

# Содержание

От авторов .....	5
Глава 1. <b>Герой</b> .....	7
Глава 2. <b>Объем и глубина персонажа</b> .....	35
Глава 3. <b>Сеттинг</b> .....	63
Глава 4. <b>Конфликт. Антагонист. Второстепенные персонажи. Логлайн</b> .....	85
Глава 5. <b>Трехактная структура. Поворотный пункт. Первый акт: экспозиция и завязка</b> .....	113
Глава 6. <b>Второй акт: прогрессия усложнений. Перипетии. Бреши</b> .....	137
Глава 7. <b>Кульминация. Третий акт: развязка. Тема. Сверхзадача. Месседж. Поэпизодный план</b> .....	159
Глава 8. <b>Сцена. Секвенции. Подготовка и последствия</b> .....	181
Глава 9. <b>Саспенс. Скрытая ирония. Откровение. Закладка. Анонсирование будущего. Активность/действие</b> .....	203
Глава 10. <b>Диалоги. Запись сценария</b> .....	223
Заключение .....	239
Чек-лист начинающего автора.....	243
Список фильмов.....	253

## От авторов

«Сценарное мастерство» — это первенец в серии книг, подготовленных Высшей школой кино «Арка» не только для своих студентов, но и для самой широкой читательской аудитории. Все эти книги написаны доступным языком, чтобы любой начинающий кинематографист мог освоить азы интересующей специальности. Обратим ваше внимание на слово АЗЫ. В мастерстве сценаристов нет предела совершенству, но надо же с чего-то начинать!

Начните свой путь к вершинам сценарного мастерства именно с этой книги — и вы не пожалеете о потраченном времени. А чтобы обучение шло более эффективно, сначала взгляните в список фильмов, который приведен в конце. В первой десятке — обязательные к просмотру картины. Наверняка вы их смотрели. Если же нет — отложите книгу в сторону и откройте для себя удивительные миры этих кинофильмов! Далее в списке приведены названия, которые также будут появляться на страницах этой книги, — однако реже, чем первые десять.

Пусть вас не смущают некоторые повторы, встречающиеся в книге, — так закрепляются наиболее важные термины и сценарные приемы. Рассматривая их под разными углами зрения, легче сформировать более объемный и насыщенный образ того или иного понятия. Без этого невозможно освоить предлагаемый материал.

В основе книги — многолетний опыт преподавания сценарного мастерства создателями и наставниками Высшей школы кино «Арка». Авторы не претендуют на лавры первооткрывателей какой-то уникальной методики или новой драматургической концепции. Большинство терминов и определений, а также правил и советов используются и в других учебниках

по сценарному ремеслу, по большей части принадлежащих перу зарубежных авторов. Однако нельзя не отдать должное нашим учителям — в первую очередь Александру Митге и Александру Акопову, которые ввели в оборот десятки терминов, определений и понятий, сделав их общеупотребительными в российском сценарном сообществе. Мы всего лишь переосмыслили, а затем систематизировали все необходимые начинающим сценаристам знания и навыки.

Глава 1

# Герой

Говорят, что история начинается в Шумере. Театр, утверждал Станиславский, начинается с вешалки, — а с чего тогда начинается кино? С режиссера? Нет, иногда случается так, что его могут заменить прямо во время съемок фильма. С камеры? Нет, в наш век технологий кино можно снять и на мобильный телефон. Тогда с чего же начинается кино? Правильный ответ: кино начинается с хорошего сценария. Да, конечно, братья Люмьер снимали кино без сценария, но это время давно минуло. Западные продюсеры часто повторяют фразу о том, что сегодня успех фильма на 50% зависит от качества сценария. Давайте же разберемся, что такое хороший сценарий.

Но для начала введем одно правило, без которого освоение материала будет неэффективным. Правило простое — перед взлетом достань чек-лист. Если вы заглянете в кабину пилотов перед вылетом, то застанете капитана за чтением списка, в котором перечислены все действия, необходимые для успешного старта. Наверняка опытный капитан помнит все эти пункты наизусть. Однако правила безопасности требуют, чтобы экипаж зачитывал их снова и снова, проверяя все — вплоть до последней мелочи.

Окончив обучение, новички сразу стремятся отправиться в свободный полет, почувствовав в себе силы написать что-то такое, что еще вчера казалось невозможным. Да, они уже овладели кое-какими знаниями, придающими им уверенности. Но в действительности при написании первого сценария они будут использовать не больше 20% полученных за курс знаний. А еще 20% они будут использовать неверно, потому что поняли пройденный материал не совсем корректно.

Чтобы довести свою эффективность до максимума, новичкам обязательно нужно иметь чек-лист. Этот чек-лист должен

пополняться новыми пунктами после каждой главы. Когда настанет время писать первый сценарий, обязательно положите свой чек-лист перед глазами и освежайте в памяти все то, без чего полет вашей фантазии окажется совершенно напрасным!

Сценарий — это не повесть, не роман и не пьеса, хотя из пьес и романов иногда получаются хорошие сценарии. **Сценарий — хорошо рассказанная, крутая история с интересными героями.** Обратите внимание на три важнейших элемента этой формулы: во-первых, крутая история! Во-вторых, хорошо рассказанная. В-третьих, интересные герои. На самом деле интересных героев можно поставить и на первое место, потому что, в конце концов, все наши любимые фильмы мы любим именно за ярких, интересных героев.

В рамках этого курса вы научитесь писать хорошие сценарии. А хороший сценарий — не то же самое, что хорошая книга. Книга может быть написана в стол, сценарий пишется для последующего создания на его основе зрительского кино. Без фильма не существует сценария как отдельной творческой работы. Сценарий — не литература, не самодостаточное произведение, это своего рода полуфабрикат или производственный документ, в соответствии с которым будет создано самостоятельное произведение — фильм.

