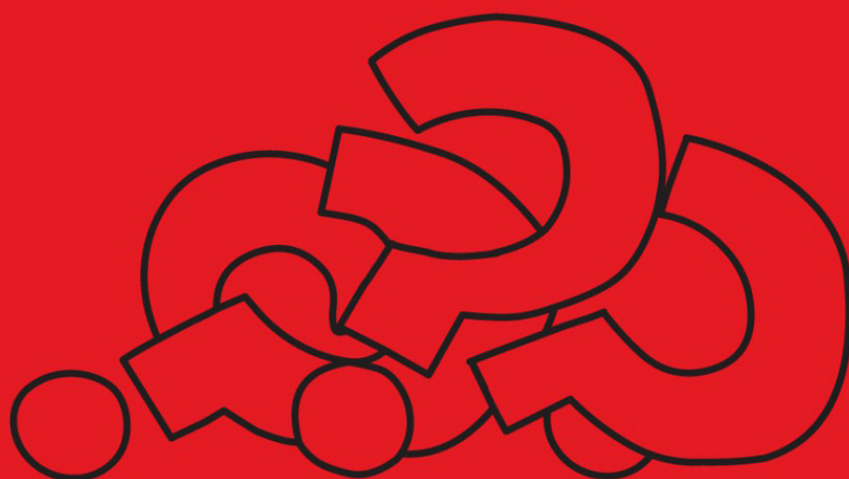


миша сафронов

КНИГА ВОПРОСОВ

КАК НАПИСАТЬ СЦЕНАРИЙ МУЛЬТФИЛЬМА



CEAIC^{№1}

Михаил Сафронов

**Книга вопросов. Как написать
сценарий мультфильма**

«СЕАНС»

2019

Сафронов М.

Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма /
М. Сафронов — «СЕАНС», 2019

ISBN 978-5-905669-45-3

Режиссер, сценарист и преподаватель Миша Сафронов продолжает знакомить читателей с особенностями сценаристики анимационного кино. В «Книге вопросов» поднимаются как общие (применение драматургических схем, типология героев, связь мультипликации с детской литературой), так и конкретные проблемы (как представить персонажа? как подготовить заявку на фильм? как составить библию проекта?). В качестве примеров книгу дополняют нереализованные сценарии автора.

ISBN 978-5-905669-45-3

© Сафронов М., 2019
© СЕАНС, 2019

Содержание

От автора	6
Глава 1. Что отнять у героя?	7
Глава 2. Вы шутите?	12
Конец ознакомительного фрагмента.	15

Миша Сафронов

Книга вопросов

© 2019, Миша Сафронов

© 2019, Мастерская «Сеанс»

От автора

В своей предыдущей книге «Вообразительное искусство» я писал о том, что вселенная детей – это вселенная вопросов, а вселенная взрослых – это вселенная ответов. И правильные ответы только одного вида – свежие. Чем быстрее ответы снова превращаются в вопросы, тем лучше. Если ответы долго лежат на своих местах, то они тухнут. Ответы – дело скоропортящееся. Для развития важно движение, поиск, любопытство.

Эта книга прямое продолжение предыдущей. Она названа «Книгой вопросов», чтобы еще раз подчеркнуть важность поиска в сфере профессиональной анимационной сценаристики. Я ищу ответы на вопросы, которые не поместились в первую книгу, тем более, что с момента ее выхода у меня появилось много новых. Как и в первой книге, я затрагиваю не только общие, но и предельно конкретные вопросы: например, как написать заявку или создать библию проекта. Есть и обширное приложение – несколько моих сценариев. Это результат моих поисков как сценариста. Эти сценарии в силу непреодолимых причин пока что не стали фильмами. Но я уверен, для того чтобы научиться писать свои сценарии, нужно обязательно читать чужие; а сценарии анимационных фильмов практически невозможно найти – не существует культуры их публикации ни на бумаге, ни в интернете.

