

# Оглавление

Введение . . . . .	13
<b>Глава 1. В центре внимания — идея . . . . .</b>	<b>21</b>
Правило «60/30/10» . . . . .	23
Проблема. . . . .	25
Что у нас с логлайном?. . . . .	29
Как быть?. . . . .	30
<b>Глава 2. Проблема сложная . . . . .</b>	<b>34</b>
Уровень сложности. . . . .	37
Драматургия игры: болейем «за наших». . . . .	40
Основано на реальных событиях . . . . .	44
Сериалы и «паутина конфликта» . . . . .	49
<b>Глава 3. Проблема узнаваемая . . . . .</b>	<b>55</b>
Роль главного героя . . . . .	56
Субъективная точка зрения . . . . .	58
Фокус повествования . . . . .	60
Восемь типов сюжетной проблемы . . . . .	61
Обаяние героя. . . . .	62
А как же арка героя? . . . . .	66
Задача первых страниц . . . . .	70
Чем нам дорог Тони Сопрано . . . . .	73

<b>Глава 4. Проблема оригинальная</b> . . . . .	78
Знакомая песня на новый лад . . . . .	80
Кто-то уже делает то же самое! . . . . .	84
Авторский «голос» и обратная связь . . . . .	87
Почему снимают плохие фильмы . . . . .	89
Врачи, юристы и полицейские . . . . .	94
<b>Глава 5. Проблема правдоподобная</b> . . . . .	99
Зомби, пришельцы и вампиры . . . . .	101
Пишем понятно . . . . .	102
Чем этот мир отличается от нашего? . . . . .	104
В погоне за «реальностью» . . . . .	107
Бог и дьявол в деталях. . . . .	109
Соседи поневоле . . . . .	111
<b>Глава 6. Проблема судьбоносная</b> . . . . .	115
Внутренних ставок мало . . . . .	117
Вопрос жизни и смерти . . . . .	118
Все остальное . . . . .	121
Проверка на прочность . . . . .	128
Несбыточные желания. . . . .	130
<b>Глава 7. Проблема увлекательная</b> . . . . .	134
Побег от повседневности . . . . .	136
Чувства, которые мы любим испытывать . . . . .	138
Дополнительные компоненты для драмы . . . . .	144
Богатые, красивые и блестящие . . . . .	148

<b>Глава 8. Проблема осмысленная . . . . .</b>	<b>151</b>
О чем это на самом деле? . . . . .	152
Публике на заметку . . . . .	158
Сериальные герои не меняются . . . . .	159
<b>Глава 9. Приступаем к делу . . . . .</b>	<b>163</b>
Откуда берутся идеи . . . . .	163
Идеи для сюжета . . . . .	165
Талант не главное . . . . .	168
<b>Об авторе . . . . .</b>	<b>171</b>
<b>Благодарности . . . . .</b>	<b>172</b>

*Посвящаю каждому автору,  
который в первый —  
или в тысяча первый —  
раз пытается сочинить  
отличный сюжет.*

## ВВЕДЕНИЕ

Казалось бы, писательская жизнь год от года становится все легче.

Никогда еще в нашем распоряжении не было такого количества ресурсов и инструментов, позволяющих создать книгу, веб-сериал или даже авторский фильм и вынести свое произведение на суд публики. В эпоху издательских сервисов, цифрового видео и медийных платформ любой из нас может поделиться собственным творчеством в обход авторитетов, посредников и всевозможных «привратников культуры».

Но вот достучаться до широкой аудитории (за пределами ближнего круга друзей, знакомых и подписчиков) и тем более заработать деньги — это совсем другая история. Сделать так, чтобы множество людей захотело заплатить за чтение или просмотр наших произведений, — то есть превратить творческое хобби в доходную профессию, — удается крайне редко.

В действительности мало что изменилось с тех времен, когда для доступа к публике нужны были агенты, издатели, продюсеры и крупные организации. Даже сегодня подавляющее большинство успешных фильмов, сериалов, книг и пьес проходят через эти традиционные системы.