Прежде чем разбираться в том, что такое хороший сценарий, давайте выясним, что такое плохой сценарий.

Три вопроса, которые Зритель никогда не должен задавать, посмотрев ваше кино:

«Ну и что? Я это уже видел».

«Да ладно? Так не бывает».

«Где логика? Я не понимаю, что происходит».

Итак, первое, о чем мы не должны забывать, — это *новизна*. Каждый зритель ищет чего-то нового, каждый зритель хочет, чтобы его удивили. Ему неинтересно в 25-й раз смотреть за одними и теми же отношениями одинаковых героев. Ему

скучно — он выходит из кинотеатра и идет заниматься своими делами или переключает канал.

Второе — *правдоподобность*. Зритель не поверит вам, если на экране будет происходить то, чего, по его мнению, быть не может. Если в первой же сцене миллиардер влюбляется в бедную девушку и делает ей предложение — это провал! «Так не бывает», — скажет зритель и будет прав. Хотите написать историю Золушки — подумайте, как и почему миллиардер в нее влюбляется и почему ему так важно на ней жениться. Даже создавая несуществующие миры, где живут волшебники и инопланетяне, вы обязаны добиться правдоподобности, апеллируя к понятным и привычным зрителю эмоциям и жизненным ситуациям. Кино — великое искусство обмана. «Ах, обмануть меня нетрудно!.. Я сам обманываться рад!» Эти поэтические строки в полной мере отражают стремления зрителя. Обманите зрителя красиво, правдоподобно, подарите ему радость сопереживания — и он вам скажет спасибо за обман!

Ну и третье — *логика*. Когда из сценария исчезает логика, он распадается на отдельные, не связанные друг с другом части. Мы можем написать сценарий о непрерывно чихающих людях, которые ходят по потолкам. Но и мы, и зритель должны отчетливо понимать, что происходит, как связано чиханье с хождением по потолкам и почему другие люди, один раз чихнув, не взлетают тут же к потолку. Все эти закономерности вы должны заранее сформулировать в так называемых правилах мира вашей истории.

Однако, как бы ни было важно помнить все эти принципы, они не самое главное в сценарии. **Самый существенный элемент сценария — интересный герой.** Герой, за которым будет любопытно наблюдать, которому захочется сопереживать. Ваша задача — сделать такого героя, который будет близок аудитории и сможет вызвать ее симпатии. Задумайтесь, почему вы любите те или иные фильмы. Вы любите их потому,

что вам нравятся герои. Давайте на минуту вспомним самых популярных героев. Признайтесь — наверняка вам иногда хочется хотя бы на секунду поменяться с ними местами. Стать такими же смелыми, всемогущими, таинственными, талантливыми. Вы хотели бы перенестись из своей квартиры, офиса или кинозала — в их мир невероятных приключений, любовных драм и больших страстей.

Хороший герой для сценариста — не обязательно положительный герой. Но это всегда персонаж, который интересен зрителю. Вспомните героев, которые были притягательны для вас, хотя в них и недоставало положительных качеств.

Повторим: самое главное для создания хорошего сценария — это герой. Герой, который будет интересен и близок. Именно герой рождает у зрителя ощущение сопричастности, сопереживания. Но не всякий герой, а лишь тот, с которым зритель смог бы себя идентифицировать.

Чтобы проиллюстрировать эту мысль, вспомним замечательный фильм Джеймса Кэмерона «Аватар». В нем персонажи пользовались специальными устройствами, позволяющими в совершенно ином образе переместиться в другой мир и пережить невероятные приключения — физически находясь при этом в стеклянной капсуле на военной базе. Так вот, герои вашего сценария и будут этими волшебными капсулами, с помощью которых зрители переживут все события фильма как происшествия своей собственной жизни. На десятой, пятнадцатой минуте хорошего фильма зрители перестанут обращать внимание на окружающую их действительность и полностью вовлекутся в происходящее на экране. Вплоть до того, что их пульс будет учащаться в моменты, когда любимому герою на экране грозит опасность. Почему? Потому что сценаристу удалось добиться чувства сопричастности к судьбе героя. Зрители стали идентифицировать себя с героем! Невероятно, правда?

«Я никогда не научусь создавать таких киноперсонажей, — можете подумать вы, — ведь это под силу лишь гениальным



творцам, овладевшим тайными знаниями о человеческой природе». Вовсе нет. Нет ничего более технологичного, чем работа сценариста. Написание хорошего сценария — это последовательное использование инструментов и алгоритмов, освоить которые под силу даже ребенку. Не случайно сторителлинг — а именно так принято сегодня называть основы драматургии — в некоторых странах начинают преподавать детям с пяти лет!

Итак, герой должен быть близок зрителю и в то же время далек от него. Разберемся в этом парадоксе. Представьте себе, что Гарри Поттер жил бы среди нас. Разве в нашем мире были бы возможны те чудеса, которые с ним происходят? Был бы он для миллионов подростков примером для подражания? Именно этим — своей непостижимостью — он далек от нас, и потому зрителю хочется подражать ему.

Или другой пример — фильм «Назад в будущее». Кому бы не хотелось подружиться со своими родителями, стать им другом и изменить хоть немного свое будущее?

Проблемы этих героев понятны всем. Чем они далеки? Давайте подумаем... Правильно, желания героев осуществляются. Как часто такое происходит в реальной жизни? Согласитесь, далеко не на каждом шагу. Но именно потому, что желания героев понятны, близки зрителям, и рождается ощущение сопричастности, сочувствия.

Чтобы создать ощущение сопричастности, вы должны писать про то, что близко лично вам. Ведь вы такой же человек, как и будущие зрители вашего фильма. Пишите про то, что вы чувствуете. Наполняйтесь правдой жизни, чтобы она стала правдой на экране. Боль героя должна быть вашей болью. Счастье героя — вашим счастьем!