Говорят, если задать правильный вопрос, можно сразу получить правильный ответ. Но отмахнуться от вопросов трудно. Даже к вопросам возникают вопросы. Вопросы – наши преданные друзья, которые не дают спокойно спать. Мы ворочаемся, даже во сне пытаюсь найти ответ (и иногда находим!). Вопросы всегда искренни. Кажется, они мучают нас, мешают нам; но как настоящие друзья, они спрашивают о том, что мы боимся или не хотим спросить себя сами.

Я встречал людей, которые давно в анимации и перестали мучаться вопросами, перестали интересоваться, успокоились. На мой вопрос, почему они не ищут, не читают, не смотрят, они обычно говорят, что все уже знают и ссылаются на свой опыт. Это искренне удивляет – чем больше я узнаю, тем больше новых вопросов у меня возникает. Поиски ответов часто приводят в области, напрямую не связанные со сценаристикой; я нахожу ответы в архитектуре, в живописи, в музыке. Оказывается, все связано между собой самым удивительным образом.

Анимационная сценаристика имеет принципиальные отличия от сценаристики игрового или документального кино. В «Книге вопросов» об этих отличиях я не рассказываю, и тем более не повторяю основы сценаристики как таковой (для этого начинающему сценаристу стоит читать работы Роберта Макки, Кристофера Воглера, Джона Труби, Александра Молчанова и других). Поэтому главы в этой книге не связаны сквозной последовательностью, читатель волен выбирать любой порядок.

В «Книге вопросов» есть **выделения**. Я делаю так всегда, когда читаю, выделяю самое важное; а когда дочитаю, то перечитываю выделенное и даже переписываю в рабочую тетрадь. Это, на мой взгляд, важный процесс восприятия, запоминания и усвоения информации. Когда будете читать, смело выделяйте другие места, которые оказались важны именно для вас.

Как я писал в «Вообразительном искусстве», любой фильм, спектакль, песня или книга – это встреча. Я счастлив встретиться с вами, мой читатель.

Глава 1. Что отнять у героя?

В своей книге «Вообразительное искусство» я говорил о классической схеме создания образа через поиск противоречия внутри героя, соединение несоединимого (например, русалка – полуженщина-полурыба). Это дает возможность придумать уникального героя, посмотреть на привычные вещи под новым углом (например, глазами лошади в повести Льва Толстого «Холстомер»). Противоречие рождает внутреннее напряжение, которое подталкивает к действиям, рождает события. За героем, сотканным из противоречий, всегда стоит яркая история. Это всегда сложный и глубокий, а не плоский образ. В «соединении несоединимого» напряжение возникает из отталкивания – две несоединимые части отталкиваются друг от друга, не могут ужиться вместе.

Однако напряжение создается и притягиванием – если что-то отнято, отделено, удалено, оно будет притягиваться обратно. Так же, как и принцип сложения (противоречие), принцип вычитания (потеря) будет крайне действенным. Если на одном конце напряжения у нас есть соединение несоединимого, то на другом конце будет отнятие неотъемлемого. В обоих случаях основными становятся вопросы самоидентификации и целостности героя – самые важные и интересные вопросы. Когда мы соединяем в герое несоединимое, это рождает вопрос: «Неужели это я? Неужели это часть меня самого?». Такой же вопрос появляется у героя, когда от него отнимают что-то неотъемлемое: «Неужели это я? Неужели без этой части я – все еще я?» Также можно представить себе случай, когда герой сначала переживает соединение, а потом потерю.

