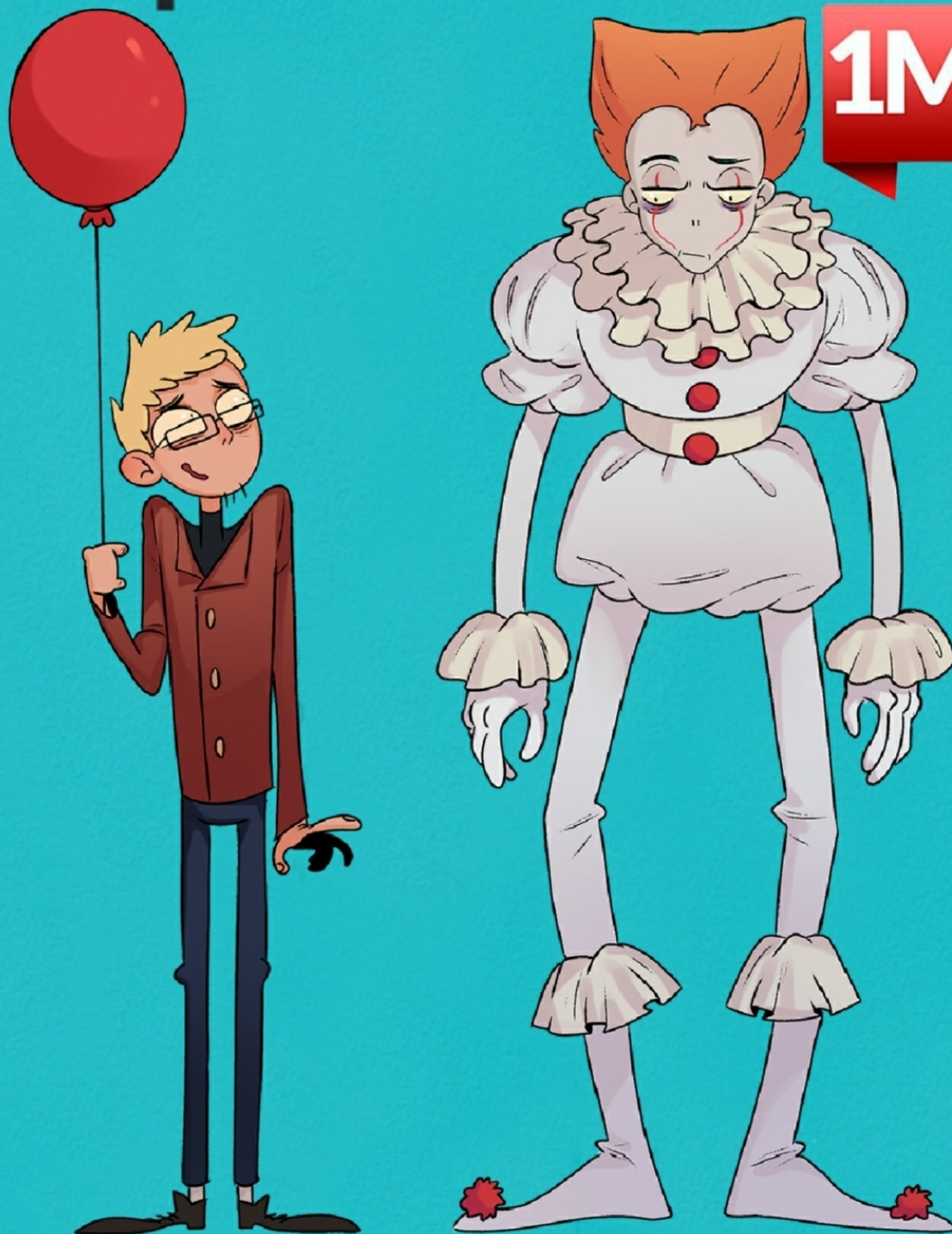


Как написать сценарий. Школа кино



1M⁺
VIEWS

Что скрывают курсы сценаристов, режиссеров, продюсеров

Алексей Ярцев

**Как написать сценарий.
Школа кино. Что скрывают
курсы сценаристов,
режиссеров, продюсеров**

«Автор»

2022

Ярцев А. В.

Как написать сценарий. Школа кино. Что скрывают курсы сценаристов, режиссеров, продюсеров / А. В. Ярцев — «Автор», 2022

Как написать сценарий? Как писать диалоги? Как совершенствовать свое мастерство сторителлинга? Как написать сценарную заявку? Как написать интересный сюжет? Уже оглавление этой книги ответит на многие вопросы начинающих, а для опытных сценаристов будет полезен глубокий и тщательный разбор таких фильмов как "Гардемарины, вперёд!", "Однажды в Вегасе", "Дневник Бриджит Джонс", "Бёрдман", "Крепкий Орешек", "Пила", "Астрал", "Служебный роман", "Тед. Третий лишний", "Судная ночь", "Гладиатор", "Тихоокеанский рубеж", "Мама", "Притворись моей женой", "Профессионал", "Американский снайпер", "Бэтмен", "Индиана Джонс", "Матрица". Книга заполняет пробелы теории в "Истории на миллион" Роберта Макки и "Кино между адом и раем" Митты. В книге есть множество простых заданий, которые будут интересной игрой как для любознательных подростков, так и для развлечения в компании киноманов. Любите кино? Книга-игра проведёт вас от идеи до полноценного сценария, который можно будет отправить на студию.

Содержание

От Автора	5
Цели и амбиции	7
Жанры кино	9
Жанр зависит от мотивации персонажа	11
Выполните задание №1	14
Выполните задание №2	15
Выполните задание №3	17
Жанры кино: У героя должна быть цель	18
Выполните задание №4	19
Выполните задание №6	21
Выполните задание №7	22
Типичные проблемы со смешением жанров	23
Выполните задание №8	25
Вечный внутренний конфликт каждого сценариста	26
Выполните задание №9	27
Итоги	28
Выполните задание №10	29
Драмы	30
Выполните задание №11	31
Герой и есть препятствие самому себе	32
Призрак отца Гамлета	33
Раунды	34
Фокусировка на главной теме	35
5 обязательных элементов драмы	36
Харрор как жанр	37
В чём вина главного героя?	38
В фильме должна быть внятная легенда	40
Конец ознакомительного фрагмента.	41

Алексей Ярцев

Как написать сценарий. Школа кино. Что скрывают курсы сценаристов, режиссеров, продюсеров

От Автора



Уважаемые читатели!

Я рад представить вам мою книгу "Как написать сценарий", которая поможет вам разобраться в тонкостях создания сценариев для кино и телевидения. Эта книга основана на моем опыте работы в качестве сценариста и режиссера, а также на многих годах изучения кинематографии.

Я уверен, что каждый читатель найдет в этой книге полезные советы и рекомендации для своей работы. В книге вы найдете примеры успешных сценариев, а также узнаете, как правильно подходить к созданию персонажей, драматургии и диалогов.