Как создать интересного героя, которому зритель захочет сопереживать?

Самое важное здесь — ваш *жизненный опыт*. Трудно сочинить хорошую историю, не обладая жизненным опытом.

Сценарист должен много всего повидать, пережить, чтобы иметь базу для того, чтобы, опираясь на нее, придумать героя, а затем его историю, которая ляжет в основу фильма. Сценарист должен общаться с людьми, искать своих героев не только у себя в голове, но и в жизни. Оглянитесь вокруг — каждого из вас окружают необычные люди. Задумайтесь, что могло бы с ними произойти, как они жили раньше и чем живут сейчас.

Весьма поучительной в этом смысле является история создания сериала «Друзья». Это был не первый проект авторов сценария и продюсеров Дэвида Крейна и Марты Кауффман. Перед этим с треском провалился их сериал «Семейный альбом». Однако они не отчаялись и обратились к собственному опыту — годам, проведенным в колледже. Они сделали «Друзей» максимально похожими на тех людей, которые их окружали во время учебы. И успех не заставил себя ждать.

Эта история как нельзя лучше иллюстрирует одну истину: **герои вокруг нас**. Они ходят по тем же улицам, что и мы. Покупают продукты в соседнем супермаркете и толкаются с нами в переполненном транспорте в час пик или же сидят в соседней машине, стоящей в пробке. Достаточно просто оглянуться. Возможно, ваш герой живет рядом с вами?

Даже если этот герой — властитель целой галактики, все равно его прообраз живет где-то на соседней улице.

Двигаемся дальше. При создании героя автор должен найти «боль». Что лично у вас сейчас болит? Какая проблема не дает покоя? Лишний вес? Предательство отца, бросившего когда-то вашу маму? Чувство вины из-за неудачно проведенной операции?

Найдите боль внутри себя и превратите ее в энергию вашей истории! Секрет вашего успеха окажется очень прост — в мире живет как минимум еще несколько миллионов людей, испытывающих точно такую же боль, как и вы. Они посмотрят вашу историю, потому что переживания главного героя, его боль будут им близки и понятны.

Реальная боль реального человека — ключ к созданию живого героя. Показательным является английский сериал «Мой безумный дневник», или в оригинале *Mu mad fat diary*. Это адаптация реального дневника девушки по имени Рэй Эрл, страдающей от лишнего веса и комплекса неполноценности. Именно за счет откровенности главной героини, за счет искренности ее чувств сериал получился очень интересным. Эрл предстает не персонажем «с лишним весом, но добрым сердцем», как часто любят изображать толстушек в фильмах. Она саркастична, эгоцентрична, ругается с матерью и употребляет алкоголь, но она живая, настоящая. Героиня заставляет зрителя переживать за себя. Ее проблемы понятны всем зрителям — ведь кто из них не проходил через тот период жизни, когда трудно принять самого себя?

Вспомнили? Используйте это!

*Страх* зачастую является прямым следствием боли. Попав однажды в неловкую ситуацию, мы подсознательно начинаем бояться повторения подобной ситуации. Мы боимся, что боль вернется. Это нормальная, абсолютно естественная реакция. Иногда страх рождается не в жизненных ситуациях, а в нашей фантазии. Один раз отвергнутая девушка боится, что останется старой девой, и не замечает, что в нее влюблен парень из соседней квартиры. Когда врач направляет нас на обследование, мы боимся, что заболевание окажется серьезным, и не думаем о том, что обследование необходимо и полезно. Что врач, возможно, просто хочет убедиться, что боль в животе — всего лишь последствие вчерашнего ужина, а не что-то иное. Каким бы храбрым ни был человек, его жизнью все равно нередко управляют страхи.

Если вернуться к героине сериала «Мой безумный дневник», то окажется, что ее боль превращалась в страх остаться никому не нужной, одинокой. Героиня не верит, что кто-то может ею заинтересоваться. Согласитесь, что она не права!

А какие страхи рождает ваше подсознание? Поразмышляйте об этом.

Не менее важным является и знание особенностей мира героя. Надо понимать характерные черты среды, где обитают действующие лица вашей истории. Среда профессиональной, религиозной, социальной. Задумайтесь, вы могли бы написать сценарий, например, о шахтерах? Ведь наверняка вы плохо знакомы с работой шахтера. Что будет делать ваш персонаж, кроме как бездумно бить отбойным молотком по стенам угольной шахты? Есть варианты? А ведь деятельность шахтера предполагает целый набор самых разнообразных процессов, явлений, традиций и суеверий. Однако в силу своего неведения вы не сможете правдоподобно описать этот труд.

Запомните: **сценарист должен ориентироваться в мире героя лучше самого героя.** Надо знать о мире героя значительно больше того, что показывается на экране, — представлять этот мир как в общем, так и в нюансах. Ведь именно детали делают героя живым, настоящим. Нельзя писать о врачах, не зная, как они работают, это порождает множество несоответствий. Например, вы можете написать сцену, где врач раскрывает диагноз не самому пациенту, а его знакомой, что на самом деле, конечно же, невозможно. Вряд ли настоящий врач так поступит, если не будет прямой угрозы его жизни.

Очень часто начинающие сценаристы слышат на питчингах от продюсеров такой вопрос: а почему вы взялись за эту историю? Как ваш личный опыт поможет создать этого героя? Если ваш главный герой — шеф-повар мишленовского ресторана, то хорошим ответом на подобный вопрос станет информация о том, что вы два года проработали официантом.

Естественно, все ваши герои не могут владеть одной профессией — той, которой владеете вы. Поэтому встречайтесь с людьми, расспрашивайте их, ищите консультантов. Запомните то, что видите. Не бойтесь задавать вопросы! Старайтесь аккумулировать подобные знания — они вам обязательно пригодятся!

