечитал "Китайский город". Я, наконец, решил, что серединой была не сцена на границе, обозначенной страницей 60, а сцена, следующая сразу за ней, на месте парковки автомашин, на стр.63, где Гиттез сообщает миссис Малври, что ее муж "убит, если это вас интересует... и кто-то вылил тысячи галлонов воды с отходами из городских резервуаров, когда мы, по-видимому, сидели на самом сквозняке... и я, черт побери, чуть не лишился своего носа! И мне это нравится. Мне нравится дышать этим. И я все еще думаю, что вы что-то скрываете".

Насколько ты касалось меня, это было "то". Я взял фильм и сценарий с собой в Брюссель, показал фильм, говорил о нем,

ссылался на него на своих лекциях и семинарах. Фильм стал учебным пособием.

Учиться, значит быть в состоянии видеть связи, между вещами, и чем больше я говорил о фильме, тем больше я учился сам. (Я и сейчас еще думаю, что это лучший, американский сценарий, написанный за последние 20 лет).

Одним туманным субботним утром во Дворце изящных искусств я показал этот фильм нескольким датским производителям фильмов, а затем мы уселись за стол и обсуждали его перед большой аудиторией писателей, участвующих в создании фильмов, из Европейского кинообъединения. Я начал говорить о середине, иллюстрируя ее сценой на стоянке автомобилей, когда я внезапно понял, что я ошибаюсь. Это не было серединой, потому что здесь нам сообщают, то, что мы уже знаем, настоящей серединой является сцена, следующая сразу за ней, когда Гиттез едет, чтобы встретиться с Йелбартоном, новым начальником Департамента водо- и энергоснабжения. Секретарша сообщает ему, что Йелбартон будет в неопределенное время. "Я подожду", говорит Гиттез. Он зажигает сигарету и шлёпается в кресло. "У меня долгий второй завтрак. Иногда весь день".

Он начинает мурлыкать себе что-то под нос и мы видим,

что секретарша раздражается. Он встает и ходит вдоль стены, рассматривая многочисленные фотографии, детально рассказывающие историю департамента. Есть несколько фотографий Холлиса Малври и человека по имени Ноуа Кросс, стоящих рядом в различных строительных участках. Кросс (Джон Хьюстон) – это человек, с которым спорил Малври в начале сценария.

Кросс. Это имя звучит, как колокол. Он берет конверт Эвелин Малври и снова смотрит на монограмму ЕСМ. Он спрашивает, не работал ли Ноуа Кросс в Департаменте водоснабжения. Взволнованная, секретарша говорит "да", потом "нет". Она говорит, что Ноуа Кроссу и Малври, принадлежал Департамент Водоснабжения. Они были партнерами. Малври чувствовал, что вода должна принадлежать народу. Кросс не соглашался с ним и у них была ссора по этому поводу.

Что-то еще щелкнуло в голове у Гиттеза. Эвелин Малври - дочь Ноуа Кросса; это значит, что она вышла замуж за партнера ее отца по бизнесу. На чьей же стороне Эвелин - на стороне отца или мертвого мужа? Гиттез внезапно осознает, что у Ноуа Кросса могли быть вполне серьезные мотивы для убийства Холлиса Малври.

Эта информация представляет собой жизненно важное звено в драматическом действии Акта II; это первая часть информации, указывающая на решение задачи; она в конце концов ведет к доказательству Джейка Гиттеза, что Ноуа Кросс - человек, несущий ответственность за убийства и скандал с водой, и что он виновен в кровосмешении... Это звено в цепи драматического действия. Это важный ключ к пониманию Гиттезом того, что происходит. Помните, что "Китайский город" - это детективная история; мы узнаем, что происходит одновременно с Джейком Гиттезом.

"Вы можете думать, что вы знаете, что происходит," Кросс сообщает Гиттезу об этом рано, "но на самом деле вы не знаете". Он все еще не знает, но он теперь на пути к разгадке. Вот она середина.

Связь между Эвелин Малври, Ноуа Кроссом и Холлизом Малври соединяет действие первой половины Акта II со второй половиной Акта II. В первой половине Гиттез узнает, что происходит; во второй половине он обнаруживает, кто стоит за этим.

Когда я изобразил это на парадигме, получилось следующее:

Акт I --- Акт II --- Акт III

Середина - стр. 60

--- 1) Малври убит - стр.45 2) Гиттез обнаруживает, кто купил землю - стр.93 ---

Кульминационная точка I фабулы: обнаруживается подлинная миссис Малври - стр.23 ---

Кульминационная точка II фабулы: Гиттез находит очки в озере, принадлежащие убийце Кроссу. -

стр.122; Гиттез видит фото – Кросс и Эвелин – родственники – у Кросса есть мотив для убийства - стр.63

Как только я увидел эту связь, весь второй акт занят свое место. Когда я посмотрел на это, все было связано друг с другом, подобно запутанному переплетению бельгийского ковра шестнадцатого столетия.

Эта информация, это связь, это звено в цепи драматического действия двигает историю вперед, шаг за шагом, сцену за сценой, кульминационную точку за кульминационной точкой фабулы.

Когда вы пишете Акт II, вы всегда должны знать, куда вы идете; вы должны дойти до конечной точки, до цели, до места назначения. Вы должны планировать ход действий вашего героя (героини). Что случится с вашим главным героем от кульминационной точки I фабулы до кульминационной точки II фабулы?

Знание середины - это инструмент; с его помощью у вас есть способ фокусировать линию вашей истории в специфическую линию действия. У вас есть направление, линия развития. Вы можете работать с 30-страничной единицей драматического действия, спокойные и уверенные в том, что вы знаете вашу историю; вы знаете, куда вы идете и что вы делаете.

Какова середина вашей истории? Какой инцидент, эпизод, событие, линия диалогов или решение связывает первую половину Акта II со второй половиной Акта, II? Определите это. Проследите действие вашего героя к нему и от него. Пропустите это через: свой мозг несколько раз. Проверьте это. Работает это?

Иногда вы можете произвольно установить инцидент в качестве середины, только для того, чтобы обнаружить во время подлинного писания, что что-то еще является серединой. Если такое случится, будьте готовы изменить это.

Одна студентка писала сценарии об актрисе, которая должна была играть главную роль и которая связалась с алкоголиком; она понимает, что должна отпустить его, чтобы получить роль, которую она хотела. Сначала автор структурировала эту историю вокруг отношений с алкоголиком. Но это отвлекало от действия главного героя. Эти отношения, старый деструктивный рисунок поведения, представляли старый режим жизни, роль представляла собой новое начало, новый режим жизни. Серединой была сцена, в которой актриса впервые заподозрила, что человек, в которого она влюбилась, алкоголик.

Но это не работало. Когда моя студентка закончила второй акт, она поняла, что она должна изменить середину, потому что история эта была об актрисе, получающей роль; теперь серединой становилась сцена, где она возвращается на пробу. Изменение середины изменило все. Это прояснило линию истории и изменило все на свете.

Когда вы пишете, вам следует идти в ногу с тем, что работает "именно сейчас". Если вы попадетесь в творческую дилемму и не будете знать, что делать, или какой элемент "правильный", всегда придерживайтесь настоящего момента. Доверьтесь процессу создания сценария. Он больше вас. Делайте то, что вы чувствуете, является правильным. Не беспокойтесь о том, что вы решили давным давно.

В жизни случается разное. Люди меняются. В жизни случается всякое.

Единственный вопрос, который имеет для вас значение, работает ли это? Если работает, используйте этот ход или шаг; не работает, отбросьте это. Если вы пишете и к вам приходит новая мысль, мысль, которую вы не планировали и о которой вы не думали, запишите ее; испытайте ее.

Если вы сомневаетесь, пишите.

Легче вырезать что-то, чем добавить. Если хотите, напишите 175-страничный план со словами на бумаге. Худшее, что может произойти, - то, что вы сделаете ошибку. Вам придется вернуться назад и переписать несколько страниц. Ну и что? На моих семинарах мы договорились, что этот семинар должен быть образовательным; это значит, что все согласны делать ошибки. Пробуйте вещи, которые могут не работать. Это единственный путь расти и развиваться, оттачивать свое мастерство.

Середина является ямой для остановки, пунктом назначения, маяком, направляющим и удерживающим вас на правильном пути во время осуществления линии вашей истории.

Е.Т. - "Инопланетяне", сценарий, написанный Мелиссой Матисон, а фильм поставлен Стивеном Спилбергом, являет собой образцовый пример.

Посмотрите на линию истории. Инопланетянин остается на земле, когда его космический корабль покидает планету Земля. Преследуемый как чужестранец, он попадает в пригород и о нем заботится Эллиотт, маленький мальчик, роль которого исполняет Генри Томас. Это кульминационная точка I фабулы. Это происходит на стр.23.

Во время первой половины Акта II инопланетянин и Эллиотт подружились. Эллиотт представляет своего гостя - "домового" - своим брату и сестре. Вскоре Эллиотт и инопланетянин связаны чувствами; Эллиотт чувствует то, что чувствует инопланетянин. А инопланетянин страдает ностальгией: он хочет домой. Он хочет позвонить домой по телефону. "Позвони домой", говорит он Эллиотту и указывает на пространство за окном. "И они все приедут?", спрашивает, мальчик. Инопланетянин кивает головой.

Это середина. Она случается на стр.61.

Мальчики идут в гараж и собирают там все, что им попадает под руку, для инопланетянина: полотно пилы, несколько игрушек, паяльник, банку из под кофе. И мы уже готовы к тому, что должно произойти. Старший брат Эллиотта говорит: "Инопланетянин, наверно, болен детской болезнью". Это установка на всю вторую половину Акта II.

Инопланетянин берет собранные элементы и делает из них примитивную систему связи. У Халловина, одетый в костюм домового, инопланетянин исчезает в лесу вместе с другими детьми.

Инопланетянин настраивает систему связи и посылает сигналы далеко в космос. Эллиотт и инопланетянин проводят ночь в лесу. Инопланетянин страдает не только ностальгией; он заболевает физически. Болезнь усиливается. В отчаянной мольбе о помощи Эллиотт показывает инопланетянину свою мать, попавшую под проливной дождь. Но слишком поздно. Инопланетянин умирает. "Пожалуйста, домой," говорит он. Это кульминационная точка II фабулы. Стр.86.

За дело берутся взрослые. Они пытаются спасти его, но бесполезно. Инопланетянин "умирает". Затем каким-то чудом снова оживает.

На парадигме это выглядит так:

Акт I --- Акт II --- Акт III

Середина: "мальчики знакомятся" --- "помощь инопланетянину позвонить домой - стр.61"

Кульминационная точка I фабулы: Эллиотт прячет инопланетянина в клозете - стр.32 ---

Кульминационная точка II фабулы: Инопланетянин умирает - стр.86

Драматическая потребность инопланетянина позвонить домой приводит к тому, что он заболевает ностальгией, а это, в свою очередь, ведет к физической болезни, смерти и его чудесному возрождению. Середина соединяет все это в одно целое.

Когда я в первый раз прочитал сценарий, я отметил, что структура побочной сюжетной линии – погоня преследователей, а затем нахождение инопланетянина – идет параллельно с основным действием.

После кульминационной точки фабулы на стр.24 преследователи попадают в пригород, где инопланетянин прячется. На стр.64 сразу после середины, они обнаруживают именно тот дом, где прячут инопланетянина. На стр.87 они входят в дом и захватывают его. Я подумал, что я неправильно понял свою структурную интерпретацию сценария. Оказалось, что я понял правильно. И тогда я начертил следующую парадигму:

Акт I --- Акт II --- Акт III

Середина: Гонители выслеживают инопланетянина в пригороде - стр.24 --- точно обнаруживают дом - стр.64; преследователи захватывают дом - стр.87

Я сомневался, что это была "подлинная" структура. Но когда я подумал как следует, я понял, что структура — это функция истории, подобно ледяному кубику и воде или пламени и его теплу. Я спросил самого себя: О чем эта история? Об отношениях между мальчиком и инопланетянином; это не история о взрослых, находящих инопланетянина. О чем ваша история, это диктует структурные элементы вашего драматического действия.

Середина - это звено в цепи драматического действия; она соединяет первую половину Акта II со второй половиной. В "Инопланетянине" это простая сцена между Эллиоттом и инопланетянином. В "Китайском городе" это спокойная сцена в офисе; фотографии на стене дают истории важное соединение, в "Отсутствии злого умысла" – это обед в баре.

Написанное Куртом Людтке и великолепно поставленное Сиднеем Поллаком, "Отсутствие злого умысла" - это весьма недооцененный фильм. Подобно фильму Поллака "Три дня кондора", движение в нем напоминает молнию: оно скупое, ясное, сжатое и быстрое, и оно заставляет зрителя и читателя работать, чтобы следить за линией истории. Это американское производство фильмов в его лучшем проявлении.

Журналистка, проводящая расследование, Меган (Сэлли Филд) пишет историю о человеке (Поль Ньюмен), находящемся под следствием за убийство подонка со "дна общества". Сценарий открывается специальной следственной группой, пытающейся найти человека или несколько человек, ответственных за убийство Джои Диаса, рэкетира со "дна общества". Ударная группа, возглавляемая Эллиоттом Розеном (Боб Балабан), просматривает "любительские фильмы" похорон, изъятых ФБР много лет назад. Мы узнаем, что человек, которого они хотят допросить, - это Майкл Галлахер, сын бывшего рэкетира и, кроме того, он занимается контрабандным ввозом спиртных напитков. Эта сцена - пример хорошего создания сценария: она визуально дает аудитории необходимую информацию о герое, предпосылке и ситуации.

Мы встречаемся с Меган, когда она пытается пронюхать эту историю. Она знает, что что-то происходит с ударной группой, но не знает, что.



Эллиот Розен специально оставляет дело Майкла Галлахера, что бы Меган "нашла" его. На основе информации в этом деле она думает, что в ее руках история, хорошая история - специальное расследование дела Майкла Галлахера, которое, возможно, приведет к убийце Джои Диаса. История, которую она пишет, может быть неправдивой, но газета печатает ее. "У нас нет данных о том, что история фальшивая, поэтому у нас нет злого умысла. Мы были и разумными, и осторожными, поэтому нас нельзя обвинить в небрежности. Мы можем говорить, что нам нравится в мистере Галлахере, и он не в силах навредить нам. Демократия соблюдена".

Газета закрыта.

Но не Майкл Галлахер.

Когда Галлахер прочел эту историю, он захотел узнать, кто это написал, и источник, которым пользовался автор. Он идет в редакцию, чтобы поговорить с Меган. "Я Майкл Галлахер", говорит он. "Я хочу знать, откуда вы взяли эту историю".