В сериале Скотта Фрэнка «Забытые богом» («Godless», 2017) потеря заложена в сценарии как игра. Образы героев основаны на утрате, наделены окончанием «-less» (в русском языке – приставка «без-»). Антагонист, главарь страшной банды головорезов Фрэнк Гриффин в начале фильма теряет руку, он **без-рукий**. Он становится слабым. Потеря руки в мире Дикого Запада – очевидная и яркая «слабость героя», которая подчеркивается в истории простыми деталями – например, однорукому Фрэнку теперь трудно запрыгнуть в седло, хотя раньше он был прекрасным наездником. Более того, чтобы акцентировать утрату, герой возит потерянную руку с собой. Зачем? Никому не известно. Но эта странность все время в центре внимания. Однако, несмотря на свою слабость, Фрэнк повторяет раз за разом, что видел в глаза свою смерть и знает, как именно он умрет. Складывается ощущение, что герой **без-смертный**, потому что знает свою смерть и ничего другого не боится. И в этом его сила, его «сокровище героя». Игра с бессмертием заканчивается самым логичным, но неожиданным образом: Фрэнк ошибся, он не видел свою смерть, и просто умер! Протагонист, шериф городка Билл МакКью потерял зрение и уже не может даже толком ходить, спотыкается, падает. Он слепой – **без зрения**. А ведь ему предстоит в одиночку сразиться с самым опасным бандитом во всей округе. Билл покупает очки, но по-прежнему выглядит беспомощным и слабым, поэтому его готовность противостоять банде головорезов кажется **без-умной** и **без-страшной**.

Игра с яркой акцентированной потерей распространяется не только на персонажей, но и на места действия. Одно из основных мест действия сериала – Город Женщин. Женщины этого города потеряли всех своих мужчин: они погибли от взрыва на шахте. Город женщин **без мужчин** воспринимается как **без-защитный**. Стоит обратить внимание и на то, что Город Женщин воспринимается как цельный обобщенный образ. Есть несколько женщин-героинь, представляющих город, они отдельные персонажи, но рядом все равно стоит обобщенный герой – Город Женщин. Единственный мужчина, который выжил при взрыве, потерял память. Он приехал в этот город в тот самый день, когда случилось несчастье, и поэтому никто не успел с ним познакомиться и никто не знает, как его зовут, то есть кроме памяти он потерял еще и свое

имя: **без памяти, без имени**. Другое место действия – Мертвый Город, в котором вообще не осталось живых, всех убили, он пустой: **без-жизненный**.

Даже в диалогах сериала все время появляются такие фразы, как «у тебя язык **без костей**» или «это ты родился в рубашке, а я – **без**». Весь этот мир **без**, мир утрат и потерь, собирается в общий образ мира, оставленного Богом, мира **без Бога**. История «Godless» – один из самых ярких кинопримеров интересной игры, создания образов через потерю.

Потеря или утрата части себя обостряет в герое не только чувства (неудобство, боль, надежду), но и неизбежно приводит к осознанию самого себя как целого. Герой отрицает, но в то же время пытается принять нового себя. Он задается вопросами: «Я ли тот человек, которым стал? Я – это все еще я? Не потерял ли я через свою утрату сам себя? Кто я теперь?» Одно из лучших литературных произведений с такой схемой – «Чужое лицо» (1964) Кобо Абэ.

Главный герой, руководитель химической лаборатории в известном институте, при проведении экспериментов повреждает лицо из-за взрыва жидкого кислорода. Вскоре после выписки из больницы он бежит от мира и прячется в «убежище».

Страдая от одиночества, он решает надевать на изуродованное лицо маску. Талантливый ученый создает настолько похожую на настоящее лицо маску, что теперь может без опаски выходить на улицу и даже улыбаться. Но с этого момента начинается раздвоение личности героя на «я» и «маска».

«Маска» – это франт в темных очках с бородой, совершающий то и дело самые эксцентричные поступки, будь то покупка запрещенного законом духового ружья или игрушки йой-йо. «Я» – это страдающий от одиночества человек. Поначалу герой считает лицо лишь оберткой, скрывающей главное – внутренний мир. Но затем он осознает, что недооценил роль лица. Надевая маску, герой задумывается над тем, что она позволяет предстать совершенно другим человеком и потому совершать самые дерзкие преступления. Считая лицо мостиком (хотя и не единственным), связывающим людей, герой понял, что, убирая лицо, скрываешь душу. Жена героя изменяет ему настоящему с ним же в маске (как оказалось позднее, она обо всем догадалась). Чтобы подытожить проделанную работу, он пишет записки жене в трех тетрадях.