Структура сюжета – это один из самых важных аспектов при написании сценария. Она определяет, как история будет развиваться и каким образом персонажи будут достигать своих целей. Жанры романтических комедий, ужасов и оscarоносных драм могут сильно отличаться

друг от друга в плане структуры, хотя их цель – заинтересовать зрителя и рассказать увлекательную историю.

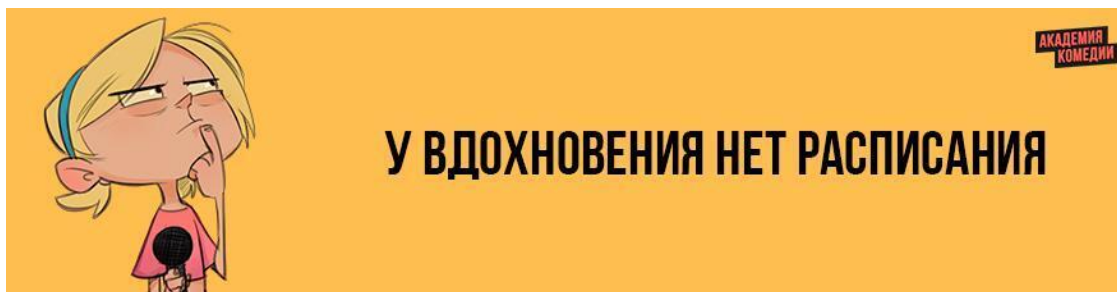
Одним из инструментов, который может помочь сценаристу определить структуру сюжета, являются "12 карточек сценариста". Это метод, который помогает разбить сюжет на отдельные эпизоды, уточнить характеристики персонажей и основные события в истории. Этот метод может быть особенно полезен для новичков, которые не знают, с чего начать написание сценария.

Я верю, что любой желающий может научиться создавать качественные сценарии, если правильно подойти к этому делу. И я надеюсь, что моя книга станет для вас надежным помощником в достижении ваших целей.

Желаю всем удачи и творческих успехов!

С уважением, Алексей Ярцев.

Цели и амбиции



Сначала несколько слов о цели, которую я преследую в этой книге. Моя личная цель, моя личная мотивация – поспорить с теми, кто утверждает, что написание сценария, это творчество, которое не поддается никакому описанию.

Поспорить в самом тактичном смысле этого слова. То есть не опровергнуть чужую точку зрения, а только лишь высказать свою для полноты картины.

Я хочу поспорить с теми, кто говорит, что сценарий должен многократно переписываться, и «ты никогда не знаешь, чем закончится твоя история, когда начинаешь».

Я хочу поспорить с теми, кто утверждает, что можно смешивать жанры, что «история тебя сама выведет». Эта книга для авторов, которые ведут историю, а не которых ведет история.

Эта книга для авторов в самом широком понимании: режиссеров, сценаристов, писателей, художников, музыкантов и многих других. Нам всем комфортнее работать с людьми, которые сами отвечают за результат.

Я хочу, чтобы прочитав книгу, вы стали авторами способными за неделю придумать новую идею, проработать ее настолько четко, чтобы вам осталось только продумать конкретные диалоги и сцены.

Мы с вами будем говорить именно о жанровом кино и о кино, которое показывают в массовых кинотеатрах. Не артхаус и не короткометражки.

Теперь о целях, которые было бы идеально, чтобы вы перед собой поставили. Идеальная цель – это не проработать какую-то конкретную историю и закрыть книгу с одной пусть даже и классно проработанной историей, но без понимания, как дальше прорабатывать истории. Наша цель шире. Я надеюсь, что каждый из вас имеет амбиции больше, чем одна история «за жизнь», рассказанная в сценарии.

Я хочу, чтобы вы закрыли книгу с пониманием: «Да, теперь у меня есть четкий, пошаговый алгоритм, как прорабатывать историю. Безусловно, после того, как вы построите скелет истории, дальше понадобится чистое творчество, накладывание на этот скелет интересной, эрудированной фактуры, вкрапление ваших жизненных наблюдений, собственных мыслей и создание уникальности.

Есть красивая метафора: «Каждый человек уникален, но скелет у нас построен по единому принципу». Если вы изначально нарушаете анатомию этого скелета, то получаются изначально нездоровые истории, точно так же, как человек с лишними хромосомами уже значительно отличается от остальных.

Поэтому я вместе с вами надеюсь, что у нас получится взаимодействие. Я буду давать вам четкие алгоритмы, вы будете эти алгоритмы исполнять, а на выходе, вы, научившись, примите

решение, хотите ли вы работать так, как я вам рассказал, или вы будете работать по каким-то другим принципам и алгоритмам. Главное, чтобы выбор этот был осознанным.

Я надеюсь, что читать главы вы будете с блокнотами, чтобы можно было сделать пометки, необходимые лично для вас, для вашей истории.

На выходе я рассчитываю, что вы получите заявку с четким синопсисом. И самое главное уверенность в себе, что ваша история готова к обсуждению, к защите, и вы способны обосновать, почему вы приняли такое решение внутри вашей истории, а не иное.

Начнём.

Жанры кино



4 типа мотивации – 4 главных жанра

К чему в принципе эта тема поставлена первой?

Дело в том, что именно выбор жанра закладывает фундамент вашей истории. Она должна выстроиться в такой последовательности, чтобы аудитория считала ваш замысел.

Тут всегда возникает одна и та же проблема – а есть ли замысел в истории?

Это нередкий случай, когда сценарист думает, что достаточно набора фактов и какой-то интересной исторической эпохи, профессии, сеттинга.

Setting это место, где будет происходить действие. Например: историческая эпоха, страна, профессиональная сфера.

Дам чуть более точное описание и инструмент определения слова сеттинг, чем «место, время и условия действия». Так как не раз сталкивался с тем, что даже профессионалы пользуются этим словом не точно и часто попадают в молоко, думая, что уже владеют сеттингом своей истории.

Например «авария на космическом корабле» – это не сеттинг, а вот «космический корабль» – это сеттинг. Дам и конкретный инструмент: спросите себя, знаете ли вы какая музыка (или звуки) в вашем сеттинге, чем питаются и как одеваются в вашем сеттинге?

Чаще всего ответов на эти вопросы достаточно, чтобы задать направление. Проверьте себя:

Ответьте на эти вопросы для сеттингов: Российская глубинка, Космический корабль, Новый Год.

Но сеттинг это ещё не жанр. А точнее сказать совсем не жанр.

Правда: бывает автору просто нравится писать про гладиаторов, но он ничего не хочет этим сказать. Он просто хочет, чтобы на экране были гладиаторы. Это такой детский подход, когда ребенок просто выбирает мультфильм, потому что там роботы. Хочешь про роботов или про динозавров? Получай.

Это очень частая причина почему даже самые потрясающие профессиональные художники не делают собственных комиксов или анимаций.

