

Сценарное мастерство: кино- и теледраматургия как искусство, ремесло и бизнес (реферат книги Р. Уолтера) Институт повышения квалификации, М., 1993. – 62 с.

Ричард Уолтер – профессор, заведующий кафедрой сценарного мастерства факультета театральных искусств (отделения кино и телевидения) Калифорнийского университета в Лос-Анджелесе, кинодраматург.

Книга – пособие для начинающих сценаристов кино и ТВ. Работа драматурга зависит не только от таланта, но и от самодисциплины. Учебник не заменяет талант, но помогает сценаристам соединить вдохновение и дисциплину, ибо одно без другого, как бы велики они ни были, растрачивается впустую. Книга состоит из нескольких разделов: «Основы сценарного мастерства», «Основные компоненты сценария», «Методы работы», «Мечты на продажу». В этих разделах рассматриваются практические аспекты создания сценария, сюжетосложения и диалога, рассказывается о процессе воплощения идей в сценарий и внедрения готового сценария в кино- и телепроизводство.

Текст взят с <http://www.ds4607.narod.ru/book/scenarn.rar>

**СЦЕНАРНОЕ МАСТЕРСТВО:
кино- и теледраматургия как искусство, ремесло
и бизнес
(реферат книги Р. Уолтера)**

(Москва, 1993)

Ричард Уолтер — профессор, заведующий кафедрой сценарного мастерства факультета театральных искусств (отделения кино и телевидения) Калифорнийского университета в Лос-Анджелесе, кинодраматург.

Реферируемая книга представляет собой пособие для начинающих сценаристов кино и ТВ. В предисловии автор отмечает, что, подобно всякой творческой деятельности, работа драматурга зависит не только от таланта, но и от самодисциплины. И то и другое качества редки, а вместе они встречаются еще реже. Учебник не заменяет талант, но помогает сценаристам соединить вдохновение и дисциплину, ибо одно без другого, как бы велики они ни были, растрачиваются впустую. Работа Р. Уолтера напоминает перевернутую пирамиду. В ее основании несколько правил, составляющих суть раздела "Основы сценарного творчества". В разделе "Основные компоненты сценария" рассматриваются практические аспекты создания сценария, сюжетосложения и диалога. Раздел "Методы работы" рассказывает о процессе воплощения идей в сценарий. Последний, четвертый раздел "Мечты на продажу" посвящен сложным вопросам внедрения готового сценария в кино- и телепроизводство в американских условиях.

ОСНОВЫ СЦЕНАРНОГО ТВОРЧЕСТВА Фильм и зритель

Уолтер подчеркивает, что фильм делается для зрителей. Полотно живописца, которое обрело хозяина, живет века. Стихотворение, изданное даже небольшим тиражом, приносит поэту бессмертие. Но фильм без публики имеет тот же эффект, что и кинолента, которой вообще нет. Конечно, технически фильм может существовать, но без зрителей талант и труд, воплощенные в картине, равны нулю. Отсюда следует, что сценаристы не должны стесняться желания привлечь к своему фильму как можно больше зрителей.

Автор иллюстрирует свою мысль следующим примером. Возьмем отдаленную

радиостанцию ограниченного диапазона действия. Представим себе одинокого диск-жокея ночной джазовой программы. Не исключено, что в одну из ночей в какой то момент ни одна душа не настроилась на его передачу. Осуществляется ли в этом случае процесс коммуникации?

Аристотель более двух тысячелетий назад отмечал, что процесс коммуникации включает три компонента: источник, сообщение и адресат. Если отсутствует хотя бы одна составная часть, коммуникации нет. Поэтому, если диск жокея никто не слушает, никакой коммуникации нет, ибо отсутствует получатель информации. Примечательно, однако, что сам диск-жокей пребывает в неведении относительно размеров своей аудитории.

Специфика работы сценаристов мало чем отличается от положения этого диск-жокея. Драматурга можно назвать источником, его сценарий — сообщением, а публику — реципиентом. Однако ни один сценарист заранее не знает, будет ли его произведение воплощено в фильм. Сценарные отделы кино- и телестудий завалены пьесами для экрана. Но даже тем сценариям, по которым сделаны фильмы, не всегда удается дойти до публики, так как после съемок — по самым разным причинам — картины иногда попадают на полки хранилищ.

"Первая, последняя и единственная заповедь сценариста, — утверждает Уолтер, — будь достоин аудитории, дорожи ее мнением, вниманием и временем. Единственное нерушимое правило сценарного творчества: не быть скучным" (с. 19).