Увы, произвести благоприятное впечатление на посредников и «привратников» до сих пор нелегко. Каждый автор

на собственном горьком опыте постигает эту истину, когда отправляет очередное произведение в широкий мир. Далеко не всегда нас встречают с тем восторгом, на который мы надеялись.

Что не так? Что нужно всем этим людям? Почему все так сложно?

На самом деле ответ прост. Загадочные и неприступные проводники в мир славы и успеха ищут того же, что и сама публика. Им нужна добротная и хорошо рассказанная история, которая будоражила бы ум, затрагивала чувства и не отпускала с начала и до конца.

К сожалению, нечто подобное встречается редко. В девяти случаях из ста редактора или издателя ждет горькое разочарование, и он старается как можно скорее перейти к следующей рукописи. Автору отправляют типовой отказ или вовсе не достаивают его ответом.

По итогам этого мучительного процесса — и в отсутствие положительных откликов от тех, кто мог бы помочь с публикацией, — многие приходят к выводу, что двери в мир искусства закрыты слишком плотно, а до арбитров невозможно достучаться. Если бы только удалось пристроить свой шедевр в нужные руки! Тогда дело, несомненно, пошло бы на лад!

Однако за годы работы над киносценариями и обучения молодых сценаристов я осознал: достучаться до нужных людей — отнюдь не самая сложная задача, которая стоит перед начинающим автором.

Самое сложное — создать нечто такое, что заинтересует тех самых нужных людей, если попадет к ним в руки.

А это удается очень и очень немногим.

Почему? В чем причина разногласий между воодушевленным автором, который уверен, что нащупал нечто ценное

и актуальное, и миром шоу-бизнеса, который с ним не согласен? Что заставляет очередного арбитра отвергнуть очередную заявку?

Отчасти дело в низком качестве текста: опытный читатель быстро обнаружит нехватку мастерства. Уже первые несколько страниц подскажут ему, что на остальное не стоит тратить время и силы. Ведь если начало не удалось, то и середина с концом наверняка оставляют желать лучшего.

Но хотите верьте, хотите нет, а главная проблема чаще всего не в этом. Большинство работ вызывает неприятие на уровне основной идеи — той смысловой выжимки, которую можно уместить в два-три предложения логлайна, или в один абзац сопроводительного письма, или в краткий устный пересказ.

Во многих случаях история заканчивается именно на этом этапе. Читателю не интересна идея. Он не видит в ней потенциала. Чтобы принять отрицательное решение, не нужно читать текст целиком. Эксперт знает, что замысел — самый главный и важный элемент, от которого зависит судьба продукта на рынке. А большинству работ (сценариев и рукописей), которые попадают на глаза, не хватает удачной идеи.

Идея — это суть или концепция сюжета, которая в общем и целом сводится к ответу на пять вопросов:

1. О ком эта история и почему мы должны сопереживать этим людям?
2. Чего они хотят от жизни и отношений друг с другом?
3. Что им нужно делать, чтобы добиться цели?
4. Какой путь они выбирают? Какие преграды их ждут?
5. Почему эта цель так важна для них и для нас?

Фактически перед нами ДНК любого сюжета. И читательский интерес (или его отсутствие) обычно напрямую зависит от ответов на эти вопросы.

### **Как я дошел до этой мысли**

Не сразу.

Закончив университет, я переехал из Огайо в Лос-Анджелес и устроился ассистентом в офис киностудии 20th Century Fox, лелея мечту стать профессиональным сценаристом. То, что я писал в свободное от работы время, совершенно не соответствовало критериям, о которых мы будем говорить в этой книге. Тогда я понятия не имел, что эти критерии существуют. Я просто пытался воспроизвести то, что мне казалось главным в любимых фильмах, не вникая при этом в суть процесса. Я бился над структурой повествования и диалогом (как и большинство авторов), но не знал, как быть с основной идеей. Я не понимал, что этому надо учиться, и уж тем более не знал, как и где.