Она пролила кофе. Это кульминационная точка I фабулы. Это происходит на стр.31 (весь сценарий занял 134 страницы). Это сценарий, в котором главный герой не появляется до конца Акта I. И все-таки, прежде чем вы слишком разнервничаетесь по этому поводу, заметьте, что о Майкле Галлахере говорили, начиная со страницы I. Если вы пишете сценарий, подобный этому, вам все равно придется ввести вашего главного героя на первых десяти страницах. "Отсутствие злого умысла" - фильм о Майкле Галлахере; он главный герой. Хотя Меган играет важную роль (и, возможно, большую роль), все же не она является главной героиней.

Первая половина Акта II рассматривает реакцию на напечатанную историю. Полиция допрашивает Галлахера, окружной прокурор интересуется, есть ли в ней правда, а дядя Галлахера (Лютер Адлер), подонки со дна общества старых времен, тоже хотят знать, правда ли это. Все ведут себя так, как если бы история была правдивой. Меган, жаждущая доведения дела до конца, беззащитно звонит по телефону Галлахеру и приглашает его на ланч (второй завтрак), причем она вооружена микрофоном, магнитофоном и неумелым и фотографом.

Галлахер удивляет ее тем, что ведет ее для ланча на борт своей яхты. На удалении от берега он начинает расспрашивать ее об источнике ее газетной истории. Он находит магнитофон, который она спрятала, и в довершение всего, вертолет полиции устремляется к ним и делает снимки. Галлахер разочарован; он думал, что она поможет ему, а теперь он понял другое: ей нужна ее история, независимо от того, какую цену ему придется заплатить за нее.

"Кто-то хочет что-то" говорит он ей. "Я узнал, кто и что, я хочу знать, откуда взялась эта история".

"Я не могу вам этого сказать" отвечает она. Галлахер держится независимо.

Банк отказывается дать ему кредит, - то, что он делал год

за годом, и союз (государственное объединение) ставит пикетную линию перед универмагом и закрывает его. Ему необходимо узнать, кто стоит за этой историей. Единственная вещь, которую он может сделать, это найти Меган и постараться убедить ее раскрыть источники. Это длинная история, но либо это, либо ничего.

Он идет в бар, где она постоянно бывает, и покупает для нее обед. Он говорит: "Мне нужно, чтобы вы узнали меня... Быстро". Это середина; это происходит на стр.67.

Эта сцена смещает контекст с попытки разузнать "кто хочет поймать его", к образованию "личных отношений с Меган"; это звено в цепи драматического действия. Она соединяет первую половину Акта II со второй половиной Акта II. Когда история смещается к личным отношениям между Галлахером и Меган, он ведет ее к обнаружению того, "кто ответственен". На 30 страницах они узнают уйму вещей друг о друге, они даже начинают нравиться друг другу.

Когда Меган позвонила по телефону подруга Галлахера Тереза (Мелинда Диллон). Меган говорит ей, что, что бы она ни сказала, все будет напечатано в газете. Тереза в отчаянии пытается убедить ее в том, что Майкл ни в чем не виноват: он был с Терезой в Атланте, когда убили Диаса. Она даже признается в том, что сделала аборт. "С точки зрения церкви это убийство", говорит она, "Я убила своего ребенка". Меган считает, что это слишком драматично для этого дня и возраста и не принимает это всерьез. Она пишет историю.

На следующее утро Тереза читает ее; она в шоке, оскорблена, унижена, она не может видеть семью и друзей, и она кончает с собой.

Меган потрясена, Галлахер сломлен. Когда она приходит к нему и просит прощения, он набрасывается на нее. Она сломлена и сообщает ему, что Эллиот Розен – человек, ответственный за расследование. "Он привел в действие ударные силы. Не кто иной, как он, был источником информации о вас".

Вот человек, которого он искал. Это кульминационная точка II фабулы и она происходит на стр.89.

Акт I --- Акт II --- Акт III

Середина - 60: реакция на историю --- отношения с Меган

Кульминационная точка I фабулы --- Кульминационная точка II фабулы

Галлахер встречается с Меган - стр.31 --- Галлахер узнает, что источником был Розен - стр.89; покупает обед для Меган - стр.63

Середина смещает действие с результата расследования к личным отношениям с Меган. В конечном итоге она ведет Галлахера к информации, которую он хочет получить. Это то, что делает середина: она звено в цепи драматического действия. Когда вы установили это, она структурно соединяет первую половину Акта II со второй половиной Акта II. Она устанавливает четкое ощущение направления во втором акте, позволяя вам сосредоточиться на специфике вашей истории. Это маяк, пункт назначения, опорный пункт, конечный пункт, путеводитель через сложности Акта II.

Сценарий был реструктурирован редактором: получилась вот такая парадигма фильма:

Акт I --- Акт II --- Акт III (жажда мести и отношения с Меган)

Кульминационная точка I фабулы --- Кульминационная точка II фабулы

ланч с Меган --- Галлахер вне подозрений; Меган встречается с Терезой

### Упражнение

Посмотрите на парадигму на следующей странице (ст.145 оригинала). Прочтите линию истории.

Структурируйте ее в драматический объект. Определите окончание. Затем начало. Затем кульминационную точку I фабулы и кульминационную точку II фабулы.

Теперь вы готовы найти середину.

Перечитайте линию истории. Изложите ее на парадигме. При

необходимости пересмотрите главу 4 "Четыре страницы". Теперь,

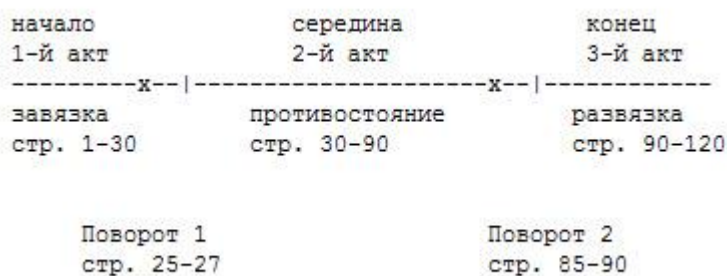
когда вы знаете ваше окончание, ваше начало, а также кульминационную точку I фабулы и

кульминационную точку II фабулы, определите вашу середину. Какой инцидент, эпизод или событие соединяют действие первой половины Акта II со второй половиной Акта II? Запишите это.

Если вы установили середину, вы готовы установить драматический контекст Акта II.

### Структурированная парадигма

История: Американский журналист находится в Париже по поручению журнала, здесь он встречается с молодой французской женщиной, высокопоставленным и политически активным членом министерства культуры. Между ними возникают любовные отношения и они влюбляются друг в друга. По окончании командировки он должен вернуться домой, и когда он садиться в самолет, он клянется в том, что вернется.

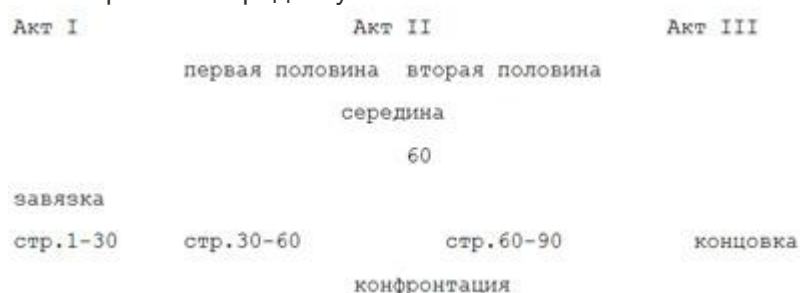


середина = звено в цепи драматического действия; оно соединяет первую половину Акта II со второй половиной Акта II.

## Часть 14: Первая половина, вторая половина

Глава, в которой мы определяем драматический контекст и вводим понятие "решающий момент".

Посмотрите на парадигму:



Акт II - это единица драматического действия, занимающая 60 страниц и скрепленная драматическим контекстом, известным как конфронтация. Она начинается в кульминационной точке I фабулы и продолжается до кульминационной точки II фабулы.

Это единица драматического действия, делящаяся на две основные единицы, каждая из которых занимает 30 страниц, - на первую половину Акта II и на вторую половину Акта II, соединённые серединой. По этому у нас есть начальные точки и конечные точки в Акте II.

Это карта, путеводитель, он дает нам направление.

В этой точке в нашем процессе создания сценария мы начинаем работать с единицами действия: первой половиной и второй половиной. Первая половина Акта II начинается в кульминационной точке I фабулы и доходит до середины; вторая половина Акта II идет от середины к кульминационной точке II фабулы.

Две 30-страничные единицы драматического действия.

Что происходит в первой половине Акта II? Что делает ваш

главный герой или главная героиня? Куда он(а) идет? Какие препятствия встают на пути его или ее драматических потребностей? Что происходит от кульминационной точки I фабулы до середины?

Что удерживает все это вместе? Это первая вещь, которую вы должны знать. Раз мы определили драматический контекст первой половины, значит, мы можем получить содержание, отдельные сцены, необходимые для того, чтобы заставить его работать.

Вспомните, что контекст - это пространство внутри пустой кофейной чашки: оно удерживает кофе на месте. Контекст - это пространство, удерживающее содержание на месте.

Каков драматический контекст первой половины Акта II?

Какая идея, или какой принцип удерживает действие на месте? Можете ли вы описать ее (его) в нескольких словах? Отношения? Путешествие? Начало отпуска? Внезапная потеря работы или, наоборот, получение ее? Начало супружеской жизни?

Определите это, сформулируйте это. Начертите это на парадигме.

В "Жаре плоти" кульминационная точка I достигается, когда Расин и Мэтти впервые занимаются любовью. Первая половина Акта II рассматривает их взаимоотношения, основанные исключительно на сексе. В конце концов, "Жар плоти" - это история страсти, вожделения, убийства и предательства; она горяча и эротична и сексуальна. Если бы мы захотели рассказать кому-нибудь, о чем первая половина Акта в нескольких словах, мы могли бы описать ее как сексуальные отношения, в которых сексуальные партнеры "связаны друг с другом" как соучастники убийства.

На парадигме это выглядят так:

Стр. 149

Акт I	Акт II	Акт III
	первая половина	вторая половина
	драматического	драматического
	контекста	контекста
	середина	
	60	
	секс и	последствие
	отношения	убийства
Кульминационная	Кульминационная	
точка I фабулы	точка II фабулы	
занимаются сексом	кто-то охотиться	
	за Расином	
	убийство	

Большую часть первой половины Акта II Расин и Мэтти занимаются сексом. Конечно, мы видим его спешащим, видим несколько кадров, когда он один, возможно, думает о Мэтти, сцену в его офисе, но большую часть времени они занимаются сексом. Затем, на странице 45 Мэтти говорит, как хорошо было бы, если бы ее муж умер. Эта маленькая сцена "скрепляет" действие" в одно целое и удерживает его на пути.

Начиная с этой точки, драматический контекст включает не один только секс; теперь действие разворачивается и речь идет об убийстве. Расин и Мэтти все больше и больше говорят об убийстве ее мужа - под личиной любви, обязательств и, конечно, отношений.

Вот что происходит в первой половине Акта II: это драматический контекст - идея, выраженная несколькими словами, "удерживающая" действие на месте.

Во второй половине контекст можно было бы описать как "последствие" убийства. Вся 30-страничная единица действия рассматривает подробности: удаление тела, установку устройства для поджога гостиницы Брейкерз, обеспечение алиби, все жуткие слухи и свидания перед обнаружением тела, ведущие к кульминационной точке II фабулы, сцена, в которой Ловенштейн сообщает Расину, что кто-то считает его убийцей.

Любовь и смерть, соединенные серединой, убийством.

Как только вы определили ваш драматический контекст для каждой половины, вы можете сконструировать линию действия, которая осуществит линию вашей истории самым драматическим образом. Вот что делает драматический контекст: Он "удерживает" действие, содержание на месте. В "Отсутствии злого умысла" кульминационная точка I фабулы сценария происходит, когда Галлахер приходит в редакцию, чтобы поговорить с Меган, после того как она напечатала свою статью. Середина имеет место, когда он покупает ее обед, который приводит к началу их отношений.

Первая половина Акта II показывает реакцию на напечатанную историю: Ньюмен обследован, допрошен, оболган и уволен. Ему некуда пойти и не к кому обратиться, за исключением журналистки, написавшей статью, Меган. Это его единственный шанс и он хочет им воспользоваться.

Вторая половина показывает их отношения. Они проводят время вместе и занимаются любовью. Тереза звонит по телефону Меган и сообщает ей, что Галлахер ни в чем не виноват, потому что во время убийства он был в Атланте с ней. Меган встречается с Терезой, история напечатана и Тереза кончает жизнь самоубийством. Меган приходит к Галлахеру и теперь имеет место кульминационная точка II фабулы: Она сообщает ему, что источником истории является Эллиотт Розен. Акт II показывает реакцию на историю в первой половине и отношения с Меган

во второй половине. Драматический контекст удерживает действие на месте; 60 страниц действия сведены к нескольким словам.

Вот в чем сила драматического контекста: если вы его установили, вам есть что повесить на него - линию драматического действия, идущего от кульминационной точки I фабулы до середины, а от середины к кульминационной точке II фабулы.

Определение драматического контекста ставит вас в положение выбора - оно дает вам базис для конструирования действия, необходимого, чтобы рассказать вашу историю. В этом функция и значение драматического контекста. Он удерживает все вместе, это структура.

Подумайте о линии вашей истории. Что происходит в первой половине Акта II? Во второй половине?

Подумайте об этом. Определите это.

Раз вы определили контекст, вы можете установить временные рамки.

Аристотель считал, что время, место и действие - это три единицы, удерживающие драматическую трагедию на месте. В своей "Поэтике" он выразил мнение, что время действия должно соответствовать длительности пьесы. Двухчасовая пьеса покрывает только два часа в жизни героя: время пьесы - это время действия. В противоположность эпическому писателю, который мог представлять годы действия на многосторонней канве с мифологическими пропорциями, пьеса была ограничена одним единственным, действием. Мы не видим, как Эдип убивает своего отца; мы слышим, что кто-то говорит об этом.

Так обстояло дело до шестнадцатого столетия, когда Шекспир и его современники установили мостик с единицей времени, описывая годы в жизни героя, в то время как "этот бедный актер расхаживает с важным лицом и раздражается, проводя свои часы на сцене, и затем бесследно исчезает". Драматизируя то одну сцену, то другую, устанавливался мостик со временем, оно конденсировалось и удерживалось огромным зрелищем действия.

Метод Шекспира был кинематографическим. То, что Гомер делал в своих эпических произведениях, а Шекспир в своих пьесах, - это в принципе то, что Джордж Лукас и Стивен Спилберг делают сегодня в своих мифических и ритуальных и изобразительных историях. Такое эпическое произведение, как "Война звезд", преодолевает пространство, возраст и время.

Если вы пишете сценарий, покрывающий несколько лет, какие инциденты вам известны? Что вы не показываете? Что делает "этот" инцидент более важным, чем "тот" инцидент? Истории, охватывающие годы, трудно писать, а начинающие сценаристы обычно "разбрасывают" инциденты, как "картечь", в надежде, что удача, везение и музы будут на их стороне. Обычно бывает не так.