Есть сценаристы, полагающие, что уважать зрителей — значит идти у них на поводу, учитывать вкусы публики — значит сводить творческий процесс к проституированию. Настоящий художник, утверждают они, не должен угождать толпе, перед ним стоит задача более возвышенная. Он погружается в счастливый духовный транс, от которого начинают струиться его творческие соки, играет творческое воображение, данное богом. И все, что он ни делает, прекрасно, потому что прекрасен он сам.

По мнению Уолтера, все это — по сути самообожествление, пагубная для настоящего искусства чепуха. Ибо хороший сценарий всегда находит свою аудиторию. Но это не означает, что успехом пользуются только хорошие фильмы и что любой хороший фильм ожидает несомненный успех. Даже Аристотель признавал такую вещь, как неудача. Уолтер не считает, что о достоинствах картины можно судить по размерам аудитории. Почему зрители загораются от тех или иных кинолент — извечная тайна.

Конфликт: насилие и секс

Как утверждает автор, многие, возможно, большинство фильмов — в том числе самые лучшие — насыщены чувственностью, эротикой, конфликтами и напряженностью или стрессом. Он считает, что даже легкая тревога, необходимый элемент в интриге всех кинокартин — одна из разновидностей насилия. Сценаристам следует помнить, что продуманное, разумное, рациональное поведение, совмещенное с благочинным согласием, навеивает скуку.

Это, однако, не означает, что герои кино- и телефильмов должны постоянно разбивать друг другу головы или вести бесконечные перестрелки. Тем не менее сценарий не имеет права останавливаться, чтобы передохнуть или уделить минутку философским рассуждениям и умиротворенным размышлениям.

Сценаристы, если угодно, завоевывают внимание публики в основном именно благодаря умелому обыгрыванию секса и насилия. Это прежде всего практический деловой подход к коммерческому предприятию, каковым являются кино и телевидение. Их корни глубоко уходят в театр. Нет ничего удивительного в том, что сценаристы черпают богатый материал из театрального опыта. Внимательное прочтение "Царя Эдипа", например, не повредит драматургу, пытающемуся улучшить свое мастерство.

Эта трагедия — прежде всего о царе, который убивает своего отца и делит ложе

с матерью. Заставив своего героя совершить эти ужасные преступления, Софокл потом открывает ему печальную правду и приказывает не вздыхать, не плакать, не кусать локти, не рвать волосы на голове, не раздражаться сумбурным монологом с рыданиями или как-нибудь иначе оплакивать свою судьбу. Вместо этого драматург выкалывает Эдипу глаза и обрекает его на вечное скитание.

Аналогичным образом "Гамлет" — при всей поэтичности, изящности и эффектно составленном сюжете — повествование о сексе, алчности и смерти. К концу последнего акта сцена буквально залита кровью, на ней девять трупов, проткнутых шпагами или отравленных.

По сравнению с "Медеей", однако, эти две трагедии — просто невинный "Бемби". Медея, взбешенная неверностью супруга, убивает детей, готовит из них кушанье и подает его мужу на обед. Вообразите, что будет, если предложить такую тему кино или телестудии!

Тем не менее насилие на экране не должно обязательно выливаться в кровавую бойню: во всех без исключения классических кинопроизведениях бывает именно так.

Хотя кино и телевидение должны в конечном итоге пропагандировать достойное подражание конструктивное поведение, попытка заставить фильм или телепрограмму с первых кадров служить благородным моральным и социальным задачам — верный путь к провалу. Милый, благочинный фильм с неудачным названием "Удивительные Грейс и Чак" захотел с самого начала настроить зрителей против угрозы ядерной катастрофы. Разумеется, это — благородные, честные намерения, но едва ли по-настоящему послужит делу мира многословный, морализаторский фильм. Во всей истории искусств нет ни одного примера, когда бы занудная посредственность подвигла кого-нибудь на подвиг или послужила доброй цели.

Главная заслуга сценаристов перед обществом в том, что они стремятся создать достойное зрелище для живых, дышащих, реальных людей. Так надо понимать социальную ответственность художника.

Утверждают, что социопаты и психопаты подражают насилию, увиденному на экране, но в действительности этому нет никаких научных доказательств. Исследования, устанавливающие связь между средствами массовой коммуникации и насилием, как правило, грешат неточностями. Обычно они исходят из логики "пост хок, эрго проктер хок", что означает "после этого, значит по причине этого". Сегодня всякий в Америке может продемонстрировать свое обостренное чувство социальной ответственности, пригвоздив фильм или телепрограмму к позорному столбу тем, что отыщет причинно-следственную связь между ними и всем дурным на свете.

Уолтер не проповедует желательность насилия в кино и на телевидении, он просто говорит, что насилие — естественное и неизбежное качество общественного выражения. Экранное насилие можно защищать или осуждать, брать на вооружение или игнорировать, но оно от этого не исчезнет. Конфликт пронизывает любую пьесу, кинокартину или телепрограмму.