Как это ни удивительно, но в том же 1964 году выходит роман Макса Фриша «Назову себя Гантенбайн». Это еще один прекрасный литературный пример: герой тоже идентифицирует себя через потерю. Гантенбайн попадает в автомобильную аварию, он может потерять зрение. Со временем эта угроза исчезает, однако он все равно покупает темные очки и белую трость: решает играть роль слепого. Образ героя, лишённого зрения, усложняется тем, что он лишь притворяется, лишь играет в свою слепоту. Выбранный образ помогает Гантенбайну открыть истинную суть его знакомых. Его положение в обществе улучшается, поскольку людям удобно общаться с тем, кто не видит лишнего. Вопрос соотношения между подлинным и вымышленным, реальным и ирреальным является одним из центральных в романе. «Каждый человек рано или поздно выдумывает для себя историю, которую считает своей жизнью», – полагает автор.

Построение образа через потерю, конечно, будет работать не только в литературе или сериале, но и в анимации. В моем сценарии «Разметочная машина» для сериала «Машинки» (см. приложение) я рассказываю историю про дедушку с болезнью Альцгеймера, при которой герой не помнит даже самые простые вещи: как пройти в магазин, где находится парк, в котором он любит гулять, как вернуться домой. Этот герой **без-памятный, без-помощный**, потерянный. Встретив героя, водитель разметочной машины решает ему помочь: рисует для него специальную разметку от его дома до магазина, потом до парка и обратно. Когда герой добирается по стрелкам домой, он не узнает водителя, который ему помог, ведь он его не помнит из-за болезни. Это **не-узнавание** своего друга и спасителя в кульминации истории выглядит парадоксально и трогательно.

В сценарии моего мультфильма «Надувной матрац и деревянный меч» я рассказываю свою собственную историю про несколько последних дней, проведенных в детстве с отцом. Потеря отца – первая большая драма главного героя, но этот образ усложняется и усиливается тем, что герой не может вспомнить лицо: вместо лица у папы пустой овал. Вспомнить – сквозная цель героя, ради которой он отправляется в путешествие по лабиринтам своей памяти. В кульминации истории герой через много лет встречается отца в метро, узнает его именно потому, что у него нет лица, догоняет его и рисует на его пустом лице хоть что-то.

Такой же прием есть в фильме Ари Фольмана «Вальс с Баширом» (2009), где герой не может вспомнить события, произошедшие с ним во время войны в Ливане много лет назад. Чтобы вспомнить, он встречается со своими сослуживцами: они должны рассказать ему, что случилось тогда на войне. Потеря воспоминаний – известный прием, отсылающий к самоидентификации героя. Без воспоминаний герой лишен принципиально важной части самого себя, ведь без прошлого нет и настоящего. Потеряв часть себя, герой теряет и самое главное – цельность.

Если у героя отнять что-то очень дорогое, будь то часть тела, какое-то качество или внешнее обстоятельство, он, с одной стороны, приобретет яркую слабость, которая станет важной отличительной чертой его образа; с ней можно выстраивать отдельную игру. С другой стороны, герой начнет путь преодоления своей утраты, в прямом или переносном смысле пытаясь вернуть себе потерянное. Цельность героя нарушена, часть его самого отнята и теперь перед нами «новый герой» – незнакомый самому себе, это заставляет его по-новому взглянуть и на себя, и на мир вокруг. Но главное, что потеря части себя акцентирует внимание (и героя, и зрителя) на потерянном.

Потерянная часть, даже если она была привычной и само собой разумеющейся, неожиданно становится важной чертой героя. Нам говорит о герое не столько то, что у него есть, сколько то, чего он лишился. Между героем и его утратой возникает сильнейшая связь, это и есть стержень его образа. Именно своей потерей герой будет так сильно отличаться от других персонажей истории. Потеря, то есть отсутствие части героя, – это проявление негативного пространства, когда сама пустота на месте того, что было, выявляет и подчеркивает в нашем воображении то, чего теперь нет.