Важно не забыть и про *чувства*. Герой должен чувствовать — соответственно, чувствовать должны и мы, зрители. Мы должны знать, что может ощущать герой в той или иной ситуации. Не важно, что это — первая любовь, первое свидание, свадьба... Важно отдавать себе отчет в том, как происходящее повлияет на вашего героя, какие эмоции у него вызовет. Эмоции, несомненно, епархия актера — именно ему придется играть их. Но как он поймет, что должен играть, если сценарист сам ведать не ведает, что чувствует его герой в той или иной ситуации? Как режиссер поймет, что он должен сказать актеру?

Сценаристу следует четко осознавать, с какими чувствами его персонаж встречает все препятствия на своем пути. Если герой окажется вдруг на необитаемом острове — какие чувства овладеют им? Если ему откажет в свидании понравившаяся девушка — он расстроится или нацелится на другую? Ведь зачастую именно чувства повелевают героем, а не только разум. Возможно, ваш герой всегда надеется на лучшее и поэтому он с улыбкой бросается на очередную преграду? Или, наоборот, он уверен, что ничего не получится и его ждет крах? Залезьте в голову к своему герою, поставьте себя на его место. Поставили? А теперь определитесь, что он чувствует? Что чувствуете вы?

Многие сценаристы часто используют понятие «голый автор». Автор должен себя «препарировать», должен не бояться «раздеться» и найти свою боль, страх. Автор не должен прятаться за одежду и толстые стены. Он должен быть искренен с самим собой и со своим героем. Ведь как можно писать о других, не понимая себя и не принимая? Думайте, вспоминайте, анализируйте. Набирайтесь жизненного опыта. Открывайтесь зрителям в своих героях — только тогда вы добьетесь зрительского внимания!

Запоминайте свои эмоции. И не врите, никогда не врите себе. Признайтесь, чего вы боитесь, на кого обижены. Что вас ранит до сих пор? Вспомните, какие слова вы не сказали, а теперь уже нет возможности их произнести. За что вам стыдно?

О чем вы сожалеете? Что хотели бы изменить? Не бойтесь самих себя. **Ваш лучший консультант в написании сценария — это вы сами!** Так примите же себя и двигайтесь дальше!

История, рассказанная в сценарии, может быть для автора своего рода терапией, помогающей справиться с внутренними демонами и быть чем-то наподобие мостика к гармоничному сосуществованию с самим собой. Как ваш герой может преодолеть страхи, разобраться со своими проблемами? Напишите это, ставьте себя на место героя! А потом просто поступайте так же. Ведь он — это вы, а вы — это он. Так зачем же вам бояться того, с чем успешно справился ваш персонаж?

Героев можно классифицировать в зависимости от их страхов.

- *Перфекционист*: стремится, чтобы все было идеально, боится совершить ошибку.
- *Альтруист*: помогает всем, не получая никакой выгоды, хотя на самом деле просто боится быть нелюбимым, ненужным.
- *Успешный*: типичный менеджер высшего звена, у которого есть все, что придает уверенности и увеличивает статус в чужих глазах. Боится утраты собственной значимости.
- *Индивидуалист*: создает себе образ, подчеркивает свою непохожесть, боится слиться с толпой.
- *Ведомый*: цепляется за других, подчиняется приказам, потому что просто боится оказаться без поддержки.
- *Авантюрист*: не сидит на месте, ищет приключения, рискует, боится скуки, которая ассоциируется с несчастьем и страданиями.
- *Эксперт*: старается как можно больше узнать, разобраться во всем. Самый большой его страх — быть бесполезным.
- *Лидер*: пытается возглавить любой хаос, лишь бы не потерять контроль над ситуацией.
- *Миротворец*: улаживает все конфликты, потому что боится разобщенности.

Узнали себя? В одном или сразу в нескольких типажах? Значит, вы уже в самом скором времени встретитесь со своим героем, способным завоевать умы и сердца миллионов зрителей! Ведь для вас теперь очевидна еще одна истина: настоящий герой — это медаль о двух сторонах. Каждая положительная черта имеет свою тень — то, что не должен видеть никто! Сила произрастает из слабости, а достоинства — из страхов. Если вы создали героя, в котором все однозначно и понятно, то зритель, скорее всего, сочтет его «плоским», ненастоящим.

Внесите в свой чек-лист эти важнейшие пункты:

- Создавайте героев из своих собственных чувств, болей и страхов.
- Наблюдайте за окружающими вас людьми, изучайте их миры. Не пишите о людях, которых не знаете.
- Убедитесь в том, что у вашего героя есть «обратная», теневая сторона. Стоит ли за его достоинствами нечто, что он хотел бы скрыть?

Некоторые из вас наверняка уже недоумевают и задаются вопросом: а когда, собственно, начнется изучение структуры сценария и методов создания крутых историй? Вы будете удивлены, но ответ — не скоро. Только с четвертой главы вы приступите непосредственно к построению своей истории. Но не расстраивайтесь — ведь именно сейчас вы делаете самые важные шаги к созданию хорошего сценария. Помните, что настоящий, интересный герой — это половина успеха вашего фильма. Так неужели вы не готовы посвятить еще несколько часов методам его создания?

Что еще важно при формировании образа героя? Начнем рассуждать логически. Мы же надеемся, что, когда зритель станет смотреть фильм, ему будет интересно? Ведь правда? Значит, зрителю должен быть интересен ваш герой. А соответственно,

он должен быть интересен и вам? Было бы глупо надеяться, что кому-то будет интересен герой, который неинтересен даже своему создателю.

