

Джеку и Эми посвящается

John Truby

THE ANATOMY OF STORY

22 steps to becoming
a master storyteller

FARRAR, STRAUS AND GIROUX
NEW YORK

Джон Труби

АНАТОМИЯ ИСТОРИИ

22 шага к созданию
успешного сценария

Перевод с английского

АНФ
АЛЬПИНА НОН-ФИКШН

Москва
2016

УДК 791.43:82-293.7

ББК 85.374.0,40

T77

Переводчик Николай Мезин, Анна Шураева

Редактор Юлия Быстрова

Труби Д.

T77 Анатомия истории. 22 шага к созданию успешного сценария / Труби Джон; Пер. с англ. — М.: Альпина нон-фикшн, 2016. — 428 с.

ISBN 978-5-91671-597-2

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

УДК 791.43:82-293.7

ББК 85.374.0,40

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

ISBN 978-5-91671-597-2 (рус.)

ISBN 978-0-86547-951-7 (англ.)

© John Truby, 2007

© Издание на русском языке, перевод, оформление.

ООО «Альпина нон-фикшн», 2016

Содержание

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

Время и пространство

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

РАССКАЗЧИК И СЛУШАТЕЛЬ

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

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

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

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

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

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

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

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

ИСТОРИЯ

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

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

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

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

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

Разные жанры по-своему раскрывают перемены в человеческой личности.

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

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

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

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

ОРГАНИКА СЦЕНАРИЯ

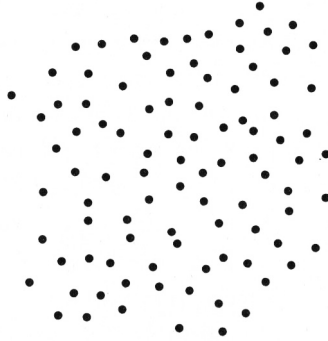
Хороший сценарий показывает героев, которые живут и действуют естественно — «как живые». Но и сам он — живой организм. Даже обычная детская сказка состоит из множества элементов или подсистем, связанных между собой и питающих друг друга. Как человеческий организм состоит из нервной системы, сосудистой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

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

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

ХОД ПОВЕСТВОВАНИЯ

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



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

Линия

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



Меандр

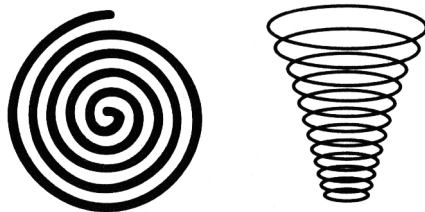
Меандр — это вьющаяся тропа без очевидного направления. В природе меандр олицетворяют реки, змеи и мозговые извилины.



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

Спираль

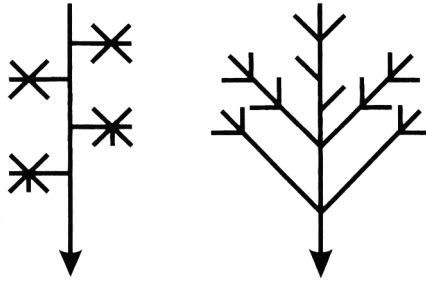
Спираль — траектория, стремящаяся по кругу внутрь, в центр. В природе по спирали формируются кочаны салата, рога и раковины.



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

Дерево

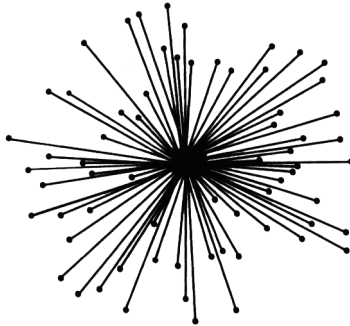
Древовидная структура — это ветви, расходящиеся из нескольких центральных точек в разных, порою замысловатых, направлениях. В природе такую форму, помимо деревьев, имеют листья и реки.



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

Взрыв

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



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

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

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

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

ТЕХНОЛОГИЯ ПРОЦЕССА

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Замысел

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

ЧТО ТАКОЕ ЗАМЫСЕЛ?

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

Несколько примеров:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ФОРМУЛИРОВКА ЗАМЫСЛА

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Во время этого погружения начнут проявляться ваши склонности и предпочтения.

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

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

Шаг 2. Оцениваем потенциал замысла

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

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

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

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

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

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

«Свидетель», фильм

(сценарий Эрла Уоллеса и Уильяма Келли, 1985)

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

«Тутси», фильм

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

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

«Китайский квартал», фильм

(сценарий Роберта Тауна, 1974)

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

«Крестный отец», фильм

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

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

«Убийство в Восточном экспрессе», фильм

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

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

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

«Большой», фильм

(сценарий Гэри Росса и Энн Спилберг, 1988)

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

Шаг 3. Умейте разглядеть трудности и головоломки

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

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

«Звездные войны», многосерийный фильм

(сценарий Джорджа Лукаса, 1977)

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

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

«Форрест Гамп», фильм

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

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

«Возлюбленная», роман

(автор Тони Моррисон, 1988)

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

«Челюсти», фильм

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

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

«Приключения Гекльберри Финна», роман

(автор Марк Твен, 1885)

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

«Великий Гэтсби»

(роман Фрэнсиса Скотта Фицджеральда, 1925)

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

«Тутси», фильм

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

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

«Смерть коммивояжера»

(пьеса Артура Миллера, 1949)

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

«Крестный отец»

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

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

Шаг 4. Найдите конструирующий принцип истории

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

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

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

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

ВНИМАНИЕ!

Конструирующий принцип =
= события повествования + своеобразная реализация.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«Моисей», библейский сюжет

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

«Улисс», роман

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

«Четыре свадьбы и одни похороны», фильм

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

«Гарри Поттер и...», серия романов

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

«Афера», фильм

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

«Долгий день уходит в ночь», фильм

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

«Встреть меня в Сент-Луисе», фильм

- Замысел: молодая женщина влюбляется в парнишку-соседа.