В то же время существует немало примеров, когда невеликие графические достижения оборачиваются в успешный проект (Чилик, Цианид и Счастье, мистер Фриман). Это связано именно с тем, что форма тут вторична, а история, высказывание – на первом месте. Последуем же их примеру.

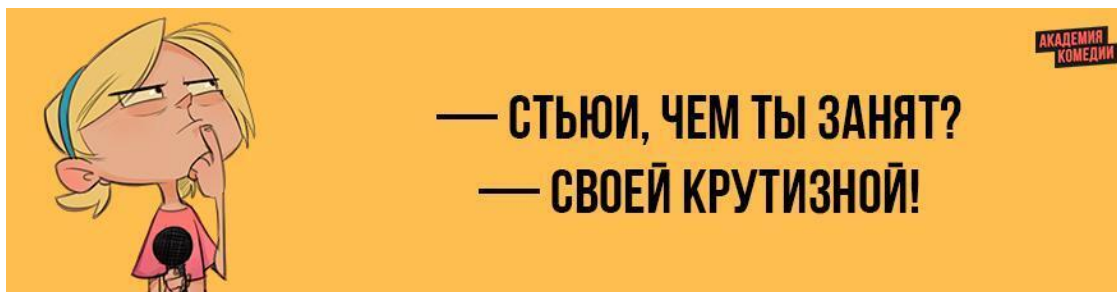
Но ни сеттинг, ни количество шуток или крови на экране не определяют жанр.

Тренироваться сочинять сюжеты и играть с друзьями в режиссеров можно в специально подобранных сборниках развивающих упражнений у меня на сайте

<https://www.yartsev.club/kinokurs>

Воспользуйтесь промокодом LITRES для получения скидки 30% на любой курс для вас или для ваших близких.

Жанр зависит от мотивации персонажа



У персонажа может быть одна из 4х базовых мотиваций.

Я расскажу про эти 4 базовые мотивации, и каким образом они формируют жанр истории, затем расскажу, к чему приводят ошибки с выбором мотивации, и к чему приводит решение сценариста «не выбирать пока жанр».

Существуют 4 базовые мотивации человека, и 4 базовые мотивации персонажа соответственно.

Ваш герой он хочет либо любви, либо спасения, либо мести, либо успеха.

Любовь, спасение, месть и успех.

Если вы задумываетесь, если вы сделаете определенное упражнение, вы увидите, что даже мы в реальной жизни все время руководствуемся одной из этих 4 мотиваций. В том числе наша жизнь постепенно превращается в один из жанров фильма, в зависимости от того, какой мотивации мы отдаем предпочтение. Об этом чуть позже. Давайте посмотрим.

Для того, чтобы понять эту теорию нужно выбрать какой-нибудь фильм и спросить себя – чего на протяжении всего фильма больше всего хочет герой?

Герой всеми силами хочет чего?

Герой всеми силами хочет добиться чего?

И тогда вы ответите на вопрос о жанре фильма.

Начнем с мотивации любовь. Любый романтический фильм построен на том, что герой всеми силами хочет любви. Поставьте героя перед выбором: ты хочешь, чтобы с тобой была именно эта девушка или ты хочешь много денег?

И когда он выбирает эту девушку, вы понимаете, что фильм будет романтический. А если он готов девушкой пожертвовать, то это будет скорее драма, история про то, как он жертвовал женой, которая его тянула вниз, а ему надо было добиться успеха. Такие фильмы тоже есть. И речь сейчас не о жадном или скупом персонаже.

Именно выбор героя интересен зрителю, именно принятие решения. А принятие решения зависит от мотивации. Возвращаемся снова.

У нас есть четыре мотивации. Первая мотивация – если ваш герой хочет любви от какого-то конкретного человека. Это важно, потому что если герой хочет любви в общем, то это скорее всего будет история не романтическая.

Если ему не важно, кто с ним будет, главное замуж выйти, то это скорее будет история про успех.

Если герой хочет какую-то конкретную женщину или конкретного мужчину, то это будет романтическая история. Дальше есть 2 разветвления, либо у них получилась любовь, либо у

них не получилась любовь. Если получилась любовь, то это скорее, романтическая комедия либо романтический фильм, если не получилась, то это такая эпическая драма, что называется, мелодрама. Это 1-ая мотивация.

2-ая мотивация – это месть. Это самая сложная из всех 4-х мотиваций, потому что любовь, успех, спасение – это довольно-таки позитивные мотивации, а мстить негативная, разрушительная в том числе и для самого мстящего, но такая мотивация тоже у человека бывает.

Здесь 2 варианта разветвления событий. Либо мстит сам герой и тогда это история типа корейского кино, или Тарантиновских фильмов, где герою плевать и на деньги, и на любовь, и на собственную жизнь, он всеми силами хочет убить врага.

Такие фильмы о мести. И 2-ое ответвление, довольно-таки любопытное и странное, это когда мстят герою.

Это фильмы ужасов. Если вы вспомните, то самые лучшие фильмы ужасов показывают, за что именно этого героя преследуют монстры, проклятье, маньяки.

Если вы вспомните такие ортодоксальные фильмы как «Кошмары на улице Вязов», или фильм «Пила», то легко заметите это. Издалека может показаться, что успех этого фильма в «сильном персонаже», кровищи или «хорошей истории». Но ответ в том, что красочных монстров и маньяков (и даже монстроманьяков) было немало, а вот секрет успеха этих франшиз в грамотном соответствии жанру. Есть множество фильмов, где много кровищи, но это не делает их эпическими ужасиками, которые возводят в культ. Их забывают.

А решение вот в чем. В 1-ой части «Кошмаров на улице Вязов» очень четко сказано, что страдают эти дети не просто так, а дело все в том, что это дети именно тех родителей, которые заперли Фредди Крюгера в бойлерной, пока он был жив, и сожгли его заживо, другими словами устроили самосуд, суд Линча. Вот в чем секрет.

То же самое в фильме «Пила», наверное даже не надо время тратить, чтобы напомнить, что каждая история с человеком, которого в этом фильме казнят, объяснена его собственным грехом. Другими словами ему мстят.

И в фильме «Пила» герой искупает свою вину, отпилив себе ногу. Так вот, фильмы ужасики это фильмы про искупление вины, фильмы, в которых мстят главному герою.

Более подробно и про вину и про искупление и про другие обязательные элементы мы поговорим в главе «Хорроры», а пока обратно к жанрам.

Напоминаю, у нас есть фильмы про любовь, в которых герою плевать на деньги, плевать на собственную безопасность, ему плевать, что кто-то делает ему зло, ему главное – добиться любви. 2-ой жанр – о мести. В таких фильмах герою плевать на все, кроме как, убить врага, это фильмы Тарантино. «Убить Билла» это самый яркий пример, героине плевать на все.

3-ья мотивация – это мотивация спасения. Герой спасает. Тут тоже есть разветвления из 2-ух вариантов. Герой либо спасает самого себя и тогда это фильм триллер, либо герой спасает кого-то другого, и тогда это фильм боевик.