Потеря как утрата, эмоционально окрашенная скорбью (неудобство, возможно, даже унижение), сродни инвалидности. Герой становится калекой в прямом и переносном смысле. У него отняли то, что было его неотъемлемой частью, то, что является нормой для всех остальных. Но как только герой это теряет, утрата подчеркивает зияющую дыру, мучит его, высасывает все силы, становится главным противником. Потеря будет болеть как ампутированная конечность, будет причинять фантомную боль. Потеря – это вечно незаживающая рана. Это будет прекрасно для драматургии, ведь нет ни одного врага сильнее и страшнее для героя, чем он сам. Одновременно с этим утрата становится близка по образу к болезни. Ее можно изображать именно как болезнь героя.

Потеря активизирует героя, принуждает его двигаться, а не сидеть на месте. Даже если отобрать у него такую банальную вещь как сигареты (привычку), то герой тут же начнет страдать и неизбежно действовать. Даже с самой простой потерей можно выстраивать хорошую и увлекательную сюжетную игру.

У нас в сознании существуют крепкие нейронные связи относительно каких-то устойчивых общих представлений, определяющих цельность, гармонию, справедливость окружающего мира и нас самих. Нарушение этих связей вызовет сильнейшие эмоции и напряжение. Инвалид – это сильнейший визуальный образ для зрителя. Герой, лишенный руки или ноги, зрения или слуха – не просто калека, это отвратительная ошибка, испорченный и сломанный пример, разрушающий наш комфорт и надежды на гармонию. Мы неизбежно и очень эмоци-

онально хотим разрешения этой проблемы вместе с героем, потому что не желаем, чтобы это, возможно, произошло и с нами.

Между зрителем и героем будет выстраиваться удивительная связь: она будет построена на противоречии – герой-инвалид будет одновременно и отталкивать, и притягивать нас. Образ инвалида разрушает порядок мироздания, где все полноценны. Он представляет собой отношение между тем, что могло бы быть, и тем, что есть. Мы знаем, как быть должно (правильно или справедливо), но практически никогда этого не получаем. Герой-инвалид – это символ и доказательство хаоса нашего мира, и мы должны выбирать между принятием и сопротивлением, протестом.

К этому сразу же добавляется не только дисфункциональность и невозможность использовать потерянную часть себя, но и обострение социальных связей с окружающим миром, ведь, как правило, такой герой становится в глазах окружающих не просто инвалидом, а уродом и изгоем. Зритель будет неизбежно метаться между двумя полюсами восприятия: через самого героя (идентификация зрителя с героем, взгляд изнутри) и через его окружение (взгляд на героя снаружи).

Потеря части себя – это всегда и безусловно внутренняя потеря. Она меняет в первую очередь внутренний мир героя, действует внутри него. Даже если герой теряет руку, важнее для героя не сложности с телесной координацией, а душевные рефлексии. Какие-то потери легко выражаются внешне, а какие-то нет. **Без-ногого** или **без-рукого** показать на экране легко, а **без-домного** сложно. Потеря воспоминаний или потеря своего имени не бросается в глаза на экране, поэтому отдельной задачей для сценариста будет не только придумать смысловую игру, но и решить, как эту игру можно выразить визуально, во внешнем облике героя, в деталях, в его действиях и проявлениях.

Часто потеря для нас не только неожиданное событие, но и возможность осознать ценность, значимость чего-то: имея, не храним, потерявши плачем. Мы не думаем о ценности того, что у нас есть, пока не потеряем. Потеря обостряет в нас, как и в герое, сильную связь с прошлым, оно начинает представлять для нас невероятную ценность. В «Снежной королеве» так происходит с главной героиней, потерявшей брата Кая. Из-за разлуки их связь (как и во всех подобных случаях) обостряется и усиливается. Они далеко друг от друга, и путешествие героини – это в прямом смысле сближение с братом, со своей потерей.