Беда в том, что большинство пособий для писателей и сценаристов — и раньше, и сейчас — мало говорят об идее произведения. В них много сказано о структуре сюжета, персонажах и о самом рабочем процессе (а также о законах индустрии), но выбор темы зачастую остается за кадром. Да и писатели редко затрагивают этот вопрос.

Я смутно догадывался, что в Голливуде лучше всего продается «хай-концепт»\* (high-concept), то есть сценарии с «большой» сенсационной идеей, но в основном это были

---

\* Хай-концепт (варианты перевода: «высокая идея», «высокий концепт») — сущностная характеристика истории, основная идея фильма, которую можно передать одним-двумя предложениями. *Прим. ред.*



боевики или фэнтези, которые я не любил. Именно поэтому я тихонько кропал незатейливые (low-concept) комедийные драмы с реалистичными сюжетами. Написаны они были, пожалуй, прилично. Но их никто не брал.

Затем я решил радикально сменить профиль и стал учиться писать сценарии для ситкомов на курсах при Калифорнийском университете. После этого мне стали доверять отдельные эпизоды уже раскрученных сериалов — «Фрейзер», «Без ума от тебя», «Друзья». Здесь большая оригинальная идея была не так уж важна; от меня требовалось создать и раскрыть «малую» идею для эпизода сериала, сюжет которого уже придумал кто-то другой. Со временем у меня даже появился свой агент, и наконец мое творчество заметил и оценил человек, под чьим руководством я тогда работал.

Мне очень повезло, потому что этим человеком оказался Том Хэнкс (два года я числился во вспомогательном штате 20th Century Fox, и в итоге киностудия приписала меня к его продюсерской компании). Хэнкс включил меня в команду, работавшую над мини-сериалом «С Земли на Луну» для канала HBO. Этот шанс попробовать себя в настоящем деле изменил всю мою жизнь. Через несколько лет Хэнкс снова пригласил меня в один из своих проектов — теперь это был мини-сериал «Братья по оружию», поставленный им при участии Стивена Спилберга.

Оба проекта, над которыми я работал, были документально-историческими мини-сериалами, основанными на книгах. Моя творческая задача существенно отличалась от того, к чему стремится большинство авторов: придумать оригинальную идею для художественного фильма, романа, пьесы или сериала. Мне не приходилось делать ничего

подобного — надо было только научиться превращать подлинные истории, случившиеся с реальными людьми, в увлекательный телевизионный материал. (В действительности это было не так уж легко, и на первых порах я совершал множество ошибок.)

К счастью, оба проекта оказались удачными и проложили мне путь в Голливуд. У меня появилась возможность предлагать продюсерам и компаниям собственные оригинальные замыслы. Теперь мне опять надо было выдумывать новые, свежие истории, не опираясь на документальный материал или уже сложившуюся концепцию сюжета. Мне надо было самому порождать идею.

И вот я начал сочинять сюжеты для игровых сериалов. Оказалось, что это гораздо сложнее, чем я думал. Мои же собственные агенты отвергали большинство предложений еще на стадии замысла. Я понял, что многого не знаю и не умею и что надо учиться дальше.

Вот тогда я наконец задумался о том, что же такое удачная идея для сериала. Я нашел постоянную работу в этой сфере, и у меня стали появляться задумки, которые нравились агентам. Кое-что даже удалось продать: несколько студий заплатили мне за пилотные серии.

Позже, когда я разработал курсы сценарного мастерства и стал учить молодых авторов, я заметил, что они почти всегда начинают с идеи, которой не хватает важнейших компонентов. Однако сами они об этом не догадываются. Увы, того усердия, с которым они берутся за воплощение своего замысла, недостаточно, чтобы исправить базовые недочеты. Так бывает почти с каждым автором и в большинстве проектов, включая и те, которые написаны опытными профессионалами.

