* КАК НАПИСАТЬ СЦЕНАРИЙ. Часть первая: разработка истории
* Автор – Александр Астремский

 Многие сценаристы тратят недели и месяцы работы впустую, не имея ясного представления о том, с чего НАЧИНАЕТСЯ работа над любым сценарием. В таком случае их долгое колдовство над клавиатурой обычно заканчивается грустной мыслью, что «это не история, а полная ерунда».

 Вот наиболее распространённые проблемы, которые могут возникнуть у вас, если вы не владеете технологией создания сценария:

 1. Вы имеете хорошую идею, но никак не можете разработать на её основе интересную историю.

 2. Вы устраиваете многочасовой «мозговой штурм», но дело всё равно не движется с места.

 3. Приступаете к написанию сценария, но понимаете, что вам не хватает «системы».

 4. Полсценария уже написано, потрачены недели работы, и вдруг вы осознаёте, что «можно было сделать гораздо лучше» и «опять придётся всё переписывать!».

 Если вам знакомы такие проблемы, то эта статья для вас. Она о том, какую подготовку необходимо провести, включая разработку истории и написание поэпизодного плана, чтобы потом вы могли написать сценарий быстро и при этом на 100% остались довольны созданным продуктом.

 Конечно, кто-то может сказать: «Да что там подготавливать, что там разрабатывать. Просто берёшь и пишешь». Но это так же глупо, как строить дом без архитектурного проекта. Будет затрачено много времени и денег, а в результате вход в подвал будет через чердак.

 В то же время, если перед строительством дома сделать максимум предварительной работы (подробный проект, закупка стройматериалов и др.), то девятиэтажный дом вырастет «как на дрожжах» за короткий срок.

 Именно такой подход необходимо использовать в работе сценариста: сначала подготовка и планирование – и только потом написание сценария.

 Технология подготовки и планирования сценария состоит из двух основных этапов:

 1. Разработка ИСТОРИИ. На этом этапе создаётся сама история: главные события, персонажи и конфликты.

 2. Написание ПОЭПИЗОДНОГО ПЛАНА (или «поэпизодника»). На этом этапе тщательно прорабатываются все ключевые детали и сюжетные ходы.

 В этой статье речь пойдёт о первом этапе, то есть о разработке истории.

 Конечно же, в первую очередь Вам нужно:

 a) Точно определиться, о чём Вы будете писать;

 b) Записать вашу сценарную идею в нескольких предложениях.

 Например, у вас давно крутиться в голове мысль – написать сценарий фантастического триллера «Мир насекомых». Ну что ж, опишите эту идею. Это может быть так же просто, как записать: «Мир будущего. Животные на планете вымирают. Развлекательная корпорация придумывает новый вид развлечений под названием «Мир насекомых». Описание развлечения: а.) в огромном, заброшенном парке водится бесчисленное множество насекомых; б.) участников развлечения уменьшают до размеров мизинца, дают микрооружие и отпускают в приключение, в котором насекомые по размеру являются для них такими, как тигры или даже динозавры для обычного человека; в.) суть развлечения заключается в охоте на «гигантских» насекомых. Главный герой, по профессии биолог, отправляется в уменьшенном виде в парк с насекомыми, но не на охоту, а для биологических исследований. Неожиданно у него ломается датчик, и сотрудники корпорации теряют его из вида. Выживет ли он в одиночку в смертельно опасном окружении?».

 Когда вы это сделали, можно переходить к следующему шагу, выполнение которого может занять у вас много часов, но если вы всё сделаете правильно, то ваша история потенциально будет глубокой и интересной. Этот шаг называется «Исследование темы». Здесь имеется в виду «тема», как общее содержание чего-либо.

 Например, исходя из обозначенной выше идеи о выживании в мире насекомых, основное, что нам нужно исследовать – это насекомые, развлекательные шоу, выживание в трудных условиях (например, в джунглях) и тому подобное. Исследуйте выбранную тему вдоль и поперёк - читайте книги, штудируйте справочники, бороздите просторы интернета, смотрите фильмы, собирайте фотографии и видеосюжеты, но соберите максимум нужной вам информации. Важно: на этом шаге записывайте ВСЕ идеи, которые приходят вам в голову. Бывает такое, что та мысль, которую вы записали «на всякий случай», в дальнейшем приводит вас к гениальному сюжетному повороту. Итак, изучайте выбранную тему, записывайте и сохраняйте всё, что вам хоть как-то может пригодиться в последующей работе.

 Этот шаг можно считать завершённым тогда, когда у вас появляется полная уверенность, что вы сориентировались в выбранной теме и твёрдо знаете, из какого «материала» вы будете создавать своё произведение.

 И только теперь, тщательно выполнив предыдущие действия, мы подходим к самому интересному - РАЗРАБОТКЕ ИСТОРИИ.

 Сначала хочу подчеркнуть три важных данных, которые необходимо знать и использовать при работе над любой историей:

 1. Нулевым шагом перед разработкой истории идёт определение того, что вы хотите сказать зрителю своим сценарием, что вы хотите донести до него. В нашей истории с «миром насекомых» могло бы содержаться такое послание: «Никогда не отчаивайся, даже если ситуация кажется совсем безвыходной».

 2. Следующее, решите какой эффект на зрителя вы хотите произвести. Например: насмешить до слёз, поднять настроение, вдохновить, поразить масштабами происходящих на экране событий и т.д.

 3. В процессе написания истории необходимо записывать всё, что приходит вам в голову (следуя шагам описанным ниже). Не пренебрегайте идеями, так как лучше потом 50% написанного материала вырезать, чем жалеть, что «зря я ту идею не записал, сейчас бы пригодилась».

 И теперь я представляю вашему вниманию всю технологию разработки истории по шагам. После каждого шага я буду приводить пример его выполнения на основе идеи «Мир насекомых».

СХЕМА СОЗДАНИЯ ИСТОРИИ:

 ШАГ 1. Опишите в нескольких предложениях ЦЕНТРАЛЬНУЮ СИТУАЦИЮ, в которую попал герой и из которой ему нужно выбраться победителем. Центральная ситуация – это то, вокруг чего строится вся история.

 ПРИМЕР: Главный герой, по профессии учёный-биолог, и его помощница отправляются проводить опасное биологическое исследование в «Мир насекомых» с целью получить необходимый материал для своих опытов. Неожиданно они обнаруживают, что потеряли связь с реальным миром и руководством развлекательной корпорации – их датчики и рации не работают. Теперь им нужно выбраться из сложившейся ситуации живыми и невредимыми.

 ШАГ 2. Создайте ГЛАВНОГО ГЕРОЯ. Основное, что вы должны знать на данном этапе работы – персонаж строится на его целях и намерениях. Можно много говорить о его характере и увлечениях, но сейчас главное - над достижением какой цели он будет работать в вашей истории.

 ПРИМЕР: Назовём главного героя – Стив. Его основная цель в сложившейся ситуации – остаться живым и выбраться со своей помощницей из «Мира насекомых».

 ШАГ 3. Затем опишите уровень его «пробивной силы» или, другими словами, сколько энергии и настойчивости он готов вложить в противостояние противникам и обстоятельствам.

 ПРИМЕР: Стив готов на всё ради спасения – то есть «победить или умереть в атаке».

 ШАГ 4. Обязательно отметьте его знания, навыки и умения (всё, что относится к его способности решать проблемы).

 ПРИМЕР: Так как Стив биолог, он обладает глубокими познаниями о насекомых, их повадках, а также об их сильных и слабых сторонах. Он очень умен и способен быстро анализировать ситуации.

 ШАГ 5. Придумайте инструменты для героя, которые помогут ему в достижении целей (это может быть как прибор, приспособление, оборудование, так и просто какая-либо ярко выраженная способность).

 ПРИМЕР: Отправляясь на исследования, Стив захватил с собой подробный справочник о насекомых. Также руководством развлекательной корпорации ему и его помощнице было выдано оружие для охоты на насекомых и противоядие для излечения возможных заражений (через укусы).

 ШАГ 6. Далее, в процессе разработки истории придумайте «душевную рану» для главного героя. Его внутренний конфликт, по поводу чего он переживает и что не даёт ему жить спокойно. Это сделает персонаж живым, глубоким и понятным для зрителя, иначе он останется «сырым» и поверхностным. Кстати, если вы хотите убедиться, как такой ход углубляет сценарий, можете взять своего героя (если у вас есть сценарий в разработке) и придумать ему душевную рану (если у него ещё такой нет). Вы будете удивлены, как ваш герой на глазах станет «трёхмерным».

 ПРИМЕР: У Стива есть подозрения, что у его жены есть любовник, и он пытается сбежать от этой жестокой реальности, решив проводить опасное исследование в мире насекомых.

 ШАГ 7. Наделите героя недостатком. Это что-то такое, что может сорвать весь план главного героя, что-то, что поставит под угрозу его победу.

 ПРИМЕР: Стив очень любит насекомых и обнаруживает, что даже при самообороне ему трудно их убивать.

 ШАГ 8. Теперь создайте основного АНТИГЕРОЯ, то есть того человека (существо), который будет противостоять главному герою. Создавайте его так же, как описано в шаге два.

 ПРИМЕР: Антигероем является парень по имени – Майкл. Он оказывается любовником жены Стива, и, к несчастью, одним из владельцев развлекательной корпорации «Мир насекомых». Его цель - любыми способами в тайне от своей любовницы (т.е. жены Стива) уничтожить Стива, он же и подстраивает внезапное отключение датчиков и раций.

 ШАГ 9. Наделите антигероя силой. Он должен казаться непобедимым, быть непредсказуемым, хитрым и способным.

 ПРИМЕР: Так как Майкл стоит в управлении корпорацией, под его началом находятся все ключевые люди, влияющие на «Мир насекомых», в который попали Стив и его помощница. Майкл знает все нюансы этого мира и может оказывать прямое влияние на происходящие там события.

 ШАГ 10. Опишите, почему антигерой оказывает сопротивление главному герою. На этом шаге должен ярко проявиться основной КОНФЛИКТ сценария. Это основное трение, которое будет постоянно нарастать, и в конце фильма вспыхнет ярким всепожирающим огнём, поставив под вопрос жизнь и будущее главного героя.

 ПРИМЕР: Жена Стива (назовём её Мэри) забеременела от Майкла, в то время как её муж Стив не способен иметь детей. Мэри скрывает свою беременность и отношения на стороне от мужа, но любовник Майкл уже знает о будущем ребёнке и очень хочет его рождения. Также он хочет жениться на Мэри. Для этого он делает всё, чтоб Стив якобы случайно «исчез».

 ШАГ 11. Опишите все варианты проблем, препятствий и трудностей, которые мог бы создать антигерой для главного героя.

 ПРИМЕР: Майкл может специально натравливать на Стива опасных насекомых и создавать для него природные катаклизмы. Также он направляет поисковую группу, которая разыскивает Стива, по ложному пути. Поисковая группа – это специально обученные люди также в уменьшенном виде. Из-за влияния Майкла на главу поисковой группы, эти люди каждый раз как бы «случайно» обходят Стива и его помощницу стороной.

 ШАГ 12. Разработайте остальных персонажей, как описано в шаге два. Все они делятся на друзей и врагов главного героя. Каждый должен будет как-то повлиять на развитие сюжета. По определению - друзья помогают в достижении целей, а враги мешают.

 ПРИМЕР: Жена Стива, она же любовница Майкла – Мэри. Её цель, после исчезновения Стива, найти его и признаться в своей нечестности, после чего она сможет с чистой совестью выйти замуж за Майкла.

 Помощница Стива – назовём её Джулия. Она влюблена в Стива, но давно скрывает это, т.к. не в её принципах разбивать семью. Во время их нахождения в «Мире насекомых», она узнаёт от Стива, каково настоящее положение дел в его семье, и что, кроме этого, он подозревает, что у его жены есть любовник. Джулия решает для себя, что она обязана сделать счастливым Стива. Теперь её цель – не только спастись из мира насекомых, но и выйти за Стива замуж.

 ШАГ 13. КАЖДАЯ ИСТОРИЯ ИМЕЕТ ТРИ СОСТАВЛЯЮЩИХ: начало, середину и конец. После того, как вы выполнили все предыдущие шаги, вы можете обрисовать каждую из этих трёх частей сценария хотя бы в нескольких предложениях. На данном шаге особенно важно точно решить, каким будет конец. Точное знание конца истории - это один из секретов эффективной проработки ВСЕЙ истории.

 ПРИМЕР:

 Начало: Посредственная семейная жизнь Стива и Мэри не предвещает никаких улучшений. Стив замкнут в себе, и работает над своим новым исследованием. Мэри уже давно не интересуется Стивом и её раздражает его работа. На стороне у неё развивается бурный роман с Майклом. Он очень богат и даёт Мэри, как ей кажется, всё, что нужно женщине для счастья. Стив подозревает о связях жены на стороне и, пытаясь спрятаться от мыслей об этом, отправляется проводить биологические исследования в «Мир насекомых». Он берёт с собой Джулию.

 Середина: У Стива и Джулии перестают работать датчики и рации. Начинают происходить непредвиденные и опасные события. Они никак не могут связаться с руководством корпорации. Мэри начинает беспокоиться об исчезновении Стива, просит Майкла, чтобы он лично занялся его поисками. Мэри знает, что она беременна от Майкла и принимает решение - развестись с мужем и выйти замуж за Майкла. Но хочет сделать это только после того, как найдёт мужа и попросит у него прощения. В это время Стив и Джулия воюют с опасными насекомыми. После долгих поисков Стива и Джулии поисковой группой, Мэри решает лично отправиться на поиски Стива в «Мир насекомых». Но Майкл не отпускает её и идёт вместе с ней. Перед тем, как сделать это, он даёт своим помощникам распоряжение следующего содержания: «От Стива, и его подружки должны остаться только кости к тому времени, когда мы с Мэри до них доберёмся». Майкл и Мэри отправляются на поиски, а Стива и Джулию одолевают опасности на каждом шагу.

 Конец: Переживая и задавая вопросы Майклу об исчезновении Стива, Мэри начинает узнавать своего любовника с другой стороны. В «Мире насекомых» он начинает проявлять себя как жестокий человек, он раздражён по поводу вопросов Мэри, периодически призывает её бросить поиски Стива. Она же впадает в депрессию, начинает сомневаться в своём выборе, понимая истинную ценность супружеских отношений и то, что её нынешний муж и есть тот человек, который ей нужен. В это же время Стив и Джулия, на фоне войны с насекомыми, сближаются и понимают, что они идеально подходят друг другу. В конце концов, Майкл и Мэри находят их. Майкл лично вступает в борьбу со Стивом, пытаясь убить его. Мери понимает, почему у Стива и Джулии перестали работать датчики. Кроме этого, на всех героев нападают специально натравленные насекомые, которые были выпущены Майклом для убийства главного героя. Джулию ранит смертельное насекомое, и она начинает умирать, т.к. всё противоядие уже было использовано ранее. Неожиданно Майкла съедает насекомое во время разборок со Стивом. Мэри также попадает в лапы насекомого и понимает, что живёт последние секунды. Видя, как Стив разрывается между ней и умирающей Джулией, она бросает ему вакцину и просит прощения. Её съедает насекомое. Стив спасает Джулию, вкалывая ей противоядие.

 ШАГ 14. На шаге №11 мы рассмотрели основной конфликт истории, теперь придумайте несколько второстепенных конфликтов.

 ПРИМЕР: В начале сценария Стив и Мэри конфликтуют по поводу их отношений. В конце сценария, Мэри уже конфликтует с Майклом. Стив и Джулия в постоянном противостоянии насекомым. Также можно показать конфликты внутри поисковой группы, когда её глава (по указанию Майкла) умышленно обходит стороной цель, а другие члены группы подозревают, что тут что-то нечисто.

 ШАГ 15. Изобретите несколько способов - как сделать так, чтобы зритель почувствовал неприязнь к антигерою. Как он должен себя вести, что должен делать для этого?

 ПРИМЕР: Майкл скрывает от Мэри то, что случилось на самом деле со Стивом. Он подкупает главу поисковой группы. Наносит вред Стиву и Джулии, устраивая на месте их нахождения природные катаклизмы.

 ШАГ 16. Опишите, как вы в конце сценария накажите антигероя. Это должно быть такое наказание, чтобы при его осуществлении зритель ликовал. Причём он будет ликовать тем больше, чем успешнее вы сможете выполнить предыдущий шаг (вызвать неприязнь).

 ПРИМЕР: Майкла неожиданно для всех съест насекомое, похожее на чудовище.

 ШАГ 17. Опишите - как и чем вы наградите главного героя в конце фильма. Что он получит в результате своей победы?

 ПРИМЕР: Получит превосходную заботливую жену. Найдёт материал для исследований, который искал всю жизнь, и тем самым воплотит свою давнюю мечту.

 ШАГ 18. Определите, что случится с героем, если он не достигнет цели. Это та угроза, которая должна нависать над героем на протяжении всего сценария, с каждой страницей становясь всё реальней и опасней.

 ПРИМЕР: Насекомые, натравленные Майклом, всё ближе и ближе подбираются к Стиву и Джулии. Противоядие заканчивается, и шансы погибнуть возрастают с каждой секундой. Кроме того, с другой стороны героев настигает глава поисковой группы, подкупленный Стивом, который лично собирается уничтожить главного героя и его помощницу.

 ШАГ 19. Опишите, каким будет изменение героя. Нельзя сказать, что это необходимый шаг для разработки каждой истории, но такая вещь как «изменение героя» - это один из секретов того, как вызвать у зрителя МОЩНУЮ ЭМОЦИЮ и оставить неизгладимое впечатление от просмотра фильма. Для понимания этого шага вспомните или посмотрите фильмы: «Человек за бортом», «Красотка», «Матрица», «Особо опасен» или шедевр сценарного мастерства «Отпуск по обмену», в котором потрясающе показано изменение сразу нескольких героев.

 ПРИМЕР: Изменение Мэри – из капризной, эгоистичной женщины, она превращается в человека, который спасает жизнь тому, кто этого действительно заслужил. Даже ценой своей жизни.

 Изменение Стива – он начинает смотреть трудностям в глаза, и понимает, что теперь всё зависит только от него. Он перестаёт плыть по течению и старается установить контроль над ситуацией, в которую он попал. Он проявляет всё своё мужество и мужскую силу.

 ШАГ 20. Создайте вторую линию. Вторая линия — это еще одна (второстепенная) сюжетная линия с участием героя или антигероя. Это один из способов придать дополнительную глубину вашей истории.

 ПРИМЕР: Вторая линия – Стив и Джулия завязывают отношения. Он узнаёт, что настоящая суть отношений мужчины и женщины заключается в постоянной взаимопомощи и искренней поддержке друг друга в трудную минуту.

 ШАГ 21. Определить, у кого или чего главный герой может чему-то научиться. То есть должен быть какой-то человек, который будет способствовать тому, что наш герой начнёт становиться способнее, и всё лучше и лучше будет преодолевать возникающие на его пути препятствия.

 ПРИМЕР: Джулия будет оказывать огромную поддержку Стиву, будет вдохновлять его и открывать для него новые истины.

 ШАГ 22. Определить – какой образ жизни главный герой покидает, и в какой вступает (из старой тихой жизни в новое захватывающее приключение). Обычно «старая жизнь» показывается в начале фильма.

 ПРИМЕР: Из тихого кабинета - в реальную опасную жизнь.

 ШАГ 23. Создайте загадочную и захватывающую ЛЕГЕНДУ (другими словами – предысторию). Это какой-то миф, это «что-то», что произошло гораздо раньше происходящих в настоящий момент событий, но… то, без чего события, описываемые в сценарии, не были бы настолько интересными и завораживающим. Грамотно проработанная ЛЕГЕНДА – один из главных секретов «полного погружения зрителя в фильм». Чтобы понять, о чём я говорю, проанализируёте на наличие «легенды» такие фильмы, как: «Гарри Поттер», «Звёздные войны», «Трансформеры», «Особо опасен», «Матрица» и «Дозоры». Все эти фильмы содержат ярко выраженную легенду.

 ПРИМЕР: В начале истории, перед тем, как Стив попадает в мир насекомых, Джулия рассказывает ему, что из засекреченных источников слышала, будто по статистике в «Мире насекомых» без вести пропадает около пятнадцати человек в год. Но эта информация мало кому известна и не выносится на обсуждение и расследование. Куда исчезают эти люди? Может их съедают насекомые, а корпорации не выгодно это афишировать? Или это не простая случайность?

 Тайну данной легенды я раскрою уже в следующей статье под названием «КАК НАПИСАТЬ СЦЕНАРИЙ. Часть 2: ПОЭПИЗОДНЫЙ ПЛАН».

 Также в следующей статье:

 а.) технология проработки ключевых деталей сценария;

 б.) технология проработки главных и второстепенных сюжетных ходов;

 в.) принципы создания эпизодов и основы конструирования цельного сценария.

 Кстати, история о приключениях Стива была разработана за пару дней во время написания этой статьи для того, чтобы предоставить вам понятные примеры.

 Так что данная технология работает. Убедитесь в этом сами, выполняя вышеописанные шаги в том порядке, в котором они здесь изложены. Последовательно записывая все мысли и идеи на бумагу, буквально через пару часов вы увидите, как история, которая могла бы взращиваться месяцами, как «по волшебству» оживёт у Вас прямо на глазах.

 Итак, ПРИМЕНЯЙТЕ ТЕХНОЛОГИЮ и до скорой встречи на страницах следующей статьи!

Автор статьи – Александр Астремский, киносценарист, руководитель Сценарной студии «ASTORIES» (при участии Наталии Астремской).

КАК НАПИСАТЬ СЦЕНАРИЙ. Часть вторая: поэпизодный план

«КАК НАПИСАТЬ СЦЕНАРИЙ. Часть вторая: ПОЭПИЗОДНЫЙ ПЛАН»

 Автор – Александр Астремский

 ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ ПОЭПИЗОДНОГО ПЛАНА является главным ИНСТРУМЕНТОМ сценариста.

 Любой инструмент – это набор «заранее готовых решений» для эффективной работы над поставленными задачами. И разница между работой с использованием инструмента и его отсутствием огромна. Для примера возьмём процесс стирки белья. Если бы мы жили в первой половине прошлого века, то нам бы пришлось сделать следующее: насыпать порошок в тазик с бельём, замочить бельё, дать постоять белью, постирать с помощью стиральной доски, прополоскать бельё и отжать. В зависимости от количества белья, это заняло бы от одного до нескольких часов. Но сейчас мы живём в XXI веке и поэтому вместо стиральной доски используем машину-автомат, которая как раз и представляет собой великолепный инструмент в виде набора заранее готовых решений. Итак, вы кладёте бельё внутрь машины, насыпаете порошок, выставляете подходящую программу стирки и… всё остальное будет сделано автоматически. Секрет в том, что машина содержит ПРОГРАММУ, то есть чёткую последовательность шагов, выполнение которых ведёт к заранее запланированному результату, а также экономит для вас огромное количество времени и усилий.

 Так вот, в данной статье даны заранее готовые решения или, другими словами, программа действий для создания поэпизодного плана. Но прежде чем мы углубимся в технологию, я хочу кратко изложить теоретические принципы, на которых она основана.

 Начнём с азов. Любой сценарий можно разделить на три части. Первый, второй и третий акт, соответственно. В первом акте закладывается центральный конфликт (противостояние двух или нескольких сил), во втором акте этот конфликт получает стремительное развитие (битва набирает обороты), и в третьем акте конфликт приходит к своему логическому завершению (кульминации). Звучит достаточно просто, но мы с вами не в ВУЗе, чтобы что-то усложнять.

 Первый акт обычно включает в себя знакомство с главным героем и основными персонажами, а также начало центрального конфликта. Здесь герой попадает в ситуацию, из которой ему придётся активно выпутываться вплоть до самой кульминации, то есть до конца третьего акта.