Естественно, скажите вы, в программке «7 Дней» очень часто написано, жанр фильма триллер-боевик. Это связано с тем, что люди хотят привлечь как можно больше аудитории, но у истории у самой есть четкое зерно, и оно всегда закладывается в начале. Будем говорить как профессионалы. За кулисами фильм либо триллер, либо боевик, а вот когда кулисы открываются – у нас уже другие цели и пусть публики будет больше.

Понаблюдайте, чего хочет герой в таких фильмах. Вот в фильме «Крепкий орешек» главный герой изначально не находится в опасности. Его вытаскивают из обстоятельств, где он находится, и говорят: иди, спасай свою жену. Или: иди, спасай свою дочь, или: иди, спасай весь мир.

Это фильмы боевики. Это фильмы, в которых главный герой оказывается в опасности по ходу действий фильма, спасая других.

А есть фильмы, где главный герой является основной мишенью злодея. Это такие фильмы, как «Воздушный маршал», «Фаер Вол», «Игра» с Майклом Дугласом. Не смотря на то, что там полно стрельбы, но в опасности только главный герой, поэтому это триллер.

Безусловно, в каждом боевике есть момент, когда главный герой попадает сам в опасность, но мы говорим именно о том, чтобы вся история выстраивалась в одну линию, вся история построена в боевик, не смотря на то, что сам главный герой попадает в опасности.

Вы можете увидеть, что последние (на 2017 год) фильмы с Джеймсом Бондом, с приходом Дэниэла Крейга, все превратились в триллер с мощной боевиковой составляющей, но изначально сам герой в опасности.

А раньше было иначе, – раньше герой спасает мир, по ходу попадая в опасности. Он сам в опасности, а по ходу мы узнаем, что если он себя не спасет, то погибнет вообще весь мир, то погибнет вся организация, как в фильме «Спектр», да и в предыдущем фильме «Скай Фол» тоже идет охота конкретно на него, если он не спасет себя, то погибнет весь мир.

Это тоже очень любопытный факт. Чуть позже мы подойдем к 4-ому жанру и увидим, что иногда продюсеры меняют жанр фильма во франшизе. Я говорю о фильме «3-ий лишний», где первая часть это романтическая комедия, а вторая – битва за успех, то есть драма.

4-ый жанр, это фильмы про успех. Например у героя все хорошо, но он хочет, чтобы было еще лучше. Это тоже довольно понятная психологическая мотивация. Если переходить к биологии, то наш вид уже покорило какое-то пространство, и вместе с тем мы хотим, чтобы было еще лучше, еще развиваться, усилить себя.

Фильмы про успех, это фильмы, в которых герой хочет, чтобы наступило какое-то конкретное событие. Он хочет, избавиться от заикания, как в «Король говорит», он хочет выиграть чемпионат, как в очень многих спортивных фильмах, например в «Человек, который изменил все», где герой хочет выйти в другую лигу, или он хочет, как Рокки просто победить в боксерском поединке, или даже просто, чтобы поединок состоялся. Он хочет перестать быть изгоем, он хочет написать книгу, чтобы ее признали, он хочет выиграть гонку, он хочет, чтобы в суде признали какую-то поправку.

Это фильмы про успех. Тут нужно четко понимать, что можно снять фильм про все, что угодно, даже фильм о том, как герой хочет выйти из дома, или купить себе жвачку. Но трудно снять фильм, где герой хочет "доказать", "убедить", "состояться".

Тут нам поможет русский язык. Бывают глаголы абстрактные, а бывают деятельные.

Выполните задание №1

Опишите про что ваш фильм

Выполните задание №2

Подчеркните только те глаголы, которые обозначают действие и не являются абстрактными

Влюбляется
Копает
Бежит
Добивается
Дарит цветы
Звонит
Взрывает
Мстит
Стреляет
Режет
Убегает
Встречается
Едет
Думает
Сопrotивляется
Достигает
Приезжает
Обнимает
Открывает
Публикует
Догадывается
Видит
Принимает решение
Выигрывает
Выступает
Договаривается
Верит
Стремится
Пишет
Убивает
Помогает
Освобождает
Гладит
Переходит на сторону...
Изменяет
Обманывает
Любит
Меняет решение
Врезается
Скрывается
Бойтс
Грустит
Вкалывает
Предает

Встречается
Смотрит
Подключает
Сжимает
Плачет
Строит
Забывает
Молчит
Догадывается
Узнает
Сравнивает
Решается

Какие из подчеркнутых вами глаголов обозначают действие?

Какие скорее относятся к внутренним решениям и процессам происходящим внутри героя? Не осталось ли среди подчеркнутых глаголов таких, которые еще надо придумать как сыграть в сцене?

Выполните задание №3

Вернитесь к описанию вашего фильма. Не появилось ли желания переписать «про что ваш фильм» с использованием глаголов действия?

Перепишите

Жанры кино: У героя должна быть цель



Хороший пример того, что драма может быть написана про вовсе и не великую цель – это «Человек, который изменил все», фильм не про то, как герой выигрывает суперболл, он не становится чемпионом мира, он просто выходит из низшей лиги в лигу повыше, и нам показывают, насколько это сложно. Внутри фильма мы настолько погружаемся в проблематику, что забываем, что на кону не топовая лига.

Есть так же маленький узенький поджанр фильмов про успех – это детективы. Жанр детектива – это про то как герой всеми силами хочет, чтобы произошло какое-то событие, чтобы он узнал, кто убийца, или что произошло, или как оно произошло. Это тоже фильмы про успех.

Успех в каком-то одном конкретном предприятии.

Вот это нужно понимать, что если вы собираетесь снимать драму. 4-ая мотивация, фильмы про успех – это драмы. Либо это спортивные драмы, в которой собирательный образ героя побеждает, либо байопики, в которых мы видим историю успеха. Нам раскрывают секрет, как добиться того, чего герою удалось добиться.

Либо это история драма, в которой герой не добивается успеха, он проигрывает свое сражение, такие фильмы тоже бывают. Разумеется аудитория не хочет платить деньги за то, чтобы прийти в кинотеатр, чтобы посмотреть, как не надо делать (большинство из нас и без кино знают как не надо). Это вы должны иметь в виду.

Если вы задумываетесь о широкой аудитории, посмотрите все блокбастеры – они про успех. Они не потому про успех, потому что злые продюсеры хотят, чтобы все было хорошо, такой хэппи энд в розовых тонах. А потому что детей в школе учат, как надо решать примерчики, как надо решать проблемы, а не как у кого-то не получилось решить проблему. В этом мало ценности. Поэтому вам надо подумать, чему учит ваша история.

Выполните задание №4

Исходя из мотивации у нас есть 4 типа фильмов:

фильмы про любовь (романтические комедии, мелодрамы),

фильмы про спасение (триллеры и боевики),

фильмы про месть (ужастики и фильмы в духе Тарантино),

фильмы про успех – (драмы и спортивные драмы).

Успешные фильмы имеют явно выраженный жанр.