Именно поэтому я начал выделять и описывать ключевые элементы коммерчески успешных — на уровне замысла — фильмов и сериалов и учить коллег на их примере. (Как вы, наверное, догадываетесь, мне самому это тоже очень помогло.) Я публиковал свои соображения в блоге, делился ими с другими сценаристами и со временем осознал, что эти принципы применимы не только к телевидению и кино, но и к литературе, к театру и вообще к любым сферам, где необходим художественный вымысел. Вот так и родилась эта книга.

Придумать по-настоящему выигрышную идею — не самая легкая задача, но все же полегче, чем, скажем, работа нейрохирурга. В большинстве удачных замыслов можно выделить простые, понятные элементы. Они вполне поддаются изучению и воспроизведению. Нужно только отказаться от представления о том, что главное — это законченная, готовая рукопись. Нет, это не так. Да, замысел необходимо воплотить, и качество исполнения должно быть высоким. Это даже не обсуждается. Но воплощение — конкретные слова на странице — все же не так важно, как основная идея, которую они передают. От нее зависит все. Самый ходовой товар в нашей сфере — это идея.

В этой книге я расскажу о семи элементах, которые считаю самыми важными в творческом замысле. Каждый из них можно обозначить одним-единственным словом, как мы увидим в следующей главе.

Но прежде чем перейти к сути, позвольте сделать три оговорки:

1. Моя цель — помочь авторам, которые хотят зарабатывать творчеством на жизнь. Артхаусные или экс-

периментальные фильмы, пьесы и литературные произведения могут и не подчиняться общим правилам, но при этом пользоваться успехом в своей культурной нише. Мы будем говорить об идеях и сюжетах, привлекающих для широкой аудитории — то есть о коммерчески успешных книгах, театральных постановках, фильмах и сериалах. Иными словами, речь пойдет о тех историях, за которые читатели и зрители согласятся заплатить.

2. Я в первую очередь сценарист. Несмотря на то что принципы, изложенные в этой книге, применимы к разным жанрам и видам искусства, я использую слова «сценарий» и «зритель» (вместо которых при необходимости можно подставить, например, «рукопись/книга» и «читатель»). Когда я все же говорю о читателях, то имею в виду читателей профессиональных — агентов, менеджеров, продюсеров, издателей, критиков и рецензентов, — то есть всех тех, кому платят за оценку материала и на кого нужно произвести благоприятное впечатление.
3. Пилотный эпизод — совсем не то же самое, что киносценарий, роман или пьеса. Вместо того чтобы рассказывать единую, цельную историю с определенной концовкой, пилотный эпизод открывает сериал, а в нем может уместиться множество историй, которые параллельно происходят с разными персонажами. В итоге каждая глава завершается разделом, где описано, как применить пройденный материал к этому специфическому телевизионному жанру.

## Глава 8

# ПРОБЛЕМА ОСМЫСЛЕННАЯ

Предположим, у нас есть свежая, оригинальная идея с богатым развлекательным потенциалом, заложенным в нее благодаря верному выбору жанра, и есть располагающий к себе главный герой, который преодолевает всё более сложные испытания в попытках решить поистине судьбоносную задачу. Допустим, все его поступки выглядят правдоподобно, убедительно и логично.

Если так, вы уже опередили большинство начинающих авторов. И если профессиональные читатели согласны, что вам удалось выполнить все эти условия (здесь, конечно, очень серьезное «если»), то у вашего проекта, вероятно, неплохое будущее. И все же есть еще одно требование, которое они — да и зрители тоже — могут предъявить к вашему замыслу. Есть еще один вопрос, который зачастую склоняет чашу весов в ту или иную сторону. И этот вопрос...

В чем смысл?