Часто потеря – неизменный спутник обретения. Стоит только героям обрести любовь, и часто они тут же ее теряют. Ромео и Джульетта смогли провести вместе только одну ночь и сразу же оказались разлучены, оторваны друг от друга, и вскоре мы узнаем, что навсегда.

Главное правило потери – невозможность вернуть потерянное. Это заставляет героя двигаться, а автор получает две выгоды – герой необычный, и зритель ему сопереживает. Однако нарушение именно этого правила дает сильнейший результат. Потеря может быть отличной подготовкой к тому, чтобы обрести потерянное вновь. Слепой герой в конце истории прозревает, бездомный находит дом, а одинокий находит друга. Это будет неожиданным и сильным событием, которое зритель воспримет как настоящее чудо. Тогда все вышесказанное про создание образа героя через потерю становится подготовкой к событию-обретению.

Отнимите у героя что-нибудь и посмотрите, что из этого получится. Можно отнять дом, семью или близких, часть тела, память, лицо, имя, какое-то из качеств. Потеря равна отнятию, именно поэтому она создает такое мощное напряжение. Например, можно отнять у героя покой, и он станет **без-покойным**. Он уже не может отдохнуть, остановиться.

В разработке героя всегда есть поиск его слабости. Решение «слабости» героя через потерю – удобный и верный инструмент.

Например, после того как я нашел инструмент потери, я решил наделить Волка в нашем проекте «Петя Волк» слабостью – он **без-грамотный**, не умеет читать и писать. Это глупо, неудобно и стыдно, и с этим интересно будет играть. Еще раньше в своей пьесе «Легкий слон»

я показываю антагониста, директора цирка как героя, который ни разу в жизни не улыбнулся. Всего одна деталь создает образ человека, лишенного чего-то очень важного: чувства юмора, радости, счастья. Этот герой заявлен как «серьезный человек», то есть человек, лишенный любой несерьезности и фактически легкости. В конце истории он пытается взлететь на волшебных крыльях, но ему не хватает топлива, счастья, беспечности, улыбки. Это самый тяжелый персонаж в истории, хотя проблемы с тяжестью обыгрываются у другого героя – слона Прабу, который весит пять тонн, да еще и больше всего на свете любит всякие сладости, съедая которые, он становится еще тяжелее.

Бывают ли хорошие потери?

Исследуя вселенную потерь, можно найти редкий вид – потери, о которых мы мечтаем и к которым стремимся, потери чего-то дурного и неудобного. Мы бы хотели расстаться с чем-то плохим, например с дурными привычками. В нашем спектакле «Легкий слон» страна теряет свою тяжесть и поэтому может взлететь в небо.

И вместе со своей тяжестью эта страна потеряла и свои тяжелые буквы **«не»**. Была страна **не-легкая**, а стала **легкая страна**. Теперь она такая легкая, что летит туда, куда дует ветер!

И даже те, кто попадал в эту страну, тоже теряли свои тяжелые **«не»**. Прилетали **не-уклюжые**, становились **уклюжые**, прилетали **не-вежественные**, становились **вежественные**, прилетали **не-ряшливые**, становились **ряшливые**, а **нервные** туда не прилетали. На этом даже построена игра не только с приставкой **«не»**, но и с нелепым неестественным пустым пространством вместо **«не»**. Тут отрицание притворяется приставкой, как будто ее можно отнять, как в случае «невежливые – вежливые». Получаются новые смешные слова. Они щекочут своей фонетикой, но как только в игре появляется слово «нервные», нарушение звучности заканчивает игру: «Нет, нервные туда не прилетали».

Глава 2. Вы шутите?

У анимационного кино есть враги – диалог и монтаж. Они враги, потому что дают возможность автору спрятаться за диалогом и монтажом, и вместо того чтобы сделать кино, сделать подобие кино. Говорящие головы, произносящие реплики, – это кино, которое только притворяется кино, но на самом деле это лишь радиоспектакль, потому что в изображении нет важной для зрителя информации. Изображение можно выключить, и ничего не потеряешь. При этом на экране как будто что-то происходит, нам показывают то одного героя, то другого. Это похоже на кино, но это не кино.