Приведите примеры широкоизвестных фильмов в упомянутых жанрах.

Фильмы про любовь

Фильмы про спасение

Фильмы про месть

Фильмы про успех

Выполните задание №5

К какому из предложенных жанров относят следующие фильмы:

Титаник

Аватар

Унесенные ветром

Свой среди чужих чужой среди своих

Достучаться до небес

Терминатор 2. Судный день

Сибирский цирюльник

Брат

Рапунцель

Матрица

Бердмен

Мой парень псих

Остин Пауэрс. Международный человек загадка

Игра

Горько

Горбатая гора

Статус «Свободен»

Трансформеры

Защитники

Проклятый остров

Самый лучший день

Звездные войны

Очень плохие девчонки

Амели

Холоп

Гадкий Я

Формат Гамп

Побег из Шоушенка

Армагеддон

Король лев

Джеймс Бонд. Не время умирать

Игры разума

Умница Уилл Хантинг

Арго

Отступники

Бриллиантовая рука

Служебный роман

Ирония судьбы или с легким паром

Как понимание мотивации героя помогает в определении жанра?

В каких фильмах определение жанра было труднее всего? хорошо ли вы понимаете мотивацию персонажа, его стремление в этом фильме?

Выполните задание №6

Выберите 8 из упомянутых ранее фильмов.
Сформулируйте, чему учит каждый из них.

1

—

—

2

—

—

3

—

—

4

—

—

5

—

—

6

—

—

7

—

—

8

—

—

Пример: Терминатор 2. Судный день.

Боевик. Учит тому, что воля человека сильнее предначертанной судьбы.

Типичные проблемы со смешением жанров



Ну а теперь мы можем поговорить о том, к каким проблемам ведет смешение жанров.

Самая первая проблема, когда фильм заявлен как романтическая комедия, например, а на деле по жанру и мотивации персонажа является драмой или боевиком. Это самая большая проблема – она приводит к тому, что на фильм не приходят те, кому бы он понравился и приходят те, кому он не нравится. Фильм будет потоплен критикой.

Гораздо лучше, если фильм заявлен как драма ("Пираты карибского моря". Главная интрига – найдет ли капитан Джек Воробей сокровище), а внутри еще и боевик (спасутся ли герои от пиратов-зомби) и романтическая история.

А вот примером обмана ожиданий может быть «ТЭД. Третий лишний 2», где ожидали романтическую историю, а получили драму о принятии поправки и человечности.

Вторая беда это не полное соответствие жанру, ситуация, когда герой то хочет одного, то другого, предаст сам себя приводит к тому, что зритель, выходя из кинозала не может описать про что был фильм.

А это за собой тащит ситуации, когда зритель, выходя из кинотеатра, не может сказать, о чем это был фильм. Он расскажет: «бух ба-бах», или: «был смешной енот в фильме», или вообще в своем пересказе концентрируется на несостыковках в сценарии и сюжете.

А что за этим следует? Люди не приходят в кинотеатр на 2-ой неделе, потому что услышав от приятеля невнятное повествование про фильм, не идут на него.

Итак, за словами "нам нужна просто хорошая история" ничего не стоит. Нам нужно четкое понимание, что делать. Когда вы пишете сценарий, сведите все к простой задаче – ваш сценарий это старт испорченного телефона. Вам нужно настолько четко сказать первый раз фразу, чтобы миллионы людей, которые младше вас, находятся в других социальных слоях, с другим образованием, могли повторить это своим друзьям, и те услышали то, что вы изначально хотели сказать.

В противном случае, если вы произносите изначально невнятно, то далее вашу фразу невнятно рассказывает режиссер, дальше транслируется это зрителю, зритель невнятно пересказывает другим, и мы получаем отсутствие нашего фильма на 2-ой неделе проката в кинотеатрах. Вот к чему это приводит.

Ещё одна типичная ошибка это переписывание сценария при появлении любой новой идеи. Не каждая хорошая идея подходит для вашего жанра.

Например вы пишете фильм про успех, про то как мальчик хочет, допустим, выиграть чемпионат по баскетболу. Под давлением коллег вы зачем-то вводите девушку, потом эта

девушка оттягивает все больше и больше внимания, потому что вам про это легче писать (вы эту тему лучше знаете, чем баскетбол) и в конце концов герой добивается этой девушки.

Сами того не заметив вы соскользнули в другой жанр, просто потому что сцены, которые надо писать для романтической истории для вас оказались проще и понятней, чем спортивно драммовые. Такое бывает сплошь и рядом.

Иногда автора даже радует такая "удача", он считает, что "вписал" в историю дополнительную сюжетную линию, хотя на самом деле просто написал другую историю.

В лучшем случае вы измените жанр и сумеете убедить продюсера, что лучше снимать романтическую историю.

В худшем – вы не поняли, что произошло, отнесли продюсеру, он прочитал, понял, что ему принесли не ту историю, которую он заказывал и надо искать нового сценариста.

Еще одной большой проблемой до того, как вы написали сценарий является то, что не выбрав жанр вы не знаете куда вести своего персонажа, какие жанровые штампы должны быть применены в вашей истории. Это не просто тормозит процесс, но чаще всего приводит к тому, что задумка отправляется в стол.

Выполните задание №8

Достаньте «из стола» давно забытую задумку. Выберите для героя одну из четырех мотиваций. Даже если подходят несколько. Примите волевое решение и выберите только одну. Дальше определите жанр.

Стало ли понятнее куда двигать историю?

Вечный внутренний конфликт каждого сценариста



Итак, если мы не выбираем жанр. Допустим, у вас история драматическая, что у парня изнасиловали сестру, и вот он за нее мстит. Вы хотите показать, что человек не должен прощать таких обид, но вы выбираете зачем-то историю спасения, в которой герой начинает спасать какую-то другую девушку в другой ситуации. И в результате зритель не считывает вашего мессенджа, что не надо прощать, он считывает, что это история про то, как чувак один раз не смог спасти, а другой раз смог спасти. Он совершенно не считывает, почему персонаж ведет себя таким образом, а не другим.

Поэтому, если мы не выбираем жанр, у нас есть 3 проблемы – это собственный внутренний конфликт сценариста, это конфликт на съемочной площадке и конфликт со зрителем на выходе из кинозала.

Под конфликтом я подразумеваю не ругань, а именно проблемы, возникающие на съемочной площадке со съемочной командой, потому что ни актер, ни режиссер не понимают, куда вести персонажа.

Зритель посмотрел фильм, и не знает, что ему про него рассказать, кроме спецэффектов, кроме внешнего и поверхностного.

В этом случае хорошей проверкой являются дети, потому что дети всегда пересказывают истории.

В детстве после просмотра 1-ой части «Звездных войн», я рассказал всем друзьям от начала до конца весь фильм. Там хорошая история взросления персонажа, драма, потому что он хочет конкретную ситуацию (взрыв «Звезды Смерти»), но в первую очередь это боевик, потому что он хочет спасти весь мир от злодейской черной тьмы и конкретной планете грозит конкретная опасность.