То есть зачем вы все это сочинили и что должна вынести из вашей истории публика? Что она должна узнать и понять о собственной жизни или судьбах человечества в целом? Если вы предложите только рассказ о приключениях горстки персонажей, он вряд ли надолго западет в память зрителей.

Иными словами, что в вашей истории по-настоящему важно — не только для героев, но и для публики?

### **О чем это на самом деле?**

Сейчас мы с вами говорим о теме. Тема — это то, что связано с вечно актуальными вопросами, которые лежат в основе множества сюжетов: как лучше прожить жизнь, как справиться с испытаниями, которые она нам устраивает. На сюжетном уровне фильм «Крестный отец» повествует о том, как сын крупного мафиози встал во главе семейного бизнеса, чтобы защитить его. Но на тематическом уровне этот фильм противопоставляет преданность и индивидуальность, семью и государство, невинность и опыт. Он задает вопросы, на которые нет готовых и легких ответов. Вот почему «Крестный отец» — отнюдь не только захватывающий фильм о гангстерах. (Хотя и этого у него, конечно, не отнять.)

Высший смысл, пожалуй, наименее обязательный из всех семи элементов удачного замысла; по крайней мере, мы знаем проекты, которые преуспели и без него. Если история достаточно увлекательна, публика может простить недостаток веса и глубины.

Но когда вам нужно начать карьеру и обрести репутацию блестящего автора — и, конечно же, написать по-настоящему яркую и сильную историю, — высший смысл очень важен. Самые памятные истории всегда оперируют образами и понятиями, которые задевают глубинные струны человеческой души. Именно такие истории с радостью впитывает культура, им присуждают высочайшие награды, они приносят авторам любовь и признание. По-настоящему важная тема возникает за счет столкновения ценностных установок, за которыми стоят конфликтующие представления о том, как надлежит поступать в жизни вообще или хотя бы в отдельно взятой ситуации; о том, какое решение будет

самым правильным — или же самым эффективным. Я говорю не о банальных и легких вопросах с очевидным ответом: например, хорошо или плохо быть расистом, надо ли заботиться о близких и т. п. В лучших историях одна правда восстает против другой правды, одно зло — против другого зла, и мы понимаем, почему героям трудно сделать выбор или изменить что-то в себе. Готовых ответов нам не предлагают. К любому выводу и суждению приходишь постепенно, наблюдая и обдумывая развитие сюжета. Быстрый вердикт невозможен и не предполагается.

Зачастую автор нащупывает глобальную тему и начинает ее разрабатывать на поздних этапах творческого процесса. Ей необязательно (и даже, пожалуй, не нужно) присутствовать с самого начала. Некоторые авторы начинают с темы — с того послания, которое хотели бы донести до публики, — и ставят его выше остальных шести элементов удачной истории. Добром это кончается редко. Чаще всего такие послания выходят однобокими, схематичными и тяжеловесными, а чрезмерное внимание к вечным проблемам бытия связывает автору руки и мешает выстроить добротный сюжет.

В любом случае глобальные символические идеи обычно приходят и кристаллизуются ближе к концу работы, когда уже продуманы остальные компоненты истории. Иногда ключевые темы проступают лишь в результате многократных переделок. Но в какой-то момент темам все-таки нужно уделить осознанное внимание. Постарайтесь, чтобы вопросы, которые затрагивает ваша история, были четко сформулированы и подробно раскрыты.

Вероятно, это самая сложная часть творческого процесса, ведь ключевые темы не лежат на поверхности.

Они обеспечивают тонкую подспудную динамику смыслов и окрашивают собой все элементы истории, не выходя при этом на первый план. Внимание публики всегда приковано к героям, событиям, диалогам и сюжетной интриге. Все, что стоит за этим, и есть тема, но конкретизировать ее бывает нелегко.