Планирование, подготовка и настойчивость - вот ключи к созданию удачного сценария. Выделите временные рамки в вашей истории. Какой период времени он покрывает? Лучшие годы наших жизней? Годы опасной жизни? 48 часов?

Подумайте об этом.

Если ваше действие охватывает трехдневный или трехнедельный или трехмесячный период, вы можете сфокусировать действие в четком визуальном представлении. Повесть "Шесть дней кондора" Джеймс Грейди изменил в "Три дня кондора", чтобы, сделать фильм более скупым, сдержанным на визуальное представление, чтобы создать большее напряжение и драматизм.

Вы можете решить, что Акт II происходит в течение двух месяцев. Первая половина может занимать две недели, вторая половина - шесть недель. Течение времени может отмечаться разными путями: сезонными изменениями одежды от лета до осени, зимы и весны, ссылками в диалогах на особые дни, например, на День поминовения, День труда, Рождество или на канун дня всех святых, 31 октября, либо использованием такого события, как выборы, день рождения, свадьбы или похорон.

Каковы временные рамки Акта II? (Не беспокойтесь об Акте I, мы вернемся к нему в Главе 16 "Переписывание"). Подумайте о первой половине Акта II: Каковы временные рамки для вашего действия? Решите, насколько длительны или коротки они будут. Найдите удобные временные рамки, в которых бы развивалось ваше действие. Поверьте своей истории, она скажет вам, каков временной отрезок. Не надо придавать ему слишком большого значения и важности.

Временные рамки удерживают вашу историю в движении. Они поддерживают контекст. Никому не надо знать, каковы контекст или временные рамки, кроме вас.

Когда вы начинаете обрисовывать действие для первой половины Акта II, вам следует скреплять друг с другом драматический контекст и временные рамки. У вас есть направление, линия развития, которая будет устанавливать действие, ведущее к середине и от нее к кульминационной точке II фабулы.

Значение контекста и временных рамок заключается в том, что они дают вам большую структурную поддержку и усиливают драматическое напряжение, устанавливая препятствия, которые должен преодолеть ваш главный герой или ваша главная героиня, чтобы достичь свои драматические потребности. Если вы сделали это для первой половины Акта II, сделайте это для второй половины Акта II. Две единицы действия разделены и независимы, несмотря даже на то, что они являются частью большего целого Акта II.

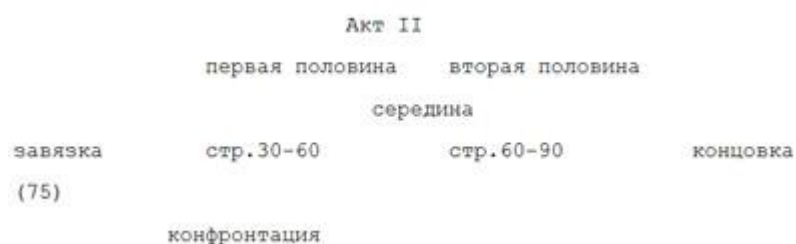
Это приводит нас к "решающему моменту".

Когда я проводил в Брюсселе семинар для сценаристов, я работал с тремя европейскими сценаристами перед большой аудиторией. Эти писатели фактически писали свои сценарии во время семинара. Они обсуждали свои истории и тут же возникавшие страницы, аудитория задавала вопросы к ним, а затем они шли домой и писали. На следующей неделе они приходили с 10 или 20 страницами и мы читали их вместе. Задавались вопросы и объяснялся тот или иной драматический выбор. Почему эта сцена лучше "здесь", чем "там"? Почему "здесь" используется такой главный герой или такая главная героиня, а не другой или другая? Нельзя ли перенести эту сцену в другое место, может быть, даже в другой акт? Мы начали работать над материалом для Акта II. Мы начали с общего описания действия от кульминационной точки I фабулы до середины. Однажды во время своего выступления, я объяснял, как драматический контекст "удерживал" историю на месте и в то же время "двигал" ее вперед. И прежде чем я осознал это, я услышал свой собственный голос говоривший: "Все, что тебе нужно, - это одна ключевая сцена, удерживающая на месте всю первую половину Акта II".

Я не знаю, почему я сказал это и откуда пришла эта мысль. Она просто вырвалась из меня. Когда я произнес эту фразу, было ощущение того, что она правильная, и конечно, французские производители фильмов сразу вклинились и попросили меня объяснить это.

Посмотрите на парадигму:

К стр.154



Если вы посмотрите на первую половину Акта II, вы увидите, что все, что вам нужно, - это одна сцена или последовательный ряд сцен где-то в районе стр.45, чтобы удерживать на месте весь 30-страничный блок драматического действия. Это все, что вам нужно, чтобы "скреплять друг с другом" 15 страниц.

В "Китайском городе" убийство Мэлври на стр.45 достаточно, чтобы двигать историю вперед, к середине, которая затем движет историю вперед до точки, где Гиттез (Николсон) обнаруживает, что земля в Северо-Восточной Долине была продана мертвым людям или людям, проживающим в домах для

престарелых. Это опять продвигает историю вперед, так что Гиттез узнает, что Ноуа Кросс, несет ответственность за убийства, а также за скандал с водой. Эта сцена или последовательность кадров представляет собой небольшой "решающий момент", удерживающий вашу историю на ее пути. В течение оставшегося времени брюссельского семинара я убедился в том, что мои сценаристы знали, что одна сцена на стр.45 и одна на стр.75 будут удерживать их историю на правильном пути. Писателям понравилось работать с этими сценами.

Вскоре после этого я вернулся домой, меня пригласили на кинофестиваль в Долине Милл в Маринском округе провести однодневный семинар для сценаристов вместе с Сэмом Шепардом, одним из лучших американских сценаристов и еще к тому же превосходным актером. Во время проведения этого курса одного дня Шепард заметил, что, когда у него появляется идея сценария, он садится и начинает писать; он сказал, что ему достаточно около 15 страниц, чтобы сказать, работает ли сценарий, или нет. Он объяснил, что, если он "нашел" что-то полезное - героя или героиню, ретроспективную историю, инцидент — он знает, что у него в руках сценарий, и он продолжает писать. Если же этого не случается, что бывает чаще, чем обратное, он знает, что идея не работает и он кладет ее на полку; значит, она недостаточно сильна или недостаточно драматична или еще что-то, чтобы сделать, захватывающее сценическое представление. У него уйма таких неоконченных 15 страниц, валяющихся повсюду, сказал он. А он плодовитый, сценарист.

Пятнадцать страниц. На них можно сделать очень много. На моих семинарах я убедился в том, что, если вы смотрите на 30-страничный блок драматического действия, все что вам нужно, - это одна важная сцена или последовательный ряд кадров, чтобы связать все это друг с другом. Вы идете в эту сцену или последовательный ряд кадров на стр.45, затем двигаетесь до середины на стр.60, затем к сцене на стр.75, затем к кульминационной точке II фабулы.

Мои студенты научили меня этому. Они сообщили мне, что это был важнейший элемент в писании Акта II. Термин "решающий момент"

неожиданно возникал снова и снова, и я подумал, что это был подходящий ярлык, потому что вот эта сцена или последовательный ряд кадров "скрепляет" в одно целое линию истории: Он связывает в одно целое и удерживает вашу историю на нужном пути.

Так возник термин "решающий момент". Основное его назначение – удерживать вашу историю на ее пути.

Решающий момент I появляется на стр.43 первой половины, решающий момент II где-то около стр.75. Решающим моментом может быть сцена, последовательный ряд кадров, кульминационная точка фабулы.

В "Китайском городе" убийство Малври - это решающий момент I; это последовательный ряд кадров и в то же время кульминационная точка фабулы.

В "Жаре плоти" решающий момент I возникает на стр.45, когда Мэтти Уолкер сообщает Расину, что она хотела бы, чтобы ее муж умер; и так начинается рассказ о вожделении, интригах и убийстве. Решающий момент II появляется на стр.75, когда не могут найти очки ее мужа, кто-то хочет вернуть их, а полиция усиливает свое расследование, которое ведет к кульминационной точке II фабулы.

В "Отсутствии злого умысла" решающий момент I возникает, когда Меган и Галлахер завтракают на борту его яхты и он обнаруживает микрофон и магнитофон, которые она спрятала, и хочет знать "за какого черта меня принимают". Это происходит на стр.47. Решающий момент II появляется на странице 75, когда Меган узнает, что Галлахер был с Терезой в Атланте.

Вот как он выглядит:

К стр.156

первая половина	вторая половина
середина	
решающий момент I	решающий момент II

(75)

В "Возвращении Джеди" Акт I рассказывает об освобождении Хан Золо из лап Джабба де Хатта. Весь акт показывает, как удалось Золо улизнуть. Кульминационная точка I фабулы происходит, когда они фактически покидают Тотоин.

Когда они возвращаются домой, Лук Скайуолкер разыскивает старого и почетного Джеди, Йода. В трогательной и волнующей сцене старый философ сообщает Луку, что, прежде чем он сможет стать

настоящим рыцарем Джеди, он должен найти и встретиться лицом к лицу с "темной стороной Силы" – его отцом, Дартом Вейдером. И старый Джеди умирает.

Это Решающий момент I, он удерживает историю на ее пути. Он имеет место на странице 44 и вот как он выглядит:

	первая половина	вторая половина
	середина	
	решающий момент I	решающий момент II
	Джеди умирает	Лук уступает
(44)	(77)	
Кульминационная точка I фабулы		Кульминационная точка II фабулы
Золо освобожден		Дуэль Лука и Вейдера
(31)		(93)
	миссия начинается	
	(63)	

Середина возникает, когда начинается миссия уничтожения новой Звезды Смерти, а Решающий момент II появляется, когда

Лук уступает, так что он может встретиться лицом к лицу со своим отцом. Кульминационная точка II фабулы приходит в начале их

дуэли, прерванной Золо, и княжной Лейя, которые входят в коридор, чтобы опустить щит.

Обычно имеется связь между Решающим моментом I и Решающим моментом II, что-то вроде исторической связи. В "Возвращении Джеди" Решающий момент I имеет место, когда умирающий Лжеди сообщает Луку, что он должен встретиться со своим отцом, а в Решающем моменте II Лук уступает, чтобы встретиться со своим отцом.

В "Военных играх", сценарий которых был великолепно написан Лоуренсом Ласкером и Уолтером Паркереом, Кульминационная точка I появляется, когда Мэттью Бродерик входит в компьютерную программу с "перечнем игр" и получает доступ в компьютер.

Решающий момент I возникает, когда он входит с "Джошуа" в компьютер и играет в Глобальную Термоядерную Войну; середина достигается, когда его арестовывает ФБР, Решающий момент II появляется, когда он убеждает д-ра Фокена, создателя компьютера, вернуться вместе с ним в NORAD.

Все завязано, друг с другом, чтобы "запереть" историю и не дать ей сойти с ее курса. Вот почему Решающий момент I и Решающий момент II - это последние вещи, которые вы установите перед тем, как начать писать.

Ваша история всегда разворачивается, так, что герой (героиня), читатель и аудитория узнают вместе, что происходит дальше. В "Китайском городе" мы узнаем то, что узнает Джейк Гиттез.

Чем больше я использую Решающий момент I и Решающий Момент II в своих семинарах, тем более ценными они мне представляются. Если вы готовитесь писать Акт II, установив середину и определив затем драматический контекст и временные рамки, если вы готовы добавить Решающий момент I и Решающий момент II, то у вас будет общее представление об Акте II, которое позволит вам уверенно и легко двигаться по линии вашей истории.

Вы должны знать, где вы находитесь и куда вы идете. Если вы заблудитесь при создании Акта II, вы потратите дни, а возможно, и недели в расстройстве и неверии в свои силы, пытаясь представить себе путь, который вывел бы вас из лабиринта вашего воображения.

Когда вы пишете Акт II, то объективно у вас нет ничего, а если у вас есть сомнения в отношении материала, то вы начнете цензурировать все, что выходит из-под вашего пера, и вы не сможете вообще ничего написать. Не допускайте этого. Продолжайте писать, независимо от того, что вы при этом чувствуете, кажется ли вам то, что вы пишете, хорошим, плохим или вообще не вызывает никаких чувств.

Суждения и оценки вашей работы будут возникать с регулярным упорством. Просто пишите вашу историю, страница за страницей, сцена за сценой, кадр за кадром.

Разделение Акта II на первую и вторую половины, затем установка драматического контекста и временных рамок, а затем Решающего момента I и Решающего момента II позволят вам получить структурный обзор, удерживающий вашу историю на ее пути. Это будет направлять вас через препятствия Акта II.

УПРАЖНЕНИЕ

Давайте сделаем следующее упражнение как "настройку".

Посмотрите на парадигму (на стр. 160): история о молодой женщине, находящейся в несчастливом замужестве, которая записывается в художественный класс и между ней и ее учителем возникает любовная связь, - все это написано вверху страницы.

Способ, которым мы разбираем содержание и структурируем его, тот же, которым мы структурируем все наши упражнения: сначала конец, затем начало, затем кульминационные точки I и II фабулы, затем нахождение середины, затем драматический контекст для первой половины, второй половины, временные рамки решающий момент.

В Акте I мы начинаем историю. Мы хотим установить и показать несчастливое замужество нашей главной героини в Акте I. Кульминационная точка I происходит, когда она записывается в художественный класс.

С тех пор, как у нее любовные отношения с ее учителем и она забеременела в Кульминационной точке II фабулы, серединой должна быть сцена, где она спит с ним в первый раз. Драматический контекст устанавливает отношения с учителем, так что мы фокусируем наше внимание на этом аспекте истории в первой половине Акта II. Вторая половина показывает, как она влюбляется в своего учителя.

Посмотрите на первую и вторую половины на парадигме.

Перейдите к действию. Как вы думаете, что является Решающим моментом I?

Он может быть там, где молодая женщина и учитель имеют возможность; познакомиться друг с другом в первый раз, находясь наедине. Может быть, она ждет похвалы за свою работу и они выходят на улицу, чтобы выпить кофе после занятий; или ее автомобиль не устанавливается в месте парковки и он помогает ей установить его; или он дает ей свою лошадь, чтобы поехать на ней, и они решают, что нравятся друг другу; или же они встречаются на вечеринке. Любая из этих ситуаций будет работать как Решающий момент I.

#### СТРУКТУРИРОВАННАЯ ПАРАДИГМА

История: Молодая замужняя женщина несчастлива, она записывается в художественный класс и у нее завязываются любовные отношения с ее учителем. Она влюбляется в него и затем узнает, что она беременна. Запутавшаяся в сети обстоятельств, она, наконец, решает оставить и мужа, и любовника, чтобы одной растить свое дитя.