 Второй акт – это «бег с препятствиями» для главного героя и его помощников по направлению к цели. Причём препятствия могут быть такими, что их не то что не перепрыгнуть, но и на самолёте не облететь. А если облететь можно, то обычно нет самолёта. В общем, чем лучше работает воображение у сценариста, тем хуже для героя. Потому что второй акт – это «много проблем для героя и они всё сложнее и сложнее».

 И, наконец, третий акт. Здесь разрешается центральный конфликт, а заодно и все второстепенные конфликты. Герой достигает цели или умирает в атаке, и на все вопросы даются ясные ответы.

 Если условно разделить готовый сценарий на четыре равных части, то первый акт будет занимать первую часть, второй акт будет находиться во второй и третьей частях, а третий – в четвёртой части. То есть соотношение длины актов по отношению друг к другу обычно следующее - 1:2:1. Повторю – деление сугубо условное.

 И ещё немного теории: в конце первого акта должно произойти первое поворотное событие, которое задаст новое направление развития истории и перебросит героя во второй акт. В конце второго акта должно произойти второе поворотное событие, которое в свою очередь направит историю к кульминации и развязке. Эти два поворотных события являются точками разделения сценария на акты. Поворотное событие – это всегда усилитель конфликта. Оно может проявляться как момент выбора героем нового курса действий, как ощутимое увеличение риска или непредсказуемый сюрприз от антигероя, но это всегда – усиление конфликта и новое направление развития событий.

 Помимо основных поворотных событий (первого и второго), есть ещё два второстепенных – это «событие-толчок» и «центральный поворот». Таким образом, структура любого профессионально написанного сценария принимает следующий вид:

 1. Начало.

2. Событие-толчок.

3. Первое поворотное событие.

4. Центральный поворот.

5. Второе поворотное событие.

6. Кульминация.

7. Конец.

 Подробнее о поворотных событиях и других составляющих сценарной структуры мы поговорим далее. А на этом теоретическая часть окончена, и мы приступаем к самой технологии. Кстати, как и в предыдущей статье, после каждого шага я буду приводить пример его выполнения на основе истории «Мир насекомых».

ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ ПОЭПИЗОДНОГО ПЛАНА.

ШАГ 1. ОПИШИТЕ ИСТОРИЮ.

Выполнив 23 шага из предыдущей статьи, теперь опишите разработанную вами историю так полно, как только можете. Все последующие действия будут её шаг за шагом упорядочивать, углублять и расширять.

 При этом не переживайте, если, начиная уже со следующего шага, события вашей истории нужно будет в каких-то местах не только расширять, но и переделывать. Это часть рабочего процесса, связанная с углублением и дальнейшей проработкой истории. Совет: не держитесь за то, что есть, если можете создать что-то лучшее.

ШАГ 2. ПРИДУМАЙТЕ ЭКСПОЗИЦИЮ.

Первая половина первого акта – это «экспозиция» или, простым языком, завязка. По определению «экспозиция - это вступительная часть литературного или музыкального произведения, содержащая мотивы, которые развиваются в дальнейшем». Здесь нужно показать зрителю жизнь главного героя, его окружение и его проблемы, а также необходимо заставить зрителя симпатизировать вашему герою.

 Симпатия обычно создаётся за счёт раскрытия положительных сторон характера героя через поступки. К поступкам, через которые можно познакомить зрителя с главным героем (а также с другими положительными героями) относятся: спасение кого-либо, помощь кому-либо, проявление способности принимать собственные решения, способность чем-то управлять, демонстрация профессионализма и компетентности и т.д.

 ПРИМЕР: Стив работает в своей лаборатории, исследуя насекомых. Мы видим, как он увлечён своими исследованиями и наблюдаем его компетентность в этой области. Знакомимся с его помощницей Джулией. Общаясь со Стивом, она спрашивает, не голоден ли он (проявление заботы), а затем говорит о том, как хорошо было бы для их опытов попасть в парк корпорации «Мир насекомых», т.к. именно там они смогут получить нужные данные для их дальнейших исследований. Стив говорит, что это было для них решением проблем, связанных с недостатком необходимых данных, но он слышал, что в «Мире насекомых» периодически бесследно исчезают люди, и поэтому он не хочет рисковать ни собой ни Джулией.

 Затем Стив звонит Мэри (своей жене). Мы видим её в доме Майкла (её любовника), она делает тест на беременность. Стив спрашивает - где она, и получает ответ: «У подружки».

Затем тест показывает, что Мэри беременна. Она общается с Майклом об этом. Тот радуется, и из их разговора мы понимаем, что Мэри не могла иметь детей от Стива, и теперь она рада, но не знает, что делать и как поставить Стива в известность. Майкл грубо отзывается о Стиве и просит Мэри поскорее подать на развод.

ШАГ 3. СОЗДАЙТЕ СОБЫТИЕ-ТОЛЧОК.

«Событие-толчок» чаще всего завершает экспозицию. Примерно на 10-ти процентной точке от начала сценария главный герой должен попасть в какую-то ситуацию, которая покажет зрителю отчётливое направление развития всей дальнейшей истории. «Событие-толчок» создаёт импульс, толкающий героя в новый мир, в новое приключение или же в неожиданные неприятности. Часто это событие является началом главной, центральной проблемы всей истории, и показывает зарождение битвы «кто-кого». Оно можем быть таким, как получение нового спецзадания, раскрытие измены жены, увольнение и необходимость искать новую работу и т.д.

 ПРИМЕР: После работы Стив общается с Мэри, но та не рассказывает ему о своей беременности, а закатывает истерику, прицепившись к тому, что «По комнате уже целый час летает муха, жужжит и действует на нервы, а ты её будто и не замечаешь!». Мэри говорит, что уходит от Стива, так как устала от его никому не нужных исследований и такой «пустой» жизни. Из дальнейшего разговора, по определённым фактам Стив понимает, что, скорее всего у Мэри есть любовник. После ухода Мэри из дома, он не может найти себе места, затем звонит Джулии и кратко рассказывает ей о произошедшем. Также Стив говорит, что принял решение отправиться на исследования в «Мир насекомых», чтобы хоть как-то заглушить внутреннюю боль.

ШАГ 4. ПРОДУМАЙТЕ «ПЕРИОД ОРИЕНТАЦИИ»

После экспозиции и вплоть до первого поворотного события, происходит ориентация героя в тех условиях, в которых он оказался (куда его закинуло «событие-толчок»). В это же время мы должны сориентировать ещё и ЗРИТЕЛЯ в том – куда попал герой, кто его окружает, какая угроза в его окружении присутствует, что будет, если зло в его окружении победит. Под «злом» здесь подразумевается то, что мешает герою жить счастливой жизнью и стоит на пути к достижению его целей.

 ПРИМЕР: Стив и Джулия приезжают в корпорацию «Мир насекомых». Мы узнаём о том, что это огромный парк с большим количеством различных насекомых. Корпорация специализируется на предоставлении следующего развлечения: человека уменьшают до размеров мизинца (не забывайте, что это мир будущего), выдают специальное оружие, аптечку и всё что нужно для охоты на насекомых. Затем его на несколько дней отправляют в парк, как в джунгли. Короче, это одно из самых опасных развлечений будущего. Администратор направляет Стива и Джулию к директору корпорации, чтобы те могли договориться о проведении исследований. Директором корпорации оказывается Майкл (любовник Мэри). Стив с Майклом до этого знаком не был.

 Майкл с улыбкой даёт Стиву разрешение на проведение исследований. Стива и Джулию снаряжают как охотников, уменьшают и переправляют в парк. Приключение началось. Наши герои начинают осматриваться... Вдруг появляется опасное насекомое и жалит Стива. Джулия хладнокровно и мгновенно убивает это насекомое, воспользовавшись специальным оружием. Затем она быстро вкалывает Стиву противоядие. Стив приходит в себя, говорит Джулии, что здесь слишком опасно и лучше не рисковать, а вернуться обратно. Она соглашается и в этот момент происходит первое поворотное событие.

ШАГ 5. РАЗРАБОТАЙТЕ ПЕРВОЕ ПОВОРОТНОЕ СОБЫТИЕ.

Происходит в конце первого акта, то есть примерно на 25-ти процентной точке вашей истории. Это переход из первого акта во второй. Это место, в котором что-то заставляет героя пойти определённым путём или толкает героя к неожиданному для зрителя решению. Это момент, когда герой НАЧИНАЕТ ИДТИ по пути, который должен привести его к цели. Ключом к профессиональному созданию первого поворотного события, является понимание того, что это событие является мощным толчком к действиям всего второго акта, то есть - к большому количеству действий по достижению цели. Поэтому здесь должно быть задано очень точное направление развития всех дальнейших событий.

 ПРИМЕР: Стив и Мэри обнаруживают, что их рации и датчики не работают. Они не могут связаться с внешним миром, а «внешний мир» не может обнаружить их. Они затеряны в недрах парка (как в джунглях) и при этом полностью дезориентированы.

ШАГ 6. ПРОДУМАЙТЕ «ПЕРИОД ПРИСПОСОБЛЕНИЯ».

Между первым поворотным событием и центральным поворотом находится «период приспособления». Следующие 25% вашей истории главный герой приспосабливается к обстоятельствам, возникшим в результате первого поворотного события, пытается предсказать дальнейшее развитие событий, строит планы по достижению своей цели и готовится к активным действиям.

 Также на этом шаге необходимо описать, что делает в это время антигерой и (или) его помощники.

 ПРИМЕР: После первого поворотного события у Стива и Джулии появляется ярко выраженная цель: спастись из «Мира насекомых». Сначала они надеются, что датчики и рации заработают, но этого не происходит, и тогда они начинают искать выход из сложившейся ситуации. Они анализируют свои ресурсы: оружие, противоядие, запасы еды и воды и т.д. Также они радуются тому, что взяли с собой справочник с информацией обо всех известных насекомых.

Далее, нашим героям приходится дважды защищаться от нападающих насекомых, и оба раза их убивает Джулия. Здесь ярко проявляется недостаток Стива – он не может поднять руку на насекомых, не может посмотреть на них, как на «хищников». Затем Стив и Джулия замечают насекомое, которое питается только падалью. А так как в парке полностью отсутствуют какие-либо животные и птицы, то это вызывает у наших биологов непонимание и ощущение, что «здесь что-то не то». Они следуют за этим насекомым и неожиданно проваливаются в странный тоннель. На дне тоннеля они обнаруживают… скелет человека с остатками одежды. Стив поднимает удостоверение личности, лежащее около скелета, и говорит Джулии, что, похоже – это тело министра, пропавшего без вести в «Мире насекомых» несколько месяцев назад. А в его черепе наши герои видят… отверстие от пули.

 В это время мы узнаём, что отключение датчиков и раций подстроил Майкл. Сразу после этого он приказывает поисковой группе отправиться на поиски Стива и Джулии. Затем он звонит Мэри и сообщает об исчезновении её мужа, при этом говорит, что уже отправил на его поиски специальную группу, которая обязательно спасёт Стива и его помощницу. Далее он вызывает к себе в кабинет главу поисковой группы и приказывает любыми способами уничтожить Стива и Джулию. Из их разговора мы понимаем, что глава поисковой группы – это человек Майкла, в отличие от остальных членов группы. Поэтому миссия по уничтожению Стива и помощницы полностью ложится на главу группы, причём это должно быть сделано в строжайшей тайне от остальных.

ШАГ 7. РАЗРАБОТАЙТЕ ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПОВОРОТ.

Примерно в самой середине сценария находится так называемый центральный поворот. Это момент, когда герой начинает становиться больше хозяином положения, чем «плывущим по течению». Его шансы на победу возрастают благодаря новым знаниям, способностям или возможностям. Теперь он на 100% уверен в том, что цель может быть достигнута. Часто это момент, когда герой «сжигает за собой мосты» и зритель понимает, что назад дороги уже не будет. Девиз: «Только вперёд!».

 Ключом к профессиональному созданию центрального поворота является понимание того, что с этого момента герой уже не просто идёт по пути к цели, а начинает очень ПРОДУМАННО работать над тем, чтобы её достичь.

 ПРИМЕР: Около скелета Стив и Джулия также находят карту охотника и специальный навигационный прибор. При отправке в парк им не было выдано ни то, ни другое, так как они отправлялись на исследования, а не на охоту, и вечером их должны были забрать из парка сотрудники корпорации. Но теперь они владеют тем, что поможет им найти выход. С помощью прибора они понимают, в каком месте находятся и затем, ориентируясь по карте, начинают двигаться в нужном направлении. Также мы видим, как очередное нападающее насекомое убивает уже Стив. То есть он справился со своей «мягкостью» по отношению к насекомым, и теперь стал настоящим бойцом, смело атакующим опасности парка.

ШАГ 8. ПРОДУМАЙТЕ «ПЕРИОД АКТИВНОГО ДЕЙСТВИЯ».

Между центральным поворотом и вторым поворотным событием главный герой со своей командой осуществляет продуманные и активные действия для победы над злом. Это вторая половина второго акта и та часть сценария, где с точки зрения развития событий должна присутствовать максимальная активность как положительных, так и отрицательных героев.

 Пропишите активные действия главного героя и членов его команды, а затем займитесь антигероем и его помощниками, описывая их «грязные» действия на данном этапе развития истории. Ключом к правильному выполнению этого шага является понимание принципа «действие равно противодействию», то есть когда герой движется вперёд – антигерой толкает его назад. Размер цели определяет размер препятствий и проблем на пути к ней. Это закон жизни и закон создания великолепной истории.

 ПРИМЕР: Стив и Джулия сражаются с гигантскими насекомыми и двигаются к выходу из парка. Неожиданно они обнаруживают ещё один тоннель, похожий на тот, в котором они нашли труп министра. Пробравшись в тоннель, они находят… ещё несколько обглоданных трупов. Сопоставляя различные факты, наши герои понимают, что в этом парке периодически осуществляются заказные убийства влиятельных людей. Ведь это идеальное место для таких целей. Кто же из «внешнего мира» сможет найти скелет человека, уменьшенного до размеров мизинца. Но тогда получается, что за этими убийствами должен стоять человек… у которого в «Мире насекомых» всё схвачено.

 В это время в корпорацию приезжает Мэри. Она сообщает Майклу, что приняла решение всё честно рассказать Стиву, и только после этого она сможет с чистой совестью развестись. Майкл говорит, что о Стиве пока нет никакой информации. Между Мэри и Майклом происходит конфликт, так как Мэри начинает подозревать, что исчезновение Стива подстроил сам Майкл. Тот в свою очередь злится и обвиняет Мэри в том, «как она могла такое подумать». Тогда Мэри требует от Майкла, чтобы он вместе с ней лично отправился на поиски Стива. Майкл соглашается. Их с Мэри снаряжают, как охотников, и отправляют в парк. Прямо перед отправкой Майкл запускает в парк очень опасных насекомых, от которых у Стива нет противоядия, в надежде на то, что если Стив ещё жив, то эти насекомые уж точно его уничтожат.

 Спецгруппа находит следы Стива и Джулии и начинает следовать по ним, чтобы спасти наших героев. Глава этой группы (Джон) в свою очередь пытается сбить свою группу со следа и у него это получается. Тем не менее, один из членов группы (Роберт) конфликтует с Джоном, и не соглашается делать то, что от него требует его руководитель. Джон увольняет Роберта и приказывает ему убираться из парка вон.

ШАГ 9. РАЗРАБОТАЙТЕ ВТОРОЕ ПОВОРОТНОЕ СОБЫТИЕ.

Господин «Второй акт» доставил нашему герою массу неприятностей, сделав так, что тому пришлось действительно туго на пути к цели, но теперь основные проблемы позади (так кажется герою), победа уже близка… осталось сделать всего один шаг, открыть последнюю дверь, нажать на курок и… вдруг происходит второе поворотное событие. ПЛАН СОРВАН!!! Запах победы рассеивается и его заменяет зловоние злодея, всеми силами прижавшего нашего героя к стенке. Этот момент мы можем обозначить, как «большая неудача». Это переход в третий акт.

 Второе поворотное событие выступает своеобразным усилителем напряжения и конфликта, создавая герою необходимость предпринимать самые решительные меры здесь и сейчас. Ведь как бы то ни было, но он не сдался! Цель ещё может быть достигнута! Таким образом, второе поворотное событие ведёт к тому, что герой должен сделать одно, последнее, решающее усилие, чтобы победить или умереть в атаке.

 ПРИМЕР: Стив и Джулия радуются тому, что выход уже совсем близко, но неожиданно на них начинают нападать очень страшные насекомые. Во время битвы с ними Джулия проваливается в тоннель, похожий на тот, в котором были найдены трупы. Стив пытается вытащить Джулию оттуда, одновременно защищаясь от насекомых. В этот момент рядом со Стивом появляется Джон (он незаметно оторвался от поисковой группы) и приказывает Стиву прыгать в тоннель. Между ними происходит короткий разговор, во время которого мы окончательно понимаем, что заказные убийства осуществляет Джон, а прикрывает его Майкл. Вдруг мы слышим выстрел и видим, что Джона застрелил Роберт, который шёл по его следам, и затем стал свидетелем конфликта Стива и Джона.

ШАГ 10. ПРОДУМАЙТЕ «КРИЗИС ГЕРОЯ».

Чтобы победить, нужно заглянуть внутрь себя и пересмотреть некоторые свои взгляды или идеи. Ведь что-то привело героя к неудаче или большим проблемам (неправильное мышление или образ действий), а значит … если разобраться в своих страхах, сомнениях, слабостях или ошибках, то… ещё можно победить. Здесь работает принцип, которые используют мудрые люди в борьбе за свою цель: «Если мой план сорван, значит что-то нужно изменить, и чаще всего в собственном образе действий или во взглядах на жизнь». И вот здесь наступает «кризис главного героя».

 Это самое большое испытание характера героя, пересмотр устоявшихся принципов или же возвращение к потерянным идеалам. Кризис ставит перед героем проблему выбора и это важнейший момент сценария. Этот эпизод показывает нам – сдался ли герой или он остался «несгибаем», поверил ли он в себя до конца или же так и не смог преодолеть свои слабости. Кризис может наступить незадолго до решающей схватки (см. следующий шаг)

или прямо во время неё.

 ПРИМЕР: в нашей истории «кризис героя» произойдёт во время решающей схватки. Ему придётся выбирать между спасением жизни Джулии и спасением Мэри, так как и та другая будет умирать от смертельного укуса насекомого, а противоядия будет хватать только для спасения одной из них. Стив выберет Джулию, как свою настоящую вторую половину (он понял это во время их совместного смертельно опасного приключения).

ШАГ 11. СОЗДАЙТЕ РЕШАЮЩУЮ СХВАТКУ.

Начиная со второго поворотного события, герою придётся действовать на пределе своих сил, чтобы, не смотря ни на что достичь поставленной цели. Шансы на победу крайне малы, риск достигает максимума, конфликт разрастается до предела, и герой вступает в решающую схватку с антигероем.

 Во время решающей схватки зрителю должно казаться, что всё работает против главного героя, и он вот-вот погибнет или проиграет. Часто это самый эмоциональный момент сценария за счёт наиболее полного раскрытия лиц добра и зла истории. Кстати, если при этом мы покажем, что герой смог победить зло за счет того, что изменился сам, это может привести зрителя к настоящему эмоциональному взрыву.

 ПРИМЕР: Майкл с Мэри находят наших героев. Майкл узнаёт, кто застрелил Джона и в тот же момент убивает Роберта. К этому времени Стив уже вытащил Джулию из тоннеля, но она умирает у него на руках от укуса насекомого, от которого у них нет противоядия. Мэри протягивает Джулии своё противоядие, после чего говорит Стиву, что она беременна от Майкла и в этот момент на неё нападает одно из насекомых, специально выпущенных Майклом для уничтожения Стива. Майкл пытается защитить Мэри, но насекомое жалит и его и Мэри. Он достаёт своё противоядие и вкалывает всю дозу… себе.

 Джулия ещё не успела воспользоваться противоядием, полученным от Мэри и, умирая, предлагает Мэри воспользоваться этим противоядием самой. Мэри отказывается. Майкл выхватывает у Джулии противоядие и направляется к Мэри. В этот момент Майкла хватает насекомое и начинает заглатывать.

ШАГ 12. ПРИДУМАЙТЕ КУЛЬМИНАЦИЮ.

Определение слова «кульминация» - точка высшего напряжения, подъёма, развития чего-нибудь.

 Кульминация завершает решающую схватку. Это «момент освобождения», момент триумфа принципов, которые воплотил в своих действиях главный герой. И, конечно же, это окончательная победа того, за что он так упорно боролся (которая, заметьте, могла достаться ему даже ценой собственной жизни). Кульминация происходит в период, начиная с 90%-ной отметки истории и вплоть до последних пары минут.

 ПРИМЕР: Стив еле успевает забрать у Майкла из рук противоядие, и тот исчезает в глотке «хищника». Стив делает несколько выстрелов в насекомое, проглотившее Майкла, и оно быстро скрывается из виду. Затем он подходит к Джулии и вкалывает ей противоядие. Подходит к Мэри и со слезами на глазах прощается с ней. Мэри умирает. Насекомые отступили. К нашим героям приближается поисковая группа.

ШАГ 13. ОПИШИТЕ РАЗВЯЗКУ.

Развязка – это тот отрезок сценария, который находится между кульминацией и словом «конец». Профессиональное создание развязки – это настоящее искусство. И им стоит овладеть, если, конечно, вы не хотите, чтобы о ваших сценариях говорили, что «концовка подкачала».

 Итак, после кульминации обязательно должны произойти следующие вещи:

1. Герой и (или) те, кого затрагивает его победа, должны понять, что для них значит эта победа. Покажите зрителю вкус победы и наслаждение победой!

2. Мы должны показать, что победа окончательна и зло уже вряд ли вернётся (по крайней мере, в ближайшее время).

3. Затем нужно показать, как изменилась жизнь героя и (или) его команды после победы над злом вашей истории.

4. И, наконец, важнейшим моментом развязки является демонстрация воплощённых идеалов героя.

 Эти четыре пункта придают фильму полную завершённость, и зритель выходит из зала по-настоящему удовлетворённым.

 ПРИМЕР (в той же последовательности):

1. Стив берёт Джулию на руки, и они устремляют взгляды на приближающуюся поисковую группу. Джулия еле слышно говорит: «Зато данных для наших исследований теперь хоть отбавляй». Стив отвечает: «Это точно, и не только для наших».

2. Следующая сцена: мы видим полицию и людей в спецодеждах около трупов в тоннелях «Мира насекомых». Камера переносится к главному входу в офис корпорации. На дверях офиса мы видим надпись «Корпорация временно не работает».

3. Утро. Стив и Джулия спят в одной кровати.

4. Джулия приоткрывает глаза и спросонья говорит Стиву: «Дорогой, по комнате муха летает уже целый час. Жужжит и спать не даёт». Стив открывает глаза и с напряжением смотрит на Джулию. Та продолжает: «Может поймать её?.. Для опытов». Стив улыбается… Джулия ложится ему на плечо, он её обнимает, и они продолжают спать дальше. На экране появляется слово «конец».

ШАГ 14. СОЗДАЙТЕ «ОСЬ ВРЕМЕНИ».

«Ось времени» - это вспомогательный инструмент, представляющий собой КАРТУ развития событий.

 К этому моменту ваша история должна принять завершённый вид, но у вас, тем не менее, может присутствовать некоторое ощущение «каши в голове». И для того, чтобы с этим справиться, я очень рекомендую сделать следующее:

а.) возьмите три листа бумаги формата А4 и склейте их так, чтобы у вас получился длинный альбомный лист (увеличенный втрое);

б.) начертите на бумаге горизонтальную линию, идущую через все три листа. Это будет «ось времени» фильма.