Классические диснеевские постановки, возможно, самые страшные среди фильмов. А ведь они предназначены для детей. "Сто один далматинец", например, — удивительно жестокий, извращенный киносказка. Колдунья хитростью заманивает щенков, чтобы содрать с них живых шкуру и сшить себе шубу!

"Можно признавать насилие или отвергать его, но никуда не деться от следующего факта: доведенный до крайности, отточенный, глубоко втравленный в сюжет объемный конфликт — назовите его насилием — естественное и неизбежное свойство, кино и телевидения" (с. 25-26).

При этом насилие не обязательно должно быть физическим. Конфликт вполне может быть психологическим, духовным, эмоциональным. В фильме "Крамер против Крамера" самая серьезная физическая травма встречается в середине сюжета, когда сын падает на игровой площадке. Схватив ребенка на руки, отец (Дастин Хоффман)

пробегают несколько кварталов до больницы. К счастью, рана оказывается неопасной. Тем не менее, "Кramer против Крамера" — чрезвычайно жестокий фильм. Разве есть насилие ужаснее, чем битва между матерью и отцом за право опеки над собственным сыном?

Разумеется, такой вид насилия вполне можно назвать конфликтом. Но автор настойчиво советует сценаристам видеть в насилии то, что там действительно есть: насилие. Насилие и секс — это здоровые, естественные, необходимые ингредиенты кино и телевидения. Сценарист не должен извиняться за то, что в каждой сцене, на каждой странице его произведения присутствует самый острый конфликт.

В конце концов, если самолеты нормально приземляются, — это не новость. И никто не пойдет в кинотеатр и не включит телевизор, чтобы посмотреть фильм под названием "Деревня счастливых чудесных людей".

Реальность и вымысел

Кино — это подделка под реальность, — пишет автор, считая, что в этом утверждении нет ни доли преувеличения. (Кстати, преувеличение — вполне законный стилистический прием сценаристов.) Ибо только компоненты картины можно так вольно организовывать, выстраивать в порядок, смешивать, превращать в объекты манипулирования. Время, пространство, сюжет и персонажи вырисовываются и перекраиваются по воле сценариста и для его удобства. Актеры, часто хорошо знакомые зрителям как реальные люди, изображают персонажей, которыми, разумеется, они не являются. Они действуют в ситуациях, срежиссированных до мелочей с помощью грима, костюмов, париков, света. Они декламируют заученные диалоги, которые, как всем известно, написали сценаристы и т. д.

Более того, как знает даже новичок в киноискусстве, сцены фильма развертываются на экране не в той последовательности, как были сняты. Даже большая часть диалогов вероятней всего была записана — и перезаписана — в другом месте и в другое время. Конечно, публика не должна об этом думать, глядя на экран.

Действительность доступна бесплатно на улице. Зрителям нужна не правда, а сладкая, соблазнительная ложь, — говорит Уолтер. "Откровенно говоря, задача сценариста — умело и обаятельно лгать" (с. 29).

Однако у некоторых драматургов, особенно начинающих, наблюдается саморазрушительная тяга к реализму. Конечно, она имеет прямое отношение к самой природе кино, его технологии, его традициям.

Когда Томас Эдисон изобрел свой кинескоп, он тренировался на всем, что двигалось. Первые фильмы Эдисона — только о движении карет, трамваев, пешеходов, снующих по улице за окнами его мастерской-студии. Простого движения было достаточно, чтобы заморозить публику, но на пороге века кинематографисты осознали необходимость синтезировать действия и события, придать случаям и происшествиям некоторое подобие порядка, чтобы задержать внимание аудитории хотя бы на несколько минут.

Эти первые шаги раннего кино, регистрировавшего реальность, наряду с портативностью камеры объясняют, по крайней мере отчасти, упорное стремление кино- и телесценаристов к правдоподобию.

Несмотря на то, что большая часть кинопроцесса происходит сегодня не на натуре, а в павильонах студии, любого, кому случится быть на съемочной площадке с декорациями, не может не поразить удивительное сходство с натурой. Кинокамера — чудесный аппарат, позволяющий изображать вещи даже реальнее, чем они есть на самом деле.

Как-то на одной из голливудских студий Уолтеру пришлось пройти мимо декораций небольшого американского городка. Жара в тот июльский день стояла немилосердная. Но городская площадь была подготовлена под съемки зимнего эпизода:

езде толстым слоем лежал сухой белый порошок, с сугробами у машин и стен домов. По имитированной заснеженной дороге были проложены четкие отпечатки колес машин, полупрозрачные виниловые сосульки свисали с водосточных труб и карнизов окон. Эффект зимы был таким сильным, что даже в такой знойный день Уолтер невольно поежился и поднял воротник. Точной передачи холода было более чем достаточно, чтобы вызвать у человека вполне натуральный озноб.