Акт I (стр.1-30)

Акт II (стр.30-90)

Акт III (стр.90-120)

Первая половина

Вторая половина

- |                           |                           |
|---------------------------|---------------------------|
| 1. драматический контекст | 1. драматический контекст |
| 2. временные рамки        | 2. временные рамки        |

середина

60

завязка

Решающий момент I (стр.45)

Решающий момент II (стр.75)

концовка

несчастливый брак

1. отношения с учителем
2. четыре недели

1. влюбляется в учителя
2. три месяца

оставляет мужа и учителя

спит с учителем

Кульминационная

Кульминационная

точка I фабулы

точка II фабулы

записывается в худ.класс

узнает, что она

(стр.25-27)

беременна (стр.75-80)

конфронтация

середина = звено в цепи драматического действия: оно связывает первую и вторую половины Акта II.

Наша героиня не относится к такому типу женщин, которые без раздумий прыгают в постель со своим учителем, как бы она ни была несчастлива со своим мужем. Она осторожна и ее действия диктуются обстоятельствами. В противном случае, мы не будем ей сочувствовать, а ваша главная героиня (или главный герой) всегда должна вызывать у нас сочувствие и быть симпатичной. Посмотрите, как несимпатичен Ричард Джер в фильме "Без дыхания"; нам совсем не нравится его характер, отсюда и мрачная реакция аудитории и "некассовость" фильма. Студентка и учитель проводят время вместе, а затем в середине фильма занимаются любовью. Стр.60. Это дает вам 15 страниц сценария или 15 минут экранного времени, чтобы визуально раскрыть их отношения.

В течение второй половины Акта II студентка влюбляется в своего учителя, что ведет к Кульминационной точке II фабулы, где она узнает, что забеременела. Это могла быть сцена у врача или результаты на тест



на беременность. Если у любовников была бурная и страстная сцена, в которой они занимались любовью, то тут она и забеременела.

Как вы думаете, что является Решающим моментом II? Подумайте об этом. Изучите парадигму.

Запишите несколько идей:

посещение врача

ссора с мужем

ссора с учителем

уход от мужа

признание в любви учителю

сообщение о том, что учитель женат

загородная поездка в конце недели, где они занимаются любовью и она забеременела.

Любой вариант будет работать. Вам решать.

Я знаю, что бы сделал: Решающий момент II там, где у нее нет менструации. Этот инцидент дает несколько выборов: сделать аборт, сказать мужу, уйти от мужа, уйти и от мужа, и от любовника и растить ребенка самой и начать жизнь заново как мать-одиночка и художник.

Вы не должны воспользоваться моей концовкой. У вас может быть совсем другая. Чтобы сделать драматический выбор, надо поработать. Правильный выбор тот, который работает на вас.

Если он работает, используйте его; если нет, не надо. Таково правило. Сделайте несколько ошибок.

Испытайте их. Когда вы пишете сценарий, вам следует быть открытым и восприимчивым ко всем тем небольшим "несчастным случаям", которые загадочным образом происходят на чистом листе бумаги.

Не прилипайте слишком сильно к тому, что вы хотите, чтобы случилось. Создание сценария - это процесс, он постоянно меняется и продолжается.

Такова реальная писательская работа, работа, приносящая радость.

## Часть 15: Написание акта II

Глава, в которой мы пишем слова на бумаге:

Вы готовы начать писать второй акт.

Подготовьте ваш материал. Нарисуйте линию вашей истории на парадигме. Разделите Акт II на первую и вторую половины. Установите вашу середину.

Определите драматический контекст для первой половины Акта II.

Установите временные рамки.

Затем Решающий момент I.

Теперь изложите содержание первой половины Акта II на четырнадцати карточках с размерами 3 X 5, так же, как вы делали для Акта I.

Начните с Кульминационной точки I фабулы и дойдите до середины. Разложите карточки, одна за другой.

Поток сознания: не пишите больше, чем несколько слов на каждой карточке: "Мишель за работой", "ланч с Рэнди", "на занятиях плаванием", "дает интервью спортивному обозревателю", "дома", "спор с матерью", "идет к Рэнди домой" и т.д. Краткие, скупые, простые и точные утверждения, которые помогают двигать вашу историю вперед к середине. Особое внимание тем сценам, которые "заполняют" контекст для первой половины.

Найдите элементы или компоненты действия, основанные на драматическом контексте. Если ваш контекст - это молодая женщина в неудачном браке, художник, драматизируйте и раскройте контекст через ее отношения с мужем; через ее отношение к живописи; через ее отношения с друзьями и к себе самой: эти четыре элемента - заполнят весь 30-страничный блок действия.

По окончании этой работы просмотрите карточки несколько раз. При необходимости, измените несколько слов здесь, несколько слов там, может быть, даже сцену или две. Сделайте линию истории ясной и простой, не загромождайте ее слишком многочисленными подробностями, выкручиванием и закручиванием сюжета. Идите от общего к конкретному.

Если вы знаете действие первой половины, вы готовы писать.

Напишите первые десять страниц.

В этой точке, следуя Кульминационной точке I фабулы, вы начинаете чувствовать себя уверенно в том, что касается формы. Вы сделаете несколько изменений и ошибок.

Сконструируйте ваши сцены. Перечитайте Главу 10 "Сценария", под заголовком "Сцена". Если вам в голову придет новая сцена, запишите ее. Если вы оставляете линию истории такой, как она записана на карточках 3 X 5, не беспокойтесь об этом. Продолжайте писать. Карточки - это карточки, а сценарий —

это сценарий. Если вы начнете писать новые сцены, не отрывайтесь от них; вы всегда сможете вернуться к карточкам с разменами 3X5, если они вам понадобятся.

Вы можете оставить действие, записанное вами на карточках, и пойти совсем в новом направлении, и прежде чем вы поймете это, вы напишете сцену, которая была на ваших карточках. Я не знаю, почему это случается и как это случается, - все, что я знаю, это то, что это случается. Это процесс писания; он больше нас.

Первые 10 страниц могут быть неестественными и неуклюжими. Все в порядке, так оно и должно быть. Вы переходите от одной формы к другой, так что дайте себе время, чтобы привыкнуть к первым страницам слов на бумаге.

Будьте аккуратными и сдержанным, не загромождайте действие многочисленными описаниями и диалогами, либо новыми выкрутасами и сюрпризами. Контекст - это конфронтация, ваш герой или ваша героиня сталкивается с препятствиями, не дающими ему или ей достичь своих драматических потребностей.

Перейдите ко второй десятке страниц. Вы приближаетесь к Решающему моменту I, поэтому сконструируйте эту вторую десятку страниц тщательно. Какие сцены вам необходимо написать, прежде чем вы достигнете Решающего момента?

Опишите их. Определите их. Напишите их. Следуйте за своей линией истории.

Напишите Решающий момент I.

Если он слишком длинен, в нем слишком много сцен или страниц, не беспокойтесь об этом. Если вы сомневаетесь относительно того, написать эту сцену или не написать, пишите ее. Всегда легче вырезать сцены, чем написать новые.

Вспомните свою визуальную динамику. Раскройте вашу историю, визуально, кинематографически. Не идут ли ваши сцены от ВНУТР., к ВНУТР., к ВНУТР., к ВНУТР. и ни одной сцены ВНЕШ.? Подумайте о вашем переходе, о тех линиях описания или диалогов, которые ведут вас от одной сцены к другой. Можете ли вы показать вашего героя или вашу героиню выходящим (выходящей) из здания. Берущим (берущей) такси? На заполненной машинами улице? Входящим (входящей) в здание? Поднимающимся (поднимающейся) на лифте? Прибывающим (прибывающей) в аэропорт? В летящем самолете? Приземляющимся (приземляющейся) в аэропорту? В багажном отделении? Покажите это. Думайте визуально. Раскройте вашу историю. Переходите от ВНУТР. к ВНЕШ., снова к ВНУТР., к ВНУТР., к ВНЕШ. (в качестве примера). Представляйте себе визуальные переходы.

Не описывайте и не объясняйте с лишком много, и не заканчивайте слишком "толстыми" параграфами. Оставляйте широкие поля, и слева, и справа, сверху и снизу. Если вы хотите, чтобы на странице было много места, пишите с большими интервалами между строками и словами, используйте простые описания, так чтобы на каждое приходилось не более 5 или 6 предложений. Прочтите сценарий, хороший сценарий; перечитайте цитаты из сценариев, напечатанные в книге "Сценарий": "Китайский город", "Сеть", "Серебряная полоска", "Бег".

Иногда вам придется написать полную сцену - начало, середину и конец, прежде чем вы обнаружите, что часть можно вырезать, например, часть начала и несколько строк в конце.

Забудьте об угле наклона кино съемочного аппарата и о другой технической информации. Не показывайте читателю, как много вы знаете. Просто пишите мастерские сцены: ВНУТР. ОФИС – ДЕНЬ и исходите из этого.

Перейдите к третьей десятке страниц первой половины Акта II. Вы готовитесь писать вашу середину, так что конструируйте ваши сцены, не забывая об этом. Продолжайте двигаться вперед; не думайте о совершенных страницах. Придержите все ваши изменения для переписывания. Это значит, когда вы соедините все изменения, которые вы сделали во время фактического писания.

Теперь вы почувствуете себя удобно при писании и ваш герой (ваша героиня) будет говорить с вами, сообщать вам, что они хотят делать, куда хотят идти. Идите вместе с процессом. Не будьте слишком догматичны, в том, чтобы оставаться под контролем.

Следуйте за самым важным в вашем главном герое (в вашей главной героине): пусть герой будет инициатором в каких-то делах, пусть эти вещи случаются, ваш главный герой (ваша главная героиня) активен (активна), не пассивен (не пассивна). Действие - это характер; что человек делает, то он и есть, а не то, что он говорит.

Напишите середину. Убедитесь, что это "звено в цепи драматического действия", соединяющее первую половину Акта II со второй половиной Акта II.

Сейчас мы работаем с 30-страничными блоками, так что, если вы написали первую половину Акта II, подготовьте вторую половину, затем напишите ее. Определите драматический контекст, затем временные рамки, затем Решающий момент II.

Приготовьте 14 карточек с размерами 3X5, так же как для первой половины. Определите Решающий момент II, затем пройдитесь по карточкам до тех пор, пока линия действия будет течь плавно.

Напишите первые 10 страниц второй половины. Сразу начните сообщать вашу историю, не беспокойтесь о выкрутасах и разных уловках. Убедитесь в том, что вам ясны драматический контекст и временные рамки.

И опять работайте с 10-страничными блоками, двигая действие вперед через Решающий момент II до кульминационной точки в конце Акта II. Если вы хотите очистить ваши 10-страничные секции от ненужных элементов, сделайте это. Затем продвигайтесь дальше. Все время продвигайтесь с начала до конца, с начала до конца. Сейчас не тратьте время на переписывание. Вы успеете сделать это позже. А пока что продолжайте писать, двигаясь вперед, страница за страницей, сцена за сценой, от середины к Решающему моменту II к Кульминационной точке II. Помните, что писание - это ежедневный процесс, 3 страницы в день, пять дней в неделю; или, если у вас полный рабочий день, подумайте о 10 страницах, которые вы собираетесь писать, затем садитесь и напишите их за два раза. Вы можете легко делать по 10 страниц в неделю.

Пока вы пишете, к вам будут приходить суждения, решения и оценки, которые будут выскакивать из вшей головы с регулярным постоянством. Внезапно вы подумаете, что линия диалогов не звучит достоверно, что вы форсируете их; вы осознаете где-то в самой глубине души, что то, что вы пишете, - это не работа, вы почувствуете, что это не очень хорошо.

Вы можете подумать про себя, что, если эти страницы плохи, то как обстоит дело с другими страницами, которые я уже написал(а)? Вы можете вернуться назад и прочитать некоторые страницы, которые вы написали. И вы будете понимать, что они ужасны. Отвратительны.

Страх, паника и неуверенность сожмут ваше сердце; ваш разум стремительно работает. Что я делаю? Эта история вообще не работает. Вы пытаетесь успокоить себя, но это невозможно. Что делать? Пить? Принимать наркотики? Депрессия? Секс? Транжирить деньги? Взять отпуск? Изолироваться от всех? Потеря индивидуальности?

Вам необходима помощь, вы думаете, что вам нужно мнение другого человека. Вы звоните приятелю, чтобы прочитать ему ваши страницы. Вы можете ожидать худшего, но в глубине души вы знаете, что вы хотите услышать.

Ваш приятель читает то, что вы написали, и подтверждает ваши сомнения и страхи, говоря: "Я думаю, эти страницы хороши, ничего плохого в них нет". Конечно, все врут, никто не хочет сказать вам правду, они просто пытаются быть добрыми, щадя ваши чувства.

Или же ваш друг скажет вам, что ваши страницы недостаточно сильны, они "слишком многословны", или основное внимание надо сосредоточить на другом герое (на другой героине), и это то, что вам необходимо сделать, и вам дают изысканный пример того, о чем, по их мнению, ваша история.

Разумеется, они не знают, потому что вы не знаете.

В этот момент вы находитесь на грани паранойи и вы уже ничего не знаете. У вас такое ощущение, "что вас засунули в подвижную абстрактную скульптуру из листового железа и проволоки, через которую опять пропускают воздух", как поет Боб Дилан.

Многие как раз в этом месте и останавливаются. Они верят своим собственным суждениям, своим собственным оценкам, своим собственным мнениям. Они становятся жертвами самих себя. А истина заключается в том, что в данный момент вы ничего не можете видеть; у вас нет объективности и никакого общего обзора.

То, что вы написали, может не быть очень хорошим. Большая часть первой половины и не должна быть очень хорошей. Писание Акта II будет приблизительно таким же, как писание Акта I, за исключением того, что теперь форма вам будет легче даваться, и кроме того, к нынешнему моменту вы достаточно натренировались, так что вы можете сидеть каждый день по несколько часов и работать над своим сценарием.

"Но теперь вы вносите больше изменений, чем в Акте I. И это иногда создает проблемы. Легко заблудиться или запутаться в лабиринте вашего собственного воображения.

Эта неуверенность действует как пусковой механизм, стреляющий оценки и мнения в пьесу. Есть только одна вещь, которую вы должны помнить о ваших суждениях и оценках: кто делает их?

Ваш ответ будет таким.

Вы можете либо позволить вашим оценкам и суждениям встать на пути вашего писания, либо не позволить. Это зависит от вас. Вы должны сделать выбор, вы должны сказать свое решающее слово в этом деле. Решайте сами.

Если вы чувствуете, что ваш разум мечется, критикуя то, что вы пишете, есть упражнение, которое вы можете проделать, чтобы успокоить его. Просто дайте голос критике.

Когда вы пишете свои страницы, "критическая" часть вас, находящаяся в задней части вашей головы, будет безжалостной и неумолимой. Она будет преследовать вас, изматывать вас, изводить вас. Вы собираетесь считаться с ней иногда - это вполне может быть сейчас.

Дайте голос критике. Возьмите чистый лист бумаги и положите его рядом с вашими рабочими листами. Теперь перед вами два листа бумаги - один для сценария, другой - для "критики". Назовите его Листом Критики.