в.) нарисуйте на этой линии семь «флажков» или поставьте семь чёрточек, которые нужно обозначить как: «начало», «событие-толчок» (10% от начала), «первое поворотное событие» (25%), «центральный поворот» (50%), «второе поворотное событие» (75%), «кульминация» (в любой точке от 90 до 99%) и «конец».

г.) теперь положите склеенные листы вертикально, чтобы сверху оказалось «начало».

д.) возьмите ручку или карандаш и последовательно опишите все события, придуманные вами на данный момент, распределяя их точно по оси времени между «флажками».

 Здесь не играет роли математическая точность расположения событий, главное перенесите ключевые пункты развития истории на «Ось времени» (на бумагу). Это очень-очень хорошее лекарство от эффекта «каши в голове». Попробуйте.

ШАГ 15. РАЗДЕЛИТЕ ИСТОРИЮ НА ЭПИЗОДЫ.

Эпизод – это последовательность сцен, объединённых общим местом действия или темой.

То есть эпизод состоит из сцен, а не наоборот. По определению «сцена» - это отдельная часть действия. В нашем случае – часть эпизода.

 Каждый эпизод - это небольшая история, которая имеет начало середину и конец. Например, если главный герой за 3 минуты сбегал в магазин за хлебом, то это можно рассматривать как эпизод, а то, что он, во время похода за хлебом поссорился с продавщицей в магазине, будет сценой (1 минута). Ещё одной сценой может быть момент, когда он, возвращаясь домой, встретил одноклассницу Машу (1 минута). Таким образом, «вышел из квартиры за хлебом – купил хлеб - вернулся обратно» - это эпизод, а события, происходящие внутри «похода за хлебом» - это сцены.

 По времени эпизод обычно занимает около трёх минут (но не придерживайтесь этого очень строго). Таким образом, для того, чтобы после всей проделанной работы написать готовый поэпизодный план, вам нужно разбить историю примерно на 40 частей. Инструмент «Ось времени» поможет вам увидеть, из каких частей (эпизодов) состоит ваша история.

 ПРИМЕР:

Эпизод 1: Стив работает в своей лаборатории, исследуя насекомых, и общаясь с Джулией. Она говорит о том, как хорошо было бы для их опытов попасть в парк корпорации «Мир насекомых», т.к. именно там они смогут получить необходимые данные для их дальнейших исследований и нужный материал для написания научной книги. Стив говорит, что слышал, будто в «Мире насекомых» периодически исчезают люди, и поэтому он не хочет рисковать ни собой ни Джулией.

 Эпизод 2. Стив звонит Мэри. Она в доме Майкла делает тест на беременность. Стив спрашивает - где она, и получает ответ: «У подружки». Затем тест показывает, что Мэри беременна. Она общается с Майклом об этом. Тот радуется, и из их разговора мы понимаем, что Мэри не могла иметь детей от Стива, и она рада беременности, но не знает, что делать и как поставить Стива в известность. Майкл грубо отзывается о Стиве и просит Мэри поскорее подать на развод.

 Эпизод 3. После работы Стив общается с Мэри, но та не рассказывает ему о своей беременности, и закатывает истерику, прицепившись к тому, что «По комнате уже целый час летает муха, жужжит и действует на нервы, а ты её будто и не замечаешь!». Мэри говорит, что уходит от Стива, так как устала от его никому не нужных исследований и такой «пустой» жизни. Из дальнейшего разговора, по определённым фактам Стив понимает, что у его жены, скорее всего, есть любовник. Мэри уходит из дома.

 Эпизод 4. После её ухода, Стив не может найти себе места, затем звонит Джулии и говорит, что принял решение отправиться на исследования в «Мир насекомых». Стив и Джулия приезжают в корпорацию и начинают переговоры о проведении исследований. Администратор направляет их к директору корпорации, Майклу.

ШАГ 16. ПРОВЕРЬТЕ НАЛИЧИЕ «ТОЧЕК ДВИЖЕНИЯ СЮЖЕТА»

Каждый эпизод должен активно двигать историю дальше. Поэтому, на данном шаге последовательно пройдитесь по всем эпизодам, и проверьте каждый из них на наличие «точек движения сюжета».

 Точка движения сюжета – это момент, который заставляет историю РАЗВИВАТЬСЯ.

 ПРИМЕР:

Эпизод 1. Мы узнаём, что для Стива единственный путь получить необходимые данные для дальнейших исследований – это отправиться на рискованные исследования в «Мир насекомых».

Эпизод 2. Майкл говорит Мэри, чтобы та срочно разводилась со Стивом.

Эпизод 3. Мэри уходит от Майкла.

Эпизод 4. Стив говорит Джулии, что принял решение отправиться в «Мир насекомых».

 Ну что ж, если эпизоды описаны и в каждом из них есть точка движения сюжета, поздравляю - ваш поэпизодный план готов! И напоследок я хочу дать вам ещё один совет.

ШАГ 17. СОСТАВЬТЕ СПИСОК ВСЕХ ЭПИЗОДОВ, ДАВ ИМ НАЗВАНИЯ.

Многие люди для повышения эффективности в работе пишут планы действий («Что нужно сделать», «План на неделю» и т.п.). Это помогает держать внимание на поставленных задачах и целях.

 Сейчас, когда работа над поэпизодником закончена, рекомендую составить список эпизодов, дав им краткие названия. Это будет вашим планом действий. Распечатайте его и повесьте над столом. По этому списку вы будете продвигаться вперёд при написании сценария. И, поверьте, это большое удовольствие, обводить кружком номер очередного пункта вашего плана в тот момент, когда эпизод уже полностью воплощён в СЦЕНАРИИ.

 ПРИМЕР:

Список эпизодов:

1. Стив общается с Джулией в лаборатории.

2. Мэри узнаёт о беременности.

3. Конфликт Стива и Мэри.

4. Стив принимает решение проводить исследования в «Мире насекомых».

5. И так далее…

 Вот мы и рассмотрели последний шаг технологии создания поэпизодного плана.

 Применение этой технологии нередко заставляет задействовать своё мышление по полной программе. Но если вы разберётесь с описанным выше инструментом, то сможете воплотить такие идеи, приступать к которым до этого просто не решались.

 А главное, теперь вы можете тщательно спланировать свой сценарий, прежде чем браться за его написание. И, надеюсь, после завершения сценария вам не придётся его многократно переписывать. Мы живём в XXI веке, у нас есть инструменты и заранее готовые решения. Мы достойны великого кино, но будет ли оно таким – зависит от того, что и как вы делаете сегодня в работе над собственным сценарием.

Желаю успехов!

КАК НАПИСАТЬ СЦЕНАРИЙ. Часть третья: разработка персонажей «КАК НАПИСАТЬ СЦЕНАРИЙ. Часть третья: РАЗРАБОТКА ПЕРСОНАЖЕЙ»

Автор – Александр Астремский

 Одной из главных проблем кинематографа на протяжении многих десятилетий остаётся поверхностный и недостаточно профессиональный подход сценаристов к разработке персонажей. Некоторые считают это занятие не особо важным, у других персонажи формируются «сами по себе», третьи же просто не знают – как это делать правильно.

 Попробуйте без долгих размышлений ответить на следующие вопросы:

 1. Какова основная цель разработки персонажей?

 2. На каком этапе создания сценария нужно разрабатывать персонажей?

 3. Что является «точкой опоры» в разработке любого персонажа?

 4. Из каких шагов состоит сам процесс разработки?

 Получилось? А ведь незнание ответов на эти вопросы в разы снижает скорость работы над сценарием, ухудшает его качество и может завести историю в «глухой тупик».

 В этой статье я постараюсь доступно показать, что в работе профессионального сценариста разработка персонажей представляет собой отдельный увлекательный этап написания сценария, и ни в коем случае не является тем, что «происходит по ходу дела».

 Здесь содержится ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ ПЕРСОНАЖЕЙ, состоящая из тринадцати последовательных шагов. Каждый шаг охватывает определённую стадию разработки персонажа. Но начнём с теории.

 Первое данное, которое лежит в основе этой технологии звучит так: «Сценарий состоит из ШАГОВ, которые делают ПЕРСОНАЖИ по направлению к развязке». Каждый шаг – это определённое действие или фраза. Из них формируются сцены, из сцен – эпизоды, а из эпизодов готовый сценарий. Таким образом, становится очевидным, что каждый персонаж вносит свой ВКЛАД в развитие событий и «на выходе» получается готовая история.

 Соответственно, вторым фундаментальным данным является следующее: «У каждого персонажа есть своя ФУНКЦИЯ, которая влияет на формирование готовой истории». Определение слова «функция» - обязанность, круг деятельности, назначение, роль.

 Функция персонажа (а заодно и необходимость наличия этого персонажа в сценарии) выясняется с помощью ответа на вопрос – «ЧТО и ДЛЯ ЧЕГО будет делать этот персонаж в истории?» Вклад каждого персонажа должен НАПРАВЛЯТЬ историю и двигать сюжет.

 Покажу это с другой стороны. В бизнесе, например, умный руководитель никогда не нанимает сотрудников «для красоты или яркости компании». Он их нанимает для выполнения определённой работы, для того, чтобы они вносили свой вклад в развитие компании. Также нужно поступать и с персонажами. Нанимайте (создавайте) тех, кто вам необходим для развития истории и увольняйте (вырезайте) «лишних». В сценарии, как и в бизнесе, работу нескольких человек часто может сделать кто-то один.

 Третье данное, лежащее в основе технологии звучит так: «Разработка персонажей - это процесс, происходящий одновременно с формированием истории». И чтобы понять, как это происходит, давайте рассмотрим пять этапов формирования любой истории:

Этап 1. Цель и Контрцель.

 Определение слова «контрцель» - это «цель, направленная против другой цели, противодействующая другой цели». Например, если Вася хочет завоевать Машу, а Маша этого не хочет, то мы можем сказать, что у Маши есть контрцель (против Васиной цели). Или другой вариант: Вася хочет завоевать Машу, но и Петя тоже хочет завоевать Машу, тогда контрцель (против Васиной цели) будет у Пети.

 Чтобы история началась, первым делом должна возникнуть Цель, и следующим шагом – контрцель. Так мы получаем центральную ситуацию, в которую попал наш герой.

Этап 2. Герой и Антигерой.

 Имея понятную цель, а также противостоящую ей контрцель, мы создаём персонажа, наиболее соответствующего данной цели. Так мы получаем главного героя, ключевое действующее лицо истории. Это ОН попадает внутрь большой центральной проблемы, это он будет работать над тем, чтобы её решить, и таким образом проведёт нас за собой через всю историю прямо к её завершению. ВСЕ сюжетные линии выстраиваются ВОКРУГ главного героя и ЕГО ЦЕЛИ.

 Затем мы создаём Антигероя, который, соответственно должен быть носителем контрцели. Кто такой антигерой? Чаще всего это второе по значительности действующее лицо истории. Если вы уже применяли технологию, описанную в статье «Как написать сценарий. Часть первая: разработка истории», то могли обратить внимание, что история формируется в первую очередь за счёт разработки главного героя и антигероя, и затем выстраивается на конфликте их целей. Итак, главное, что нужно знать об антигерое – вы разрабатываете его для создания КОНФЛИКТА ЦЕЛЕЙ.

 И вот мы имеем носителей Цели и Контрцели. Теперь кто-то должен помогать герою в достижении его целей, а кто-то должен мешать (помимо антигероя). Так мы получаем друзей героя и его врагов.

Этап 3. Друзья героя и его Враги.

 Основное, что нужно знать о друзьях – их усилия должны быть направлены на то, чтобы герой достиг цели.

 Также для того, чтобы история была интересной и насыщенной событиями кто-то должен активно работать над тем, чтобы герой не достиг своей Цели. В основном эту функцию выполняет антигерой, но обычно есть и другие «злые персонажи». Так мы получаем врагов героя, и, заметьте, они не обязательно будут друзьями антигероя. Они могут быть даже не знакомы с антигероем, но по каким-либо своим причинам будут вредить герою и мешать ему на его нелёгком пути.

 При наличии персонажей, с противоположно направленными векторами целей (одни на Цель, другие против Цели) в истории возникают…

Этап 4. Действия и Противодействия.

 И мы получаем всю структуру истории, поворотные события, конфликты, диалоги … И так продолжается до тех пор, пока не наступит…

Этап 5. Решающая схватка.

 Последняя, главная битва героя и антигероя, которая завершается торжеством одной из сил, после чего история подходит к концу.

 Эти пять этапов наглядно демонстрируют, что разработка истории и разработка персонажей неразрывно связаны между собой как взаимозависимые и дополняющие друг друга процессы.

 И, наконец, четвёртое и последнее данное, касающееся технологии разработки персонажей: «Основной целью применения этой технологии является – разработать персонаж настолько полно, чтобы вы могли принять его ТОЧКУ ЗРЕНИЯ во время написания сценария». Тогда вы сможете сделать персонаж ЯРКИМ за счёт разработки впечатляющих поступков и фраз, его действия будут ЛОГИЧНЫМИ, и, что немаловажно, сценарий при этом будет написан «на одном дыхании». К принципу «принятия точки зрения персонажа» я вернусь в конце этой статьи, а сейчас мы переходим к рассмотрению технологии.

 Ниже я опишу тринадцать шагов разработки персонажа. Для разработки главного героя нужно выполнить их все. Для остальных же персонажей не являются обязательными шаги №6, 7, 10 и 13. Хотя, заметьте, любого героя вашей истории можно разрабатывать по всем тринадцать шагам (он от этого хуже не станет).

 Примеры выполнения каждого шага я буду приводить на Джулии, помощнице главного героя (Стива) из «Мира насекомых» (см. две предыдущие статьи).

 Примечание: нижеописанная технология должна применяться после тщательного выполнения всех шагов по разработке истории, описных в статье №5 «Как написать сценарий. Часть первая: разработка истории».

ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ ПЕРСОНАЖЕЙ.

Шаг 1. Определите ФУНКЦИЮ персонажа.

 Именно ФУНКЦИЯ персонажа является той «точкой опоры», от которой вы отталкиваетесь при выполнении всех последующих шагов.

 Задайте себе вопросы:

 а) Намерения этого персонажа направлены на то, чтобы ПОМОЧЬ главному герою в достижении его основной Цели или же ПОМЕШАТЬ?

 б) Какими способами он будет реализовывать свои намерения?

 в) Какова его роль в истории?

 Пример:

 а) Намерения Джулии направлены на то, чтобы помочь Стиву выбраться из «Мира насекомых».

 б) Она будет защищать главного героя в опасных ситуациях, и помогать ему преодолевать препятствия.

 в) Роль: повлияет на изменение характера главного героя, поможет ему выбраться из «Мира насекомых», поспособствует тому, что Стив поймёт, в чём ценность и каков идеал отношений между мужчиной и женщиной.

Шаг 2. Поставьте персонажу чёткую ЦЕЛЬ.

 Определив на предыдущем шаге роль персонажа в вашей истории, теперь сформулируйте его конечный предмет стремлений (обязательно в привязке к этой истории, а не то, чего он хочет достичь в жизни, чтобы быть счастливым). Или же определите, каким будет решение его основной проблемы. Выполняя этот шаг, помните, что «Цель» - это всегда что-то конкретное (ключ, дверь, выход, выйти замуж, выкрасть бриллиант, стереть врага с лица земли и т.д.)

 Пример: Цель Джулии, к которой она будет идти на протяжении всей истории - выбраться вместе со Стивом из «Мира насекомых» живыми и невредимыми.

Шаг 3. Опишите его МОТИВАЦИЮ.

 Теперь найдите ярко выраженный мотив, заставивший вашего героя «ввязаться» в эту историю. ПОЧЕМУ с точки зрения этого персонажа он должен выполнять ту функцию, которую он выполняет? ЗАЧЕМ ему это нужно?

 Мотивация всегда относится к внутреннему миру героя. Именно она раскрывает настоящую сущность персонажа, даёт нам возможность посмотреть на него изнутри. Следовательно, ваша первоочередная задача, как сценариста - полностью определить МОТИВЫ ПОСТУПКОВ вашего героя при его разработке.

 Обратите внимание: мотивация не обязательно является чем-то фиксированным на протяжении всего сценария. Более того, с помощью изменения мотивации можно достаточно ярко показать развитие характера вашего героя в течение истории.

 Контрольный вопрос для выяснения мотивации персонажа: «Что его заставляет делать то, что он делает?»

 Пример: Джулия любит Стива и хочет, чтобы он был счастлив, поэтому помогает ему на каждом шаге его пути.

Шаг 4. Разработайте РАЙ персонажа.

 О чём он мечтает? К чему стремится? Часто «рай персонажа» совпадает с тем, что произойдёт, когда будет достигнута его цель или решена центральная проблема.

 Обратите внимание, РАЙ персонажа должен быть напрямую привязан к событиям, происходящим в сценарии, а не являться чем-то универсальным типа «стать миллионером» или «выйти замуж за принца».

 Пример: Выбраться из мира насекомых, быть со Стивом всю жизнь, опубликовать результаты их научных трудов.

Шаг 5. Разработайте АД персонажа.

 Чего он больше всего боится? Чего изо всех сил избегает? Что будет, если его цель не будет достигнута или центральная проблема не будет решена?

 Это ситуация, в которую он не согласился бы попасть ни за какие деньги. И это то, что может с ним произойти, если он не будет «активно шевелиться» на протяжении всей истории.

 Пример: Быть съеденной насекомыми, гибель Стива, возвращение Стива к жене.

Шаг 6. Придумайте ДУШЕВНУЮ РАНУ.

 Типы душевной раны: «Хочу, но не могу», «Хотел, но не смог (не получилось)» или «Всё оказалось не так, как я думал». Чаще всего это конфликт желания и возможности. Или же это большая неудача в прошлом, которая влияет на текущую жизнь и эмоциональное состояние персонажа.

 Пример: Пять лет назад, когда Стив только собирался жениться на Мери, Джулия уже видела, что его будущая жена не даст ему возможности быть счастливым. При этом Джулия хотела быть со Стивом, любила его и была уверена, что именно с ней он будет по-настоящему счастлив. Но… она не смогла своевременно проявить смелость и настойчивость в том, чтобы сказать Стиву то, что она видит и чувствует, и тем самым не воспрепятствовала будущему несчастливому браку. Таким образом, на протяжении этих пяти лет она корила себя за свое слабоволие и за то, что сдалась, тем самым позволим двум людям (и самой себе) стать несчастными.

Шаг 7. Придумайте ВНУТРЕННИЙ КОНФЛИКТ.

 Внутренний конфликт - это конфликт желаний (или намерений) человека. Это то, из-за чего герой чувствует напряжение, сомнение и неуверенность в дальнейших действиях. Примеры: продолжать идти к цели или сдаться? Убить его или оставить в живых? Уйти от мужа или смириться с его изменами? Оставаться на стороне «белых» или перейти к «чёрным»?

 Пример: Хочет близости со Стивом, хочет признаться ему в своих чувствах, но её моральные нормы не позволяют заводить отношения с женатым мужчиной.

Шаг 8. Опишите его СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ.

 Сильные стороны персонажа – это его черты характера, способности, знания, навыки или умения, которые будут способствовать достижению его целей.

 Пример: Не паникует в опасности. Продолжает действовать аналитически, и идти к цели в самых сложных ситуациях. Быстрая реакция. Выносливая физически.

Шаг 9. Опишите его СЛАБЫЕ СТОРОНЫ.

 Слабые стороны персонажа – это те его недостатки, которые будут мешать ему при движении к цели.

 Пример: Не хватает смелости, чтобы открыто заявить о своих чувствах и мнениях человеку, которого любит.

Шаг 10. Придумайте его ОСОБЕННОСТИ.

 По определению «особенность» – это отличительное свойство кого-(чего)-либо.

 Особенности персонажа разрабатываются в два этапа. Первый – создание внутренних особенностей, второй – создание внешних.

 а) Внутренняя особенность.

 Это черта характера, увлечение, привычка и т.п., влияющие на решения и действия человека, и соответственно на развитие сюжета. Внутренняя особенность может повторять сильные или слабые стороны персонажа, или же может быть какой-то уникальной чертой характера. Зачастую внутренняя особенность способна оказать ощутимое влияние на ход событий, и может привести к крутым поворотам истории.

 Пример: внутренняя особенность Джулии заключается в том, что она увлекается компьютерными играми и, затерявшись в «Мире насекомых» она начинает чувствовать тот дух игры, который она обычно испытывает, погружаясь в мир компьютерных игр. Это позволяет ей не относиться с чрезмерной серьёзностью к происходящему и во многом даже получать удовольствие от того приключения, в которое она попала.

 б) Внешняя особенность.

 Это может быть какая-либо деталь во внешности персонажа, в его мимике или движениях. Это что-то, что привлекает внимание к персонажу, делает его запоминающимся и отличным от других. Например: наколка, причёска, взгляд, излишняя полнота, сверкающий перстень, странный смех, необычная мимика и т.д.

 Пример: большие алые губы, нет никакой косметики, естественная красота.

 Шаг 11. Создайте ВНЕШНИЙ ОБРАЗ персонажа.

 По определению «образ» – это описание, создающее живое представление о ком-либо.

 В нашем случае это то, что зритель увидит на экране. Внешность, стиль одежды, возраст и другие внешние характеристики этого персонажа.

 Пример: Красивая. Тёмные волосы, короткая стрижка. Спортивное телосложение. 28 лет.

Шаг 12. Проработайте КОНФЛИКТЫ персонажа.

 Для того чтобы персонаж вызывал интерес, обязательно должно быть несколько других персонажей, с которыми у него будет острое несогласие или конфликт. Несогласие в каждом отдельно взятом характере проявляется по разному, но именно оно чаще всего приводит к спору, конфликту, обидам, ссорам или дракам, и может создавать множество комичных или же трагичных моментов (в зависимости от того, в каком жанре вы работаете). Если же ваш персонаж «добрый и не конфликтный», что ж, придумайте - кто и как его будет подавлять, кому он при необходимости должен будет дать отпор, или же кого ему придётся избегать на протяжении всей истории, чтобы не попасть в большие неприятности.

 Пример: Основной конфликт, в котором участвует Джулия на протяжении большей части сценария – это битва с гигантскими насекомыми. Также, учитывая тот момент, что Джулия в течение всего фильма будет находиться рядом со Стивом, нам нужно придумать какую-то причину для их споров, что позволит насытить их диалоги яркостью и различными эмоциями. Причина для споров и конфликтов Джулии и Стива будет следующей. Стив сомневается в достоверности карты, которую герои обнаружили около трупа, т.к. он предполагает, что карта может быть «лживой» (т.е. выданной с целью запутать ранее живого человека в ловушках и уничтожить его). Но Джулия всеми силами заставляет Стива двигаться по этой карте, на ходу проверяя и доказывая её правильность. Стив медлит, Джулия его подгоняет, он останавливает её от прохождения рискованных (на его взгляд) мест, она же «прёт напролом», и иногда даже подкалывает Стива в отношении его нерешительности. Кстати, ближе к концу истории, такой подход Джулии к Стиву заставит его начать «не уклоняясь смотреть в глаза происходящему» и раскроет его мужские черты характера в полной мере.

Шаг 13. Проработайте РАЗВИТИЕ ХАРАКТЕРА.

 В сценарии, как главный герой, так и несколько второстепенных персонажей могут (и, в идеале, должны) измениться. Когда вы разрабатываете эти изменения, то чаще всего это будет избавление персонажа от своих слабых сторон и приобретение сильных сторон. Также это может быть изменение мотивации персонажа или его жизненной философии. Обычно развитие характера напрямую влияет на развитие истории (для того, чтобы понять это полнее, смотрите две предыдущие статьи).

 Ключ к развитию характера – сделать так, чтобы в результате событий, происходящих в истории, персонаж «рос и раскрывался».