Мне очень импонирует повествовательная теория под названием «драматика» (Dramatica). Ее главный тезис заключается в том, что у большинства завершенных сюжетов есть четыре сквозные линии. Первая — это личная история главного героя. Вторая — общая ситуация, которая так или иначе затрагивает всех персонажей. И вот здесь добавляется кое-что интересное: линия влияющего персонажа, чье присутствие побуждает главного героя к неким значительным переменам. Четвертая сквозная линия — отношения между двумя этими персонажами: как правило, самые важные, самые пылкие и самые глубокие отношения во всей истории.

«Влияющий персонаж», как правило, не антагонист. Это может быть союзник, романтический партнер или наставник (например, Ганнибал Лектер или Оби-Ван Кеноби). Или Джули в фильме «Тутси». Или «Разъяренный» Джейсон Стайлз в «Ребятах по соседству».

Введение в сюжет подобного персонажа и подобных отношений добавляет истории глубины и психологической достоверности, которых иначе могло бы и не хватить. Нечто похожее у Блейка Снейдера называется «история Б»: отношения с серьезным драматическим конфликтом, через который раскрывается тема. Как правило, эта тема вписана в арку главного героя и определяет, насколько заметно он изменится в финале, а отношения с другим персонажем подталкивают его к изменениям.



Кроме того, драматика предполагает, что каждая из четырех сквозных линий последовательно раскрывает определенный конфликт ценностей. Так, одна линия может противопоставлять смелость осторожности, а другая — исследовать столкновение природных инстинктов с социальными нормами.

С тезисами драматики можно и поспорить, но очевидно одно: донести до публики некую подспудную мысль, используя персонажей и сюжет таким образом, чтобы это выглядело естественно и правдоподобно, — одна из самых сложных творческих задач.

Кроме того, далеко не всем удастся изобразить преобразование героя так, чтобы публика в него поверила. Перемены должны выглядеть естественными и убедительными. Одна из самых частых претензий к сценариям: герой меняется внезапно и необъяснимо, нам не показаны этапы и причины его внутренней эволюции. Он внезапно становится другим человеком просто потому, что так надо автору. Перемена не подготовлена развитием сюжета, и публике сложно ее принять.

Тема и арка характера должны развиваться параллельно и неуклонно — на протяжении всей истории. Лишь тогда финал будет выглядеть осмысленным и закономерным. Если событие может хоть как-то повлиять на героя, это нужно незамедлительно показать. Пусть публика видит, какой путь он проходит и почему.

Тему необязательно прописывать в логлайне: туда надо вынести основную сюжетную проблему и показать, в чем ее сложность, оригинальность, острота и увлекательность. Но если вы решили развернуть логлайн и превратить его в синопсис из двух-трех абзацев, обязательно

постарайтесь хотя бы намекнуть на более широкую тему, чтобы читатель понял, в чем подлинный смысл вашей истории. Но даже и тогда не стоит прямо заявлять, что вы собираетесь поднять некие глобальные вопросы и показать духовное перерождение героя. Это скорее отпугнет читателя, покажется чересчур прямолинейным. Постарайтесь убрать идейную составляющую в подтекст, зашифровать ее в арках сюжета и характера. Как и в самом сценарии, большая философская тема должна прочитываться между строк. Не нужно сообщать ее прямым текстом.

Задавая автору вопрос, о чем история, многие имеют в виду именно высший смысл: «Что вы хотели этим сказать? Зачем вы это написали? Почему только вы могли такое написать? В чем мораль? Что я должен из этого вынести?» Возможно, они спрашивают просто потому, что сама история им непонятна и неинтересна, и они пытаются вежливо разузнать, откуда у вас взялась эта идея. Но, может быть, их действительно заинтриговали остальные элементы, и им хочется дополнить сложившуюся в голове картину чем-то бóльшим.

Вполне логично, что вопрос о глобальной теме задается в последнюю очередь. Если бы мы начали с философии, нам вряд ли удалось бы завладеть вниманием публики или продать свой замысел. Но философский посыл может оказаться тем последним решающим фактором, который докажет перспективность вашего проекта, придаст ему весомость и глубину.