Начинайте писать. Вскоре вы заметите, что знакомые мысли и суждения приходят к вам. Запишите эти отрицательные мысли и оценки (к сожалению, они никогда не бывают положительными) на Листе Критики.

Продолжайте писать ваш сценарий. Когда еще одна отрицательная мысль или оценка или сомнение неожиданно возникнут, просто запишите их. Возможно, их будет много.

Дайте голос критике. Когда одна страница будет заполнена, возьмите другую. Если вы похожи на меня, возможно, вы напишете больше на Листе Критики, чем на страницах сценария, но через несколько дней это выровняется: если ваш день прошел без голоса критики, положите ваши критические листы в ящик и забудьте о них.

В течение короткого отрезка времени, может быть, в течение недели или двух, вам даже не понадобятся критические листы. В конечном итоге ваши отрицательные мысли - это только суждения, мнения и оценки. В общей картине мира они немного значат.

Они есть у каждого. Мы либо позволяем им встать на пути того, что мы хотим сделать; либо мы отодвигаем их в сторону. Если мы реагируем на них слишком интенсивно или слишком серьезно, мы легко можем стать своими собственными жертвами.

Я знаю это по собственному опыту.

"Совершенство", часто говорил мне Жан Ренуар, - "это идеал. Оно существует только в нашем мозгу, но не в реальности". Тут есть над чем подумать.

Где-то в районе страницы 45-ой или 59-ой, вблизи Решающего момента I, вы можете обнаружить, что ваша структура должна быть изменена. Если вам нужно реструктурировать вашу историю, сделайте это. Структура - вещь гибкая. Сцены и части диалогов можно смещать или помещать в другое место.

Еще несколько лет назад здания в Лос-Анджелесе и в Сан-Франциско не должны были быть выше 12 этажей из-за опасности землетрясения. Теперь везде появляются высокие здания-"небоскрёбы": они рассчитываются таким образом, чтобы вовремя землетрясения колебаться вперед и назад, изгибаясь при ударе колеблющейся земли. Природа слишком сильна, чтобы сопротивляться ей; гнитесь вместе с ней.

Похожа на это и структура сценария; она может гнуться в зависимости от потребностей вашей истории. Вот почему парадигма

это не формула; это форма, которая приспосабливается к потребностям вашей истории.

Одна из моих студенток писала комедию о молодой девушке, которая в 1963 году потеряла свою девственность при очень неприятных, ужасных обстоятельствах: при первом же сексуальном контакте она забеременела. В конце концов она поехала в Мексику, чтобы сделать аборт, и она возвращается как раз во время убийства Джона Кеннеди. Это больше, чем просто история о "потере невинности", это истерия о молодой девушке, становящейся взрослой.

Сначала структура, была такой: в Кульминационной точке I

она видит мальчика, с которым хочет переспать; в Решающем моменте I она подгоняет противозачаточный резиновый колпачок; в середине она занимается сексом с упомянутым мальчиком, а Решающий момент II - когда она узнает, что беременна; в Кульминационной точке II она уезжает в Мексику, чтобы сделать аборт. Акт III показывает, как ей делают аборт и ее возвращение домой, намного повзрослевшей и поумневшей.

Когда моя студентка начала писать и стала выстраивать отношения между главной героиней и ее двумя лучшими подругами, она поняла, что ей требуется больше времени и страниц, чтобы показать их дружбу. Она так и сделала, и к тому времени, когда она достигла предполагаемой середины, ее главная героиня еще даже не подошла противозачаточный резиновый колпачок!

Она начала волноваться и беспокоиться и я посоветовал ей просто изменить структуру и расширить линию ее истории. Я сказал ей, что мы должны гнуться вместе с историей и сместить структурные элементы, чтобы удовлетворить новые потребности истории. Так кульминационной точкой I стала сцена, в которой девушка принимает решение потерять свою девственность этим летом. Решающим моментом I стала вечеринка, где она видит мальчика, с которым хочет заниматься сексом. Он не желает иметь с ней

ничего общего. Новой серединой стала ее подгонка первого противозачаточного колпачка. Решающий момент II - это потеря ее невинности, а в Кульминационной точке II она забеременела. Мехико представляет собой очень маленький последовательный ряд в Акте III.

Все, что ей надо было сделать, - это сместить структуру, чтобы удовлетворить потребности истории. Структура "держит" историю, чтобы она не распалась, но она может гнуться и смещаться, чтобы включать любые новые элементы, которые вам маю вставить.

Когда вы будете писать Акт II, ваша история будет изменяться. Вы напишете одну сцену, затем обнаружите, что вам надо добавить еще одну, которая будет драматизировать какой-то аспект вашей истории, о котором вы не подумали, когда делали карточки. Делайте это. Пусть она изменяется. Именно теперь вы находите фокус вашей истории и он смещается по кругу, потому что вы не можете "видеть" что вы уже написали; у вас нет объективности, общего обзора; вы еще только взбираетесь на гору.

Структура парадигмы - это карта маршрута вашего сценария. Вы можете сойти с главной магистрали и пойти в разведку. Писание - это приключение. Если вы растерялись или заблудились и не знаете, где вы или куда вы идете, вернитесь к парадигме; выберите кульминационную точку, решающий момент или середину и начните оттуда. Это только временно. Сразу начинайте рассказывать вашу историю.

Когда вы находитесь в парадигме, вы не можете видеть парадигму.

Вы научитесь, как адаптироваться, исходя из вашей истории. В конце концов, учение - это открытие отношений между вещами. Я узнал это, когда готовил эту главу.

Я принимаю очень много горячих ванн, когда я работаю, и я делаю уйму работы в ванне - подготавливаю новый материал, планирую следующую сцену или главу и т.д. Дальтон Трамбо очень много работал в ванне, как это и сейчас делает Ник Мейер ("Семипроцентное решение", "Время после времени" и "Звездное путешествие II").

Моя ванна находится рядом с большим трехстворчатым окном в выступе стены, у него большое стационарное оконное стекло в середине и два меньших окна с каждой стороны.

Однажды, когда я принимал ванну, большой черный шмель проник в ванную и не мог выбраться наружу. Он кружил по комнате, затем набрал скорость и полетел прямо в большое среднее оконное стекло. Он пытался еще раз и еще раз, и это повторялось без конца. Я старался подавить свою панику, так как ярость и паника шмеля становились все громче и громче.

Я наблюдал за шмелем, бившимся в окно, казалось, целую вечность, зная при этом, что все, что ему надо было сделать, чтобы освободиться, - остановиться, немного отдохнуть, сориентироваться и посмотреть другим взглядом, чтобы увидеть, нет ли тут другого пути наружу. Открытое окно, свежий воздух и освобождение были всего лишь в трех дюймах от него.

Я удивлялся, неужели он не видит, что то, что он делает, это не работа? По мере развертывания этой драмы я спрашивал себя, не делал ли я когда-нибудь ту же вещь, добиваясь чего-то работы, сценария, сцены, отношений, пытаюсь заставить работать то, что не работало, держась за какую-то часть своей жизни и сопротивляясь изменению, которое было неизбежно, как ночь сменяется днем. Я думал об этом и вспоминал многие эпизоды своей жизни, копа добивался чего-то, что не работало и, что я знал, никогда не будет работать, с таким же упорством, как этот шмель, бьющийся в толстое оконное стекло.

Чувства захлестнули меня. Да, я делал это, я знаю, и не один раз. Я и сейчас делаю это и, возможно, буду снова делать.

Это универсальное жизненное переживание, которое разделяем мы все: и человек, и шмель.

Я наблюдал за бесконечными ударами шмеля об оконное стекло. Во мне закипало раздражение. Я хотел, чтобы он вылетел из моей ванной. Я не собирался гнать или убить его. Я просто хотел, чтобы он убрался. Я думал про себя, шмель, остановись сейчас же, что ты делаешь. Это не работает. Прими это как факт, посмотри прямо на это, борись с этим, справься с этим. Открытое окно, полет на волю всего в нескольких дюймах от тебя.

В гневе я сосредоточил своё внимание на шмеле. Шмель остановился, как зачарованный, сидя на стекле. Тишина. Я затаил дыхание, боялся пошевелиться. Тогда шмель сделал дугу назад, почувствовал струю свежего воздуха из открытого окна и был таков.

Я издал вздох облегчения. Волна чувств поднималась во мне. Я разделил с этим шмелем общее жизненное переживание, научился чему-то от него, и вся печаль и тоска и отчаяние и боль пережитых моментов наполнили меня. Мои глаза наполнились слезами. Это был мрачный, проникновенный момент. "Попытки заставить работать что-то, что не работало", случались часто, когда я писал сценарий. Я терялся или путался в своей истории и затем бродил в поисках пути назад, не зная, где я был и куда я шел. То, что я делал, не было работой. Я думал, был ли я достаточно настойчивым, и продолжал работать и работать и работать, "ударяясь своей головой о пишущую машинку", стараясь найти выход из лабиринта.

Это никогда не работало.

Одна из моих студенток писала современную романтическую комедию о матери-одиночке, сделавшей удачную карьеру женщине, у которой была любовная связь с психиатром в течение четырех лет. В начале истории терапевт, пользующийся успехом писатель, а также отец-одиночка, не хочет связывать себя узами брака.

В ретроспективной истории отношения строились с большим трудом. В Кульминационной точке I главная героиня разрывает отношения с мужем "по-хорошему" и она присоединяется к группе поддержки людей, отношения которых с мужьями или женами зашли в тупик. В первой половине Акта II внезапно после пятилетнего отсутствия появляется ее бывший муж. Он не оставит ее одну. Она сопротивляется настолько, насколько может, но, наконец, с явным пренебрежением и юмором уступает. Она восстанавливает отношения с бывшим мужем. Что не работало первый раз, не работает и второй раз, и она в затруднительном положении рвет отношения с бывшим мужем. Середина имеет место, когда она приходит к решению "наладить или порвать отношения" с психиатром.

Все в сценарии работало, за исключением пергой половины Акта II. Появление бывшего мужа никогда не работало в контексте линии истории, как бы это ни было смешно и привлекательно. Сценарий был основан на подлинной истории и автор был "обречен" на то, чтобы заставить его работать, несмотря ни на что. Она написала четыре совершенно разных версий первой половины Акта II и ни одна из них не работала. Начать с того, что контекст и отношения с бывшим мужем никогда не работали: либо главная героиня не вызывала симпатий, либо бывший муж не был привлекательным.

В конце концов, моя студентка в отчаянии и отвращении, растерянная и запутавшаяся, в гневе и панике, выбросила написанное ею. Первая половина Акта II не работала, и она предпочла остановиться, чем биться в оконное стекло.

Неохотно, но она согласилась сделать это.

В переработанной версии при появлении бывшего мужа она просит его "потеряться". Она становится мужененавистницей. Со своей новообретенной независимостью она становится еще более привлекательной, и в ее отношениях с мужчинами юмор вырывается из нее. Середина остается той же.

Если вы установите, что ваш материал не "работает, тотчас остановитесь и обдумайте сложившуюся ситуацию. Если он работает, то работает; если нет, то нет. Те вещи, которые вы пробуете и которые не работают, покажут вам что же будет работать. Вы должны делать эти творческие ошибки, чтобы сохранять фокус на линии вашей истории.

Мораль этой истории проста: Если вы растерялись или запутались, если вы пытаетесь заставить работать то, что не работает, тотчас остановитесь и посмотрите вокруг: может быть, вы снова бьетесь об оконное стекло.

Обдумайте это. Вы поделили 30-страничный блок климатического действия на 10-страничные единицы. Вы всегда можете установить, где вы находитесь; просто вернитесь назад и посмотрите на вашу историю на парадигме, возможно, надо сместить ваши структурные компоненты или изменить драматический контекст. Спросите у своих героев, что вам делать, они сообщат вам то, что вам надо знать.

Кроме того, выразите свое одобрение себе, если что-то работает так, как это и задумывалось вами.

Измените некоторые из ваших элементов, чтобы заставить работать линию вашей истории.

Путаница - это первый шаг к ясности.

### **Упражнение**

Настало время сесть и "сделать это". Вы хорошо подготовили ваш материал.

Начните с Кульминационной точки I фабулы и идите к середине. Работайте с 10-страничными единицами, ясно представляя себе Решающий момент I. Сосредоточьте свое внимание на конфликте.

Вспомните, знаете ли вы драматическую потребность вашего героя или вашей героини, вы сможете создать препятствия этим потребностям, так что в вашей истории ваш герой (ваша героиня) будет преодолевать препятствия, чтобы достичь своей драматической потребности. Дайте вашему герою (вашей героине) точку зрения в какой-то сцене, затем дайте ему (ей) противоположную точку зрения.

Если вашей героиней является актриса, пробующаяся на главную роль, пусть режиссер считает, что она не годится на нее. Она представляет не тот тип, у нее не те габариты, что угодно, и ваша сцена должна показать, как она убеждает его, что она подходит для этой роли.

Вот таким образом вы создаете конфликт на странице и избегаете его в вашем писательском деле.

Самая трудная вещь в писательстве - знание того, что писать.

## **Часть 16: Акт III: Концовка (Развязка)**

Глава, в которой мы завершаем историю:

Акт III - это 30-страничный блок драматического действия, которое начинается с Кульминационной точки II фабулы и проходит до конца вашего сценария. Он скрепляется драматическим контекстом, известным как концовка.

Концовка обозначает "нахождение решения: объяснить или сделать понятным, разделить на отдельные элементы или части". Это не конец вашей истории, это решение вашего сценария.

Что происходит с вашим главным героем (вашей главной героиней)? Остается ли он(а) жить или умирает? Преуспевает или терпит поражение? Женится (выходит замуж) или разводится? Возникает ли новая Звезда Смерти или нет? Обнаруживает ли герой (героиня) украденные у него (нее) товары? Возвращает ли он звание чемпиона мира в тяжелом весе? Проба на допуск перед театральным советом? Чем разрешается ваша история?

В "Возвращении Джеди" имеются две основные силы истории, нерешенные в Кульминационной точке II фабулы: одна, Мятежный Союз должен сломить "защитный щит", окружающий новую Звезду Смерти, так что атака, возглавляемая Билли Ди Уилльямсом, может разрушить оружие. Для достижения этой цели Хэн Золо и княжна Лейя выполняют миссию выбить источник силы щита.

Это одна точка истории. Другая - разрешение классической конфронтации между добром и злом, в данном случае, между Люком Скайуолкером и Дартом Вейдером, отцом и сыном. Не сдастся ли Люк? Хватит ли у него силы и мужества, чтобы победить Дарта Вейдера? Сможет ли он выдержать последний ритуал "испытания огнем и стать последним рыцарем Джеди?"

"Разрешение" означает "разделение на отдельные элементы" и "объяснение или разъяснение". Эти две точки истории были установлены с начала Акта II и теперь их надо решить (или разрешить). Люк убивает своего отца, но не прежде того, как тот раскаивается и сбрасывает свою маску. Император убит и "Сила Добра" одерживает победу.