Чтобы писать для анимационного кино, надо поставить себе задачу: рассказать историю без диалога, перестать прятаться за репликами героев, опираться исключительно на действие и пантомиму. Хорошими помощниками в этом будут специальные слова, которые я предлагаю называть бац-слова. Бац-слова – это междометия и звукоподражательные слова, они ярко звучат в истории, определяют действие или реакции и задают таким образом ритм. Например – **бац, вжих, ой, ах**. Бац-слова отсылают нас к таким смешным и действенным героям, как Том и Джерри, Бастер Китон, Вячеслав Полунин и другие. Анимационное кино должно опираться на разыгрываемое действие, понятное без слов, на игру со зрителем, на гэг, клоунаду и пантомиму. И даже если вы пишете сценарий диалогового кино, то имеет смысл сначала написать его совершенно без слов, а лишь после этого добавить диалоги или закадровый голос. Также бац-слова это однозначно инструмент для создания гэгов, а наполнение сценария гэгами – пространственная и отдельная задача для сценариста. Нередко можно услышать такой комментарий к написанному сценарию – все хорошо, но давайте добавим гэгов. Именно через гэги как визуальный юмор принято обогащать любой драматургически уже сложившийся сюжет.

Бац-слова делятся на три вида: действенные, эмоциональные и атмосферные. К действенным будут относиться слова, которые определяют происходящее действие. Например, слово **бах** будет обозначать взрыв в самом широком смысле. Не обязательно разрыв снаряда или выстрел, но также падение или столкновение. Слово **бац** кажется очень похожим на **бах**, однако переносит акцент на удар и поэтому не является синонимом. Слово **бумс**, казалось бы, совсем близко к слову **бац**, но и тут видно отличие – **бумс** выражает более комедийный и условный характер удара и не несет с собой разрушений. Так или иначе все эти слова будут про столкновение, про яркое взаимодействие героев между собой, с предметами или средой. Такие действенные бац-слова в сценарии всегда будут акцентами, всегда будут результатом действий, кульминацией сцены, эпизода, всего фильма.

Другие действенные бац-слова, такие как **топ-топ** или **вжих** будут определять темп действия, перемещение героев или предметов. Перемещение – это неизбежный и важный инструмент построения действия. Перемещение не только сухо констатирует мизансцену, это не только план эвакуации. Перемещение всегда носит характер героя и выражает его внутреннее движение. Например, приближение героя к другому герою – это не просто перемещение, оно может быть и нападением и, наоборот, приближением с целью защиты. Приближение может быть флиртом, заинтересованностью, обманом, утешением и так далее. Все эти эмоциональные действия будут выражаться через простое приближение одного героя к другому. Темп приближения, выраженный через шаги, топот ног, стук башмаков, скрип половиц, будет подсказывать нам характер этого действия, создавать ритм истории.

Создание ритма в сценарии – всегда важная и отдельная задача. Минимальный вариант ритмической структуры в сценарии – чередование быстрых и медленных эпизодов. Такое простое чередование кажется примитивным, но, как ни странно, даже такое примитивное выражение ритма часто отсутствует в сценарии, а стало быть, отсутствует и ритм вообще. Авторы часто не замечают, что пишут подряд уже третий, четвертый, пятый медленный эпизод, эпи-

зод, в котором нет яркого действия – погони, противостояния, спасения и так далее. Использование в сценарии бац-слов дает возможность услышать ритм фильма, потому что бац-слова – это звучащие слова, их очень хорошо слышно даже при прочтении, они крайне емки, в них много негативного пространства, воображения самого зрителя. **Вжих** – быстро промелькнул мимо кто-то. **Тудух** – врезался во что-то. **Шмяк** – упал и замер. **Топ-топ-топ** – прибежал кто-то посмотреть, что случилось. В сценарной записи такая попытка создания ритма с помощью повторяющихся слов требует использования паузы, которая может быть обозначена многоточием или же простым указанием – **пауза**.