Автор должен сам испытывать интерес к своему герою. Так, например, автор сценария и режиссер фильма «Титаник» Джеймс Кэмерон хоть и сделал главных героев вымышленными, но при этом изучил тысячи архивных документов, связанных с крушением судна и судьбами реальных пассажиров лайнера. Именно поэтому история Розы и Джека выглядит правдоподобной. Без искреннего интереса автора любимые зрителями герои на свет не рождаются!

Но почему так важен процесс создания героя? Ответ неожиданный: потому что круг сюжетов весьма ограничен. Драматурги не первый век спорят, сколько всего существует сюжетов, но все они согласны в одном: это количество ограничено. Например, Жорж Польти в своей книге «Тридцать шесть драматургических ситуаций» утверждает, что сюжетов всего 36. Другие исследователи находят еще меньше. Единственное, что вносит разнообразие в эти сюжеты, — интересные герои. Именно герои делают историю. Именно за их переживаниями следит зритель. Мы все время пересказываем давно уже рассказанные истории. Принципиально ничего не меняется. Зато мы сами — люди — многообразны и сложны. Поэтому запас героев бесконечен. Характеры многогранны и сложны — вот что должно служить основой вашей истории.

Что поможет найти интересного героя:

- система архетипов;
- классическая литература;
- известные/исторические личности;
- скандалы/интриги/расследования.

Когда вы создаете героя, вы должны четко понимать, чья это история. Какой он — ваш герой? Откуда он? Необходимо отчетливо представлять его социальное положение. Где он родился,



кто были его родители? Какие факторы влияли на формирование его характера? Возможно, у вашего героя не было друзей в школе и из-за этого он вырос замкнутым, или, наоборот, во взрослом возрасте он компенсирует недостаток общения в юности. Задумайтесь, где учился герой, чем он занимается, сколько он зарабатывает и какое занимает положение в обществе. Герой не может быть просто менеджером — вы должны сделать его уникальным, не похожим на других, со своими интересами, историей и целями.

Еще одно важнейшее условие — **герой не должен стоять на месте!** Он должен действовать, развиваться, меняться. Герой должен жить.

А теперь перечислим все то, что может сделать вашего героя интересным.

1. Герой имеет собственное мировоззрение. Например, какие-то определенные взгляды или веру во что-либо. Скажем, преступник в фильме «Семь» Дэвида Финчера убежден, что люди должны платить за свои грехи. Делает ли это его интересным? Однозначно да!
2. Герой много пережил. То есть в прошлом персонажа произошли события, значительно повлиявшие на его жизнь. Это заставляет героя принимать решения, основываясь не только на том, как он воспринимает текущую ситуацию, но и на своем опыте. Прошлое всегда остается с героем. Именно прошлое делает героя таким, каким он есть. Был бы таким цельным и решительным Гарри Поттер, если бы не трагедия, случившаяся с ним в детстве?
3. Герой имеет некую чудинку, какую-то необычную, с точки зрения большинства, привычку. Что-то, что делает его неординарным, выделяет из толпы похожих друг на друга людей. Как, например, любовь Шерлока Холмса к ночному музицированию на скрипке. Пересмотрите несколько случайно выбранных фильмов Вуди Аллена — вы обязательно найдете какую-то особенность в его героях.

4. У героя есть мечта. Мечта, которая, возможно, даже недостижима, но, так или иначе, остается с героем. В фильме «Форрест Гамп» героем движет мечта о любимой женщине. Эта мечта кажется зрителям сначала нереализуемой — разве может красавица полюбить полоумного инвалида?
5. В герое уживаются взаимоисключающие качества — то есть в его характере присутствует некоторое противоречие, и оно задает внутренний конфликт. Вспомните фильм «Амадей», в котором великий Моцарт склонен к лени и праздности.
6. Герой может и должен иметь отрицательные свойства, ведь большинство людей не идеальны. Однако негативные качества героя лучше демонстрировать после позитивных. Например, Роза в фильме «Титаник» изменяет жениху с Джеком. Измена — это плохо, не так ли? Но персонаж от этого только выигрывает, становясь объемнее, интереснее.
7. Наконец, последняя, но едва ли не самая важная деталь, которую ни в коем случае нельзя упустить при конструировании образа вашего героя. Ваш персонаж обязательно должен обладать сверхспособностью, выделяющей его на фоне остальных. Вспомните опять же главных героев своих любимых фильмов. Наверняка почти все они обладают какими-то особыми навыками, талантами или даже суперсилой! Обычный, заурядный герой может появиться в авторском кино или артхаусном фильме. Но вы изучаете методы создания зрительского кино, не только обладающего высокими художественными достоинствами, но и окупающегося в прокате. Главным героем таких фильмов может стать лишь человек, за которым интересно наблюдать, — человек, в чем-то превосходящий самого зрителя по определенным параметрам. Например, он может отгадывать самые сложные загадки (Шерлок Холмс), рисовать прекрасные портреты («Титаник»), летать на паутине (Человек-паук), пользоваться волшебной палочкой (Гарри Поттер), мастерски водить машину («Такси»), показывать невероятные фокусы («Иллюзия

обмана»), обводить фашистов вокруг пальца («Список Шиндлера»), сочинять великую музыку («Амадей»). Таким образом, ваши герои должны быть необычными и обладать способностями, которых нет у большинства зрителей в кинозале. Только тогда вы сможете завладеть вниманием аудитории!

Даже если вы не использовали какую-либо из вышеперечисленных подсказок, у вас еще остается возможность спасти свой фильм, задействовав другие инструменты создания характера. Однако существует один элемент, без которого ваш фильм точно провалится, — это *активность* героя. Пассивный герой не двигает сюжет, за пассивным героем неинтересно наблюдать. Пассивный герой просто сидит и ждет, когда произойдут перемены. Ваш герой должен быть активным, ему надо действовать — пусть даже неявно, возможно сомневаясь, но он не имеет права плыть по течению. Герой обязан принимать собственные решения. Именно благодаря действиям героя должен закручиваться сюжет. Активный герой толкает вперед повествование, он не дает заскучать зрителю, вызывает интерес и симпатию. Он заставляет других переживать за его судьбу. Он может раздражать, может вызывать недоумение и даже гнев, но он точно не оставит никого равнодушным — это самое главное.