История разрешается в Акте III. Конец фильма - это ликование победителей, когда Люк признается княжне Лейе, что они брат и сестра. Греки и римляне обычно заканчивали свои пьесы таким образом. Некоторым это может показаться действительно разрешением, однако, если вы посмотрите на фильмы классического американского, жанра нескольких последних десятилетий, - начиная с "Буйной компании" (где все умирают) и кончая "Скорлупой" (где "герой" остается в конце тем же сукиным сыном, каким он был в начале сценария), "Французской связью", "Апокалипсисом в настоящее время" и "Приходом домой", - то вы увидите, что они отражают изменяющееся отношение американцев к апатии, протесту и войне в течение пятидесятих, шестидесятих и семидесятих десятилетий.

В восьмидесятые годы работает другая сила: выживание. Если гуманность – это выживание, если Земля - это выживание, то мы должны обратить нашу энергию на помощь друг другу и на спасение земли. Если мы этого недоделаем, гуманность станет динозавром современной эпохи. Даже если мы продолжим загрязнение окружающей среды, даже если мы бросим в бой наши ядерные вооружения и убьем сами себя, земля выживет. Она просто вернется к другому ледяному периоду или к новому вулканическому периоду и после пары сотен тысяч лет появятся новые виды живых существ и жизненный цикл земли повторится.

Земля - это жизнь. Все мы принадлежим к одному виду, не смотря на различия в культуре, цвете кожи и в происхождении. У всех нас одни и те же потребности и желания, только выражаем мы их по-разному. Американские аборигены (раньше называвшиеся американскими индейцами) верят, что земля – живое существо и все формы жизни представляют собой часть ее. Все взаимосвязано, и если мы убиваем кого-нибудь или что-нибудь, либо загрязнением, либо оружием, мы становимся своими собственными жертвами.

Мы можем это остановить. Если мы хотим выжить как вид, мы должны научиться жить друг с другом, помогать друг другу и, значит, спасать друг друга. Такое отношение возникло во время восьмидесятих годов и Голливуд отражает это. Счастливым духовный подъем, положительные концовки можно видеть в "Возвращении Джеди", в "Отсутствии злого умысла", в "Военных играх", в "Вызывающем танце", и в "Инопланетянинах".

Смерти, насилию и полному уничтожению сказали "нет". Если вы думаете приободрить людей, счастливая, или положительная концовка будет упрощенческой или банальной; посмотрите на сказки, мифы, эпические поэмы и приключения, которые стали основой литературы с начала существования письменного слова. Греческие трагедии облагораживали героев и человечество. Классические трагедии "обогащают" жизнь человека и об этом не стоит забывать. В вечном конфликте между добром и злом зло когда-нибудь побеждало?

Никогда.

Такова жизнь. В конце концов, добро всегда торжествует триумф над добром.

Будьте уверены в этом.

Если вы сомневаетесь, сделать ли концовку счастливой или несчастной, то у вас есть выбор; подумайте о "положительном" и "хорошем самочувствии". Подумайте о "Вызывающем танце" и "Военных играх". Вот это были "кассовые" фильмы. Но с тех пор прошло двадцать лет и все изменяюсь.

Но то было тогда, а теперь - это теперь.

Какова концовка вашей истории? Когда вы это устанавливаете, вы можете решиться на специфическую концовку. Вы всегда знали, какой будет ваша концовка, теперь вы можете осуществить ее. Но, главное, ваша концовка все еще работает? Она все еще эффективна? Не нужно ли вам изменить концовку из-за изменений, сделанных Вами в первых двух актах? Не думали ли вы о другой концовке, о новой, более драматической, более визуальной, чем первая?

Не думайте слишком долго об этом, лучше, делайте ее. Если вы будете пытаться вообразить себе "правильную" концовку, вы никогда не сделаете ее. Выберите концовку, которая работает, которая подходит к вашей истории. Когда вы будете ее писать, вы обнаружите, эффективна ли она или нет. Доверьтесь процессу. Он больше вас; полюбите "Силу", она будет с вами, если вы будете с ней; не воюйте с ней и не вставляйте на пути вашей истории, форсируя работать то, что не работает.

Многие спрашивают, есть ли Решающий момент или Кульминационная точка фабулы в Акте III. Иногда есть, это зависит от потребностей вашей истории. Ключевая, сцена может понадобиться, чтобы "связать" концовку с остатком линии вашей истории.

Решите проблему героя и истории. Изменяется ли ваш герой (ваша героиня) во время сценария? Если да, воздайте ему (ей) в Акте III. Покажите это изменение визуально, драматически, чтобы разрешить вашу историю. В "Энни Холл" разрешается характер героини, в "Отсутствии злого умысла" - история. В "Энни Ходя" Элви Сингер не изменяется, он такой же в конце сценария, каким был вначале. Циничный, преисполненный жалостью к себе и сомневающийся, он хочет, чтобы Энни Холл соответствовала его воображению и ожиданию того, каким, по его мнению, должны быть отношения между ними. Помните сцену, когда они вдвоем готовят омаров в кухне? Их надо бросить в кипяток, но оба боятся сделать это. Это прекрасная сцена, запоминающаяся так же, сцена с братьями Маркс из "Вечера в опере или Утино супа". В Акте III, после того как Энни ушла от Элви к Тони Лейси (Поль Саймон), он пытается восстановить сцену с омарами с другой женщиной. Та же обстановка, та же ситуация, те же действия, только теперь результат иной; все форсировано, натянуто, неудачно.

Элви Сингер - это герой, который сопротивляется личному изменению на всем протяжении сценария, и это ключевой момент в успехе, выпавшем на долю этого фильма. В монологе в начале фильма Элви говорит: "Я не хотел бы быть членом какого-то клуба, который принял бы меня. Это ключевая шутка моей взрослой жизни в смысле моих взаимоотношений с женщинами". Это пророческие слова, потому что он заплатит за них в конце. Энни изменяется, он нет.

Сценарий заканчивается монологом: "Она вернулась в Нью-Йорк. Она жила в Сохо с каким-то парнем. И когда я встретил ее, она тащила его, чтобы посмотреть "Печаль и жалость". Что я посчитал своим личным триумфом... и я, я подумал о старом анекдоте, вы знаете его, этот-этот-этот парень идет к психиатру и говорит: "Доктор, ах, мой брат сошел с ума. Он думает, что он цыпленок". И доктор говорит: "Ну почему же вы его не привели? И парень отвечает: "Я бы сделал это, но мне нужны яйца". Да, я думаю, что это похоже на то, что я думаю об отношениях с женщинами. Вы знаете, они все иррациональны и сумасшедшие и абсурдные и... но, ох, я думаю, мы продолжаем испытывать все это, потому что, ах, большинство из нас нуждается в яйцах".

Его характер не изменяется, в конце он одинок, так же циничен и упрям и идет своими путями, каким он был всегда. Его нежелание измениться, развиваться и расти приводит его к этой точке. Печально, хотя и трогает зрителя: осязаемый и универсальный комментарий к состоянию человека.

"Отсутствие злого умысла" разрешает историю. В конце Акта II Галлахер знает, что Эллиотт Розен из ударных сил - это человек, который возбудил расследование против него. Когда начинается Акт III, необходимо разрешить два компонента истории. Он должен очиститься от неправильных поступков и разрешить свои отношения с Меган.

Как только Галлахер узнает, кто виноват, он идет за ними и получает свое отмщение. Первая вещь, которую он делает, - это покупает телефон с автоматическим ответчиком, затем берет вклад из банка (оплачиваемый "Гражданам за лучший Майами"), затем звонит Квинну, окружному прокурору, и договаривается с ним о встрече. Излишне говорить, что его телефон нелегально прослушивается Розеном. На парковой скамейке, в месте их встречи Галлахер сообщает окружному прокурору, что он выведает все, что может, об убийстве рэкетира из мира организованной преступности, но он сообщит о своих находках только в том случае, если будет сделано публичное заявление, очищающее его от подозрений. Квинн говорит, что он посмотрит, что сможет сделать.



Галлахер приходит в квартиру Меган, чтобы просить прощения, и они заключают мир и кончают тем, что проводят ночь вместе.

Он уходит на рассвете.

Квинн делает публичное заявление, оправдывающее Галлахера. Что означает, что кто то сделал, грубый промах, когда расследование было опубликовано в газете. Меган получает предложение от Розена, которое сбивает ее с ног. "Я этого не принимаю", говорит источник Меган. "Квинн просто заложил нас обоих", говорит Меган. "Вы пошли не за тем парнем. Я писала об этом".

Розен, в отместку за заявление, оправдывающее Галлахера, намеревается предать суду и Квинна и Галлахера.

Написанная рукой Меган, история публикуется, и там сообщается о том, что окружной прокурор был подкуплен Галлахером, и после этого начинается настоящее светопреставление. Никто не может понять, что происходит, и все в замешательстве. Галлахер добился полного отмщения. Даже его дядя из преступного мира (Лютер Адлер) доволен. "Он сын своего отца", гордо объявляет он.

И это приводит нас к ключевой сцене конфронтации в Акте III. Специальное расследование было начато по приказу Уэллса, помощника, главного прокурора штата, ведающего организованной преступностью в Министерстве юстиции. Он говорит всем, имеющим отношение к этой истории, что он хочет выведать, "что, во имя Христа, здесь происходит". Он хочет, чтобы Меган рассказала ему, кто был ее источником в истории с подкупом окружного прокурора. "Вы знаете, и я знаю, что мы не можем говорить вам, что можно публиковать в газетах, а что нет", говорит он Меган и её адвокату. "Мы надеемся, что ваши люди в прессе будут действовать ответственно, а если нет, будет чертовски трудно что-то сделать в этой истории. Но мы не можем допустить, чтобы происходила утечка информации из-за чьих-то соображений. Это незаконно... и хуже, чем.... это неправильно". Он смотрит Меган прямо в глаза и спрашивает у нее, "откуда выплыла эта история".

"Человек, который сообщил мне о расследовании мистера Квинна", отвечает она. "Сведения не просачивались. Они никогда не собирались публиковать это в газете. Я сделала это по собственному почину. Я могла бы за одну минуту сказать вам, кто это был, но, если я это сделаю, вам будет нужно что-то делать с этим делом. И кто-то еще будет задет. (С печальной улыбкой.) Так что, это действительно очень просто, не правда ли? И это всегда было так. Я могу кого-то подвести. (Пауза). Или я могу... не задеть никого. Нет системы, ... нет законов... нет правил. Только я. Так... я не могу сказать вам. Если я должна сесть в тюрьму, придется сесть в тюрьму".

Это трогательное и искреннее заявление об ответственности и преданности, это далеко от начальной сцены, где она просто пишет свою историю, не думая о последствиях. На каждое действие всегда находится равное, ему противодействие.

Квинн вынужден подать в отставку и Эллиотт Розен уволен. В конце Майкл Галлахер на своей лодке, готовый отплыть, когда появится Меган. Они разбираются в своих отношениях. "Что мы теперь будем делать, Майкл?", спрашивает она. Он смотрит на нее немигающим, взглядом, улыбается и говорит просто: "Почему ты не даешь мне пива?". Изображение исчезает. Конец.

Акт III "Отсутствия злого умысла" - прекрасный пример драматического откровенного признания и он представляет собой, все, чем должна быть конечная сцена конфронтации: это хорошая драма и она разрешает (раскрывает решение) истории. Вся вещь сцепляется благодаря изоляции двух драматических элементов, необходимых для разрешения этой истории.

При подготовке Акта III первое, что вы должны сделать, определить элементы истории. Изолируйте их. Попробуйте найти ключевую сцену, которая будет удерживать все. Затем изложите Акт III на четырнадцати карточках с размерами 3X5.

Пройдитесь по карточкам до тех пор, пока вы не почувствуете, что история продвигается успешно. Затем начните писать. Вы увидите, что вы уже работаете автоматически, вам приятно писать и чувствовать тренировку и линию истории. Вы все еще не будете знать, работает ли то, что вы пишете, или нет, так как вы не можете видеть ничего, но ощущение у вас приятное. На этой стадии это будет работать, невзирая на ваши сомнения и неуверенность. Только продолжайте писать. Доверьтесь процессу. Изложите историю, сцена за сценой, страница за страницей.

Все, что вам надо сделать для завершения Акта III, - это сесть вовремя перед пишущей подушечкой, пишущей машинкой или экраном компьютера.

Вы можете даже начать обдумывать ваш следующий сценарий.

Всё будет идти плавно и легко вплоть до нескольких последних страниц сценария. Тогда вы можете почувствовать себя странно, обнаружить, что вы "пусты", не зная, что писать и не имея желания закончить сценарий. Вы будете искать и найдете любой повод, чтобы избежать писания.

Это действительно очень забавно: после недель, и месяцев подготовки, исследований, приверженности работе, боли, тяжелого труда и беспокойств, после недель сомнений в себе, страхов и неуверенности, после недель сидения на мягком месте, вы вдруг захотели бросить все, когда вам остается написать всего несколько страниц.

Это абсурд, вы фактически не можете принимать это слишком серьезно.

Что вы будете делать?

То, что происходит с вами, - обычное явление среди писателей. Это начинается под уровнем сознания.

Каждый писатель, я знаю, включая и себя самого, испытывает этот феномен. Эмоционально вы не хотите завершить сценарий. Вы хотите не отпускать его, не закончить его. Это похоже на ужасные взаимоотношения: не важно, что они плохие, все же ужасные взаимоотношения лучше, чем вообще ничего.

Тот же принцип относится и к писанию вашего сценария. Трудно закончить его. Это была большая часть вашей жизни, вы думали о нем каждый день, ваши герои стали как бы вашими друзьями, вы говорите о вашей истории при каждом удобном случае. Писание не давало вам спать по ночам, заставляло вас страдать, причиняло вам боль и в то же время давало вам большое удовлетворение. Конечно, вы не хотите расстаться с ним!

Почему?

Естественное желание "не отрываться от него".

Я очень, не хочу рассеять ваши иллюзии, но еще остается очень много работы над вашим сценарием. По завершении этого эскиза в виде слов на бумаге, вы прошли только треть пути процесса писания сценария. Вы еще не закончили ничего; окончание чего-то - всегда начало чего-то еще. У вас появилось еще два проекта, над которыми вы должны работать, прежде чем вы завершите этот сценарий по первому плану.

Заканчивайте этот сценарий; разрешите его. И как только вы напишете "конец", погладьте себя и отпразднуйте ваш конец стаканом вина или шампанского или чем-нибудь еще, что вам захочется.

Положите ваш сценарий на стол перед вами и посмотрите, сколько страниц вы написали. Поднимите его. Почувствуйте его в своих руках. Вы сделали это.

Затем, возьмите себе неделю отдыха.

Самая трудная часть процесса написания сценария закончилась. Теперь начинается настоящая работа.