 Пример: Развитие характера Джулии произойдёт за счёт изменения её слабой стороны на сильную. Её неспособность сказать Стиву всё, что она думает по поводу его отношений с женой и по поводу его нерешительности в жизни, превратится в ярко выраженную способность влиять на Стива и помогать ему двигаться через препятствия несмотря ни на что. И ближе к концу истории она выскажет ему всё, что у неё накопилось на душе за последние годы, таким образом, наконец-то заставив Стива посмотреть на свою жизнь «без искажений и оправданий».

 На этом разработку персонажа можно считать завершённой, хотя какие-то дополнения к характеристикам персонажа могут появляться на протяжении всей работы над сценарием.

 Теперь в ваших руках находится технология, применение которой способно поднять ваше сценарное мастерство на совершенно новый уровень.

 Но прежде, чем вы приступите к применению этой технологии, возьмите себе за ориентир следующее правило: «ПОКАЗАТЕЛЕМ того, что ваш очередной персонаж качественно разработан, будет ВОЗМОЖНОСТЬ ПРИНЯТЬ ЕГО ТОЧКУ ЗРЕНИЯ при написании сценария».

 Завершив все шаги разработки персонажа, задайте себе следующие вопросы:

 • Каков его образ мыслей и как он действует в различных жизненных ситуациях?

 • Какими способами он достигает своих целей?

 • Как и о чём он говорит с другими людьми?

 На эти и другие подобные вопросы вы не просто должны быть способны ответить без малейшей заминки, - вы должны ПОНИМАТЬ этот персонаж как самого себя. Другими словами, вы должны научиться БЫТЬ им.

 В этом вам дополнительно поможет общение с подобным типом людей, с работниками соответствующих профессий или же с людьми, имеющими схожие с вашим персонажем проблемы. Окунитесь в этот мир, общайтесь, знакомьтесь и собирайте информацию, относящуюся к жизни нужного вам персонажа, до тех пор, пока не почувствуете, что действительно можете понимать тех людей, к типу которых относится ваш персонаж.

 Также способность принимать точку зрения нужного персонажа можно развивать за счёт практики и упражнений. Это не сложно и на самом деле может подарить вам множество интересных и необычных ощущений. Для того чтобы получить навык в принятии точки зрения персонажа, рекомендую сделать следующее: отправьтесь на прогулку и начните смотреть на окружение сначала глазами одного из своих персонажей, затем глазами другого и так далее.

 Побыв некоторое время в роли каждого персонажа, следующим шагом попробуйте (прямо во время прогулки) переключаться с одной роли на другую, с одного персонажа на другого. Ведь именно это вы делаете во время работы над сценарием, не правда ли? Так почему бы не стать в этом мастером?

 Хорошо, я надеюсь, что всё описал доступно, и так, чтобы вы действительно смогли это применять. И хотя кому-то применение описанных выше принципов может показаться «достаточно сложным занятием», на самом деле «создание и оживление персонажей» нередко приносит настоящее удовольствие, когда вы знаете ЧТО и КАК нужно делать. А вы теперь это знаете.

 Персонажи ждут. Вдохните в них ЖИЗНЬ. История начинается.

 Автор статьи – Александр Астремский, киносценарист, руководитель Сценарной студии «ASTORIES» (при участии Наталии Астремской).

 © 2009 Александр Астремский. Все права защищены.

# «КАК НАПИСАТЬ СЦЕНАРИЙ. Часть вторая: ПОЭПИЗОДНЫЙ ПЛАН»

ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ ПОЭПИЗОДНОГО ПЛАНА является главным ИНСТРУМЕНТОМ сценариста.

Любой инструмент – это набор «заранее готовых решений» для эффективной работы над поставленными задачами. И разница между работой с использованием инструмента и его отсутствием огромна. Для примера возьмём процесс стирки белья. Если бы мы жили в первой половине прошлого века, то нам бы пришлось сделать следующее: насыпать порошок в тазик с бельём, замочить бельё, дать постоять белью, постирать с помощью стиральной доски, прополоскать бельё и отжать. В зависимости от количества белья, это заняло бы от одного до нескольких часов. Но сейчас мы живём в XXI веке и поэтому вместо стиральной доски используем машину-автомат, которая как раз и представляет собой великолепный инструмент в виде набора заранее готовых решений. Итак, вы кладёте бельё внутрь машины, насыпаете порошок, выставляете подходящую программу стирки и… всё остальное будет сделано автоматически. Секрет в том, что машина содержит ПРОГРАММУ, то есть чёткую последовательность шагов, выполнение которых ведёт к заранее запланированному результату, а также экономит для вас огромное количество времени и усилий.

Так вот, в данной статье даны заранее готовые решения или, другими словами, программа действий для создания поэпизодного плана. Но прежде чем мы углубимся в технологию, я хочу кратко изложить теоретические принципы, на которых она основана.

Начнём с азов. Любой сценарий можно разделить на три части. Первый, второй и третий акт, соответственно. В первом акте закладывается центральный конфликт (противостояние двух или нескольких сил), во втором акте этот конфликт получает стремительное развитие (битва набирает обороты), и в третьем акте конфликт приходит к своему логическому завершению (кульминации). Звучит достаточно просто, но мы с вами не в ВУЗе, чтобы что-то усложнять.

Первый акт обычно включает в себя знакомство с главным героем и основными персонажами, а также начало центрального конфликта. Здесь герой попадает в ситуацию, из которой ему придётся активно выпутываться вплоть до самой кульминации, то есть до конца третьего акта.

Второй акт – это «бег с препятствиями» для главного героя и его помощников по направлению к цели. Причём препятствия могут быть такими, что их не то что не перепрыгнуть, но и на самолёте не облететь. А если облететь можно, то обычно нет самолёта. В общем, чем лучше работает воображение у сценариста, тем хуже для героя. Потому что второй акт – это «много проблем для героя и они всё сложнее и сложнее».

И, наконец, третий акт. Здесь разрешается центральный конфликт, а заодно и все второстепенные конфликты. Герой достигает цели или умирает в атаке, и на все вопросы даются ясные ответы.

Если условно разделить готовый сценарий на четыре равных части, то первый акт будет занимать первую часть, второй акт будет находиться во второй и третьей частях, а третий – в четвёртой части. То есть соотношение длины актов по отношению друг к другу обычно следующее - 1:2:1. Повторю – деление сугубо условное.

И ещё немного теории: в конце первого акта должно произойти первое поворотное событие, которое задаст новое направление развития истории и перебросит героя во второй акт. В конце второго акта должно произойти второе поворотное событие, которое в свою очередь направит историю к кульминации и развязке. Эти два поворотных события являются точками разделения сценария на акты. Поворотное событие – это всегда усилитель конфликта. Оно может проявляться как момент выбора героем нового курса действий, как ощутимое увеличение риска или непредсказуемый сюрприз от антигероя, но это всегда – усиление конфликта и новое направление развития событий.

Помимо основных поворотных событий (первого и второго), есть ещё два второстепенных – это «событие-толчок» и «центральный поворот». Таким образом, структура любого профессионально написанного сценария принимает следующий вид:

1.                 Начало.

2.                 Событие-толчок.

3.                 Первое поворотное событие.

4.                 Центральный поворот.

5.                 Второе поворотное событие.

6.                 Кульминация.

7.                 Конец.

Подробнее о поворотных событиях и других составляющих сценарной структуры мы поговорим далее. А на этом теоретическая часть окончена, и мы приступаем к самой технологии. Кстати, как и в предыдущей статье, после каждого шага я буду приводить пример его выполнения на основе истории «Мир насекомых».

**ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ ПОЭПИЗОДНОГО ПЛАНА:**

**ШАГ 1. ОПИШИТЕ ИСТОРИЮ.**

Выполнив 23 шага из предыдущей статьи, теперь опишите разработанную вами историю так полно, как только можете. Все последующие действия будут её шаг за шагом упорядочивать, углублять и расширять.

При этом не переживайте, если, начиная уже со следующего шага, события вашей истории нужно будет в каких-то местах не только расширять, но и переделывать. Это часть рабочего процесса, связанная с углублением и дальнейшей проработкой истории. Совет: не держитесь за то, что есть, если можете создать что-то лучшее.

**ШАГ 2. ПРИДУМАЙТЕ ЭКСПОЗИЦИЮ.**

Первая половина первого акта – это «экспозиция» или, простым языком, завязка. По определению «экспозиция - это вступительная часть литературного или музыкального произведения, содержащая мотивы, которые развиваются в дальнейшем». Здесь нужно показать зрителю жизнь главного героя, его окружение и его проблемы, а также необходимо заставить зрителя симпатизировать вашему герою.

Симпатия обычно создаётся за счёт раскрытия положительных сторон характера героя через поступки. К поступкам, через которые можно познакомить зрителя с главным героем (а также с другими положительными героями) относятся: спасение кого-либо, помощь кому-либо, проявление способности принимать собственные решения, способность чем-то управлять, демонстрация профессионализма и компетентности и т.д.

ПРИМЕР: Стив работает в своей лаборатории, исследуя насекомых. Мы видим, как он увлечён своими исследованиями и наблюдаем его компетентность в этой области. Знакомимся с его помощницей Джулией. Общаясь со Стивом, она спрашивает, не голоден ли он (проявление заботы), а затем говорит о том, как хорошо было бы для их опытов попасть в парк корпорации «Мир насекомых», т.к. именно там они смогут получить нужные данные для их дальнейших исследований. Стив говорит, что это было для них решением проблем, связанных с недостатком необходимых данных, но он слышал, что в «Мире насекомых» периодически бесследно исчезают люди, и поэтому он не хочет рисковать ни собой ни Джулией.

Затем Стив звонит Мэри (своей жене). Мы видим её в доме Майкла (её любовника), она делает тест на беременность. Стив спрашивает - где она, и получает ответ: «У подружки».

Затем тест показывает, что Мэри беременна. Она общается с Майклом об этом. Тот радуется, и из их разговора мы понимаем, что Мэри не могла иметь детей от Стива, и теперь она рада, но не знает, что делать и как поставить Стива в известность. Майкл грубо отзывается о Стиве и просит Мэри поскорее подать на развод.

**ШАГ 3. СОЗДАЙТЕ СОБЫТИЕ-ТОЛЧОК.**

«Событие-толчок» чаще всего завершает экспозицию. Примерно на 10-ти процентной точке от начала сценария главный герой должен попасть в какую-то ситуацию, которая покажет зрителю отчётливое направление развития всей дальнейшей истории. «Событие-толчок» создаёт импульс, толкающий героя в новый мир, в новое приключение или же в неожиданные неприятности. Часто это событие является началом главной, центральной проблемы всей истории, и показывает зарождение битвы «кто-кого». Оно можем быть таким, как получение нового спецзадания, раскрытие измены жены, увольнение и необходимость искать новую работу и т.д.

ПРИМЕР:  После работы Стив общается с Мэри, но та не рассказывает ему о своей беременности, а закатывает истерику, прицепившись к тому, что «По комнате уже целый час летает муха, жужжит и действует на нервы, а ты её будто и не замечаешь!». Мэри говорит, что уходит от Стива, так как устала от его никому не нужных исследований и такой «пустой» жизни. Из дальнейшего разговора, по определённым фактам Стив понимает, что, скорее всего у Мэри есть любовник. После ухода Мэри из дома, он не может найти себе места, затем звонит Джулии и кратко рассказывает ей о произошедшем. Также Стив говорит, что принял решение отправиться на исследования в «Мир насекомых», чтобы хоть как-то заглушить внутреннюю боль.

**ШАГ 4. ПРОДУМАЙТЕ «ПЕРИОД ОРИЕНТАЦИИ»**

После экспозиции и вплоть до первого поворотного события, происходит ориентация героя в тех условиях, в которых он оказался (куда его закинуло «событие-толчок»). В это же время мы должны сориентировать ещё и ЗРИТЕЛЯ в том – куда попал герой, кто его окружает, какая угроза в его окружении присутствует, что будет, если зло в его окружении победит. Под «злом» здесь подразумевается то, что мешает герою жить счастливой жизнью и стоит на пути к достижению его целей.

ПРИМЕР: Стив и Джулия приезжают в корпорацию «Мир насекомых». Мы узнаём о том, что это огромный парк с большим количеством различных насекомых. Корпорация специализируется на предоставлении следующего развлечения: человека уменьшают до размеров мизинца (не забывайте, что это мир будущего), выдают специальное оружие, аптечку и всё что нужно для охоты на насекомых. Затем его на несколько дней отправляют в парк, как в джунгли. Короче, это одно из самых опасных развлечений будущего. Администратор направляет Стива и Джулию к директору корпорации, чтобы те могли договориться о проведении исследований. Директором корпорации оказывается Майкл (любовник Мэри). Стив с Майклом до этого знаком не был.

Майкл с улыбкой даёт Стиву разрешение на проведение исследований. Стива и Джулию снаряжают как охотников, уменьшают и переправляют в парк. Приключение началось. Наши герои начинают осматриваться... Вдруг появляется опасное насекомое и жалит Стива. Джулия хладнокровно и мгновенно убивает это насекомое, воспользовавшись специальным оружием. Затем она быстро вкалывает Стиву противоядие. Стив приходит в себя, говорит Джулии, что здесь слишком опасно и лучше не рисковать, а вернуться обратно. Она соглашается и в этот момент происходит первое поворотное событие.

**ШАГ 5. РАЗРАБОТАЙТЕ ПЕРВОЕ ПОВОРОТНОЕ СОБЫТИЕ.**

Происходит в конце первого акта, то есть примерно на 25-ти процентной точке вашей истории. Это переход из первого акта во второй. Это место, в котором что-то заставляет героя пойти определённым путём или толкает героя к неожиданному для зрителя решению. Это момент, когда герой НАЧИНАЕТ ИДТИ по пути, который должен привести его к цели. Ключом к профессиональному созданию первого поворотного события, является понимание того, что это событие является мощным толчком к действиям всего второго акта, то есть - к большому количеству действий по достижению цели. Поэтому здесь должно быть задано очень точное направление развития всех дальнейших событий.

ПРИМЕР: Стив и Мэри обнаруживают, что их рации и датчики не работают. Они не могут связаться с внешним миром, а «внешний мир» не может обнаружить их. Они затеряны в недрах парка (как в джунглях) и при этом полностью дезориентированы.

**ШАГ 6. ПРОДУМАЙТЕ «ПЕРИОД ПРИСПОСОБЛЕНИЯ».**

Между первым поворотным событием и центральным поворотом находится «период приспособления». Следующие 25% вашей истории главный герой приспосабливается к обстоятельствам, возникшим в результате первого поворотного события, пытается предсказать дальнейшее развитие событий, строит планы по достижению своей цели и готовится к активным действиям.

Также на этом шаге необходимо описать, что делает в это время антигерой и (или) его помощники.

ПРИМЕР: После первого поворотного события у Стива и Джулии появляется ярко выраженная цель: спастись из «Мира насекомых». Сначала они надеются, что датчики и рации заработают, но этого не происходит, и тогда они начинают искать выход из сложившейся ситуации. Они анализируют свои ресурсы: оружие, противоядие, запасы еды и воды и т.д. Также они радуются тому, что взяли с собой справочник с информацией обо всех известных насекомых.

Далее, нашим героям приходится дважды защищаться от нападающих насекомых, и оба раза их убивает Джулия. Здесь ярко проявляется недостаток Стива – он не может поднять руку на насекомых, не может посмотреть на них, как на «хищников». Затем Стив и Джулия замечают насекомое, которое питается только падалью. А так как в парке полностью отсутствуют какие-либо животные и птицы, то это вызывает у наших биологов непонимание и ощущение, что «здесь что-то не то». Они следуют за этим насекомым и неожиданно проваливаются в странный тоннель. На дне тоннеля они обнаруживают… скелет человека с остатками одежды. Стив поднимает удостоверение личности, лежащее около скелета, и говорит Джулии, что, похоже – это тело министра, пропавшего без вести в «Мире насекомых» несколько месяцев назад. А в его черепе наши герои видят… отверстие от пули.

В это время мы узнаём, что отключение датчиков и раций подстроил Майкл. Сразу после этого он приказывает поисковой группе отправиться на поиски Стива и Джулии. Затем он звонит Мэри и сообщает об исчезновении её мужа, при этом говорит, что уже отправил на его поиски специальную группу, которая обязательно спасёт Стива и его помощницу. Далее он вызывает к себе в кабинет главу поисковой группы и приказывает любыми способами уничтожить Стива и Джулию. Из их разговора мы понимаем, что глава поисковой группы – это человек Майкла, в отличие от остальных членов группы. Поэтому миссия по уничтожению Стива и помощницы полностью ложится на главу группы, причём это должно быть сделано в строжайшей тайне от остальных.

**ШАГ 7. РАЗРАБОТАЙТЕ ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПОВОРОТ.**

Примерно в самой середине сценария находится так называемый центральный поворот. Это момент, когда герой начинает становиться больше хозяином положения, чем «плывущим по течению». Его шансы на победу возрастают благодаря новым знаниям, способностям или возможностям. Теперь он на 100% уверен в том, что цель может быть достигнута. Часто это момент, когда герой «сжигает за собой мосты» и зритель понимает, что назад дороги уже не будет. Девиз: «Только вперёд!».

Ключом к профессиональному созданию центрального поворота является понимание того, что с этого момента герой уже не просто идёт по пути к цели, а начинает очень ПРОДУМАННО работать над тем, чтобы её достичь.

ПРИМЕР: Около скелета Стив и Джулия также находят карту охотника и специальный навигационный прибор. При отправке в парк им не было выдано ни то, ни другое, так как они отправлялись на исследования, а не на охоту, и вечером их должны были забрать из парка сотрудники корпорации. Но теперь они владеют тем, что поможет им найти выход. С помощью прибора они понимают, в каком месте находятся и затем, ориентируясь по карте, начинают двигаться в нужном направлении. Также мы видим, как очередное нападающее насекомое убивает уже Стив. То есть он справился со своей «мягкостью» по отношению к насекомым, и теперь стал настоящим бойцом, смело атакующим опасности парка.

**ШАГ 8. ПРОДУМАЙТЕ «ПЕРИОД АКТИВНОГО ДЕЙСТВИЯ».**

Между центральным поворотом и вторым поворотным событием главный герой со своей  командой осуществляет продуманные и активные действия для победы над злом. Это вторая половина второго акта и та часть сценария, где с точки зрения развития событий должна присутствовать максимальная активность как положительных, так и отрицательных героев.

Пропишите активные действия главного героя и членов его команды, а затем займитесь антигероем и его помощниками, описывая их «грязные» действия на данном этапе развития истории. Ключом к правильному выполнению этого шага является понимание принципа «действие равно противодействию», то есть когда герой движется вперёд – антигерой толкает его назад. Размер цели определяет размер препятствий и проблем на пути к ней. Это закон жизни и закон создания великолепной истории.

ПРИМЕР: Стив и Джулия сражаются с гигантскими насекомыми и двигаются к выходу из парка. Неожиданно они обнаруживают ещё один тоннель, похожий на тот, в котором они нашли труп министра. Пробравшись в тоннель, они находят… ещё несколько обглоданных трупов. Сопоставляя различные факты, наши герои понимают, что в этом парке периодически осуществляются заказные убийства влиятельных людей. Ведь это идеальное место для таких целей. Кто же из «внешнего мира» сможет найти скелет человека, уменьшенного до размеров мизинца. Но тогда получается, что за этими убийствами должен стоять человек… у которого в «Мире насекомых» всё схвачено.

В это время в корпорацию приезжает Мэри. Она сообщает Майклу, что приняла решение всё честно рассказать Стиву, и только после этого она сможет с чистой совестью развестись. Майкл говорит, что о Стиве пока нет никакой информации. Между Мэри и Майклом происходит конфликт, так как Мэри начинает подозревать, что исчезновение Стива подстроил сам Майкл. Тот в свою очередь злится и обвиняет Мэри в том, «как она могла такое подумать». Тогда Мэри требует от Майкла, чтобы он вместе с ней лично отправился на поиски Стива. Майкл соглашается. Их с Мэри снаряжают, как охотников, и отправляют в парк. Прямо перед отправкой Майкл запускает в парк очень опасных насекомых, от которых у Стива нет противоядия, в надежде на то, что если Стив ещё жив, то эти насекомые уж точно его уничтожат.

Спецгруппа находит следы Стива и Джулии и начинает следовать по ним, чтобы спасти наших героев. Глава этой группы (Джон) в свою очередь пытается сбить свою группу со следа и у него это получается. Тем не менее, один из членов группы (Роберт) конфликтует с Джоном, и не соглашается делать то, что от него требует его руководитель. Джон увольняет Роберта и приказывает ему убираться из парка вон.

Статья №3 «КАК НАПИСАТЬ СЦЕНАРИЙ. Часть третья: РАЗРАБОТКА ПЕРСОНАЖЕЙ»

Одной из главных проблем кинематографа на протяжении многих десятилетий остаётся поверхностный и недостаточно профессиональный подход сценаристов к разработке персонажей. Некоторые считают это занятие не особо важным, у других персонажи формируются «сами по себе», третьи же просто не знают – как это делать правильно.

Попробуйте без долгих размышлений ответить на следующие вопросы:

1. Какова основная цель разработки персонажей?
2. На каком этапе создания сценария нужно разрабатывать персонажей?
3. Что является «точкой опоры» в разработке любого персонажа?
4. Из каких шагов состоит сам процесс разработки?

Получилось? А ведь незнание ответов на эти вопросы в разы снижает скорость работы над сценарием, ухудшает его качество и может завести историю в «глухой тупик».

В этой статье я постараюсь доступно показать, что в работе профессионального сценариста разработка персонажей представляет собой отдельный увлекательный этап написания сценария, и ни в коем случае не является тем, что «происходит по ходу дела».

Здесь содержится ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ ПЕРСОНАЖЕЙ, состоящая из тринадцати последовательных шагов. Каждый шаг охватывает определённую стадию разработки персонажа. Но начнём с теории.

Первое данное, которое лежит в основе этой технологии звучит так: **«Сценарий состоит из ШАГОВ, которые делают ПЕРСОНАЖИ по направлению к развязке»**. Каждый шаг – это определённое действие или фраза. Из них формируются сцены, из сцен – эпизоды, а из эпизодов готовый сценарий. Таким образом, становится очевидным, что каждый персонаж вносит свой ВКЛАД в развитие событий и «на выходе» получается готовая история.

Соответственно, вторым фундаментальным данным является следующее: **«У каждого персонажа есть своя ФУНКЦИЯ, которая влияет на формирование готовой истории».** Определение слова «функция» - обязанность, круг деятельности, назначение, роль.

Функция персонажа (а заодно и необходимость наличия этого персонажа в сценарии) выясняется с помощью ответа на вопрос – «ЧТО и ДЛЯ ЧЕГО будет делать этот персонаж в истории?» Вклад каждого персонажа должен НАПРАВЛЯТЬ историю и двигать сюжет.

Покажу это с другой стороны. В бизнесе, например, умный руководитель никогда не нанимает сотрудников «для красоты или яркости компании». Он их нанимает для выполнения определённой работы, для того, чтобы они вносили свой вклад в развитие компании. Также нужно поступать и с персонажами. Нанимайте (создавайте) тех, кто вам необходим для развития истории и увольняйте (вырезайте) «лишних». В сценарии, как и в бизнесе, работу нескольких человек часто может сделать кто-то один.

Третье данное, лежащее в основе технологии звучит так: **«Разработка персонажей - это процесс, происходящий одновременно с формированием истории».**И чтобы понять, как это происходит, давайте рассмотрим пять этапов формирования любой истории:

 Этап 1. Цель и Контрцель.

Определение слова «контрцель» - это «цель, направленная против другой цели, противодействующая другой цели». Например, если Вася хочет завоевать Машу, а Маша этого не хочет, то мы можем сказать, что у Маши есть контрцель (против Васиной цели). Или другой вариант: Вася хочет завоевать Машу, но и Петя тоже хочет завоевать Машу, тогда контрцель (против Васиной цели) будет у Пети.