Еще один способ сделать героя интересным — придумать ему некую тайну. Но это не должно быть что-то мелкое из серии «подросток скрывает от родителей, что он курит». Тайна — секрет, делающий героя уязвимым. И раскрытие этого секрета сильно усложняет ему жизнь, то есть выводит его на более высокий уровень противостояния — жизнь или смерть, пан или пропал. Герой оказывается в очень сложном положении — если не на грани выживания, то, по крайней мере, в весьма затруднительной ситуации.

Когда у героя есть тайна, у сценариста сразу появляются различные варианты развития событий. Тайна может раскрыться только зрителю, но не другим персонажам истории. И тогда зритель будет переживать о том, что произойдет, если — а вернее,

когда — тайна станет известна всем. Или, наоборот, зритель может томиться в неизвестности, пытаясь самостоятельно разгадать тайну, в то время как другие персонажи все прекрасно знают, только не говорят. Или же о тайне могут узнать все сразу.

Чтобы создать интересного героя, нужно обязательно подобрать ему соответствующий *характер*. Не просто набор качеств, записанных на бумажке и забытых, а черты, которые будут влиять на поступки героя и обуславливать его поведение в тех или иных ситуациях. Нельзя просто сказать зрителю, что герой нерешительный, нужно показать это на экране. Продемонстрировать, как герой сомневается, к каким это приводит последствиям. Характер героя определяет его поступки, поведение. Именно характер — то, что отличает его от других персонажей.

Внесите в свой чек-лист несколько дополнительных пунктов:

- Не приступайте к созданию сценария без глубоко проработанного образа героя! Сюжеты вторичны! Герои делают ваш фильм неповторимым и захватывающим!
- Будет ли ваш герой активным? Способен он двигать сюжет? Пассивные герои неинтересны зрителю.
- Сверхспособность, мировоззрение, чудинка, тайна, прошлое, противоречия и мечта — есть ли это все у вашего героя? Наделен ли герой отрицательными качествами, которые ему готов простить зритель?

**Характер героя формируется из трех основных элементов: физический облик, психологический портрет, жизнь в социальном окружении.**

Однако совсем не обязательно вываливать все эти сведения на зрителей. В первую очередь вы должны сами понимать все о своем герое. Сценарист должен знать о герое больше зрителя, больше актера и, возможно, даже больше самого героя.

Характер героя проявляется в столкновении с другими персонажами и обстоятельствами. И если мы говорим, что герой — основа истории, то столкновение, конфликт — несомненно, основа драматургии. Это стоит запомнить уже сейчас.

Характеры делятся на односложные и многосложные.

Односложные характеры также называют *масками*.

Персонажи с односложными характерами имеют одну ярко выраженную черту, на использовании которой и строится манера их поведения. Чаще всего маски можно увидеть в комедиях. Яркий пример — персонажи английского сериала «Дживс и Вустер». Давайте подумаем — какие они? Главный герой — незадачливый, богатый аристократ Берти Вустер, вечно попадающий во всякие смешные передраги. Выпутаться из них ему помогает его остроумный и находчивый камердинер Реджинальд Дживс. Обратите внимание на доминирующие качества героев. У Дживса это его рассудительность и умение сохранять спокойствие в любой ситуации, в то время как у Вустера — нелепость и глуповатость.

Также масками могут быть представлены второстепенные и третьестепенные герои в сценарии, на раскрытие которых в рамках истории нет ни времени, ни места. Речь о персонажах, которые появляются лишь эпизодически.

Однако если вы хотите написать полную драматизма историю, то главный герой должен обладать сложным, многогранным характером. В нем должны сочетаться зачастую взаимоисключающие качества, чтобы зритель не знал, которое перевесит в той или иной ситуации. Герой должен оставаться в какой-то степени загадкой, быть непредсказуем.

Всем понятно, как поведет себя маска. В похожих ситуациях маска поступает одинаково. И когда ситуации начинают повторяться, зритель сразу понимает, как поведет себя персонаж. Это может быть интересно в комедии, но неинтересно в драме.

Если же у героя неоднородный характер, то принятие решений оказывается не столь простым и очевидным. Под влиянием

обстоятельств сложный герой вполне может принимать различные решения. Выходит, что характер — это этический выбор под давлением драматических событий.

Умереть самому или дать убить кого-то другого? Переехать или остаться жить там, где раньше? Уволиться или продолжать работать на нелюбимой работе? Бороться за свою любовь или отойти в сторону и смотреть, как любимый человек ищет свое счастье с кем-то другим? Главное, от чего зависит выбор, — характер героя. Именно в этом решении — в действиях — проявляется характер героя.

Какие же обстоятельства, связанные с героем, вызывают наибольший интерес зрителя? Правильный ответ: любые. Если у вас интересный герой, то за ним увлекательно наблюдать в любой ситуации. Интересный герой непредсказуем. Зритель не знает, что произойдет дальше, как поведет себя герой.

Таким образом, **характер — это ответ героя на предлагаемые обстоятельства.**

В начале фильма «Пролетая над гнездом кукушки» мы видим главного героя наглым, самовлюбленным и эгоистичным. К финалу герой меняется: его начинают заботить не только собственные нужды, но и нужды других пациентов больницы. Так, он помогает юноше Билли, попавшему в сумасшедший дом по воле матери, почувствовать всю радость плотской любви. Зритель видит, как меняется герой. И этими изменениями герой интересен.