### **Упражнение**

Изолируйте два или три драматических элемента Акта III, которые разрешат вашу историю. Затем структурируйте Акт III на четырнадцати карточках с размерами 3х5, так же, как вы это делали для Акта I, а также для первой и второй половины Акта II.

Когда вы освоитесь с вашим материалом, начинайте писать. Если к вам придет новая идея относительно нового сценария, просто запишите ее.

Если вы испытываете какое-то сопротивление, сомнения или суждения, тотчас "согнитесь вместе с ними", признайте их и продолжайте писать.

Если вы хотите изменить подробности вашего окончания, сделайте это. Если ваша концовка получается не такой, какой вы хотели ее сделать, напишите ее снова, на этот раз это будет то, что вы хотите. Если вы пишете комедию, а сценарий получается серьезным и драматическим, напишите его, спрячьте в ящик, а затем напишите его как комедию. То же самое сделайте и с драмой: если она выходит смешной, напишите ее, спрячьте в какой-то ящик и забудьте о ней, затем вернитесь к вашей работе и напишите ее так, как хотите.

## **Часть 17: Переписывание**

Глава, в которой мы берем содеянное нами и улучшаем его:

Однажды, когда я ехал на машине с моим другом-музыкантом, мы увидели доску для афиш и объявлений, где была показана красивая калифорнийская блондинка, загоравшая на пляже; сбоку под доской для афиш и объявлений молодой мужчина вед за руку маленькую девочку. Это была прекрасная сцена. Когда мы проезжали мимо, мой друг обернулся ко мне и пробормотал: "Я дите". Это была строчка для песни. Он залез в отсек для перчаток, вытащил оттуда старый конверт, записал строку, добавил еще несколько слов, напел музыкальную фразу и вся песня пришла к нему. Ему понадобилось всего несколько минут, чтобы записать лирическую песню.

Когда мы вернулись в мой дом, он уселся за пианино и начал связывать все сочиненное им вместе.

Спустя 10 минут он играл эту песню для меня. Она звучала хорошо, несмотря на то, что была шероховатой и схематичной.

Через несколько дней он позвонил мне и пригласил меня встретиться на студии звукозаписи. Я пошел и услышал ту самую песню, исполняемую музыкантами в сопровождении большого оркестра. Я был поражен: от нескольких строк, нацарапанных на старом конверте, к этому мощному музыкальному звучанию! Я не мог поверить в это. Я завидовал, как черт, почему я не мог написать сценарий или книгу таким же образом? Я вышел из студии, переполненный завистью и жалостью к себе. О, как подумаю о днях, часах, месяцах изнурительной и утомительной скучной работы, которые уходят на написание сценария. Я хотел бы писать сценарий так же, как этот музыкант, но этому не бывать.

Этот случай остался в моей памяти и я несколько дней не говорил со своим другом. Но внезапно я увидел, что работа по написанию состоит из многочисленных стадий и все они разные.

У вас может быть вспышка вдохновения для сценария, но исполнение его - это совсем другое дело. Это детализированный, шаг за шагом процесс и вы проходите через него стадиями, улучшая его и дополняя по мере вашего продвижения вперед.

Это вполне естественно. Наука учит нас этому. Научный метод со времен Бэкона включал экспериментирование: ученый пробует разные вещи, используя каждую возможную альтернативу с умом и систематически, оставляя то, что работает, и отбрасывая то, что не работает.

Писание сценария – это процесс. Многие люди, пишущие свой первый сценарий, думают, что все, что им нужно сделать, - это написать его, отдать машинистке для перепечатки и отослать.

Нет ничего более далекого от истины. Писание - это работа день за днем, от трех до пяти часов в день, пять иней в неделю, перепечатка страниц снова и снова, нарезание бумажных полосок и их наклеивание на основные страницы. Переписывание вашего сценария необходимо: при этом исправляются изменения, которые вы сделали во время создания первого наброска слов на бумагу, затем оно разъясняет и определяет вашу историю и заостряет характеры ваших героев и ситуации.

Написание сценария в первом варианте производится в три стадии: наброски слов на бумагу, которые, вы только что закончили; вторая, "механическая стадия", когда вы исправляете изменения, сделанные во время писания, и третья, стадия "шлифовки".

Когда вы заканчиваете первые наброски слов на бумагу, вы готовы начать вторую стадию - "механическую": вы будете исправлять изменения, которые вы сделали во время первой стадии, устанавливать необходимую длительность сценария, усиливать драматическое напряжение и усиливать внимание, направленное на вашего главного героя (вашу главную героиню).

На этой стадии процесса писания сценария вы собираетесь изменять очень многое; вы переписываете 80% Акта I, около 60% первой половины Акта II, около 25% второй половины Акта II и около Ю-15% Акта III, чтобы привести сценарий в порядок.

Затем вы перейдете на третью стадию первого наброска, шлифуя, акцентируя, формируя каждую сцену, изменяя одно слово здесь, одно слово там, предложение здесь, сцену там, иногда переписывая одну сцену 10-15 минут, чтобы сделать ее так, как надо.

После того как вы закончили первые наброски слов на бумагу и взяли 7-10-дневный отпуск, время вернуться обратно к работе и начать вторую стадию написания вашего сценария. Это переписывание первых набросков слов на бумагу называется "механическим" наброском.

Вот так это делается. Не ожидайте творческого вдохновения, которое будет направлять вас, потому что вы собираетесь исправлять все изменения, сделанные вами в первом и втором актах, так что линия вашей истории идет с начала и до конца. Вам необходимо правильно расставить сцены, добавить новые сцены, которые заставят сценарий работать, и удалить те сцены, которые не работают. Вы собрались печатать очень много в этом наброске, так что будьте готовы к этому.

Первое, что вы должны, сделать, - посмотреть, что у вас получилось. Наверно, вы не знаете или не припоминаете, что вы сделали в первом акте, когда вы находитесь в парадигме, вы не можете видеть парадигму. У вас нет общего обзора, объективной перспективы относительно того, что вы сделали или не сделали.

Первое, что вам надо сделать, это получить общий обзор. Как это делается? Надо прочитать весь первый набросок в один присест с начала и до конца. Не делайте отметок и не пишите на полях, какие изменения вы хотите сделать.

Вы можете испытать несколько эмоциональных порывов: "Хуже этого я никогда не читал(а) - это самая распространенная реакция. "Это просто ужасно, отвратительно". Одна студентка позвонила мне после того, как она прочитала свой набросок слов на бумагу, и завопила: "Как могли вы позволить мне написать это?" и повесила трубку. Позже я узнал, что в полном отчаянии она бросила свой сценарий, залезла в кровать, включила одеяло с электрообогревом до отметки 9, максимальная надежность, и приняла положение ребенка в материнском чреве. Она оставалась в этом положении два дня. Конечно, у нее была завышенная реакция, и иногда чтение того, что вы написали, может оставить ужасающее впечатле-

ние. Если это случилось, обождите это место. Я переждал около четырех дней, прежде чем позвонил ей; я знал, что она собирается рассмотреть все те "нереальные" ожидания, которые у нее были. Мы поговорили об этом и она сказала, что она ничего не чувствует по этому поводу сейчас, поэтому я посоветовал ей сразу же начать переписывание Акта I и делать именно то, что ей надо было сделать, чтобы заставить работать сценарий. Она сделала это (она сказала, что чувствовала себя машиной), но можете верить мне или не верить, это был один из ее лучших сценариев. Ей понадобилось около двух недель, чтобы вернуть уверенность в себе и снова почувствовать вкус к работе. Ваше отношение к работе должно быть простым: вы знаете, что ваш сценарий требует работы, поэтому вам не нужен никто, чтобы сообщать вам" то, что вы уже знаете. Насколько хорош или плох он на этой стадии, абсолютно неважно. Что происходит большую часть времени, это то, что вы идете, на "русские горы" (парковый аттракцион); некоторые вам понравятся, другие вы возненавидите.

Переписывание важно в том плане, что оно улучшает то, что вы написали. Примите это, не спорьте с этим и не боритесь с этим. Идите своим путем. Никто никогда не говорил вам, что писание сценария должно быть таким же сладким, как кусок торта.

По завершении чтения наброска слов на бумагу обдумайте его. Делайте замечания в уме, больше ничего. Отметьте, что вам надо сделать, чтобы установить те изменения, которые вы сделали в течение Акта II, и любые другие вещи, которые вы должны сделать, чтобы заставить сценарий, работать.

Обдумайте это в течение нескольких часов или, что еще лучше, пусть это переварится в вашей голове ночью, во сне. Вам не нужно делать совершенно определенных и ясных решений в этом пункте.

Вы будете работать с 30-страничными блоками действия. Вы переписете Акт I, потом первую половину Акта II, затем вторую половину Акта II и затем Акт III.

Большую часть работы вы сделаете в Акте I. Вы собираетесь переписать 80% этого материала.

Теперь прочтите Акт I и сделайте обширные замечания, либо на полях, либо на подушечке для печати.

Любые изменения диалогов, сцен и сдвиги в действии, в фабуле или в характере героев необходимо будет включить в сценарий, чтобы он выглядел как единое целое, т.е. чтобы не было видно "швов".

Когда вы будете знать изменения, которые вы хотите сделать, приготовьте новые карточки для сцен Акта I. Некоторые сцены будут в порядке, как они уже написаны, другие - нет. Сразу возьмите ваши карточки 3X5 и разложите их для своего Акта I. Возможно, вам придется написать около пяти-шести новых сцен, изменения диалогов в нескольких сценах, а затем отшлифовать их, обрезать их и разрезать в длину.

Этот процесс должен занять около двух недель. Обычно Акт I требует большую часть времени для переписывания.

Переписывание первого акта окажется более легким, чем вы ожидали. У вас уже появились навыки писания и вы знаете вашу историю, так что выполнение этих изменений должно быть легким и естественным. Иногда у вас могут быть трудности, при решении вопроса, что делать, особенно в Акте I, если он слишком длинен. Если это произойдет, может быть, вам придется перенести несколько сцен из Акта I в Акт II.

А пока что принимайтесь за переписывание Акта I. Работайте с 10-страничными блоками и стремитесь к ясности и простоте визуального изображения. Расскажите вашу историю, по одной сцене каждый раз, по одной странице каждый раз.

Сосредоточьтесь на визуальном начале вашей истории. Вы обнаружите в Акте I, что у вас тенденция рассказать в нем большую часть вашей истории с диалогами. Вы будете говорить о вашей истории. Например, ваша героиня может вести машину и увидеть ювелирный магазин. "Мне нужен перстень с жадеитом", говорит ваша героиня своей матери. "Останови машину". Вы заканчиваете эту сцену и затем переходите к следующей сцене, где она демонстрирует свой новый перстень с жадеитом на вечеринке. В этот раз покажите его; зайдите внутрь магазина, покажите, как ваша героиня стоит у прилавка, покупая перстень, затем вернитесь к сцене вечеринки.

Покажите, как ваша героиня гуляет в парке, едет по улицам. Думайте визуально: будьте уверены в кинематографических переходах, когда вы переходите от одной сцены к другой, наблюдайте за вашими вводами и выводами.

По завершении Акта I вернитесь и почистите его слегка. Отшлифуйте сцену или перепечатайте некоторые страницы, вырежьте несколько строк диалогов, чтобы сделать их более ясными и сжатыми. Не тратьте на это слишком много времени; важно продвигаться вперед через сценарий. Всегда работайте с начала до конца, с начала до конца.

Перейдите к первой половине Акта II. Прочтите ее и сделайте заметки по поводу того, что вам нужно, чтобы заставить ее работать. Вы увидите, что вы измените около 60% первой половины. Установите изменения, которые вы хотите сделать, затем изложите эту часть на карточках 3X5, точно так же, как в Акте I.

Помните о своем драматическом контексте, убедитесь в том, что Решающий момент I ясен и сжат, а середина четко обозначена и определена. Если вам нужно что-то сделать, чтобы заставить историю работать, сделайте это.

Рассказывайте вашу историю визуально. Попробуйте сократить ваши сцены с диалогами, сосредоточивая внимание на визуальной динамике. Пусть Решающий момент I удерживает вашу историю на ее пути.

Работает ли середина все еще эффективно? Не слишком ли она длинна или коротка? Не нужно ли вам определить ее визуально заново?

Напишите середину.

Для работы над этой частью вам понадобится неделя или две.

Перейдите ко второй половине Акта II. Прочтите ее. Сделайте замечания относительно того, что вам следует сделать, чтобы исправить изменения. Структурируйте вторую половину на четырнадцать карточках 3X5. Раз вы знаете, что вам нужно сделать, выполните это просто, не забывая драматический контекст и временные рамки.

Может быть, вам не придется изменить более 25-30% второй по доводы Акта II. Удерживайте вашу историю на ее пути. Следуйте за вашим главным героем (вашей главной героиней) через развитие вашей истории; продвигайтесь вперед через Решающий момент II и Кульминационную точку II фабулы. Если вы закончили эту работу, не тратьте слишком много времени на шлифовку этой части, потому что вы потратите много времени в сомнениях и смущении, а за это время пропадет творческое настроение. Для исправления этой част вам понадобится только около нежели.

В Акте III вам надо будет переписать около 10-15% наброска слов на бумагу. Для этого, вам потребуется около недели. Вы можете захотеть подчистить и определить вашу концовку, перенести внимание на разрешение. Сам фактический процесс писания в это время четко очерчен и его просто выполнить. Вы точно знаете, что вам следует сделать, чтобы отделать его.

Если у вас большой последовательный ряд действия для вашей концовки - подобно уничтожению новой Звезды Смерти в "Возвращении Джеди", вы можете захотеть нарисовать картину того, что случится. Когда я писал свой первый сценарий - авантюрно-динамическую историю, у меня для концовки была изысканная сцена действия. Шесть мужчин проникают, в лагерь врага, под покровом темноты, осуществляют диверсию, затем освобождают четырех друзей, которые удерживались врагом в качестве пленников. Вспомните концовку "Шайки бандитов" или "Профессионалов". У меня были трудности с написанием последовательного ряда сцен, поэтому я переместил картину местоположения, затем, извлек последовательность побега; нашел путь в последовательный ряд сцен и путь из последовательного ряда сцен. Как только я ясно понял, каким я хочу видеть последовательный ряд сцен, я удалил смешения и написал последовательный ряд сцен.

Сценарий - это история, рассказанная в картинках, диалогах и в описаниях. Не тело значения то, что я приукрасил местоположение; если делался фильм, сценарий можно было изменять, чтобы подогнать его к фактическому местоположению. Не беспокойтесь по поводу того, существует ли "точное" местоположение. Просто ясно представляйте себе, о чем вы хотите писать, а затем пишите это. Вы должны быть в состоянии закончить этот "механический" набросок вашего сценария в течение четырех-пяти недель, и сценарий должен быть завершен где-то на 110-ой - 120-ой странице, не больше. Линия вашей истории должна быть ясной, со всеми необходимыми изменениями, влитыми в органическую линию истории с начала и до конца.