Вторым видом бац-слов будут эмоциональные слова, выражающие реакцию героев. Эмоциональные слова относятся именно к герою, а не к предметам, обстоятельствам или среде. Это такие слова, как **ох**, **ах**, **фи**, **вау** и так далее. Эти слова можно напрямую отнести к гурам героев. Гуры, или гур-гуры, – это физиологические звуки героев: вскрики, чихи, дыхание при беге и так далее. В том числе это и междометия, выражающие реакцию героев на происходящие события. Реакция – один из важных структурных элементов любого действия. Фактически любое действие имеет трехчастную структуру – подготовка, само действие и реакция на него. Если продолжать историю, закончившуюся на том, что **топ-топ-топ** – прибежал кто-то посмотреть, что случилось, то дальше должна последовать реакция – например **ох** – увидел, что случилось. Или **вау**, **тьфу**, **ага**, **о** и так далее, реакция может быть разной. Эмоциональные бац-слова – это призывы, приказание, выражение чувств, возглас.

Третьим видом будут атмосферные бац-слова. Звукоподражательные слова – **тик-так**, **кап**, **тук**, **хрум**, **дзинь** и прочие – создают атмосферу. Они привязаны не к действию или герою, а к среде. Среда всегда дает возможность усилить действие или подготовить событие. Если действенные бац-слова относятся напрямую к действию, эмоциональные выражают реакцию, то атмосферные работают на подготовку. **Кап... кап... кап...** – слышим мы, как нервно капает не до конца закрытый кран и уже этим создается атмосфера эпизода, создается напряжение, подготавливается действие. Атмосферные бац-слова задают жанр, подсказывают зрителю правильный настрой восприятия происходящего. Эти слова создают звуковую ритмическую атмосферу пространства и обстоятельств происходящего. Они напоминают акцентированные в сценарии шумы, которые впоследствии будет использовать звукорежиссер. Если такие шумы заложены уже в сценарии, при этом оправданны и являются важной частью драматургии, значит, сценаристу удалось разработать историю не только на уровне общей драматургии, но и микродраматургии, добиться сочетания действия, изображения и звука. Вспомним этюд Даниила Ивановича Хармса, в котором Ольга Петровна пытается расколоть полено, а Евдоким Осипович все время говорит: «**Тюк!**». Из текста не ясно, говорит ли Евдоким Осипович **тюк** в тот самый момент, когда Ольга Петровна попадает колуном по полену, или он говорит **тюк** позже, после удара. Так или иначе, ритм этюда задается точно и выразительно – **тюк** повторяется раз за разом, несмотря на все просьбы Ольги Петровны и обещания Евдокима Осиповича. И если поначалу похоже, что Евдоким Осипович издевается на Ольгой Петровной, то вскоре уже начинает казаться, что **тюк** неподвластен никому и будет продолжаться вне зависимости от чьих-либо просьб или обещаний.

Для того чтобы использовать и работать с бац-словами, их надо выписать для себя по трем разным группам на листок бумаги и повесить над рабочим столом рядом со списком действенных глаголов. С бац-словами надо подружиться, изучить их, увидеть не только яркие отличия, но и найти незаметные оттенки этих слов. При разработке истории надо идти от действенных слов, потому что они определяют центральное событие, потом использовать атмосферные бац-слова, чтобы подготовить событие, усилить его. И, наконец, не забыть про эмоциональные бац-слова, чтобы обозначить реакцию героев на произошедшее событие. В сценарии бац-слова лучше набирать заглавными буквами, чтобы ярче выделить их в тексте. При желании или необходимости бац-слова могут быть лишь промежуточным этапом написания сценария

– их можно удалить из окончательного драфта, но свою задачу они будут решать даже после удаления, ведь они только вспомогательные маячки для построения истории. Их использование подталкивает нас к тому, чтобы опираться не на диалоги, а на яркое действие. Если моя задача использовать слово **бдыщ**

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.