Героиня фильма «Титаник» Роза — девушка из знатной, но обедневшей семьи. Ее мать хочет, чтобы она вышла за богатого, но циничного и расчетливого парня по имени Кэл. И изначально Розу это устраивает, потому что она не видит другого выхода. Но, оказавшись на краю пропасти из-за постоянного вранья себе, она решается изменить свою судьбу, ответив на чувства бедного художника Джека. Она выбирает интересную и насыщенную искренними чувствами жизнь, а не пустое и бессмысленное существование в роскоши.

Несмотря на то что мы видим, как система ценностей персонажа изменилась, характер при этом остался прежним. В фильме «Пролетая над гнездом кукушки» Макмерфи показан как негибимый борец за свободу. В финале он им и остается, а кульминацией является его схватка с медсестрой Рейчел. Так же и в «Титанике» мы сразу понимаем, что Розе противны пустая жизнь и окружение, в котором она вынуждена находиться. Та фальшь, лицемерие, с которыми она сталкивается. И в финале картины мы видим, что, пережив катастрофу и потерю любимого человека, она вновь становится настоящей, искренней, любящей жизнь — такой, какой была когда-то.

В характере можно заметить и выделить одну из трех доминант:

- воля;
- эмоции;
- ум.

В стрессовых ситуациях поведение героя обычно оказывается подчинено одной из этих трех доминант.

Например, три человека должны войти в холодную воду. Один пробует воду ногами. С ужасом отпрыгивает. И с воплем кидается в воду — будь что будет! Это эмоциональный тип.

Другой, сжав зубы, медленно входит в ледяную воду — это волевой тип.

Третий брызгает на себя водой, растирает, приучает тело к холоду, затем входит в воду — умный. Такие всегда начинают действовать позже остальных, но результата добиваются быстрее и безопаснее.

Теперь переходим к такому важному моменту в создании героя, как *характеризация*.

Характеризация — это набор внешних качеств, врожденных и приобретенных.

Это какие-то формальные ярлыки, которые навешивают на человека при первом взгляде на него. Характеризация — это первое впечатление. Иногда оно бывает обманчивым, иногда — верным. Это зависит от того, есть ли возможность проявить какие-то новые свойства и качества или нет.

В характеризацию включаются манера речи, профессиональная и социальная принадлежность, круг общения, физическое и психическое состояние героя, поведенческие характеристики, сексуальность, темперамент, хобби, разнообразные навыки, вредные привычки и т. д.

Чтобы добиться полноты характеризации, надо учесть всего десять вопросов:

1. Интеллект: как герой принимает решения? Умный, глупый, может быть даже гений?
2. Физиология: здоровье, возраст, отклонения от нормы, болезни, отношение к спорту?
3. Социальная база: происхождение, класс, религия, партия?
4. Экономическая база: насколько богат или в долгах, нищий или вор? Это влияет на то, где живет герой, чем питается и т. д.
5. Талант, то, что отличает от других: музыкант, грабитель, спортсмен? Пишет сценарии?
6. Посторонние интересы: что-то помимо работы, степень увлеченности. То, что принято называть хобби?
7. Сексуальная жизнь: в семье, на стороне, есть ли какие проблемы?
8. Семья: жена, родители, дети; как он с ними связан, как женился, какие отношения? Есть ли у него троюродная бабушка, которую он не видел десять лет, — вдруг это окажется важным именно для вашей истории?
9. Образование: где, какое, с каким успехом? Может быть, самоучка?
10. Антипатии: не выносит лягушек, толстых волосатых брюнеток, запах рыбы, работу по ночам?



Если обобщить, то все это — характеристики, которые не дают представления о внутреннем мире человека, зато позволяют понять его жизнь. Где он работает, как проводит свободное время. Благодаря характеристике мы можем представить жизнь нашего героя, но не его мысли и отношение к другим людям.

Не стоит путать характер и характеристику персонажа. Это два совершенно разных понятия.

**Характеризация — внешние проявления образа героя, его мир, в то время как характер — внутренние качества человека.**

И если характер персонажа раскрывается по мере действия фильма, то характеристика может быть вполне понятна уже с первых кадров.

Если мы говорим, что наш герой «одинокий и нерешительный», то в данном случае «одинокий» будет характеристикой. Одинокий — исходное состояние героя, просто у него сейчас нет или крайне мало друзей. А вот «нерешительный» — это уже черта характера, то, что непосредственно влияет на принятие решений.

Еще одним важным различием между характером и характеристикой является то, что характер героя не может измениться в зависимости от ситуации, а характеристика может. Если одинокий и нерешительный герой за время действия обзаведется десятком-другим друзей, он перестанет быть одиноким. Но вот его нерешительность вряд ли куда-то исчезнет. Взрослому состоявшемуся человеку крайне трудно изменить свой характер, поэтому скорее стоит говорить о развитии характера, чем о его изменении. Если в последней сцене фильма герой проявляет себя решительным и смелым, то, значит, эта смелость была в нем изначально, просто не проявлялась, будучи погребенной под другими качествами.

Все вместе — характер и характеристика — работает на создание уникального героя.

Всех героев можно условно разделить на четыре группы.

1. «*Наши друзья и знакомые*» — самый распространенный тип героя для дневных сериалов, мыльных опер. В них действуют персонажи, больше всего похожие на обычных людей, которых мы встречаем каждый день. Они напоминают ваших однокашников, соседей, коллег и даже вас самих. Наблюдая за ними, зритель словно подглядывает в замочную скважину. Проблемы «наших знакомых» во многом совпадают с нашими собственными проблемами — это в первую очередь и притягивает зрителя. Лучшим примером, пожалуй, может служить сериал, который так и называется — «Друзья».
2. «*Андердог*» — это герой, который хочет изменить свой социальный статус. Сам термин пришел из сферы собачьих боев: «андердог» — собака, придавленная противником. Андердог — это тот, кто поднимается вверх по социальной лестнице, преодолевая классовые барьеры. Для западного общества, давно и прочно сложившегося, изменить социальные рамки — сложная задача, которой люди подчиняют всю свою жизнь. Это требует знаний, воли, мужества, хитрости, ума, упорства. Андердог хочет преуспеть и войти в доминирующий класс общества. Он проявляет чудеса изворотливости, действуя в рамках закона. Однако, если цель близка, он готов пойти почти на все, разве что кроме убийства. Пример — Джек из «Титаника». По мере развития сюжета он раскрывается как герой, привыкший бороться.