Это главное, он эту задачу решил, и в итоге все радуются. Поэтому подведем еще раз итог: нужно обязательно выбрать мотивацию персонажа.

Если вы маленькому ребенку дадите посмотреть фильм или перескажете сценарий, а затем попросите рассказать, о чем он – вы получите очень точное отражение в зеркале и успеете принять меры.

Я этот тест проводил. 10-летнего ребенка спрашивал, про что история, если он говорит только про внешние эффекты, то скорее всего, он не понял, скорее всего история была мной плохо структурирована.

Выполните задание №9

Найдите ребенка от 8 до 12 лет. Расспросите его про широкоизвестный фильм, который он смотрел.

Запишите дословно, как ребенок описывает события фильма и его смысл.

—
—
—
—
—
—
—
—
—
—

А теперь расскажите ему свой фильм.

Расспросите его про свой сюжет:

Что запомнил ребенок? Что для него оказалось важным в вашей истории?

Запишите

—
—
—
—
—

Итоги

Мы поговорили с вами, от чего зависит жанр фильма, как определить жанр фильма, который уже снят, как определить в каком жанре вам нужно написать фильм. Мы с вами поговорили про 4 основные мотивации и каким образом от этих мотиваций зависит жанр кино.

Выполните задание №10

Сейчас маленькое простое задание, чтобы вас развлечь. Попробуйте ответить на вопрос: какова ваша мотивация в занятиях кино?

Какая из 4-х мотиваций? Не стесняйтесь сказать, что ради ради красной дорожки или ради денег. Тут важнее быть откровенным.

Какова ваша мотивация?

Например: думаете, что в кино можно заработать много денег, поэтому пошли туда.

Другая мотивация – любовь. Например: вы думаете, что вас полюбят, если вы снимете кино. Вы хотите, чтобы про вас говорили, как про гения. Вам нравятся, допустим, слава Германа или Тарковского, вы хотите, чтобы вас уважали.

Успех, любовь или может быть месть?

Допустим вы хотите, показать кому-то что чего-то стоите, что вы состоялись, отомстить за обиды.

Либо вы может быть хотите спасти российский кинематограф? Потому что мы часто слышим, что «все снимают плохо, сейчас я всех спасу, сейчас я напишу хороший фильм».

Важно быть откровенным с самим собой. Потому что только научившись распознавать мотивации (свою, ваших коллег, знакомых) вы сможете создавать персонажей убедительно.

Писать персонажа с заранее заложенной мотивацией проще, чем распознавать мотивации реальных людей.

Тем более, что наша деятельность это коктейль из мотиваций. И вы наверняка это ощутили, когда выполняли задание. Наша же с вами задача научиться грамотно определять главенствующую лошадь в этой упряжке.

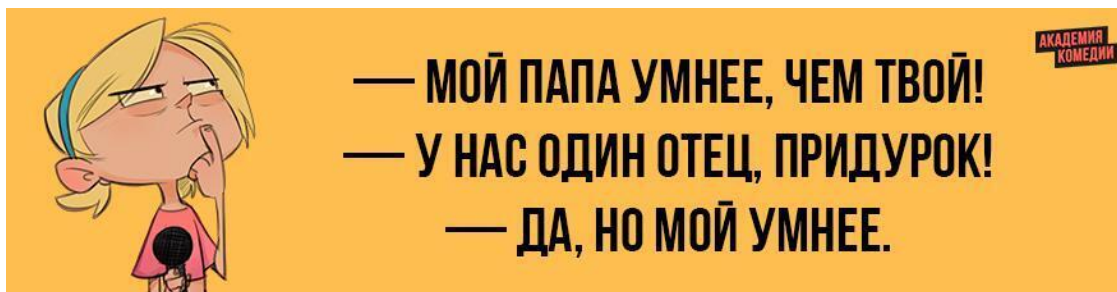
Определитесь с жанром, это хорошее задание для каждого из вас. Обратите внимание что, от того, какой жанр вы выберете, будет зависеть станет ли ваша личная история в кино боевиком, то есть борьбой с кем-то, романтической комедией положений или драмой на пути к успеху (или непонятности гения).

А может у вас выйдет фильм ужасов? Где вам будут мстить за то, что вы делаете плохое кино?

Попробуйте прямо сейчас.

—
—
—
—
—
—
—

Драмы



Герой уже является Героем с самого начала истории

А теперь давайте поговорим про драмы. Мы уже определили, что драмы – это истории успеха. Есть несколько элементов, которые необходимы таким историям как воздух. 1-ый элемент, если мы говорим об эпической драме – герой уже герой.

Если вы смотрите оscarоносные фильмы "Американский снайпер", «Арго», «Гладиатор», «Король говорит», герой в начале истории уже герой.

Если вы хотите отшагнуть от этого, если вы хотите написать про обычного человека, если вы пока что еще не совсем понимаете, как писать про великого человека, то нужно попадать в интенцию. В невысказанные ощущения вашей целевой аудитории.

Вам нужно понимать, кем ваша целевая аудитория себя ощущает. И создавать персонажа воплощающего этот образ. Это может быть рядовой гражданин, это может быть и девочка из библиотеки, может быть и девочка, которая разговаривает сама с собой. Это не принципиально. Важно, чтобы вы понимали интенцию, какое из переживаний этой девочки важно в текущий момент всему поколению, всей стране?

В этом плане я всегда привожу в пример фильм «Брат», там метафорически было сказано то, что было близко всем – я хороший парень, но мой брат убийца. В тот момент мы все ощущали в 90-ые, что я-то хороший парень, но моя страна занимается тем, что убивает друг друга.

И я, чтобы спасти свою страну, возьмусь за оружие. Это была метафора, которая не была высказана, но всем была понятна, поэтому этот фильм стал такой вехой.

1-ый элемент, если вы выбираете драму, вы должны понимать, что ваш герой должен обладать героическими свойствами, даже если он маленькая серенькая мышка сейчас, вы должны заложить в него (мы потом поговорим, как это сделать в 1-ой сцене) некоторые геройские свойства. Важно, чтобы его героизм в конце истории был обоснован его поведением в начале истории.

Выполните задание №11

Подумайте о том, какими качествами успешного человека должен обладать ваш герой, чтобы заложить их в начале.

Это важно.

Запишите

—

—

Герой и есть препятствие самому себе



2-ой элемент драмы, который обязателен, это то, что герой и есть препятствие.

Помимо того, что в герое есть что-то героическое, герой и есть препятствие. Должен быть внутренний конфликт, должно быть что-то в нем, что ему мешает быть героем.

Очень хорошо это сделано в фильме «Король говорит», что в какой-то момент показано, что ему мешает страх перед его отцом, страх его, неверие в самого себя и есть причина его заикания.