Иногда у автора нет внятных ответов на такие вопросы, потому что сам он ими не задавался. Просто ему пришла в голову интересная идея, и он даже не задумывался о том, что у нее может быть еще какой-то высший смысл. Повторюсь,

в некоторых случаях его отсутствие никак не мешает успеху. Но большинство авторов все же хочет донести до публики некую важную для них мысль. Собственно, многие пишут именно ради этого. Так где же взять такую мысль? Зачастую она рождается из личного интереса к истории и заложенным в ней темам.

Хорошо, когда можно черпать вдохновение из жизненного опыта и собственных глубоких убеждений, вкладывая в творчество что-то от себя. В идеале за внешними, поверхностными элементами художественного вымысла всегда угадывается что-то личное, присущее только нам. Наши увлечения и страсти подпитывают то, что мы создаем. Нам предоставляется возможность высказать суждение, в котором отразится наша собственная система ценностей.

Все это не означает, что одних персонажей надо сделать образцово хорошими, а других — откровенно плохими. Однозначные суждения редко бывают убедительными, правдоподобными или интересными. Задача автора — тонко и незаметно навести публику на мысль, которую она должна вынести из увиденных событий, поступков, шагов и решений. Можно показать выбор, который делают герои, и его последствия. В конечном счете именно из подобных моментов в восприятии зрителя или читателя складывается единое смысловое целое. Возможно, публика и не сможет внятно сформулировать свои выводы, но почувствует, что на ее глазах произошло нечто важное, глубокое, значимое.

Когда сценарий действительно богат смыслом, это значит, что автору удалось предложить нетривиальный, новый взгляд на вечные проблемы человеческой

жизни. Путь, пройденный главным героем; то, как его поступки влияют на окружающий мир (а мир влияет на его поступки), — все это находит у публики живой и долгосрочный отклик.

Давайте вспомним несколько оscarоносных фильмов, в которых определенно заложена глубокая, даже философская мысль. Может быть, ее трудно сформулировать в нескольких словах (хотя это неплохое упражнение), но все мы интуитивно чувствуем: смысл этих историй отнюдь не сводится к их сюжету.

- «Волшебник страны Оз»;
- «Маленькая мисс Счастье»;
- «Горбатая гора»;
- «Авиатор»;
- «Игры разума»;
- «Инопланетянин»;
- «Красота по-американски»;
- «Секреты Лос-Анджелеса»;
- «Убить пересмешника»;
- «Непрощенный».

Все это не просто развлекательные истории. В них поднимаются очень серьезные насущные вопросы. Посмотрев эти фильмы, чувствуешь, что тебе рассказали нечто важное о человеке, обществе, жизни в целом.

### **Публике на заметку**

Чем ценны для нас вымышленные истории, в которых содержится дополнительный глубокий смысл? Какие уроки мы из них выносим и почему они надолго западают нам в память? Ответов может быть несколько:

1. Они рассказывают нам нечто о мире в целом, об отдельно взятой проблеме или субкультуре или показывают что-то привычное под новым углом.
2. Они вдохновляют нас, показывая борьбу, победу над обстоятельствами или над собой, внутреннюю эволюцию персонажей.
3. Они трогают нас, позволяя увидеть лучшее в человеке, когда полюбившиеся нам герои проявляют доброту и заботу.
4. Они призывают нас к действию, мотивируют на решительные поступки.
5. Они учат нас сочувственному уважению к людям, на чью долю выпадают суровые испытания.
6. Они заставляют подметить сходство между нами (или нашими близкими) и некоторыми персонажами, помогая лучше узнать самих себя.
7. Они показывают, как живут другие люди, что иногда позволяет более взвешенно и объективно оценить собственную жизнь.
8. Они расширяют наши представления о мире, его проблемах и человечестве в целом.
9. Они вдохновляют нас на перемены, показывая внутреннюю эволюцию персонажей.
10. Они дают нам надежду и эмоциональную подпитку, позволяют ощутить, что мы не одиноки в этом мире.