 Чтобы история началась, первым делом должна возникнуть Цель, и следующим шагом – контрцель. Так мы получаем центральную ситуацию, в которую попал наш герой.

Этап 2. Герой и Антигерой.

Имея понятную цель, а также противостоящую ей контрцель, мы создаём персонажа, наиболее соответствующего данной цели. Так мы получаем главного героя, ключевое действующее лицо истории. Это ОН попадает внутрь большой центральной проблемы, это он будет работать над тем, чтобы её решить, и таким образом проведёт нас за собой через всю историю прямо к её завершению. ВСЕ сюжетные линии выстраиваются ВОКРУГ главного героя и ЕГО ЦЕЛИ.

Затем мы создаём Антигероя, который, соответственно должен быть носителем контрцели. Кто такой антигерой? Чаще всего это второе по значительности действующее лицо истории. Если вы уже применяли технологию, описанную в статье №5 «Как написать сценарий. Часть первая: разработка истории», то могли обратить внимание, что история формируется в первую очередь за счёт разработки главного героя и антигероя, и затем выстраивается на конфликте их целей.  Итак, главное, что нужно знать об антигерое – вы разрабатываете его для создания КОНФЛИКТА ЦЕЛЕЙ.

И вот мы имеем носителей Цели и Контрцели. Теперь кто-то должен помогать герою в достижении его целей, а кто-то должен мешать (помимо антигероя). Так мы получаем друзей героя и его врагов.

Этап 3. Друзья героя и его Враги.

Основное, что нужно знать о друзьях – их усилия должны быть направлены на то, чтобы герой достиг цели.

Также для того, чтобы история была интересной и насыщенной событиями кто-то должен активно работать над тем, чтобы герой не достиг своей Цели. В основном эту функцию выполняет антигерой, но обычно есть и другие «злые персонажи». Так мы получаем врагов героя, и, заметьте, они не обязательно будут друзьями антигероя. Они могут быть даже не знакомы с антигероем, но по каким-либо своим причинам будут вредить герою и мешать ему на его нелёгком пути.

При наличии персонажей, с противоположно направленными векторами целей (одни на Цель, другие против Цели) в истории возникают…

Этап 4. Действия и Противодействия.

И мы получаем всю структуру истории, поворотные события, конфликты, диалоги … И так продолжается до тех пор, пока не наступит…

Этап 5. Решающая схватка.

Последняя, главная битва героя и антигероя, которая завершается торжеством одной из сил, после чего история подходит к концу.

Эти пять этапов наглядно демонстрируют, что разработка истории и разработка персонажей неразрывно связаны между собой как взаимозависимые и дополняющие друг друга процессы.

И, наконец, четвёртое и последнее данное, касающееся технологии разработки персонажей: **«Основной целью применения этой технологии является – разработать персонаж настолько полно, чтобы вы могли принять его ТОЧКУ ЗРЕНИЯ во время написания сценария»**. Тогда вы сможете сделать персонаж ЯРКИМ за счёт разработки впечатляющих поступков и фраз, его действия будут ЛОГИЧНЫМИ, и, что немаловажно, сценарий при этом будет написан «на одном дыхании». К принципу «принятия точки зрения персонажа» я вернусь в конце этой статьи, а сейчас мы переходим к рассмотрению технологии.

Ниже я опишу тринадцать шагов разработки персонажа. Для разработки главного героя нужно выполнить их все. Для остальных же персонажей не являются обязательными шаги №6, 7, 10 и 13. Хотя, заметьте, любого героя вашей истории можно разрабатывать по всем тринадцать шагам (он от этого хуже не станет).

Примеры выполнения каждого шага я буду приводить на Джулии, помощнице главного героя (Стива) из «Мира насекомых» (см. две предыдущие статьи).

Примечание: нижеописанная технология должна применяться после тщательного выполнения всех шагов по разработке истории, описных в статье «Как написать сценарий. Часть первая: разработка истории».

**ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ ПЕРСОНАЖЕЙ:**

Шаг 1**. Определите ФУНКЦИЮ персонажа.**

Именно ФУНКЦИЯ персонажа является той «точкой опоры», от которой вы отталкиваетесь при выполнении всех последующих шагов.

Задайте себе вопросы:

а) Намерения этого персонажа направлены на то, чтобы ПОМОЧЬ главному герою в достижении его основной Цели или же ПОМЕШАТЬ?

б) Какими способами он будет реализовывать свои намерения?

в) Какова его роль в истории?

Пример:

а) Намерения Джулии направлены на то, чтобы помочь Стиву выбраться из «Мира насекомых».

б) Она будет защищать главного героя в опасных ситуациях, и помогать ему преодолевать препятствия.

в) Роль: повлияет на изменение характера главного героя, поможет ему выбраться из «Мира насекомых», поспособствует тому, что Стив поймёт, в чём ценность и каков идеал отношений между мужчиной и женщиной.

Шаг 2. **Поставьте персонажу чёткую ЦЕЛЬ.**

Определив на предыдущем шаге роль персонажа в вашей истории, теперь сформулируйте его **конечный предмет стремлений**(обязательно в привязке к этой истории, а не то, чего он хочет достичь в жизни, чтобы быть счастливым). Или же определите, каким будет решение его основной проблемы. Выполняя этот шаг, помните, что «Цель» - это всегда что-то**конкретное**(ключ, дверь, выход, выйти замуж, выкрасть бриллиант, стереть врага с лица земли и т.д.)

Пример: Цель Джулии, к которой она будет идти на протяжении всей истории - выбраться вместе со Стивом из «Мира насекомых» живыми и невредимыми.

Шаг 3. **Опишите его МОТИВАЦИЮ.**

Теперь найдите ярко выраженный мотив, заставивший вашего героя «ввязаться» в эту историю. ПОЧЕМУ с точки зрения этого персонажа он должен выполнять ту **функцию**, которую он выполняет? ЗАЧЕМ ему это нужно?

Мотивация всегда относится к внутреннему миру героя. Именно она раскрывает настоящую сущность персонажа, даёт нам возможность посмотреть на него изнутри. Следовательно, ваша первоочередная задача, как сценариста - полностью определить МОТИВЫ ПОСТУПКОВ вашего героя при его разработке.

Обратите внимание: мотивация не обязательно является чем-то фиксированным на протяжении всего сценария. Более того, с помощью изменения мотивации можно достаточно ярко показать развитие характера вашего героя в течение истории.

Контрольный вопрос для выяснения мотивации персонажа: «Что его заставляет делать то, что он делает?»

Пример: Джулия любит Стива и хочет, чтобы он был счастлив, поэтому помогает ему на каждом шаге его пути.

Шаг 4. **Разработайте РАЙ персонажа.**

О чём он мечтает? К чему стремится? Часто «рай персонажа» совпадает с тем, что произойдёт, когда будет достигнута его цель или решена центральная проблема.

Обратите внимание, РАЙ персонажа должен быть напрямую привязан к событиям, происходящим в сценарии, а не являться чем-то универсальным типа «стать миллионером» или «выйти замуж за принца».

Пример: Выбраться из мира насекомых, быть со Стивом всю жизнь, опубликовать результаты их научных трудов.

Шаг 5. **Разработайте АД персонажа.**

Чего он больше всего боится? Чего изо всех сил избегает? Что будет, если его цель не будет достигнута или центральная проблема не будет решена?

Это ситуация, в которую он не согласился бы попасть ни за какие деньги. И это то, что может с ним произойти, если он не будет «активно шевелиться» на протяжении всей истории.

Пример: Быть съеденной насекомыми, гибель Стива, возвращение Стива к жене.

Шаг 6. **Придумайте ДУШЕВНУЮ РАНУ.**

Типы душевной раны: «Хочу, но не могу», «Хотел, но не смог (не получилось)» или «Всё оказалось не так, как я думал». Чаще всего это конфликт желания и возможности. Или же это большая неудача в прошлом, которая влияет на текущую жизнь и эмоциональное состояние персонажа.

Пример: Пять лет назад, когда Стив только собирался жениться на Мери, Джулия уже видела, что его будущая жена не даст ему возможности быть счастливым. При этом Джулия хотела быть со Стивом, любила его и была уверена, что именно  с ней он будет по-настоящему счастлив. Но… она не смогла своевременно проявить смелость и настойчивость в том, чтобы сказать Стиву то, что она видит и чувствует, и тем самым не воспрепятствовала будущему несчастливому браку. Таким образом, на протяжении этих пяти лет она корила себя за свое слабоволие и за то, что сдалась, тем самым позволим двум людям (и самой себе) стать несчастными.

Шаг 7. **Придумайте ВНУТРЕННИЙ КОНФЛИКТ.**

Внутренний конфликт - это конфликт желаний (или намерений) человека. Это то, из-за чего герой чувствует напряжение, сомнение и неуверенность в дальнейших действиях.  Примеры: продолжать идти к цели или сдаться? Убить его или оставить в живых? Уйти от мужа или смириться с его изменами? Оставаться на стороне «белых» или перейти к «чёрным»?

Пример: Хочет близости со Стивом, хочет признаться ему в своих чувствах, но её моральные нормы не позволяют заводить отношения с женатым мужчиной.

Шаг 8**. Опишите его СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ.**

Сильные стороны персонажа – это его черты характера, способности, знания, навыки или умения, которые будут **способствовать** достижению его целей.

Пример: Не паникует в опасности. Продолжает действовать аналитически, и идти к цели в самых сложных ситуациях. Быстрая реакция. Выносливая физически.

Шаг 9. **Опишите его СЛАБЫЕ СТОРОНЫ.**

Слабые стороны персонажа – это те его недостатки, которые будут **мешать** ему при движении к цели.

Пример: Не хватает смелости, чтобы открыто заявить о своих чувствах и мнениях человеку, которого любит.

Шаг 10. **Придумайте его ОСОБЕННОСТИ.**

По определению «особенность» – это отличительное свойство кого-(чего)-либо.

Особенности персонажа разрабатываются  в два этапа. Первый – создание внутренних особенностей, второй – создание внешних.

а) **Внутренняя особенность.**

Это черта характера, увлечение, привычка и т.п., влияющие на решения и действия человека, и соответственно на развитие сюжета. Внутренняя особенность может повторять сильные или слабые стороны персонажа, или же может быть какой-то уникальной чертой характера. Зачастую внутренняя особенность способна оказать ощутимое влияние на ход событий, и может привести к крутым поворотам истории.

Пример: внутренняя особенность Джулии заключается в том, что она увлекается компьютерными играми и, затерявшись в «Мире насекомых» она начинает чувствовать тот дух игры, который она обычно испытывает, погружаясь в мир компьютерных игр. Это позволяет ей не относиться с чрезмерной серьёзностью к происходящему и во многом даже получать удовольствие от того приключения, в которое она попала.

б) **Внешняя особенность.**

Это может быть какая-либо **деталь** во внешности персонажа, в его мимике или движениях. Это что-то, что привлекает внимание к персонажу, делает его запоминающимся и отличным от других. Например: наколка, причёска, взгляд, излишняя полнота, сверкающий перстень, странный смех, необычная мимика и т.д.

Пример: большие алые губы, нет никакой косметики, естественная красота.

Шаг 11. **Создайте ВНЕШНИЙ ОБРАЗ персонажа.**

По определению «образ» – это описание, создающее живое представление о ком-либо.

В нашем случае это то, что зритель увидит на экране. Внешность, стиль одежды, возраст и другие внешние характеристики этого персонажа.

Пример: Красивая. Тёмные волосы, короткая стрижка. Спортивное телосложение. 28 лет.

Шаг 12.**Проработайте КОНФЛИКТЫ персонажа.**

Для того чтобы персонаж вызывал интерес, обязательно должно быть несколько других персонажей, с которыми у него будет острое несогласие или конфликт. Несогласие в каждом отдельно взятом характере проявляется по разному, но именно оно чаще всего приводит к спору, конфликту, обидам, ссорам или дракам, и может создавать множество комичных или же трагичных моментов (в зависимости от того, в каком жанре вы работаете). Если же ваш персонаж «добрый и не конфликтный», что ж, придумайте - кто и как его будет подавлять, кому он при необходимости должен будет дать отпор, или же кого ему придётся избегать на протяжении всей истории, чтобы не попасть в большие неприятности.

Пример: Основной конфликт, в котором участвует Джулия на протяжении большей части сценария – это битва с гигантскими насекомыми. Также, учитывая тот момент, что Джулия в течение всего фильма будет находиться рядом со Стивом, нам нужно придумать какую-то причину для их споров, что позволит насытить их диалоги яркостью и различными эмоциями. Причина для споров и конфликтов Джулии и Стива будет следующей. Стив сомневается в достоверности карты, которую герои обнаружили около трупа, т.к. он предполагает, что карта может быть «лживой» (т.е. выданной с целью запутать ранее живого человека в ловушках и уничтожить его). Но Джулия всеми силами заставляет Стива двигаться по этой карте, на ходу проверяя и доказывая её правильность. Стив медлит, Джулия его подгоняет, он останавливает её от прохождения рискованных (на его взгляд) мест, она же «прёт напролом», и иногда даже подкалывает Стива в отношении его нерешительности. Кстати, ближе к концу истории, такой подход Джулии к Стиву заставит его начать «не уклоняясь смотреть в глаза происходящему» и раскроет его мужские черты характера в полной мере.

Шаг 13. **Проработайте РАЗВИТИЕ ХАРАКТЕРА.**

В сценарии, как главный герой, так и несколько второстепенных персонажей могут (и, в идеале, должны) измениться. Когда вы разрабатываете эти изменения, то чаще всего это будет избавление персонажа от своих слабых сторон и приобретение сильных сторон. Также это может быть изменение мотивации персонажа или его жизненной философии. Обычно развитие характера напрямую влияет на развитие истории (для того, чтобы понять это полнее, смотрите две предыдущие статьи).

Ключ к развитию характера – сделать так, чтобы в результате событий, происходящих в истории, персонаж «рос и раскрывался».

Пример:Развитие характера Джулии произойдёт за счёт изменения её слабой стороны на сильную. Её неспособность сказать Стиву всё, что она думает по поводу его отношений с женой и по поводу его нерешительности в жизни, превратится в ярко выраженную способность влиять на Стива и помогать ему двигаться через препятствия несмотря ни на что. И ближе к концу истории она выскажет ему всё, что у неё накопилось на душе за последние годы, таким образом, наконец-то заставив Стива посмотреть на свою жизнь «без искажений и оправданий».

На этом разработку персонажа можно считать завершённой, хотя какие-то дополнения к характеристикам персонажа могут появляться на протяжении всей работы над сценарием.

Теперь в ваших руках находится технология, применение которой способно поднять ваше сценарное мастерство на совершенно новый уровень.

Но прежде, чем вы приступите к применению этой технологии, возьмите себе за ориентир следующее правило:**«ПОКАЗАТЕЛЕМ того, что ваш очередной персонаж качественно разработан, будет ВОЗМОЖНОСТЬ ПРИНЯТЬ ЕГО ТОЧКУ ЗРЕНИЯ при написании сценария».**

Завершив все шаги разработки персонажа, задайте себе следующие вопросы:

* Каков его образ мыслей и как он действует в различных жизненных ситуациях?
* Какими способами он достигает своих целей?
* Как и о чём он говорит с другими людьми?

На эти и другие подобные вопросы вы не просто должны быть способны ответить без малейшей заминки, - вы должны ПОНИМАТЬ этот персонаж как самого себя. Другими словами, вы должны научиться БЫТЬ им.

В этом вам дополнительно поможет общение с подобным типом людей, с работниками соответствующих профессий или же с людьми, имеющими схожие с вашим персонажем проблемы. Окунитесь в этот мир, общайтесь, знакомьтесь и собирайте информацию, относящуюся к жизни нужного вам персонажа, до тех пор, пока не почувствуете, что действительно можете понимать тех людей, к типу которых относится ваш персонаж.

Также способность принимать точку зрения нужного персонажа можно развивать за счёт практики и упражнений. Это не сложно и на самом деле может подарить вам множество интересных и необычных ощущений. Для того чтобы получить навык в принятии точки зрения персонажа, рекомендую сделать следующее: отправьтесь на прогулку и начните смотреть на окружение сначала глазами одного из своих персонажей, затем глазами другого и так далее.

Побыв некоторое время в роли каждого персонажа, следующим шагом попробуйте (прямо во время прогулки) переключаться с одной роли на другую, с одного персонажа на другого. Ведь именно это вы делаете во время работы над сценарием, не правда ли? Так почему бы не стать в этом мастером?

Хорошо, я надеюсь, что всё описал доступно, и так, чтобы вы действительно смогли это применять. И хотя кому-то применение описанных выше принципов может показаться «достаточно сложным занятием», на самом деле «создание и оживление персонажей» нередко приносит настоящее удовольствие, когда вы знаете ЧТО и КАК нужно делать. А вы теперь это знаете.

Персонажи ждут. Вдохните в них ЖИЗНЬ. История начинается.

[Статья №4 «КАК НАПИСАТЬ СЦЕНАРИЙ. Часть 4: КАК РАЗРАБОТАННУЮ ИСТОРИЮ СДЕЛАТЬ МАКСИМАЛЬНО ИНТЕРЕСНОЙ»](https://astremsky.livejournal.com/1744.html)

Что отличает обыкновенную и неприметную историю от той, которая за считанные минуты овладевает зрителем или читателем, словно могущественные чары, наложенные колдуньей? Что делает фильм настолько увлекательным, что вы не можете оторваться от экрана даже на пару минут вплоть до самой развязки?

Давайте представим такой случай. Находясь за границей, в гостях, вы приступаете к просмотру фильма, название и актёры которого вам не известны. Но вдруг случается что-то непредвиденное, и вам приходится прекратить просмотр фильма, не досмотрев его даже до половины. Каким, в таком случае, должен быть этот фильм, чтобы вы ещё долгое время были озадачены тем, как его найти и досмотреть до конца? Просто интересным? Или же история должна поразить вас до глубины души, и «зацепить» так, что даже годы спустя вас по-прежнему будет интересовать, чем же всё закончилось?

Согласитесь, такие истории бывают, и я говорю не только о фильмах. Не просто так какие-то книги становятся бестселлерами, а другие, казалось бы, с подобным сюжетом, остаются замеченными лишь в узких кругах.

То, с чем мы здесь имеем дело, относится к интересу, а точнее к степени интереса. Именно об этом и пойдёт речь в данной статье.

Что такое «степень интереса»? Если обратиться к словарю, то мы получим следующие определения:

- степень: мера, сравнительная величина чего-нибудь;

- интерес: особое внимание к чему-нибудь, желание вникнуть в суть, узнать, понять.

Таким образом, рассматривая сферу кино, мы получаем следующее определение: «Степень интереса» - это мера увлечённости зрителя происходящим на экране.

И эта мера может быть как высокой, - в виде эффекта под названием «невозможно оторваться», так и низкой, - когда публика, способная легко предсказать следующий шаг главного героя и его противника, со скукой покидает зал кинотеатра на тридцать пятой минуте фильма. Следовательно, мы можем сделать вывод, что любая история будет вызывать у зрителя какое-то определённое количество интереса. А это значит, что мы, как сценаристы, имеем дело с возможностью увеличения интереса зрителя к созданной нами истории.

Итак, интерес – это то, что мы можем создавать. Наша цель – выпускать такие сценарии, которые будут относиться к сценарной категории «самая высокая степень интереса у зрителя». И для этого необходимо быть настоящим профессионалом в том, что касается разработки интересной истории, а также использования в ней всех тех факторов, которые являются фундаментом для создания интереса, той почвой, на которой он рождается, растёт и держит зрителя у экрана до последней секунды фильма.

На этом вступление заканчивается, и мы переходим к технологии, состоящей из шести шагов, профессиональное и тщательное выполнение которых максимально усиливает «степень интереса» вашей истории.

По традиции примеры выполнения каждого шага будут основаны на разработке истории «Мир насекомых» (см. предыдущие статьи серии «Как написать сценарий». Части 1, 2 и 3).

**ШАГ 1. СОЗДАЙТЕ ОСНОВНУЮ ТАЙНУ.**

Так уж устроен человек, что любая тайна или неизвестность, каким-то мистическим образом овладевает его вниманием. Тайна – это то, с чем человек никогда не смирится, и поэтому, там, где существует тайна, всегда будет много внимания людей.

Тайна манит. И когда мы говорим об использовании тайны в кино, то это «основа основ» создания и контроля интереса. И если принцип создания тайны используется правильно, то вы добиваетесь получения зрителем наивысшего удовольствия.

Для примера вспомните секреты прошлого нашей цивилизации. Вокруг каких исторических событий ведётся больше всего полемики? Обычно вокруг таких, в которых есть какая-то неизвестная деталь, что-то упущенное, скрытое или потерянное. Поэтому люди имеют возможность воображать, представлять, как бы «это могло быть», тем самым, заполняя информацией пропущенное место. Самый простой тому пример - египетские пирамиды, - проходят столетия, а страсти вокруг этой грандиозной загадки по-прежнему не утихают.

И происходит это по одной-единственной причине – человеческому разуму нужны ОТВЕТЫ. «Умственный компьютер» автоматически пытается разгадать любую загадку, которую вы ему подкидываете. И поэтому, взяв за основу данный принцип работы разума, мы с вами получаем великолепную возможность для создания увлекательных историй.

Итак, шаг первый: заложите в историю «основную тайну», одну или несколько.

«Основная тайна» - это вопрос, на который зритель будет пытаться получить ответ в течение всего фильма. Вот простые примеры таких тайн: «Они будут вместе или всё же расстанутся?», «Успеет герой обезвредить бомбу или нет?», «Сбежит ли герой из тюрьмы, и если «да», то как?», «Спасут ли герои свою планету от завоевателей?», «Отомстит ли она убийце своих родителей?».

Важный момент: тайна создаётся в первую очередь для зрителя. Конечно же, одновременно это может быть тайна и для героя, как, например, в «Матрице», где Нео пытается понять – избранный он или нет, и зритель ищет ответ вместе с ним.

А теперь другой вариант, когда для героя нет загадки, а для зрителя есть, - в начале фильма нам показывают «сцену смерти героя», после чего мы видим титр «за год до этого» и далее мы смотрим фильм с возникшим вопросом: «Как же герой, в конце концов, попадёт в эту ужасную последнюю сцену, ведь сейчас у него всё так хорошо?». Это один из самых простых способов создания «основной тайны» (кстати, мы ещё вернёмся к этому примеру в конце статьи).

Далее, возьмём для следующего примера «Титаник». На корабле зарождается любовная линия, НО мы то знаем, что персонажей ждёт неизбежная катастрофа, и таким образом для зрителя создаётся основная тайна. «Переживут ли герои катастрофу, останутся ли вместе?», - на этот вопрос зритель будет пытаться получить ответ в течение всего фильма.

«Чем всё закончится?», «Кто победит?», «Кому достанется главный приз?» - такие вопросы сценарист должен уметь закладывать в сценарий в самом начале работы над очередной историей. Если вы сейчас пишете своей очередной сценарий, то просто спросите себя: «На какой главный вопрос зритель будет пытаться получить ответ в течение фильма?». Ваш ответ, поверьте, стоит очень дорого, потому что на его основе вы создаёте для зрителя «игру» по разгадыванию тайны на те 1.5-2 часа, которые он проведёт у экрана.

При создании «основной тайны» следует также помнить следующее правило: чем раньше вы введёте в сценарий основную тайну – тем быстрее зритель будет вовлечён в вашу историю. Поэтому загадывайте главную загадку буквально с первых минут фильма. И ни в коем случае не откладывайте этот «сценарный ход» до первого поворотного события, т.к. это очень поздно. К тому времени вы сможете заложить в историю ещё как минимум 2-3 тайны.