Причина того, что ваш герой или героиня не может в самом начале в первые 10 минут добиться успеха должна лежать в нем самом, или в ней самой. Чаще всего, это личная неуверенность в себе, обращение с собой, как с человеком не значимым, ошибочное полагание, что "лучше кто-нибудь другой делает, они же все должны, мама, папа, правительство пусть решает проблемы".

Даже если вы снимаете фильм о том, как человек борется за то, чтобы у него во дворе не было помойки, почему он сам тогда не пойдет и не уберет, почему он требует от правительства? Вот это должно быть заложено. Герой есть препятствие – это второй обязательный элемент.

В герое должно быть что-то героическое, но герой является препятствием для достижения успеха, и он будет потом это препятствие преодолевать.

Призрак отца Гамлета



3-ий элемент, который обязателен для драмы – это призрак отца Гамлета, это очень важный элемент, который часто упускают, особенно начинающие авторы, и все расплывается, потому что исчезает обоснование. Именно этот элемент дает необходимую опору: почему герой не может все бросить и не достигать успеха.

Это супер важно. Потому что сложно драм строится на том, что у героя итак уже все хорошо. герою не нужно себя спасать, никто на него не нападает, никто не нападал на него в прошлом, чтобы он пошел мстить. Это история про то, как он хочет улучшить качество своей жизни или жизни целого поколения.

Поэтому призрак отца Гамлета – это тот, кто гонит его вперед. В фильме «Король говорит» гонит его вперед учитель, рассказчик. Во многих фильмах про достижение успеха это какой-то друг, который сам не добился успеха, хотя был его достоин, это какой-то отец, который попросил перед смертью "обязательно сделай то-то", наставник или кто-то, что заставляет героя. Призрак отца Гамлета – то, что не дает покоя герою, то, что не дают герою оставаться в привычном состоянии, которое у него уже есть, что гонит его дальше.

Важно понимать, что в жизни эту роль для нас играют наши убеждения, но в кино будет лучше, если роль убеждений будет одухотворена в персонаже.

Раунды



Теперь у нас есть 3 элемента. Герой, уже обладает героическими качествами, которых он пока не замечает, потому что он серая мышка. Герой и есть препятствие на пути достижения успеха. У героя есть что-то, что гонит его вперед, некий "призрак".

Еще один отдельный элемент, который необходим нам для построения драмы – это раунды. Должны быть некоторые раунды на пути достижения успеха. Словно подходы в спортзале к нужному весу.

Фокусировка на главной теме

Но и самый важный момент для драмы, назовем его 5-ый элемент – это фокусировка. Основная мысль, которая заложена в вашей истории, иногда даже бывает ее помещают на постере, как в фильме «Игра в имитацию»: «Иногда самые никчемные люди, способны добиться большого успеха».

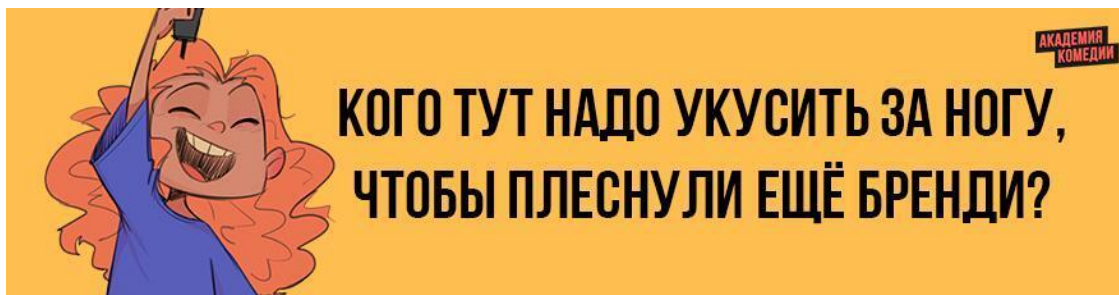
Вот эта супер важная идея – что фокусировка должна быть в вашей истории. Вы должны на протяжении всего фильма, как минимум 3 раза в каждом акте повторить главную мысль вашего фильма. В «Гладиаторе» это мысль – "Когда-то у нас была мечта, которая называлась Рим", мечта об идеальном государстве. И вот эта фраза повторяется в 3-х актах. Вам тоже нужна такая фраза, если вы задумали создать впечатляющую драму.

Дело конечно не во фразе, в первую очередь вам нужно сгенерировать основную идею фильма, что вы хотите сказать, а потом эту фразу можно как минимум 3-жды повторить. Вам может показаться, что это звучит так шаблонно, будет бросаться в глаза, но даже самым дремучим скептикам я бы рекомендовал заложить этот элемент на этапе сценария и отказаться от него только на этапе монтажа, если вас скепсис не развеет.

Да, это будет бросаться в глаза и при этом будет бросаться в глаза в лучшем смысле этого слова. Это будет бросаться в глаза режиссеру, который будет понимать, что ему снимать, о чем этот фильм, продюсеру, который будет понимать, нужно это его целевой аудитории или не нужно, это будет бросаться в глаза зрителям, которые потом коротко и ясно смогут рассказать о чем этот фильм. Это в лучшем смысле будет бросаться в глаза, и это нужно сделать.

Есть хорошее решение – это вложить эту фразу в уста разным персонажам, но ни разу главному герою. Это самое эстетское решение: главный герой является носителем этой идеи, но ни разу не произносит её словом, однако доказывает делом. Можно сделать это так. Попробуйте.

5 обязательных элементов драмы



Итак. У нас есть 5 элементов для драмы.

Герой, уже обладает героическими качествами, герой и есть препятствие на пути достижения успеха. У героя есть призрак отца Гамлета, который не дает ему оставаться в статичном положении, у героя есть раунды и у героя есть фокусировка, главный герой сфокусирован на основной идее вашего фильма.

Хоррор как жанр

Про атмосферу в хоррорах

Небольшая преамбула.

Эта книга написана для тех, кто ещё пока не является режиссером или сценаристом, для людей, которые только смотрят кино, для людей, которые сами пишут сценарии, либо хотят улучшить уже готовый сценарий. Так же она будет полезна для актеров и операторов. И обычных людей, которые хотят лучше разбираться в своем любимом жанре – жанре фильмов ужасов.

В серии книг о жанровом кино мы разбираем [романтические комедии](#), фильмы ужасов, оscarоносные драмы, комедии и боевики, как ключевые жанры массового зрительского коммерческого кино.

В этой главе мы не будем касаться вопросов, как создать атмосферу хоррора. Это решается за счет художественных, выразительных инструментов, таких как камеры, грим, декорации, фокус внимания, цветокоррекция, музыка, звуковые эффекты.

Мы же поговорим о том, как сконструировать сюжет. То есть не про диалоги, а про выстраивание сюжета хорроров.

Есть мнение, что хоррор – это некоторый род детектива, где мы попытаемся угадать, откуда появилось зло. Мне кажется вопрос тут шире: мы наблюдаем за тем, как виновный в чем-то герой узнает свой приговор и искупает вину через испытание.