### **Сериальные герои не меняются**

Формат сериала позволяет куда более подробно изобразить внутренний мир персонажей — а также их жизнь и взаимоотношения, — чем формат фильма, и в процессе затронуть намного больше насущных тем. Кроме того, публика

получает особое удовольствие, регулярно встречаясь с персонажами в течение долгого времени. Они становятся почти что родственниками. Поэтому одна из главных задач сериального сценариста — создать мир, населенный людьми, с которыми зритель сможет и захочет по-настоящему сблизиться, причем надолго.

С другой стороны, сериал не может обеспечить того понимания и осмысления, какое дарят нам фильмы, романы или пьесы, где все значимые перемены в жизни героев укладываются в рамки одной законченной истории. Сериал по определению должен каждую неделю предлагать новую историю, которая основана на одних и тех же проблемах и конфликтах. По этой причине нам часто кажется, что сериальные герои почти не меняются, не растут и мало чему учатся. Они могут сделать кое-какие выводы, слегка скорректировать поведение, немного повзрослеть, но в целом их внутренний мир и внешние трудности останутся примерно одинаковыми во всех эпизодах и всех сезонах.

Многие начинающие сценаристы совершают эту ошибку: считают арку персонажа основой сюжета и всего замысла. Да, к заключительному сезону сериала «Во все тяжкие» Уолтер Уайт становится более жестоким и холодным, чем был в начале; однако его моральное самоуничтожение — все же не главный двигатель сюжета. Сериал держится на сложнейших проблемах, которые герою приходится решать в каждом эпизоде; причем все они проистекают из общей проблемной ситуации, заявленной еще в пилоте. Внешние, поверхностные изменения в жизни сериальных персонажей могут приходить и уходить. Но опорная конструкция (то есть конфликты, проблемы, цели) должна оставаться неизменной.

Это не значит, что изначальную ситуацию, показанную в пилотной серии, необязательно делать судьбоносной. Нет, перед героями все равно нужно поставить сложную задачу с высокими ставками, которые вызовут живое сочувствие у зрителя. Просто эту задачу нельзя решить в обозримом будущем, и не стоит делать каждый эпизод очередным шагом на пути к цели. Лучше, если в эпизодах представлены мини-версии основной проблемы, которые находят хотя бы частичное разрешение, даже если главные вопросы пока остаются без ответа.

Например, в сериале «Секс в большом городе» мы видим, как четыре женщины пытаются выстроить отношения с мужчинами — и это основная проблема для каждой из них, в каждом эпизоде каждого сезона. У всех героинь есть черты и свойства, которые так или иначе мешают добиться гармонии в личной жизни. Чтобы сериал продолжался, все это должно оставаться неизменным. Если проблема и может окончательно разрешиться, то только в последнем эпизоде последнего сезона, где у каждой из героинь наконец складываются прочные и стабильные отношения — а заодно мы чувствуем, что все они внутренне повзрослели. (Но это только до первого полнометражного фильма, когда идиллию пришлось нарушить, чтобы началась новая история.)

### **Проверка на осмысленность**

Если ваша идея отвечает этим пяти критериям, значит, вам удалось наделить ее глубоким смыслом:

— В моем сценарии/сериале поднимаются насущные и универсальные вопросы, на которые нет готовых легких ответов.

## Глава 8

- Моими героями движут глубинные, неудовлетворенные желания и потребности, которые обеспечивают простор для внутренней личностной эволюции.
- В финале моей истории показана некая трансформация, которая оправдывает весь проделанный путь.
- В моей истории есть особые моменты, которые вдохновят зрителя, ощутимо и положительно повлияют на его жизнь.
- Глубинная философская тема и духовная эволюция героя не приоритет и не самоцель, а неочевидный, но исполненный смысла побочный продукт хорошо рассказанной истории.