Самих вариантов тайн можно придумать огромное количество. Сколько историй и их создателей – столько и вариантов тайны будет создано. Но однозначно одно – тайна, это то, что заставляет прилипать зрителей к экранам, а читателей к книгам. Проанализируйте фильмы, которые вы считаете самыми захватывающими, и убедитесь сами.

ПРИМЕР:

Примечание: для создания качественной «основной тайны» история про Стива была частично доработана. Вот какие были сделаны изменения:

1. Первая сцена в сценарии: мы видим шестилетнего мальчика, гуляющего по заброшенному складу. Неожиданно он проваливается сквозь деревянный прогнивший пол. Затем мы видим его в глубоком подвале, лежащим без сознания… по нему в большом количестве ползают пауки и тараканы… Он приходит в себя, сильно пугается, отмахивается от «нечисти» и отбегает к стенке. Его глазами мы видим, как один из пауков быстро начинает увеличиваться… Он достигает размеров мальчика и двигается прямо на него. Далее, из затемнения, мы видим уже взрослого мужчину, который просыпается от страшного сна на своём рабочем месте в довольно позднее время – это Стив. Перед ним на столе разложены образцы различных насекомых.

2. У Джулии (помощницы Стива) есть четырёхлетняя дочь, которая смертельно больна малоизученной формой гриппа. Стив, проводя исследования, понимает, что благодаря одному из исчезающих на Земле насекомых, можно получить антитело для вируса. Джулия просит отправиться Стива в заповедник под названием «Мир насекомых», чтобы разыскать это насекомое, но Стива останавливают страхи – воспоминания, как он лежит в подвале. Тем не менее, понимая свой долг в отношении дочери Джулии, а также пытаясь сбежать от душевной боли, вызванной изменой жены, Стив решается на экспедицию в «Мир насекомых».

3. Там на него сразу нападает гигантский паук, который приближается также, как это было во сне. Паук сильно ранит Стива, пока тот стоял перед «восьминогой опасностью» буквально парализованный страхом, и не мог сделать ни одного выстрела. Джулия убивает паука, и затем Стив рассказывает ей о происшествии в детстве на заброшенном складе, а также о том, как его дедушка однажды сказал, что для того, чтобы перестать чего-то бояться, – это нужно полностью познать. Вот он и начал читать книжки о насекомых, смотреть картинки, а дальше обучился и стал продвинутым учёным в этой области, а дополнительно имеет медицинское образование. Проходя через различные препятствия «Мира насекомых», Стив в постепенно, но окончательно превосходит свои страхи, они перестают на него оказывать гипнотическое влияние, и он становится хозяином своих эмоций и чувств.

«Основные тайны», заложенные в историю «Мир насекомых» таковы :

1. Выберутся ли Стив и Джулия из ловушки, в которую они попали, отправившись на проведение исследований?

2. Найдут ли наши герои насекомое, содержащее вещество, необходимое для получения вакцины против новой формы гриппа? И, что не менее важно, смогут ли они спасти дочку Джулии?

**ШАГ 2. СОЗДАЙТЕ «КРЮЧКИ С ТАЙНОЙ».**

«Крючки с тайной» - это различные секреты, которыми необходимо максимально наполнить всю историю.

Это отличный вспомогательный инструмент сценариста для поддержания постоянного интереса у зрителя. Именно эти «крючки», заставляют зрителя задавать себе такие вопросы, как: «Что происходит?», «Но кто же всё-таки это сделал?» или «Неужели он снова пошёл не по тому пути?»… Крючки с тайной, последовательно расставленные на всех этапах истории, постоянно показывают зрителю, что ещё многое предстоит открыть, и ещё на многие вопросы героев не даны ответы.

Например, мы можем использовать «крючки», показывая, что один из героев тайно общается с кем-то на стороне, но об этом никто из его команды не знает (или же наоборот, знает – но не может спросить в лоб). С кем он общается? Предатель ли он, или наоборот готовит поддержку? Эту загадку может разгадывать как зритель, так и один из ключевых персонажей.

Обратите внимание: введённые в сценарий «крючки с тайной» не только увлекают зрителя, но ещё и способствуют тому, чтобы разум зрителя на протяжении всей истории был «включен». Вы смотрели (читали) «Код да Винчи», «Гарри Поттера»? Понимаете, о чём я? Зритель получает настоящее удовольствие от истории тогда, когда мы его «с головой погружаем в происходящее». И для этого важно предоставлять ему возможность мыслить вместе с главным героем, разгадывать, предполагать и анализировать.

А теперь ближе к делу, а точнее - к технологии. Если вы, имея историю, просто начнёте её рассказывать со всеми мельчайшими подробностями, зритель может поддаться скуке уже через пять минут. Поэтому мы поступаем иначе – начинаем повествование, скрывая ключевые элементы, но… бросая на них намёки .

«Намёк» – это поступок или предмет, неявно (косвенно) указывающий на какие-то факты или обстоятельства, но не дающий полного понимания ситуации. Намёк заставляет зрителя смотреть в определённом направлении в поисках отгадки или ответа на вопрос «Что это?» или «К чему это приведёт?». Таким образом, именно «намёки» являются основными «крючками с тайнами».

Вот простые примеры «крючков» - тень, проскользнувшая за угол дома, предсказание гадалки, странный сон, внезапно исчезнувший помощник героя и т.д.

Итог: после первых этапов разработки истории, описанных в предыдущих статьях, вам необходимо наполнить её «крючками», чтобы гарантированно «зацепить» и затем до самой развязки мастерски удерживать зрительский интерес.

ПРИМЕР:

«Крючки с тайнами», используемые в истории про Стива, таковы:

1. По слухам в «Мире насекомых» исчезают люди… Правда ли это?

2. У Стива и Джулии отключились рации и датчики… Случайно или кто-то за этим стоит?

3. Что здесь делает насекомое, которое питается только падалью?

4. Как в тоннелях оказались скелеты? Да ещё и отверстие от пули в черепе пропавшего министра…

**ШАГ 3. СОЗДАЙТЕ «КЛЮЧИ».**

«Ключ» - это полученная информация, раскрытый секрет или необходимый герою предмет, который представляет собой «пропуск» на следующий этап истории.

Другими словами, «ключи» - это то, что даёт героям возможность достижения промежуточных целей на пути к желаемой развязке. Таким образом, при выполнении этого шага (т.е. при создании «ключей») осуществляется старательная разработка того, какую информацию будет получать герой на пути к цели, какие основные секреты он должен будет раскрыть, какие предметы приобрести или кого он должен будет привлечь себе в союзники для достижения целей.

Например: вычислить код от банковской ячейки, узнать месторасположение врага, хитростью склонить на свою сторону любовницу антигероя для получения вражеских секретов и т.п.

Можно сказать, что, добывая каждый последующий «ключ», герой получает возможность для преодоления очередного препятствия, которое ранее останавливало его на пути к цели.

Как вы понимаете, двигаясь всё дальше по сценарию, герои должны раскрывать всё более значимые секреты, получать всё более ценную информацию, завоёвывать всё более важные для их победы предметы и, значит, добывать всё более ценные для них «ключи». А вот как создание «ключей» связано с поддержанием зрительского интереса, вы узнаете, ознакомившись с теорией следующего шага технологии.

ПРИМЕР:

1. Стив и Джулия находят карту охотника и специальный навигационный прибор, что позволяет им сориентироваться в «Мире насекомых», и определить – в каком направлении идти к выходу.

2. Герои обнаруживают и захватывают ценное насекомое (по их предположениям – носитель антитела против смертельного вируса).

3. Анализ показывает, что это насекомое действительно является носителем антитела, и теперь герои должны не только спастись сами, но и любым способом забрать с собой это насекомое (захват насекомого и затем положительные результаты анализа выводят историю на новый виток).

**ШАГ 4. ПРИДУМАЙТЕ СЛОЖНЫЕ СПОСОБЫ ПОЛУЧЕНИЯ «КЛЮЧЕЙ».**

Для начала немного теории о том, для чего создаются «ключи», и как их получение связано с созданием зрительского интереса.

Секрет в следующем: когда вы точно знаете, ЧТО в вашей истории является очередным ключом к новому витку истории, вы можете сделать из процесса добывания каждого ключа отдельное мини-приключение.

И здесь действует важный принцип : герои должны прилагать усилия для получения «ключей». Это не должно быть просто «пришёл, увидел, победил», это должно быть сложно.

На протяжении фильма зрителю неоднократно должно казаться, что герой «на грани», что он вот-вот проиграет, что «в этот раз у него точно не получится». Сделайте так, чтобы герои были на волоске от смертельной опасности в моменты добычи очередного «ключа», и в итоге затаивший дыхание зритель будет готов вас расцеловать. Ярчайший пример «Миссия невыполнима», Том Круз свисает с потолка. Кто хоть раз смотрел, уже никогда не забудет.

Правило этого шага : создавайте для героя максимально рискованные обстоятельства, т.к. РИСК ГЕРОЯ в каждой сцене прямо пропорционален ВОВЛЕЧЁННОСТИ ЗРИТЕЛЯ в историю.

Также научитесь создавать ТРЕВОГУ ОЖИДАНИЯ ПРИ ОПАСНОМ ПОЛОЖЕНИИ ДЕЛ. Для этого используются следующие «сценарные ходы»:

1. Опасность приближается, но герой об этом не знает. В таком случае зритель видит реальную угрозу, нависающую над героем (но сам герой в этот момент её не видит), и задаёт вопрос: «Неужели и в этот раз у героя получиться выйти сухим из воды или же теперь ему конец?» - это один из наиболее мощных приёмов вовлечения в историю. Например, герой пробрался для получения секретной информации в дом к своему врагу, и пока он пытается найти и скопировать на флешку информацию, мы видим, как к дому неожиданно подъезжает враг и быстро идёт к входной двери. «Герой в опасности! Что сейчас будет?» - мысленно восклицает зритель, за доли секунды заглатывая «сценарную наживку».

2. Неспособность героя или его помощников принять решение в опасности. В этом случае зритель осознаёт риск героя, но развязка возникшей ситуации затягивается по причине мнительности или страха героя перед чем-то. Таким образом, антигерой или другая угроза с каждой секундой приближается к герою всё ближе, опасность становится всё острее, но герой, будучи в сомнениях, тянет время перед активными действиями, усиливая тем самым зрительский интерес и эмоциональное напряжение. Например, в ключевой момент истории герой стоит на берегу, не решаясь прыгнуть в воду и переплыть реку (хотя это его единственный выход), т.к. знает, что в этой реке водятся крокодилы. А в это время сзади приближается антигерой. Ещё буквально несколько минут, и герою прыгать в воду будет уже поздно,… потому что его просто застрелят. «Прыгай, плыви!» - шепчет зритель, а эмоциональный накал становится всё больше и больше с каждой секундой.

3. Опасность приближается, но у героя нет данных для принятия решения. Похоже на предыдущий пункт, за исключением того, что в этом случае герой не может приступить к действиям из-за отсутствия необходимой информации. У него нет данных для принятия решения о том, как сейчас поступить, в какую сторону нужно двигаться дальше. Например, герой заблудился в опасном лабиринте, в этот момент его замечает антигерой, движется к нему с оружием в руках, но герой не спешит бежать от угрозы, а вместо этого разворачивает карту и пытается определить, где же находится выход. Зритель в этот момент чувствует эмоциональный накал и мысленно (и иногда и вслух) кричит: «Давай же! Быстрее! Зло рядом! Беги!»

И ещё один важный момент: делая так, чтобы герой прилагал усилия и боролся за каждый «ключ», вы добиваетесь вовлечения зрителя в историю за счёт сопереживания герою. Кстати, для достижения максимального сопереживания необходимо чередовать неудачи героя с победами , которые он будет получать благодаря своей настойчивости, силе, уму и способностями.

Вспомните «Индиану Джонс» или «Гладиатора» – мы сопереживаем героям этих историй из-за несправедливости и неудач, с которыми они сталкиваются, затем восхищаемся их мужеством, силой и умом, после чего снова сопереживаем… и так весь фильм. Это отлично работает, заставляя зрителя «включиться в игру» и бороться на стороне главного героя.

Проанализируйте на наличие данного фактора любого великого героя известной истории, и вы удивитесь: там всегда есть сопереживание герою из-за несправедливости и неудач на его нелёгком пути, а также восхищение его действиями и поступками.

 ПРИМЕР:

1. Стив и Джулия находят в тоннеле около скелета карту охотника и специальный навигационный прибор, но в этот момент они видят приближающегося паука, и теперь им предстоит не только выбраться из тоннеля, но и спасти свои находки, а также уничтожить паука, пока он не уничтожил их. Джулия попадает в паутину, но Стив спасает её, стреляя в паука. В этой сцене он впервые (и с невероятным трудом) справляется со своим ранее непреодолимым страхом.

2. Вскоре они видят насекомое, которое по предположению Стива должно быть носителем антитела против вируса новой болезни. Герои начинают на него охоту, и захватывают его с большим трудом.

3. Теперь им нужно узнать, есть ли у этого насекомого антитело. Стив пытается взять анализ, но в этот момент на героев нападает ядовитый паук. Он пытается выхватить у них ценное насекомое. Героям удаётся скрыться вместе с насекомым, но в результате последней битвы Джулия ранена в ногу, и ей теперь сложнее передвигаться.

**ШАГ 5. ПРОДУМАЙТЕ НАРАСТАЮЩЕЕ ДАВЛЕНИЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВ.**

Ваша задача – сделать так, чтобы для главного героя и его помощников противодействие достижению их цели нарастало всё больше с каждой минутой сценария. Проблемы должны становиться сложнее и сложнее, а основная угроза всё ближе и ближе.

Для того чтобы понять, как профессионально выполнять данный шаг, представьте, что ваш герой бежит по длинной трассе в направлении своей ЦЕЛИ. На этой трассе с героем будут происходить ВСЕ события вашей истории от экспозиции и до самой развязки. Другими словами, трасса представляет собой весь путь, который предстоит пройти вашему герою.

А теперь представьте, что эта трасса зажата в тисках. И с первых минут фильма тиски медленно, но непрерывно сжимаются всё больше и больше. Вот эти сжимающиеся тиски – это и есть «нарастающее давление обстоятельств».

Перечислю лишь некоторые способы, с помощью которых при написании сценария можно создавать такое «давление»:

1. Увеличение количества людей, которые играют против героя;

2. Потеря необходимых для достижения цели (или просто для защиты) инструментов, оружия или способностей (заберите у героя какую-либо возможность, способность или ценный инструмент);

3. Добавление герою чего-то, что теперь ему мешает. Например, ранение одного из помощников, которого теперь нужно нести на руках, и отсутствие возможности оставить его в безопасном месте.

4. Конфликт с кем-то из помощников (потеря, уход одного или нескольких помощников);

5. Увеличение количества барьеров (много разных сложностей);

6. Усиление мощности барьеров (барьеров не много, но те, что есть, являются практически непреодолимыми).

По мере продвижения героя вперёд «по трассе» риск полного поражения должен всё увеличиваться, а шансы на победу всё уменьшаться. Каждое следующее действие героя должно требовать от него всё больше мужества из-за возрастающего противодействия «сил зла».

Также важно делать так, чтобы по мере развития событий, все возможности для отступления героя становились всё более и более перекрытыми. Плюс к этому старайтесь создавать давление времени, ограничивая возможности достижения цели во временных рамках. Например, через 10 минут должен войти антигерой, и за это время герою нужно успеть взломать сейф. Ещё примеры: самолёт улетает через час, в полночь карета превратится в тыкву, есть только три дня на возврат долга и т.д.

Заметьте, что когда вы последовательно наращиваете давление обстоятельств, – вы, тем самым, увеличиваете разрыв между тем, что герою нужно сделать и тем, что он может сделать.

Поэтому, при разработке приключения для героя, - уничтожайте его возможности, и создавайте «невозможности». В таком случае герою приходится действовать на пределе своих физических и умственных способностей, он использует максимум своей энергии и (внимание!) его энергетический запал передаётся зрителю.

Ведь вы наверняка не раз замечали, что чем больше усилий и трудов вы вкладываете в достижение собственной цели, тем ярче и дольше вы затем наслаждаетесь вкусом победы.

Так и в кино. Каждая победа героя – это победа зрителя. И чем больше препятствий преодолевает герой на пути к цели, чем больше он затрачивает энергии, действуя на пределе своих возможностей, тем эмоциональней мы сопереживаем ему, и тем больше в итоге радуемся его окончательной победе. И вот почему настоящее кино может вдохновлять.

ПРИМЕР:

1. Насекомые, атакующие героев со всех сторон.

2. При этом в первой части истории Стива парализует каждый раз, когда он видит приближающегося гигантского паука.

3. Необходимость сохранять ценное насекомое, источник антитела.

4. Глава поисковой группы отправляется в «Мир насекомых» с заданием убить Стива и Джулию.

5. Дочь Джулии живёт последние дни, и нужно успеть её спасти.

6. У героев заканчивается противоядие, еда и вода.

7. Стив и Джулия не могут спать вдвоём одновременно. Можно только по одному, чтобы быть начеку каждую минуту.

8. Антигерой (Майкл) выпускает особо опасных насекомых.

**ШАГ 6. ВВЕДИТЕ В ИСТОРИЮ СЮРПРИЗЫ И НЕОЖИДАННОСТИ.**

Погрузив зрителя в историю, и заставляя его (с помощью вышеописанных способов) постоянно анализировать и додумывать «что же будет дальше?», сценарист должен следующим шагом добиться, чтобы при попытках предсказать развитие событий… зритель всегда разочаровывался из-за неверности своих догадок! Если вы будете оправдывать «ход мысли зрителя» – он просто потеряет интерес к вашей истории. Если вы будете его удивлять – он будет вас боготворить.

Использование неожиданностей в сценарии всегда производит эффект. Это своего рода встряска для зрителя, заставляющая его испытать эмоции. И уже вы решаете, какие эмоции должен испытать в данную минуту зритель – безысходность, гнев или радость.

Когда вы выполняете данный шаг правильно, вы добиваетесь того, чтобы зритель не мог привыкнуть к истории, не мог позволить себе подумать о чём-то ещё. Ваша цель при создании сюрпризов и неожиданностей – удивлять, радовать, пугать и добиваться произношения таких фраз, как: «вот эта да…», «кто бы мог подумать» и т.д.

Сюрпризом может являться раскрытие секрета, неожиданная помощь извне, встреча с любимой, предательство друга в самый опасный момент. То есть неожиданность может быть как приятной, так и такой, которая в разы усугубит ситуацию героя.

Для профессионального выполнения этого шага нужно научиться делать один из ключевых сценарных ходов: учитывая то, что на протяжении истории герой будет многократно предпринимать действия, ожидая получить определённый результат,… сделайте так, чтобы каждый раз результат был не таким, каким его ожидает получить герой или предсказывает зритель. Это не значит, что герой не должен побеждать там, где ему это нужно, но это значит, что победа должна быть не такой простой, как он предполагал, или же, например, не такой быстрой.

Даже, раскрывая перед зрителем «основную тайну», в идеале стоит дать ему нечто совершенно противоположное его ожиданиям. И чем большей будет разница между тем, что он ожидал, и что в итоге узнал – тем сильнее будет произведенный на него эффект.

Помните пример, который я приводил ранее, когда в начале фильма нам показывают «сцену смерти героя», после чего мы видим титр «за год до этого» и далее мы смотрим фильм с вопросом: «Как же герой, в конце концов, попадёт в эту ужасную последнюю сцену, ведь сейчас у него всё так хорошо?».

Я обещал вернуться к этому примеру в конце статьи. Так вот, используя сценарную заповедь «не дай осуществиться предсказаниям зрителя своего», в этой истории мы делаем следующий ход: когда ближе к концу сценария подходит время «сцены смерти героя» мы начинаем показывать эту сцену, обрываем её, а потом показываем, что данное действие было создано воображением героя. Это были его мысли, это то, что он попытался представить - «что будет с его жизнью, если он не перестанет валять дурака». И вот, осознав, что риск слишком велик, герой берёт свою жизнь под контроль, и, выкладываясь на полную, создаёт абсолютно противоположную развязку, чем та, которую ожидал увидеть зритель.

ПРИМЕР:

1. Управляющим «Миром насекомых» оказывается Майкл;

2. Внезапное отключение датчиков и раций;

3. Первый провал героев в тоннель;

4. Скелет человека с простреленным черепом;

5. Потом ещё несколько обглоданных трупов в другом тоннеле;

6. Главу поисковой группы неожиданно убивает его же бывший помощник;

7. Майкла неожиданно съедает опасное насекомое…

На этом описание шести шагов того, как сделать историю максимально увлекательной для зрителя, подошло к концу. Вот такими не хитрыми, но в то же время и не простыми способами создаётся погружение зрителя в историю.

Основная тайна, «крючки с тайнами», «ключи», нарастающее давление обстоятельств, сюрпризы и неожиданности – это бесценные инструменты профессионального сценариста. Пользуйтесь ими, практикуйтесь, оттачивайте своё мастерство и создавайте по-настоящему УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИСТОРИИ.

Желаю успехов!

Статья №5 «КАК ДОВЕСТИ СЦЕНАРИЙ ДО КОНЦА. Даже когда он грубо сопротивляется»

Сколько неизвестных нам людей могли бы стать успешными сценаристами? Сколько сценарных идей, не вырвавшись на бумагу, так и остались в головах тех, чьи тела сейчас мирно покоятся на городских кладбищах? Но самое грустное – сколько незавершённых сценариев сейчас пылится в письменных столах (или скрыто в памяти компьютеров) тех, кто так и не смог дать себе достаточно сильного пинка, и заставить себя ДОВЕСТИ НАЧАТЫЕ СЦЕНАРИИ ДО КОНЦА.

Конечно, всегда есть сто причин, мешающих нам писать. Лень, жена, дети, тёща и «Нужно ещё как-то зарабатывать». Или - муж, подружки, стирка, интернет и «сколько можно меня дёргать?». Оправданий, так же как и различных бытовых помех, всегда найдётся очень много.

Но как бы вы посмотрели на героя нового разрекламированного боевика, который, двигаясь к своей цели, неожиданно остановился бы в середине пути через полчаса после начала фильма и сказал: «Всё мне надоело, у меня ничего не получается». Экран бы погас, в кинотеатре включился бы свет, и вы, с полным непониманием происходящего, спросили себя: «Кто снял такой дерьмовый фильм?».

А ведь, друг мой, наша жизнь - это такой же боевик и экшен, только мы часто этого не замечаем. Или в ежедневных тусклых сражениях за выживание забываем об этом. Как там говорят наши бывшие одноклассники?  - «Рутина затягивает…».

Что ж, похлопаем их по плечу и скажем: «Какие мечты и цели ты потерял, дружище?». Да, именно так, рутина – это состояние при отсутствии целей. Наши глаза горят, и энергия бьёт ключом до тех пор, пока мы слышим стук копыт под собой, пока ветер бьёт нам в лицо, а мы всё продолжаем стучать по клавишам.

Вы хотите довести сценарий до конца? А он сопротивляется как сумасшедший? Начинаем применять приёмы из книги единоборств профессионального сценариста. Сначала осознайте следующее – сопротивляется не сценарий, сопротивляется ЧТО-ТО внутри вас. И ваша задача - победить это ЧТО-ТО или умереть в бою. На меньшее не соглашайтесь.

Итак, приём первый: СТАВИМ СЕБЕ ЦЕЛЬ! «Я хочу завершить сценарий». Нет, это не полная формулировка цели. Чемпионы мира всегда знают маленькие секреты, и, в нашем случае, этим секретом будет то, что очень часто (чаще, чем вы думаете) упускается из виду при написании сценария – это ДАТА. Точная дата, к которой вы хотите получить завершённый продукт! То есть, если вы остановились – восстановите свою цель с указанием точной даты (или поставьте новую дату) и создавайте своё творение дальше!