Вы можете желать или не желать взять несколько идей или неделю для отдыха. Делайте, как хотите. Вы готовы перейти в третью стадию (стадию шлифовки) вашего сценария в первом наброске.

Вот теперь вы будете действительно писать свой сценарий. Вам придется много печатать. Процесс переписывания включает больше печатания, чем писания. Вам надо будет передвинуться на три строчки от сцены в Акте I до следующей сцены в первой половине Акта II. Вы можете печатать на бумажной полоске и приклеить ее к странице. Вы построите мостик от одной сцены к другой и ликвидируете переходы, у вас будут телескопические сцены, т.е. вы можете взять сцену из Акта I, соединить ее со сценой в Акте II и кончить сценой, которая будет короче обеих вышеназванных.

Вы будете акцентировать, шлифовать, оттачивать, напрягать и формировать ваш сценарий. Это самая важная стадия создания сценария. Вы почувствуете ритм движения, вы увидите места, где "пауза" или "ритм" держит зрителей или читателей в напряженном ожидании. Вы будете изменять формулировку: вместо "он смотрит на женщину, находящуюся прямо напротив него" можно написать: "он смотрит на нее вопросительно". Еы можете заострить визуальные изображения добавлением прилагательных, делать диалоги более сжатыми и напряженными, вырезая слова из речей, иногда целые предложения, при случае довольно большое количество диалогов.

И снова работайте с 30-страничными блоками: сделайте Акт I, затем первую половину Акта II, затем вторую половину Акта II, затем Акт III. Работа с блоками, как описано здесь, позволяет вам контролировать вашу историю и продвигаться вперёд, шаг за шагом, к концовке (или разрешению). Помните, что хорошая структура - отношение между частями и целым; она похожа на ледяной кубик в воде или на огонь и его тепло. Когда вы шлифуете ваш сценарий, вы будете подчинять структурные элементы целому до тех пор, пока они не станут единым целым для истории. Отшлифуйте Акт I. Прочтите его, печатая и подчищая его по мере продвижения через сцены и страницы. Зачеркните предложение здесь, добавьте несколько слов там, соедините мостиком этот параграф с этой линией диалогов, и т.д.

Усиьте, подрежьте, сжато выразите мысль, вырезайте, вырезайте и еще вырезайте. Многие новые писатели не любят вырезать слова - или параграфы - но вы должны быть безжалостными на этой стадии. Если вы сомневаетесь, следует ли вам оставить этот диалог, параграф, описание или сцену, скорее всего вам придется вырезать их.

Цель стадии шлифовки - сделать наилучший сценарий, насколько можете.

Как узнать, когда переписывание сделано? Когда вы можете положить ваши страницы и сказать: "Я закончил (а) первый вариант моего сценария?" Это трудный вопрос. Фактически вы этого никогда не знаете, но есть определенные признаки, которые нужно поискать. Прежде всего, поймите, что ваш сценарий никогда не будет совершенным. Всегда будут сцены, которые не работают. Независимо от того, сколько раз вы пишете и переписываете, они никогда не будут те, что надо. Вам придется оставить эти сцены и дать им идти своим путем. Никто никогда не заметит, что они не работают, и никто не будет сопоставлять их с вашими ожиданиями. Легче будет дать им идти своим путем, если вы это понимаете. Вы можете заметить, что вы тратите уйму времени на незначительные мелочи и изменения. (Вы можете изменить но тут есть признаки" на "и здесь имеются признаки"). Это признак того, что вы готовы остановиться.

Затем дайте идти им своим путем. Они либо остановятся, либо затихнут сами по себе. Они не собираются стать совершенными.

"Совершенство - это идеал; оно существует только в воображении, но не в реальности", говаривал Ренуар.

### **Упражнение**

Прочтите набросок слов на бумагу; не делайте никаких замечаний, просто сидите и читайте его за один присест. Вы будете делать изменения в вашей голове по мере чтения; прочими изменениями вы займетесь, когда вы фактически начнете писать страницы.

Начните с Акта I. Прочтите его как блок драматического действия и делайте замечания, либо на полях, либо на отдельном куске бумаги. Структурируйте и приводите в соотношение новые сцены со старыми, уже написанными, а затем изложите Акт I на четырнадцати карточках 3X5. После этого переходите к карточкам и заполняйте их до тех пор, пока они не будут в удовлетворяющем вас состоянии, затем начинайте писать. Ваши несколько первых страниц могут быть высокопарными и неуклюжими, ничего, все в порядке, не беспокойтесь об этом.

Работайте 30-страничными блоками, 10 страниц за один раз.

Вы будете делать 10-15 страниц в неделю. Вам потребуется около двух недель, чтобы закончить Акт I. Затем перейдите в первую половину Акта II. Читайте ее, делайте замечания, затем структурируйте на карточках 3 X 5. Начните переписывать, одну сцену за один раз, одну страницу за один раз, через Решающий момент I до середины. Ясно представляйте себе ваш, драматический контекст.

Напишите середину, и будьте уверены в том, что фокус вашей истории ясен и определен; затем перейдите ко второй половине Акта II. Пользуйтесь тем же процессом; прочтите блок, сделайте замечания, структурируйте материал на карточках 3 X 5, затем начинайте писать.

То же самое проделайте с Актом III. Доведите его до необходимого объема и сделайте свои изменения, необходимые для устойчивой линии истории.

По завершении "механической" стадии первого наброска сценария перейдите к стадии "шлифовки". И снова работайте с 30-страничными блоками драматического действия: шлифуйте, полируйте, очищайте, укрепляйте, акцентируйте, вырезайте и слегка уменьшайте ваш материал. Ваше имя будет стоять на титульном листе, поэтому сделайте работу как можно лучше. Помните, что сценарий - это впечатление от чтения, прежде чем он станет визуальным впечатлением.

## **Часть 18: "Хорошее чтение"**

Глава, в которой мы обсуждаем поиски "хорошего чтения".

В течение двух лет, когда я возглавлял кафедру истории в "Киномобильных системах и киноартистах", я прочёл более 2000 сценариев и, по крайней мере, 100 романов в моих поисках материала для киносценариев. Я нашел только 40 сценариев, достойных представления нашим финансовым партнёрам. Несмотря на приобретенный мною цинизм, я брал в руки каждый новый сценарий с надеждой, что этот уложит меня на лопатки. Я очень сильно желал этого. Поговорите с любым читателем-рецензентом в Голливуде и он или она скажет вам то же самое. Я всегда искал "хорошего" чтения". Что такое "хорошее чтение"? Я никогда не мог дать ему точного определения; я мог только сказать, что это "выглядит" определенным образом, что это "читается" определенным образом, и что это "чувствуется" определенным образом. Хороший сценарий работает с первой страницы, с первого параграфа, с первого слова. "Китайский город" был хорошим чтением, такими же были "Жар плоти", "Отсутствие злого умысла" и "Энни Холл".

На странице много свободного места, описательные параграфы коротки и попадают в точку, а диалоги читаются от сцены к сцене с напряженным интересом и взволнованностью. Читатель не может оторваться от сценария.

Вот это работа писателя: не дать читателю оторваться от чтения.

Чего ищет читатель?

Во-первых, и, прежде всего, историю, героя (героиню) и стиль. Первое, что привлекает меня, - это стиль письма, то, как расположены слова на бумаге: сжато, напряженно, живо и визуально. Затем предпосылка. Захватывает ли она мое внимание? Интересна ли она? Как построен сценарий с точки зрения истории и визуальной динамики? Выписаны ли герой законченно, гармонично и объемно? Достаточно ли информации представлено на первых десяти страницах, чтобы заставить меня желать продолжения чтения?

Когда вы находите "хорошее чтение", вы это чувствуете: на первой странице появляется определенное возбуждение и энергия. Люди ненавидят чтение в Голливуде, однако все любят читать хороший сценарий. В этом отношении ничто не меняется никогда.

В качестве примера я думал, что будет интересно включить лист с оценками читателей из крупной кинокомпании. Это покажет вам, откуда приходит читатель.

Во-первых, в левом углу страницы написано "жанр", определение типа истории одним словом: авантюрно-динамический, любовная история, вестерн, комедия, романтическая комедия, фарс, рыцарский роман, с плохим или хорошим концом, научная фантастика, мультипликационный фильм или футуристический тип. В данном случае жанр рыцарского романа означает "с плохим концом".

Во-вторых, имеется либретто истории - четырех- или пяти строчное описание того, о чем эта история; в этом примере либретто выглядит так: "Красивая, с амбициями молодая женщина-юрист планирует стать одним из руководителей юридической фирмы в Чикаго. Ее начальник, женатый и отец троих детей, влюбляется в нее. Она ловко требует от него, чтобы он сделал ее полноценным партнером, что губит его как политика. Его женитьба терпит крушение. Он оставляет свою семью, чтобы основать свою собственную фирму, а ее сделать единственным партнером. Через несколько недель он просит свою жену разрешить ему вернуться обратно. Наша девушка быстро продвигается вперед".

Вот о чем эта история, сюжет сценария. (Если, вы хотите прочитать хорошие резюме, прочтите любое описание фильма в "Телевизионном руководстве". Таким путем, вы можете рассказать вашу историю еще даже до того, как вы написали ее).

В-третьих, после этого краткого резюме идет полтора страничная подробная аннотация истории, глубокая и подробная, которую я пропустил.

В-четвертых, имеется анализ читателя с определением структуры и характеров героев. В этой частной оценке анализ разбит следующим образом (иногда он включает схему с квадратиками, в которых стоят определения: отлично, хорошо, посредственный или плохой о герое или героине, о диалогах и структуре):

I – Герой или героиня

А) Конструкция: Безжалостная молодая женщина-карьеристка пользуется расположением к ней мужа и отца семейства средних лет и он оставляет ради нее свою семью.

В) Развитие: Почти хорошее. Автор, должно быть, настрадался от женщин. Это портрет одной из самых гадких сучек после фильма "Дорогая" или "Петулия". Характеры героев неправдоподобны. Они не нарисованы полностью.

II - Диалоги Отличные. Это Чикаго, но в очень малом отрезке времени. Здесь диалоги несут на себе основной грех, так как они делают все очевидным. История рассказана в диалогах.

### III – Структура

А) Конструкция: Лолита с мозгами находит свой путь вверх лестницы в юридическом мире, манипулируя своим боссом, семейным человеком, и за тем отшвыривая его, как только она достигает своей главной цели.

В) Развитие: Прекрасно. Потому что все так очевидно и ориентировано на мыльную оперу. Главная героиня не отличается глубиной, она слишком отталкивает от себя зрителя.

С) Темп: Хороший. Хотя нет сомнений относительно того, что будет дальше, и очень маленькое драматическое напряжение. Однако это тоже не мешает.

Д) Концовка: Плохая. Сценарий - неожиданно кончается. Мы остаемся как бы в повисшими в воздухе. Бедный муж едва ползет домой и мы никогда больше не увидим главную героиню.

Вот такой анализ структуры и героини. Затем идет "Рекомендация читателя", где читатель или читательница добавляет свои впечатления в нескольких предложениях: "Не рекомендую."

Посредственная романтическая драма во всех отношениях. Это несимпатичный портрет напористой, средне западной женщины-карьеристки. Конечная точка во всем это деле остается тайной. Это, пессимистический фильм, но совершенно без структуры черной комедии, которую связывают с именем Набокова или т.п. Это мыльная опера, а не художественный фильм".

Таково резюме сценария, данное читателем из Голливуда. И как оно ни кратко и немногословно, это то, что читает каждый администратор и сотрудник студии и продюсер фильма.

Что скажет читатель о вашем сценарии?

В качестве упражнения вы можете захотеть познакомиться с этим суждением. Вот откуда приходит читатель или читательница. С его или ее точки зрения всегда надо читать другой сценарий, обычно кипа на полке составляет около двух футов в высоту. Все пишут сценарии, и когда читатели читают сценарии, в 99 случаях из 100 они разочарованы.

В этом году в Гильдии писателей Западной Америки будет зарегистрировано более 18 000 кино- и телесценариев. Из них менее 80 фильмов будут сделаны в Голливуде.

Несмотря на это, восьмидесятые годы будут вспоминаться как десятилетие сценариста. Никогда не писали так много сценариев, как сейчас. И в течение ближайших нескольких лет количество людей, пишущих для фильмов любого назначения - кинофильмы, телефильмы, кабельное телевидение и диски, удвоится и утроится.

Мы развились и превратились в визуальное общество; менее 30 лет назад мы были в основном литературным обществом. Все изменилось с ростом телевидения, и теперь общество опять меняется, потому что мы идем в век компьютеров. Мы находимся, в середине информационной революции. Дети растут, играя в видеоигры, они учатся программированию в начальной школе.

Местонахождение рынка для сценариста меняется: в течение этого десятилетия потребность в сценаристах резко возрастет. Обширный спектр кабельного телевидения стабилизируется и скоро

компании будут выпускать специализированный материал. Весь рынок кино- и телефильмов будет несколько иным по сравнению с сегодняшним днем. Никто не знает точно, каким будет этот рынок, но одно ясно: возможности для сценариста будут огромные.

Если вы серьезно хотите заняться писанием сценариев, теперь время формировать свое мастерство и совершенствовать свое ремесло.

Будущее уже наступило.

Очень многие сообщают мне о том, что они хотят писать сценарии. Они звонят мне по телефону, пишут мне, пристают ко мне, наконец, поступают на мои семинары, а затем, спустя две или три недели уходят, не говоря ни слова. Их обязательство по отношению к себе и к их писанию было нулевым. Действие - это характер; человек представляет собой то, что он делает, а не то, что говорит.

Если вы собираетесь делать это, делайте.

Вот о чем эта книга. Это руководство и это инструмент. Вы можете прочесть эту книгу сто раз, но до тех пор, пока вы не положите ее и не начнете делать упражнения, вы только собираетесь думать о писании сценария, а не писать его.

Чтобы написать сценарий, нужно время, терпение, усилия и обязательство написать сценарий. Хотите ли вы сделать это обязательство по отношению к самому (самой) себе? Хотите ли вы учиться и делать ошибки? Хотите ли вы сделать наилучшую работу, которую вы можете сделать?

Что поистине важно для писания сценария - это писать его. Вы ставите перед собой задачу, цель и вы достигаете ее. Вот и все.

Когда люди заканчивают первый набросок своего сценария на моих семинарах, все аплодируют им: это наше признание времени и работы и инструмента и усилий, и боли, и радости, которые ушли на писание.



Учебное пособие сценариста будет направлять вас по процессу писания сценариев. Чем больше вы вложите в него, тем больше будет отдача. Это ведь естественный закон.  
Настоящее искусство, говорил Жан Ренуар, заключается в том, чтобы делать его.  
Писание – это личная ответственность: либо вы делаете его, либо нет.  
Делайте его.