К этой же группе относятся люди, которые от рождения или в силу болезни, увечья являются неполноценными. То, что для нас не представляет сложности, для них — непреодолимый барьер. Таких героев можно часто встретить в спортивных драмах.

3. «*Потерянные души*». Герои, которые утратили моральные ориентиры. Обычно это те, кто выбрал преступный путь, когда был шанс на нормальную жизнь: убийцы, грабители, проститутки. Они осознанно выбрали такую жизнь. И если убийство

человека — непреодолимый барьер для героев из категории «друзья и знакомые», то «потерянная душа» с легкостью его перепрыгнет.

Один из наиболее ярких примеров «потерянной души» — Дориан Грей из книги Оскара Уайльда и ее экранизаций. Мы видим, как герой опускается все ниже и ниже — к самому дну. Видим, как он абсолютно осознанно убивает в себе человека. Ну и, конечно, Майкл Корлеоне из трилогии «Крестный отец». Еще одна «потерянная душа» из золотого фонда мирового кинематографа.

- «Идолы», персонажи, которые находят выход из безвыходных положений, как бы странно это ни звучало. Для идола нет рубежей, зачастую они способны на то, что недоступно обычному человеку. И даже если на первый взгляд они выглядят как все вокруг, их внутренняя суть — супергеройство.

Перечислять «идолов» в современном кинематографе можно очень долго, но вряд ли кто-то из них сравнится по популярности с героем одной из самых долгоиграющих франшиз о Джеймсе Бонде.

Еще одно важное понятие в драматургии — архетип.

Это устойчивое представление о героях, заложенное в нашей «общей» памяти, в нашем коллективном бессознательном, которое сразу вызывает конкретную ассоциацию. Например, когда кого-то называют лузером, всем сразу понятно, о ком идет речь. В общих чертах понятны и характер персонажа и обшая характеристика.

Чтобы определить архетип, нужно ответить на два вопроса:

1. Какую психологическую функцию выполняет персонаж?
2. Какова его роль в развитии сюжета?

Архетип «наставник». Его драматургические функции:

- обучение, наставление главного героя;
- совесть героя;

- мотивирование героя;
- информирование героя.

Ярким примером наставника является доктор Эммет Браун из трилогии «Назад в будущее». Он и наставляет, и мотивирует героя.

Архетип *«вестник»*. Его драматургическая функция — мотивация к переменам. Примером вестника может служить Хагрид из фильмов про Гарри Поттера. Вспомните сцену, в которой Хагрид вручает Гарри письмо из Хогвартса.

Еще один архетип — *«союзник»*. Его драматургические функции — компаньон, конфидент, рассказчик, летописец. Пример можно найти в оscarоносном советском фильме «Война и мир» — там в качестве союзника выступает Пьер Безухов.

Интересен архетип *«оборотень»*. Его драматургические функции — посеять сомнения, подтолкнуть к испытаниям. В фильме «Человек дождя» таким персонажем является девушка главного героя. Оставляя персонажа Тома Круза один на один с тяжело больным братом, она сеет сомнения в душе героя: правильным ли было его решение, связанное с наследством и взаимодействием с братом? Оставшись один на один с братом, герой начинает переосмысливать свое поведение.

*«Трикстер»* воплощает в себе озорство и жажду перемен. Он заставляет героя спуститься с небес на землю. Трикстер — это провокатор и посредник, способный перевоплощаться и исчезать. Обычно действует не ради обогащения. Яркий пример трикстера — герой Джима Керри в фильме «Маска». Получив волшебную маску, он перевоплощается из мелкого банковского служащего в супергероя, который сражается с бандитами и влюбляет в себя прекрасную девушку.

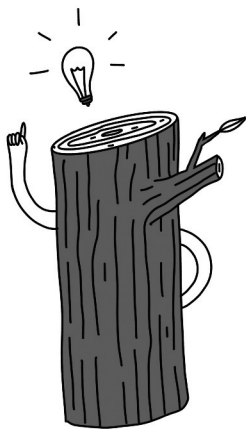
Самый распространенный архетип в мировой драматургии — «герой». Он является кумиром для людей, потому что борется с мировым злом и совершает подвиги. В эту категорию можно вписать всех суперменов из американских экранизаций комиксов.

Внесите в свой чек-лист несколько дополнительных пунктов:

- Многомерный, объемный характер героя должен проявляться в ситуации выбора под давлением обстоятельств. Есть ли доминанта в характере персонажа?
- Какова характеристика вашего героя (не путать с характером)? Ответьте на десять вопросов о вашем герое.
- К какой из четырех категорий героев принадлежит ваш персонаж? К какому архетипу он относится?

ГЕРОЙ НЕ ДОЛЖЕН  
СТОЯТЬ НА МЕСТЕ!

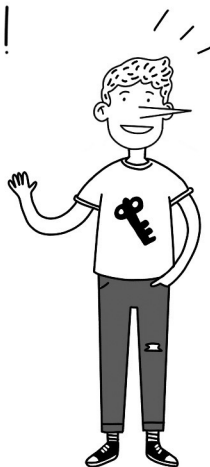
ОН ДОЛЖЕН



ДЕЙСТВОВАТЬ



РАЗВИВАТЬСЯ



МЕНЯТЬСЯ