Знаю, что неподготовленному читателю такое мнение кажется радикальным. Тем интереснее будет убедить вас приведёнными ниже аргументами.

Я хочу привести более устойчивую теорию, которую я не видел ни в книгах Митты, ни у Макки, и к которой я рекомендую прислушаться тех, кто действительно хочет глубоко, уверенно разбираться в том, как делается жанровое кино.

Напомню, что есть четыре базовые мотивации, которые определяют жанр. Четыре базовых мотивации персонажа. Это важно. Я призываю вас воспринимать фильм не по общему настроению и цветовой гамме, а именно по структуре рассказанной нам истории.

Ведь на самом деле мы смотрим фильм, чтобы пережить те или иные эмоции. И эти эмоции дарит нам именно мотивация героя. Причина, которая побуждает героя действовать.

Восприятие на уровне: «если там было «бух бабах», значит, боевик». Если там было страшно, значит, хоррор. Если там были шутки, то это комедия» – больше не достаточно для нас в 21 веке. Всё не совсем так. Всё интересней.

В чём вина главного героя?



Как мы помним жанр зависит от базовой мотивации героя. В хоррорах базовая мотивация главного персонажа должна быть искупление вины. Это достаточно странная вещь, но это некоторая месть самому себе. Если базовая мотивация, это месть, то в жанрах хорора зритель наблюдает за персонажем, который хочет искупить вину.

Чему учат нас эти фильмы? Почему одни фильмы хороры мы посмотрели и забыли, а другие запомнили навсегда? Причина, по которой некоторые работы вошли в историю, связаны не только с художественным решением, – это всегда связано со структурой сценария. Всегда связано с четкостью обоснования мотивации главного героя.

Я приведу пример. В фильме "Мама": главная героиня искупает вину, которая заявляется с самого начала. Она не хочет иметь детей. И вся история построена таким образом, что она в итоге искупает свою вину.

В фильме "Астрал" главный герой, отец семейства, искупает вину того, что недостаточно внимания уделял своей семье. Там это сделано не очень четко, и вы увидите, как эти ошибки влияют на сценарий и на наше восприятие, если пересмотрите внимательно.

В фильме "Пила" очень четко показано, что каждый из героев, попавших в «трудную жизненную ситуацию» виноват в чем-то. Именно поэтому этот фильм нас держит, держит девять фильмов франшизы.

Давайте разбирать более подробно. Мотивация очень важна, но о ней мы скажем чуть позже. И поэтому, когда вы задумываете фильм ужасов, подумайте, в чем ваш герой будет виноват. Причем, очень хорошо, если он в самом начале не знает своей вины, но к концу фильма его вина становится для него очевидна. Это и должно быть нашим «детективом», нашей загадкой: почему именно этот герой попал именно в эту ситуацию. Почему именно за ним гоняться чудовища. Об этом мы поговорим подробнее.

Вина персонажа всегда присутствует в фильмах ужасов, и это нам дает возможность понять, что не просто так зло напало именно на него. Посмотрите, как это сделано в фильме «Мама».

Этот элемент выполнен очень тонко, очень классно. Мы видим, что героиня... не хочет детей. Она об этом заявляет, и, собственно, за это она и будет наказана. Зритель еще не понимает, что это важный момент, но, досмотрев фильм до конца, мы понимаем, что это важно. Даже, если не вспомним этого эпизода с тестом на беременность. Но нас запрограммировали. В этом и есть задача сценариста, задача того, кто будет «выстраивать сюжет». Показывая правильные сцены, выбирая для экрана правильные части истории мы программируем зрителя на верную реакцию.

Давайте посмотрим, как это реализовано в фильме "Судная ночь".

Тоже видим за что главный герой будет страдать.

Действительно, наш главный персонаж виноват в том, что он продает системы безопасности, которые делают игру не честной, потому что богатый человек обезопасен в судную ночь, а бедный человек не может себя обезопасить и его можно убивать. Убивают бедных в эту ночь, а не всех, кого угодно.

Посмотрите, как элемент «вина» выполнен в фильме «Пила».

Снова мы видим, что главный герой наказан, и, более того, здесь сделано все очень метафорично и очень символично. Он ходил на сторону, он ходил налево, и именно левую ногу он себе отпилит в этом фильме. В некотором роде, сейчас, с высоты птичьего полета, это может показаться кому-то комичным, но в плане структуры сценария, сделано все очень точно, и мы, опять же, видим, что не случайно именно этот доктор оказался именно в этой страшной ситуации.

Посмотрим еще один фильм, фильм «Астрал».

Здесь это сделано, я бы сказал, небрежно. Возможно, режиссер не досмотрел, а в сценарии это было, у меня есть такое подозрение. Но не буду фантазировать. Сделан этот момент очень не ярко, но все же мы видим, что главный герой, в некотором роде, тоже виноват. Он пренебрегает своей семьей, у него трое детей и жена, и он очень много работает вместо того, чтобы уделить им внимание. Даже не обещает, когда он этим займется. Поэтому он будет наказан. Если вы помните, наказан будет тем, что именно за своими детьми ему придется отправиться в ад.

Вот этот момент очень важен. Еще раз подчеркну, заложите вину вашего персонажа. Потому что, если вины не будет, то зритель окажется немножечко обманутым.

Получается, это могло произойти с каждым, и почему именно на этого персонажа напало чудовище/проклятье/ инопланетяне? Если «так получилось», то значит, зло могло и не напасть на него?

Чтобы ваш зритель не задавался такими скептическими вопросами не пропускайте элемент «Вина».

На этом первый элемент, обязательный для фильмов ужасов мы разбирать закончили. Давайте посмотрим следующие элементы уже в следующих главах.

В фильме должна быть внятная легенда



Второй элемент, который обязателен для фильмов ужасов, это легенда. Дело в том, что без легенды, ваш фильм ужасов превращается в эдакую мистику ради мистики. То, что называется в киноматюргии «Бог из машины».

Например, когда ваше зло просто прилетело из космоса, или просто «вот так было всегда», как во многих сериях уже на выдохе «X-files». Там были серии, в которых на всем протяжении разгадывали детектив, откуда же взялся лесной человек, который превращается в деревья и поедает людей? А в конце Малдер и Скалли обсуждают: «Просто так было всегда. Мы просто очень многого ещё не знаем».

Такое, конечно, малоинтересно смотреть, потому что любой зритель чувствует себя обманутым. Зачем тогда 40 минут это разгадывали? Поэтому, у вас должна быть легенда. Другими словами ответ на вопросы: откуда зло появилось и чем мы его заслужили.

Давайте посмотрим, как легенда реализована в фильме «Мама». Реализована она прямо по канонам легенды. Есть отсылка в прошлое. Есть обоснование, что зло не «просто злое, потому что злое», а у него есть причина быть злым. У безумной матери забрали ребенка. Она сошла с ума, пыталась его спасти, и он погиб. Поэтому теперь она пытается захватить других детей. Есть некое обоснование.

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.