Приём второй: ставьте ПРОМЕЖУТОЧНЫЕ ЦЕЛИ на всём пути к большой победе. Каждая промежуточная цель – это удар под дых тому, ЧТО сопротивляется внутри вас. Эти более мелкие цели могут быть следующими: завершить поэпизодник, написать первые десять страниц, написать следующие десять страниц и так далее.

Приём третий: обязательно создайте РАСПИСАНИЕ для своей сценарной деятельности. Если работа сценариста является вашей основной работой, то вы должны знать, - в какое время вы начинаете писать, и до какого момента вы будете продолжать, не смотря ни на что. Например – с 9.00 до 14.00. И когда вы пишете, то вы именно ПИШЕТЕ. И смело посылайте к чёрту всех, кто пытается вам помешать. Это ВАШЕ время. Не отрывая взгляда от монитора, сурово взведите курок, направьте свой кольт на врагов вашего расписания и… продолжайте писать.

Приём четвёртый: удалите любые ОТВЛЕКАЮЩИЕ факторы. Здесь шаг первый - отключаем все телефоны. Да, именно отключаем. Не ставим на беззвучный режим, а нажимаем на кнопку «Отключить». Иначе, по пути в туалет или за очередной чашкой кофе, обязательно захочется посмотреть – кто там мне звонил? И тогда ваше внимание переключается на звонившего, а в мыслях крутится вопрос: «Вдруг что-то срочное?».

И следующий нелёгкий шаг: отключаемся от интернета в соответствии с ежедневным сценарным расписанием. Никаких «Мне нужна информация», и никаких «Мне надо переключить внимание». Интернет во время работы – отвлекающий фактор, и на это нужно смотреть без компромиссов. Если вам нужна информация, которую вы собираетесь искать в сети, тогда просто включите в ваше расписание отдельное время для этого процесса.

Использование одного только этого четвёртого приёма (отключение телефона и интернета), уже поднимет вас на невиданные высоты сценарной эффективности.

Кстати, у меня только что появилось ощущение, что ваш скрытый внутренний враг, мешающий стабильно заниматься сценарной деятельностью, уже начинает меня немного ненавидеть. Тогда специально для него… несколько цитат от Стивена Кинга из руководства для писателей ««Как писать книги. Мемуары о ремесле».

            Вот что говорит Стивен: «Даже продуктивному писателю трудно работать в атмосфере, где прерывания и отвлечения являются не исключением, а правилом». И ещё: «Для любого писателя, особенно для начинающего, мудро будет убрать все отвлекающие моменты». Хорошо и точно сказано.

Поэтому продолжим уничтожение ТОГО, ЧТО вам мешает, делая это в дружеской компании со Стивеном Кингом, который великолепно описал для нас очередной, то есть пятый приём, в нескольких мудрых предложениях.

Вот эти золотые слова: «За закрытой дверью, выгружая содержимое своей головы на бумагу, я пишу со ВСЕЙ ДОСТУПНОЙ МНЕ СКОРОСТЬЮ, но мне это приятно. Создание художественной литературы, особенно длинного произведения, бывает трудной и одинокой работой - это как переплывать Атлантический океан в ванне. Возможностей для сомнения в себе миллион. Если я пишу быстро, записывая сюжет, как он приходит на ум, только проверяя имена и существенные моменты биографии персонажей, мне удается сохранить первоначальный энтузиазм и в то же время убежать от сомнений в себе, которые только и ждут момента».

Ну что, дамы и господа, теперь подведём итоги?

Имея цель и расписание, мы не позволяем сбить нас с пути никаким отвлекающим факторам, и при этом пишем на всей доступной нам скорости. Все сомнения умирают, когда вы просто ПИШЕТЕ, и поэтому продолжайте писать несмотря ни на что.

Если перестали писать - заставьте себя и снова продолжайте. Не сдавайтесь. Ваш скрытый внутренний враг этого только и ждёт. Не забывайте, что ваша жизнь – это самый главный сценарий. Так что пусть вам будет, чем гордиться. Сначала будет сложно. Садитесь и пишите. Скоро ТО, что вас сдерживало, начнёт сдаваться. И тогда каждое следующее прикосновение ваших пальцев к клавиатуре будет добивать ЕГО пулеметной очередью. Пока ОНО не сможет даже ползти.

Ну что ж, окиньте ЕГО напоследок прощальным взглядом и продолжайте писать. Продолжайте писать до тех пор, пока вместе с последним нажатием клавиши на вашей клавиатуре не прозвучит контрольный выстрел.

И тогда вы откинетесь в кресле и, стерев пот со лба, сможете насладиться невероятным ощущением неземного удовольствия, которое наступает после появления на экране монитора пяти последних букв, вылетевших из-под ваших пальцев одна за другой: К-О-Н-Е-Ц…

Но это ещё не всё. Теперь сценарий нужно откорректировать. И о том, как это сделать профессионально, читайте в статье «ТЕХНОЛОГИЯ ТЕСТИРОВАНИЯ И КОРРЕКЦИИ СЦЕНАРИЯ».

[**Статья №6 «ТЕХНОЛОГИЯ ТЕСТИРОВАНИЯ И КОРРЕКЦИИ СЦЕНАРИЯ»**](https://astremsky.livejournal.com/2142.html)

В предыдущей статье под названием «Как довести сценарий до конца» я описал пять приёмов, используя которые вы можете быстро и эффективно завершать свои сценарии в запланированный срок, работая при этом без напряжения и перегрузки.

Но есть ещё один важный вопрос, который, думаю, задаёт себе любой сценарист после завершения работы над своим очередным сценарием. Этот вопрос звучит так: «А всё ли я сделал идеально?» или другими словами - «Может быть можно ещё что-то улучшить?»

И для тех, кто периодически задаёт себе подобные вопросы, у меня есть хорошая новость.

Я подготовил специальный инструмент, который позволит вам тестировать и затем корректировать ваш сценарий вплоть до того момента, пока вы на 100 процентов не будете уверены, что ваш завершённый продукт действительно готов к продвижению на рынок.

Этот инструмент я называю «Опросник для тестирования сценария». Он представляет собой список вопросов для выявления сильных и слабых мест сценария, недоработанных или нелогичных эпизодов и т.д. Но обо всём по порядку.

            Для того чтобы овладеть технологией тестирования и коррекции сценария, нужно твёрдо усвоить одно ключевое данное – при написании и, соответственно,  дальнейшей коррекции сценария вы выстраиваете всё вокруг ИДЕИ, которую вы передаёте зрителю с помощью ИСТОРИИ. Другими словами - вы должны хотеть что-то сказать, донести, дать почувствовать зрителю. Вспомните своих наставников и тех людей, которые передавали вам свой опыт в жизни, - они наверняка рассказывали вам различные истории из своей жизни. Правильно рассказанная история всегда имеет СМЫСЛ, то есть доносит до слушателя (или зрителя) определённую ИДЕЮ или позволяет что-то понять, осознать, почувствовать. Примеры идей заложенных в фильмах могут быть такими: «Никогда не сдавайся» («Рокки», «Нокдаун», «Гол») или «Освободи свой разум» («Матрица») или «Страх – это кандалы. Надежда – это свобода» («Побег из Шоушенка»).

            Поэтому, во время переписывания и коррекции сценария делайте с ним всё что угодно, если это позволяет создать более упорядоченную и увлекательную историю, построенную вокруг главного стержня сценария – ИДЕИ, идущей от вас к зрителю.

            И теперь мы переходим к технологии. Когда вы завершаете черновой вариант сценария, который я называю «Версия для тестирования», то следующим делом вы договариваетесь с 10-20 своими друзьями о том, что вы предоставите им свой новый сценарий для того, чтобы они помогли вам его протестировать. Этих людей мы будем условно называть «тест-помощниками». Вы договариваетесь, что они должны будут прочитать ваш сценарий за определённый срок (не давайте им больше недели), и затем должны будут заполнить специальный опросник, который вы предоставите им вместе со сценарием.

            Итак, - опросник. Он состоит из 12 вопросов. Сейчас я буду по порядку давать вам эти вопросы, и затем пояснения к ним, чтобы вы могли понять, для чего и как нужно использовать ответы, полученные во время тестирования сценария.

**Начнём. Вопрос №1.**

**С КАКОЙ СТРАНИЦЫ ВЫ ПОЧУВСТВОВАЛИ, ЧТО СЦЕНАРИЙ ВАМИ «ОВЛАДЕЛ»?**

Задаётся для того, чтобы понять, не является ли завязка растянутой. Сценарий должен увлечь читателя в течение первых десяти страниц. Это очень важный момент. Создайте тайну, заинтригуйте, откройте дверь в приключение, задайте ритм всех дальнейших событий.

**Вопрос №2.**

**УКАЖИТЕ МОМЕНТЫ В СЦЕНАРИИ, КОГДА ВЫ ЧУВСТВОВАЛИ, ЧТО ВАМ СТАЛО СКУЧНО (ЕСЛИ ТАКИЕ БЫЛИ).**

Если тест-помощник указывает на такие моменты, то посмотрите можно ли их вырезать или доработать. Для этого используйте полную схему разработки истории, описанную в статьях «Как написать сценарий. Часть 1 - 4».

**Вопрос №3.**

**УКАЖИТЕ МОМЕНТЫ В СЦЕНАРИИ, КОГДА ВЫ ЧУВСТВОВАЛИ, ЧТО НЕ МОЖЕТЕ ОТОРВАТЬСЯ (ЕСЛИ ТАКИЕ БЫЛИ).**

Этот вопрос позволяет выявить сильные места, которые ни в коем случае не нужно изменять во время дальнейшей доработки.

**Вопрос №4.**

**КТО, С ВАШЕЙ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ, ЯВЛЯЕТСЯ САМЫМ ЯРКИМ ПЕРСОНАЖЕМ?**

Посчитав, какой персонаж наиболее часто упоминается тест-помощниками при ответе на данный вопрос, вы сможете понять, чьи черты характера и образ действий ни в коем случае нельзя менять при коррекции. Этот персонаж производит впечатление и поддерживает интерес!

**Вопрос №5.**

**ПРИ ЧТЕНИИ СЦЕНАРИЯ БЫЛО ЛИ ТАКОЕ, ЧТО ВЫ «СБИЛИСЬ С МЫСЛИ»? (ЕСЛИ ДА, ТО УКАЖИТЕ СТРАНИЦУ ИЛИ ЭПИЗОД)**

Используя ответы на этот вопрос, вы отслеживаете свои недоработки по сюжетной линии, и затем корректируете последовательность рассказываемой истории или что-то в ней дополняете. Разум зрителя хочет понимать, что происходит на экране.

**Вопрос №6.**

**С ВАШЕЙ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ, ЕСТЬ ЛИ В СЦЕНАРИИ ЧТО-ТО ЛИШНЕЕ? (ЕСЛИ ДА, ТО УКАЖИТЕ СТРАНИЦУ ИЛИ ЭПИЗОД).**

Ответы на этот вопрос помогут вам понять, что в сценарии не воспринимается, не соответствует главной мысли и не является интересным. Одно из золотых правил успешного сценариста – не держаться за то, без чего можно обойтись.

**Вопрос №7.**

**БЫЛО ЛИ ТАКОЕ, ЧТО ВЫ НЕ ПОНЯЛИ, ПОЧЕМУ КАКОЙ-ТО ПЕРСОНАЖ ПОСТУПИЛ ОПРЕДЕЛЁННЫМ ОБРАЗОМ? (ЕСЛИ ДА, ТО УКАЖИТЕ СЦЕНУ).**

Один из наиболее важных вопросов. Цели и мотивация героев – это нити, из которых соткан сценарий. Если тест-помощник не может понять, почему кто-то из героев поступил именно так, а не иначе, – ищите дыры в характере и целях персонажа. Когда зритель смотрит фильм, ему может быть непонятна мотивация и действия кого-то из героев вплоть до развязки. Но если и по окончании фильма зритель не понимает, почему этот герой поступил определённым образом, то фильм оставляет после не себя не удовольствие, а замешательство.

**Вопрос №8.**

**С ВАШЕЙ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ, ЕСТЬ ЛИ В СЦЕНАРИИ СЦЕНЫ, НЕ ПРИВЯЗАНННЫЕ К СЮЖЕТУ? (ЕСЛИ ДА, ТО УКАЖИТЕ ИХ).**

Позволяет обнаружить сцены, которые создавались ради самих себя. То есть - сцены ради сцен, а не ради истории. Это происходит тогда, когда вами овладевает «интересная мысль», которая никак не подходит к этому сценарию, а вы её любыми способами пытаетесь туда «впихнуть». Тест-помощник это видит. Но если вы подходите к созданию своей истории профессионально, то таких сцен будет мало или вообще не будет.

**Вопрос №9.**

**КАКОЙ ЭПИЗОД ВЫ МОЖЕТЕ НАЗВАТЬ «САМЫМ ЯРКИМ И ЗАПОМИНАЮЩИМСЯ»?**

Вопрос задаётся для того, чтобы выявить наиболее сильный эпизод. Этот эпизод при коррекции сценария нужно оставить нетронутым или внести самый минимум изменений.

**Вопрос №10.**

**ОБНАРУЖИЛИ ЛИ ВЫ В СЦЕНАРИИ КАКИЕ-ТО НЕЛОГИЧНОСТИ? (ЕСЛИ ДА, ТО УКАЖИТЕ ИХ).**

Сценарий – это взаимосвязанные в одно целое сцены, которые благодаря определённой последовательности доносят до зрителя (когда будет снят фильм) суть истории, держат внимание на фильме до конца и в результате производят на зрителя именно тот ЭФФЕКТ, который был изначально задуман сценаристом. При создании сценария вы должны быть «инженером», т.е. всё должно быть продумано до мелочей. Как сценарист, вы стреляете прямо в разум зрителя, и маршрут вашей пули должен быть точно выверен. Этот маршрут исключает малейшие нестыковки, а вопрос номер десять позволяет эти нестыковки вычислить и исправить.

**Вопрос №11.**

**КАКУЮ ОСНОВНУЮ ИДЕЮ (МЫСЛЬ) ВЫ ПОЛУЧИЛИ ОТ АВТОРА, ПРОЧИТАВ СЦЕНАРИЙ?**

Простой вопрос, ответы на который покажут вам, насколько качественно вы справились со своей работой.

**Вопрос №12.**

**КАК, В НЕСКОЛЬКИХ СЛОВАХ, ВЫ МОГЛИ БЫ ОПИСАТЬ ЭФФЕКТ, КОТОРЫЙ ПРОИЗВЁЛ НА ВАС СЦЕНАРИЙ?**

Создавая фильм, мы стремимся произвести на зрителя определённый эффект. Точно сформулированный конечный эффект, это то, что должно быть для вас путеводной звездой на протяжении всей работы над сценарием.  Конечным эффектом может быть следующее – наполнить зрителя положительной энергией, помочь зрителю поверить в себя, показать зрителю настоящие ценности жизни, напугать зрителя и многое другое.

Способность создавать задуманный эффект – основа профессионализма в любом виде искусства.

            Теперь скопируйте эти 12 вопросов в отдельный файл, и ваш опросник будет готов.

Далее, вы раздаёте его (вместе со сценарием) тест-помощникам, и через неделю собираете результаты опросов. Затем, внимательно прочитав и проанализировав полученные результаты, вы планируете, как вы можете усовершенствовать сценарий, и только после составления плана коррекции - приводите сценарий в завершённый вид. Во всех вопросах, кроме № 1, 5 и 10, вы опираетесь на наиболее часто встречающиеся (повторяющиеся) ответы. Чем больше тест-помощников указывают вам на одни и те же моменты сценария, тем тщательнее вы должны подойти к усовершенствованию указанных моментов.

Обратите внимание – вы ищете сходные ответы. Если пять из пятнадцати помощников указывают на то, что «эпизод с Машей» нелогичен, то этим эпизодом однозначно стоит заняться. Если же только один человек говорит, что «эпизод с Васей сбивает с мысли», то это ещё не значит, что с этим эпизодом что-то не так. Сходные ответы – вот что важно.

При этом ваши тест-помощники не должны иметь возможности обсуждать друг с другом ваш сценарий вплоть до того момента, пока они не заполнят опросник. Они должны составить сугубо личное мнение о сценарии и дать вам честные ответы. Конечно, чем больше таких помощников вы сможете привлечь для тестирования, тем объективней и эффективней будет ваша окончательная коррекция.

            Предупреждение: не давайте сценарий для тестирования другим сценаристам, режиссёрам или тем, кто «хорошо знает киноиндустрию». У них может быть своё предвзятое отношение к созданию сценариев или фильмов, и могут быть какие-либо фиксированные идеи, мешающие оптимально воспринимать ваш продукт. Например, вам могут начать доказывать, что первое поворотное событие происходит слишком рано или слишком поздно, потому что «всем известно, что оно должно происходить на 27 минуте» и т.д. Не забывайте, что вы создаёте сценарий для зрителя, а не других сценаристов или деятелей кино.

            И последний совет. Не попадаёте в ловушку, которая следует из подхода к работе - «Совершенству нет пределов и всегда можно сделать лучше». Эта ловушка срабатывает тогда, когда вы работаете над сценарием ПОСЛЕ того, как уже ощутили, что «ВСЁ СУПЕР! ИДЕАЛЬНО!». Вы как творец своего произведения в какой-то момент почувствуете это по-настоящему прекрасное состояние. Так вот, если работать дольше этого момента, вы почувствуете внутреннее напряжение, дальнейшая работа может стать неинтересной и вам может начать казаться, что «со сценарием что-то не так». Если вы с этим столкнулись, просто вернитесь к тому моменту, где всё было отлично, и вы были в восторге от своего творения. Скорее всего, после этого момента (когда всё было прекрасно) вы что-то усложнили и добавили лишнее. Вернитесь к тому варианту сценария, который вызывал у вас восторг. И больше ничего усложняйте. Всё гениальное просто.

Итак, выше я описал технологию, применяя которую вы можете поднять качество ваших сценариев на совершенно новый уровень.

И мне осталось лишь пожелать вам успешного применения, отличных тест-помощников и огромного удовольствия от работы! Пишите, тестируйте, корректируйте, создавайте великолепный продукт и будьте профессионалом!

[**Статья №7 «ПОВЫШЕНИЕ ЭФФЕКТИВНОСТИ СЦЕНАРИСТА»**](https://astremsky.livejournal.com/2500.html)

 В связи с тем,  что мы обладаем ограниченными запасами энергии и вдохновения, а также учитывая то, насколько активно мы расходуем эти бесценные ресурсы при написании сценариев, думаю, пришло время поговорить о том, как восполнять затраченную энергию, и каким образом нужно работать над сценарием, чтобы «желание продолжать писать» никогда не исчезало.

Приведу некоторые симптомы «писательской усталости»:

* Ощущение *физического* утомления после долгой работы за компьютером;
* Чувство опустошения от работы в режиме «успеть к срокам заказчика»;
* Воротит от своего же собственного рабочего места;
* После сбоя в работе над сценарием, трудно снова заставить себя влиться в активное творчество.

Если у вас такого никогда не было, эта статья не для вас. Не тратьте время. Для тех же, кто решил продолжить чтение, я приготовил несколько полезных и проверенных решений.

Согласитесь, проблемы, которые были перечислены выше, наносят серьёзный вред деятельности любого пишущего человека. Ведь (обратите внимание)  в работе сценариста именно ОН САМ является тем, что производит «конечный продукт». То есть тело и разум сценариста являются его главным оборудованием, как бы грубо это ни звучало. И от того, в каком состоянии находится это «оборудование», во многом зависит и качество готовых сценариев.

Не понимая этого простого данного, многие сценаристы допускают большую ошибку, в буквальном смысле «сжигая» себя на рабочем месте. Изнашивая, и вовремя не восстанавливая «основное оборудование», мы можем получать сбои в работе, а также нежелательные разлады «механизмов» в теле и разуме. И как следствие этого - *потерянное время* из-за написания тех «бракованных» страниц, которые все равно затем приходится удалять или переписывать.

Думаю, вы хорошо это понимаете и сами, и никогда не сдаётесь, делая всё возможное, чтобы выжить во время написания «очередной серии» в одиночку, но, уверен, что принципы повышения эффективности, перечисленные ниже, помогут вам ещё лучше УКРЕПИТЬ СЕБЯ для достижения поставленных целей.

**ПРИНЦИПЫ ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ СЦЕНАРИСТА:**

1. **«Общайтесь» с той областью, о которой пишете.**

Часто бывает так, что по сюжету мы должны писать то, с чем мы ранее не сталкивались на личном опыте. Например, сценарист мог вырасти в большом городе и не разу не видеть, как выглядит ферма или доится корова. И тут ему делают заказ на сериал, где он должен писать о жизни семьи, которая живёт в глухом селе, содержит хозяйство, у неё с этим разные сложности, радости и события.

Возможно, кто-то мог бы сказать, что нужно почитать что-то на эту тему в интернете и хватит…, но толку от этого будет мало. Вы потратите дни своей работы, но вы не сможете об этом качественно писать. Чтобы АКТИВНО творить на заданную тему, её надо чувствовать, надо «стать» этими сельскими людьми (конечно, в момент непосредственной работы над сценарием). Поэтому, лучшим способом начать писать об этом хорошо и без лишних трудностей, является - взять и отправиться в подобное село, посмотреть, пощупать всё собственными руками, пообщаться с этими людьми, и ПОНЯТЬ эту жизнь.

Ярким примером того, где сценаристы пренебрегли этим правилом, является провальный сериал о бальных танцах «Держи меня крепче». Если бы вы слышали отзывы танцоров о сюжете этого проекта… В один голос они говорят, что писали те, кто понятия не имеет о бальных танцах и о том, какая там жизнь внутри. Ведь вставить наркоту, предательство, преступления и другие банальности может каждый, а вот создать у зрителя ощущение реальности и правдоподобия – это мастерство, требующее труда.

1. **Смотрите фильмы.**

Думаю, вы замечали, что когда работаете в определённом жанре, то, смотря фильмы этого жанра, вы «попадаете на волну», бурлите идеями и воображение начинает работать лучше.

Так как деятельность сценариста связана с большим количеством умственного труда и создания «мыслеформ» (а это часто выматывает покруче, чем физический труд), важно обеспечить, чтобы вы получали что-то ПОДОБНОЕ взамен. Возможность полноценно «подпитывать разум сценариста» даёт просмотр фильмов. Таким образом, вы можете сохранять баланс, который позволит не чувствовать «дефицита воображения».

1. **Хорошо питайтесь и пейте витамины.**

Элементарное правило, напрямую связанное с умственной деятельностью. Если в вашем питании есть сбои, или же оно неполноценное, то это будет отражаться на состоянии вашего тела и способности вырабатывать энергию. А если с энергией дела плохи, то будет трудно переносить задуманное на бумагу.  Витамины позволяют опять же сохранять и накапливать необходимую энергию. Просто попробуйте определённое время с ними и затем без них, и вы увидите колоссальную разницу. Не экономьте на этом.

1. **Высыпайтесь.**

Сон – основной способ организма восстановиться. И если вы им пренебрегаете во имя творчества, то рано или поздно это по творчеству и ударит. Причём больно. Вы точно знаете, сколько нужно вашему организму времени на сон, поэтому старайтесь спать не меньше этого времени. Благодаря этому вы будете более выносливы физически и умственно, будете более продуктивны и сообразительны.

1. **Не принимайте обезболивающие.**

Последние исследования показывают, что кроме разрушительных последствий для внутренних органов человека, принятие обезболивающих притупляет восприятия, аналитическую деятельность и способность ясно мыслить. Если вы посмотрите в листок-вкладыш таких препаратов, то увидите массу противопоказаний, таких как: ограничение к вождению автомобиля, рекомендации не браться за работу, где важны внимание и сосредоточенность, и многое другое.  Эти препараты могут давать «сиюминутное ощущение ясности», но вслед за этим притупление и ослабление всех органов чувств, и главное - блокировку мыслительных процессов.

1. **Не принимайте алкоголь.**

Хотя возможно вы и слышали такие фразы: «О, это мне помогает! Так у меня лучше работает воображение…» или «Мне нужно быть немного сумасшедшим, чтобы написать что-то гениальное, поэтому каждый день перед работой я выпиваю 50 грамм…», но как это не оправдывай – такой подход не приведёт к устойчивому успеху. При приёме алкоголя ваша способность мыслить значительно снижается, снижается скорость реакции и способность излагать идеи на бумаге. Конечно, это личное дело каждого, но так как созданный вами продукт оказывает прямое влияние на общество и культуру целой страны или даже нескольких государств, вы должны следить за тем, чтобы этот самый продукт был действительно высокого качества.

Такие сценарии, которые написаны под «ежедневный рабочий косячок» хорошо нам известны, и они уже не приносят дохода своим продюсерам, и не приносят никакой пользы нашему обществу.

1. **Отдыхайте.**

Иногда, в порыве не потерять достойный заработок, вы можете забывать о качественном отдыхе. Что собой представляет хороший отдых?  Да что угодно, лишь бы это позволило выдернуть внимание со сценария и переключить его на что-то иное, и почувствовать, что вы временно можете не вспоминать о своей работе. Это может быть двухдневная рыбалка или двухчасовая игра в теннис, поездка за город с физическими работами в саду или мини-путешествие. Главное, чтобы после отдыха вы чувствовали, что начали свежим взглядом смотреть на свое рабочее место, и что дела идут легче и быстрее. Вспомните ощущения, когда вы возвращались с двухнедельного отпуска в свой дом. Согласитесь, вы смотрели на всё как-то по-другому. Важно научиться кардинально менять свою деятельность на короткий срок. Если вы постараетесь, то сможете найти доступные и эффективные варианты еженедельного отдыха.

1. **Гуляйте на свежем воздухе.**

Помните то состояние, когда под конец активного дня писательской работы иногда возникает ощущение некоторого «я немного не здесь» или «трудно сосредоточиться». В такие моменты хорошо помогают прогулки на свежем воздухе. Старайтесь после рабочего дня выходить на улицу, а не уходить в интернет, т.к. он может ещё больше «затуманить» ваше состояние. Когда гуляете, смотрите по сторонам, наблюдайте за людьми, за машинами, за природой. Это хорошо выдёргивает застрявшее внимание «из головы», вы снова возвращаетесь к жизни и быстро восстанавливаетесь. Попробуйте, и не жалейте на это времени!

1. **Занимайтесь спортом.**

Вы действительно выполняете много умственной работы. И после этого бывает ощущение, что устаёт и тело. Но это обман. Тело наоборот требует энергии, а энергия возникает в движении. Когда вы занимаетесь спортом, тело хорошо насыщается кислородом, приходит в тонус, наполняется энергией и даёт вам ещё больше возможностей активно работать. Кроме сохранения здоровья и профилактики разных нежелательных болячек при нашей-то усидчивой работе, занятия спортом создают поистине боевое настроение, и добавляют силу и выносливость.

1. **Не начинайте работать в плохом настроении.**

Всё же бывают случаи, когда кто-то испортит настроение. В такие моменты негативные эмоции вытесняют положительные, и если только вам не предстоит писать о том, как «кто-то кому-то жестоко отомстил», то лучше в этот момент не начинать работу. Подождите немного, прогуляйтесь, а когда почувствуете, что «оно осело», приступайте. В ином случае, вы вносите негативные эмоции в ваше творчество, и чаще всего потом всё равно приходится переписывать.

1. **Не миритесь (не соглашайтесь) с отвлекающими факторами.**

В статье «КАК ДОВЕСТИ СЦЕНАРИЙ ДО КОНЦА» я уже раскрывал эту тему. Но давайте ещё раз посмотрим, что может являться этими самыми отвлекающими факторами? Когда вы сосредоточены в работе над сценарием, то вас может что-то сбить, отвлечь, «спросить, что ты там написал» или «мяукнуть, т.к. его до сих пор не покормили», всё это отвлекающие факторы, и они замедляют работу или вовсе уводят вас в сторону от основной цели – выполнить запланированный объем работ. Поэтому, сделайте всё возможное, чтобы убрать их из своей сценарной жизни.

Также предлагаю вашему вниманию ценную рекомендацию Стивена Кинга о рабочем пространстве сценариста. Работает на 100%: *«Комната может быть тесной, и только одна вещь там должна быть обязательно: дверь, которую можно закрыть.  Закрытая дверь - это способ сказать всему миру и самому себе, что шутки кончились; вы серьезно намерены писать и делать дело. Дверь отсекает весь остальной мир, а вас запирает внутри и заставляет сосредоточиться на работе. Если можно, у вас в кабинете не должно быть телефона, и уж точно не должно быть ни телевизора, ни дурацких отвлекающих видеоигр».*

1. **Создавайте импульс движения.**

Думаю, вы неоднократно сталкивались с тем, что когда начинаешь писать после некоторого перерыва, сначала может возникнуть ощущение, что ты сдвигаешь с места что-то невероятно тяжёлое. И если это не касается планирования сценария (т.е. разработки истории, персонажей или создания поэпизодного плана), то это вопрос того, что нужно просто ПРОДОЛЖАТЬ ДВИГАТЬ это «что-то тяжёлое». Представьте, что вам необходимо разогнать целый локомотив. Насколько легко было бы тронуться с места, чтобы потащить за собой огромный груз? И смог бы этот локомотив сразу понестись на максимальной скорости? Нет. Ему нужно набрать ход.

Но теперь представьте, что вы его разогнали. Он несётся на нужной вам скорости и всё, что необходимо делать – это поддерживать эту скорость, а «сдвигать с места что-то тяжёлое» уже не нужно.

Так и в нашей деятельности, её важно разогнать и поддерживать на максимально возможной скорости. Но если вы по какой-то причине остановились, то, возможно, вам снова придётся прорываться сквозь «невидимую стену», разгонять и разгонять себя, чтобы снова попасть в тот темп, в котором вы работали до остановки. Но лучше остановок просто не допускать, а для этого следует выполнять все вышеописанные пункты.

1. **Не отклоняйтесь от поставленной цели.**

Может у вас бывало так, что когда вы приступали к какому-то «очень потенциальному проекту», вдруг начинали появляться другие «не менее потенциальные» или какие-то соблазны, объясняющие, что нужно бросить начатое, или какие-то предложения, вообще не касающиеся сценарной деятельности, но зато «обещающие большие перспективы». Конечно, к этому пункту нужно подходить гибко, в любом случае все предложения и существующие проекты нужно рассматривать и анализировать. Но учтите - жизнь так устроена, что *может* уводить вас в сторону. И это одна из ловушек в любом виде деятельности. Ваш успех и победы напрямую связаны с вашей способностью **доводить начатое до конца.** И чтобы не вставало на пути, какие бы сомнения не возникали, какие бы доброжелатели не советовали «бросить это дело и заняться чем-то реально доходным» или говорили «это сейчас не в ходу, надо писать о…»,  пишите, пока не закончите начатое. Обязательно допишите сценарий, не оставляйте дело сделанным наполовину.

И лишь когда закончите, рассматривайте или принимайтесь за новые предложения. Иначе вы можете допустить ошибку. Ведь вполне возможно, что тот «недописанный сценарий», который требует всего двух недель работы, и есть ключ к вашей мечте. Кто знает?

В будущем, если вы почувствуете какие-то признаки «писательской усталости», просто просмотрите эту статью, примените подходящие вам рекомендации, восстановитесь и доведите сценарий до конца. А ещё лучше – изначально создайте для себя «запас прочности», применяя вышеперечисленные принципы на постоянной основе, и вы сможете отдаваться своей любимой работе столько, сколько пожелаете.

[**Статья №8 «КАК НАПИСАТЬ СЦЕНАРИЙ ВЕЛИКОЛЕПНОЙ КОМЕДИИ»**](https://astremsky.livejournal.com/2581.html)

 *Посвящается величайшему и непревзойдённому мастеру комедийного жанра советского кино – Леониду Гайдаю.*

Комедия – это особый жанр, без которого не обойтись не одному зрителю, как не обойтись в жизни без смеха и положительных эмоций. Собираясь в кино на комедийный фильм, каждый из нас желает получить повышение настроения, удовольствие, смех, легкость и ощущение праздника после просмотра.

Но получаем ли мы всегда то, ради чего начинаем смотреть очередную комедию? К сожалению, далеко не всегда. Более того, для многих из нас, после выхода из кинотеатра или просмотра очередного DVD, стали привычными мысли типа: «Неужели нельзя было придумать что-то более смешное? Деградация продолжается… Зря потратил время…» и тому подобное. Юмор часто является настолько оскорбительным, плоским, тупым или пошлым, что после просмотра хочется плеваться. И при этом сама история не увлекает, события текут вяло, герои не располагают к себе…

В результате вышеописанной ситуации, мы можем смело сделать вывод, что создатели комедий не всегда знают, понимают и учитывают те основы, на которых строится настоящее смешное и увлекательное кино.

Но такие основы есть и, если вы собираетесь работать в комедийном жанре, их необходимо знать. Данная статья является результатом наших наблюдений и тщательного анализа того, какие элементы и ходы используются в тех комедиях, которые заняли достойное место в умах зрителей, и принесли деньги и славу их создателям. Здесь вы найдёте 9 способов того, как увлечь и рассмешить зрителя, и как создать сценарий такой комедии, которая сможет стать классической, и год за годом поднимать настроение миллионам зрителей. Если вам, как сценаристу, такая цель по душе, тогда начнём.

В комедии, как и в других жанрах, наша первоочередная задача - увлечь зрителя. Увлечь, а потом смешить, не давая ему скучать. Для этого важно на протяжении всего фильма совмещать элементы, вызывающие интерес и смех.

Как вызвать интерес? Смотрите предыдущие статьи серии «Как написать сценарий. Части 1 - 4». Цель, угроза, герой, антигерой, приключение, легенда, тайна, - все составляющие увлекательной истории как всегда делают своё дело, и здесь комедия не является исключением. Она строится на тех же законах, являясь жанром, который просто обязан держать внимание зрителя с первой до последней минуты, но здесь к интересной истории мы большими порциями добавляем СМЕХ.

Как вызвать смех? Конечно, этому и посвящена вся статья. Но в самом начале необходимо отметить, что смех возникает в результате того, что человек наблюдает и осознаёт НЕЛОГИЧНОСТЬ ситуации или действий.

Вспомните любой смешной случай, и Вы найдёте в нём нелогичность – то есть произошло то, чего не должно было произойти в этих обстоятельствах, в этом месте или рядом с этими людьми. Например, мужчина идёт по улице, засматривается на девушку и мы слышим «БУМ!..», и мужчина лежит у столба, держась за голову. А если при этом столб ещё и упадёт (не дай Бог на него или на девушку), то это будет ещё одной нелогичностью, которую можно было бы использовать в очень несерьёзном кино.

Итак, мы представляем вашему вниманию 9 основных элементов комедийного жанра, используемых в большей или меньшей степени в тех фильмах, которые смело можно отнести к разряду классических комедий. Фундаментом каждого элемента является НЕЛОГИЧНОСТЬ.

**ДЕВЯТЬ ОСНОВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ КОМЕДИЙНОГО ЖАНРА:**

**1. ДЕЙСТВИЕ ПРИ ОТСУТСТВИИ ПОЛНЫХ ДАННЫХ.**

Этот пункт показывает, что комичные ситуации могут возникать вследствие того, что герой или его противник начал действовать, упуская или не имея важных для этого данных.

Например, герою кто-то что-то недоговорил, или герой недослушал, или же просто забыл часть полученной информации, и вот он становится на путь достижения своей цели и… у него неожиданно начинаются проблемы!

Если для примера включить воображение, то вот какие ситуации могли бы возникнуть:

• Героя направляют на выяснение отношений с обидчиком, которого он ещё не видел, а тот оказывается сумасшедшим каратистом.

• Героиня узнаёт о прекрасном мужчине (по описанию – её мечта), который желает встретиться с ней, но прослушивает, что ему 90 лет.

Ещё пример: фильм Гайдая «Не может быть», когда герой Куравлёва не мог узнать невесту. Из-за отсутствия у героя нужной информации, а точнее - как выглядит будущая жена без верхней одежды и головного убора, - комичные моменты следуют буквально один за другим.

Как видите, если упустить необходимую информацию в любой ситуации, там обязательно возникнет нелогичность и смех.

**2. ОБМАН.**

Тема давно открытая, но обладающая бесконечным запасом материала. Если Вы вспомните любую достойную комедию, там обязательно будет обман или притворство.

Для удобства можно выделить три вида обмана:

a) Сокрытие чего-либо. Это первый вид обмана, который является «золотой жилой» для шуток. Персонаж сделал что-то такое, о чём не хочет, чтобы узнали другие. Например, допустил грубую ошибку при выполнении ответственного задания, а потом пытается эту ошибку исправить, пока её не заметили другие («Мистер Бин», эпизод с испорченной картиной). Для создания цепочки смешных ситуаций просто нужно сделать так, чтобы его старания оборачивались всё новыми и новыми ошибками, а количество «грехов», которые необходимо скрывать – всё возрастало.

b) Ложная цель. Второй вид обмана. Герой начинает заниматься делом, которым не стоило заниматься, или же он идёт к неправильной цели. Помните, как в «12-ти стульях» отец Фёдор пошёл по ложному пути за драгоценностями (спрятанными в одном из стульев), и какое количество неприятностей его на этом пути ждало. А направил его по ложному пути персонаж (Коробейников), представляющий собой следующий вид обмана, а именно…

c) Ложный источник информации. Когда герой доверяет тому, кому верить не стоило, он получает путаницу и проблемы, а сценарист может с успехом использовать такую ситуацию для создания комедии положений.

Пример: жене приходит по почте письмо с сообщением о том, что муж ей изменяет, и она нанимает знакомого частного детектива для слежки. Потом выясняется, что злосчастное письмо ей прислал этот же частный детектив, чтобы получить работу. Кстати, обратите внимание, это один из главных ходов для создания истории-афёры.

**3. ПРИТВОРСТВО.**

Быть кем-то одним, а выдавать себя за другого (особенно, если это делается неумело) – это обычно вызывает смех. Быть на грани раскрытия притворства – это вызывает острые ощущения и интерес у зрителя. Мужчина неуклюже притворяется женщиной, девственник притворяется мачо, ботаник притворяется гангстером, - данная тема является неисчерпаемой кладезю шуток, курьёзных ситуаций и сюжетных линий.

Например, управдом притворяется царём в «Иване Васильевиче», африканский принц-миллионер притворяется простым студентом в «Поездке в Америку», Остап Бендер притворяется… (да кем он только не притворяется!).

Обратите внимание: комедийная история с использованием притворства позволяет вам сделать историю по-настоящему увлекательной за счёт постоянно нависающей над героем опасности разоблачения. «Рассекретят его или он снова выкрутится?», - этот вопрос зритель должен задавать себе много раз на протяжении фильма. Обязательно выстраивайте развитие сюжета таким образом, чтобы герой постоянно оказывался на грани разоблачения. И при этом сделайте так, чтобы герою грозили большие неприятности в случае раскрытия притворства (удар по репутации, финансовые проблемы или даже смертная казнь). Это великолепный приём для совмещения смеха и зрительского интереса (а интерес – это противоположность скуки).

**4. НЕОЗНАКОМЛЕННОСТЬ.**

Если человека отправить в незнакомую для него область, то смешные ситуации там могут возникать одна за другой. Это происходит вследствие того, что герой оказывается неосведомлённым и некомпетентным в новой области. Например, герой может не знать законов и обычаев дикого племени, в которое он неожиданно попадает. Героиня, которая выросла в окружении слуг, может не представлять, как управляться по хозяйству.

Вспомните эпизод гениальной комедии «В джазе только девушки», когда главный герой приглашает Душечку на чужую яхту, но понятия не имеет, где и что там находится. В результате неознакомленности герою приходится хитроумно выкручиваться, зритель смеётся, и данный эпизод навсегда остаётся в классике комедийного жанра.

Если вы хотите создать почву для взращивания смешных ситуаций, то поместите героя или группу из нескольких персонажей в такие обстоятельства, которые противоречат всему тому, к чему они привыкли в жизни, что они знают и умеют. А потом садитесь и быстро записывайте все нелогичности, которые начнёт выдавать ваше богатое воображение.

Примеры: «Иван Васильевич меняет профессию» (жулик и управдом оказываются при власти в царской Руси), «Поездка в Америку» (африканский принц, с детства окружённый слугами, вынужден осваиваться в современной Америке), «Кейт и Лео» (джентельмен 19-го столетия неожиданно оказывается в современном Нью-Йорке).

**5. ПЕРЕПУТАЛ.**

Это один из главных принципов комедии положений, где источником смеха обычно являются случайности, совпадения и тому подобные обстоятельства. Взяв за основу данное комедийное обстоятельство, можно придумать целую цепь смешных ситуаций. Например, герой перепутал Питер и Москву на Новый год («Ирония судьбы»), или контрабандисты перепутали «руссо туристо» («Бриллиантовая рука»), после чего данное «событие-толчок» влечёт за собой десятки других нелогичностей.

Во время создания комедийного сценария нужно брать конкретную ситуацию и смотреть, что будет, если какой-то ключевой персонаж перепутает правильную последовательность действий, время или место встречи и т.д. Например, наши герои играют на премьерном спектакле. Один из актёров опаздывает, и, путая сцены, впопыхах выпрыгивает на сцену с кинжалом убивать свою жену-изменницу, которая в этот момент должна находиться в объятиях любовника. А любовника нет (это будет следующая сцена)…, и теперь надо как-то выпутываться.

**6. ДОДУМАЛ.**

Иногда в нашей жизни возникают такие ситуации, когда нам не совсем понятно, что происходит, и тогда разум начинать выдавать различные предположения. Если начать действовать на основе предположений, или же на основе чьего-то «авторитетного» мнения, но не на основе точных подтверждённых фактов, то последствия могут быть как трагичными, так и очень комичными. Например, в фильме «Не может быть» жена в срочном порядке за копейки распродаёт семейное имущество, так как её мужа-взяточника пригласили в милицию. Не имея точных данных, она додумала, что её мужа собираются арестовать за взятки, что чревато полной конфискацией имущества.

В «Бриллиантовой руке» Семён Семенович додумал, что таксист (в действительности милиционер), который его вёз после круиза домой, является бандитом. В данном случае великолепно показана способность разума додумывать, а последствия вы наверняка помните.

**7. НЕСПОСОБНОСТЬ.**

Великолепный комедийный ход - герой берётся за задачу, выполнение которой противоречит его способностям. Бесконечное количество комедий основано именно на этом пункте. Вспомните «Кавказскую пленницу» и «Операцию «Ы», - всем полюбившаяся тройка мелких бандитов абсолютно неспособна на выполнение поставленных перед ними задач. В данном случае их проблемы связаны с неспособностью «думать», то есть с глупостью.

Что касается физической неспособности, то это также незаменимый инструмент для создания смеха. Комедия «Ничего не вижу, ничего не слышу» - слепой и глухой проворачивают операцию по обезвреживанию преступников, и курьёзные ситуации следуют одна за другой. Эту комедию однозначно можно было бы сделать более увлекательной, но сама идея является неисчерпаемым материалом для создания комичных ситуаций.

Далее для примера берём «Всегда говори «Да», где герой может давать только положительные ответы, а также «Лжец, лжец», где герой не может лгать, - две комедии, ставшие классическими, благодаря мастерски обыгранным «неспособностям».

Здесь также нужно заметить, что использование данного комедийного элемента является замечательной возможностью выстроить развитие характера героя. То есть, начиная с неспособности, мы заканчиваем умением и способностью, и получаем нужное нам изменение героя, что в свою очередь вызывает эмоциональную реакцию зрителя. Помните Семёна Семёныча в начале «Бриллиантовой руки»? «Я не трус… Но я боюсь»… А в конце он смело расправляется с целой шайкой бандитов.

**8. НАЛИЧИЕ ТОГО, ЧЕГО ТУТ БЫТЬ НЕ ДОЛЖНО.**

Если во время первой брачной ночи мужа будет консультировать мама, - что и как он должен делать, и при этом она будет сидеть рядом с кроватью, - это будет хорошим примером того, чего «здесь не должно быть». Когда кто-то или что-то является абсолютно неподходящим для определённой ситуации, мы получаем данный комедийный элемент. Это пистолет в авоське Семёна Семёныча, это советские сандалии на ногах управдома, играющего роль царя Руси, это студент-картёжник, тянущий экзаменационные билеты, как карты, и преподаватель, машинально отвечающий ему тем же в «Наваждении» Гайдая.

Как видите, действие, сделанное не в то время и не в том месте (по ошибке или невнимательности), - может привести к комичному положению дел. Также как и предмет, добавленный туда, где его быть не должно – может вызвать взрыв смеха.

В качестве примера для данного пункта, подойдёт и следующая реальная история, прочитанная в интернете. Жила была семья. Жена долго собирала деньги на люстру своей мечты, и вот, наконец, они с мужем её купили и привезли домой. Сначала они эту покупку хорошо «отметили», а затем начали подвешивать. Муж встал на табурет, взял громадную стеклянную люстру, и начал мастерить. В это время жена стояла рядом и помогала. В какой-то момент ей видимо стало скучно, она решила подшутить… и дала мужу лёгкий щелбан (извините за пикантные детали) по яйцам, когда он работал с проводами… Муж резко подпрыгнул, выронил люстру и с ужасом в глазах прошептал: «Аж до яиц током долбануло…» В итоге дорогая люстра была разбита вдребезги, а муж так никогда и не узнал правду.

**9. ОБОСТРЁННАЯ НЕРАЦИОНАЛЬНОСТЬ.**

Это значительное преувеличение неоптимального поведения. Всё, что нужно сделать сценаристу в данном случае, - это взять какую-то странность разума или внешнюю особенность персонажа, и увеличить её в несколько раз, чтобы она выглядела абсурдно и смешно. Таким образом, мы можем получать следующие нерациональности: женщина постоянно наводит генеральную уборку, т.к. ей кажется, что повсюду смертельные микробы, мама усердно воспитывает сына, которому уже под 60, парень ходит в солнцезащитных очках даже тёмными зимними вечерами, считая, что это «круто» и т.д.

Представьте следующий персонаж - блондинку, которая считает, что всегда (в том числе и дома) нужно ходить на каблуках, чтобы быть сексуальной. Это пример нерациональности. Сценарист мог бы отправить её в поход по песчаной почве с тяжелым рюкзаком и, конечно же, она бы пошла в этот поход на каблуках. Это будет – обострённая нерациональность.

В статье «Как написать сценарий. Часть 3: разработка персонажей» есть пункт, где описано, как разрабатывать особенности персонажей (внешние и внутренние). Так вот, при создании комедийных персонажей эти особенности необходимо усиливать, увеличивать и обострять. Пример комедии, где сразу несколько персонажей демонстрируют обострённую нерациональность – это «Полицейская академия».

Итак, мы рассмотрели девять ключевых пунктов, на основе которых создаётся высококлассная комедия. Заметьте, что все эти пункты объединяет кое-что общее, и это – «нелогичность». Как мы уже говорили в начале данной статьи, смех возникает вследствие осознания или наблюдения человеком НЕЛОГИЧНОСТИ ситуации или действий. И это главный секрет.

Обман, притворство, неспособность и другие вышеописанные элементы – это ваши помощники для создания комедийных ситуаций и по-настоящему смешных историй. Так что теперь в ваших руках инструмент для создания юмора.

Мы желаем вам новых идей, и ждём экранизации великолепных комедий, которые спустя годы можно будет пересматривать снова и снова, и по окончании фильма в очередной раз с удовольствием восклицать: «Великолепная нестареющая классика!»

 Успехов в применении!