Следует признать, отмечает автор, несмотря на все недостатки, Голливуд всегда достигает необыкновенного совершенства в создании первоклассной копии действительности.

Именно не к реализму, а к этому слепку с реальности должны стремиться сценаристы. Ибо жизненные, правдивые сюжеты с реальными, правдоподобными героями противоречат главному постулату сценарного мастерства — они скучны. Ведь с бытовыми проблемами люди сталкиваются каждый день. А в жизни господствует скука.

И слава богу, восклицает Уолтер. Потому что без нее не нужно было бы ни искусство, ни творчество в целом, ни кино в частности.

Автор советует остерегаться тех фильмов, которые претендуют на роль носителей скрупулезной истины. Лауреат Нобелевской премии, физик и математик В. Вайскопф считает, что истина существует в двух видах: внешняя истина и внутренняя истина. К первому типу относится истина, противоположное значение которой — ложь. Обратное понятие второго типа истины — неким образом тоже истина. Поисками именно второго вида истины занято искусство. Истина этого порядка предполагает нечто большее, чем точное знание числа горошин в чашке.

ОСНОВНЫЕ КОМПОНЕНТЫ СЦЕНАРИЯ

Сюжет и его конструирование

Хотя все элементы сценария важны и существуют взаимосвязанно друг с другом, отмечает Уолтер, самый важный и, несомненно, самый трудный его компонент — сюжет. Главное в сценарии — это: 1) структура, 2) структура, 3) структура. Не все новички — равно как и большинство опытных драматургов — понимают, что означает структура применительно к сюжету. Со структурой здания легче. Дом состоит из множества элементов, но основных три — пол, стены, крыша.

На первый взгляд, сюжет не имеет ничего общего с домом. Однако сюжет — это тоже конструкция, но внутренняя, интеллектуальная, эмоциональная по своей природе. Он состоит не из балок, а мыслей, построен не из кирпичей, а из слов. Структура сюжета включает три основных компонента — начало, середину и конец.

Это понятие трехсоставной сюжетной структуры сформулировано Аристотелем почти две с половиной тысячи лет назад. Начало сюжета, по Аристотелю, это та часть, которая идет первой и перед которой ничего нет.

Ссылаясь на свой богатый опыт рецензирования сценариев, Уолтер отмечает, что самая типичная ошибка сценаристов заключается в том, что они не могут определить, с чего начать. "Крамер против Крамера" — это пример фильма, начинающегося в нужном месте. В первых кадрах миссис Крамер (в прекрасном исполнении Мерил Стрип) стоит в дверях, вещи упакованы, она пытается довести до сознания мужа, что покидает его, что их супружеская жизнь закончилась.

Менее опытный сценарист вероятней всего начал бы с дней учебы этой пары в колледже, их свиданий, ухаживаний и свадьбы. Затем последовало бы подробное описание постепенного ухудшения их отношений. Он выдавливает пасту с середины тюбика, это ее бесит. Она бросает свои трусики в раковину и оставляет их там, что вызывает у него отвращение. Его служебная карьера под угрозой, и он задерживается на работе, она уныло проводит одинокие часы перед телевизором, забывая о ребенке, поглощая виски и кокаин. Примерно к концу второго действия, где-то на семидесятой-

восьмидесятой странице сценария напряженность их отношений выливается в грандиозную ссору. Она рыдает из-за отсутствия внимания с его стороны. Он жалуется на то, что она не помогает ему продвигаться по служебной лестнице. Она угрожает уйти. Он бросает ей обидное слово. В конце концов она собирает свои вещи и покидает дом.

Но сценарист Роберт Бентон знает, что фильм не о муже и жене, а об отце и сыне, не о разводе (мужа и жены), а о примирении (одного из родителей и ребенка). В начале мальчик и отец практически чужие друг другу, их разделяет эгоистическая забота отца о карьере. Поэтому сценарий начинается правильно: вещи упакованы, мать стоит в дверях. Не важно, от чего развалился брак. Это не значит, что сложные отношения между супругами не могут быть темой фильма, просто этот фильм о другом. В картине "Крамер против Крамера" разрыв супружеской жизни — завязка действия. Фильм начинается с подлинного начала, ни один кадр не тратится впустую.

Уолтер советует сценаристам всегда задавать себе вопрос: "Действительно ли это начало? Та ли это точка, до которой ничего нет? Что потеряется, если начать с восьмой страницы? Или с одиннадцатой? С двадцать второй? Если до одиннадцатой страницы сценарий ничего не теряет, начинайте оттуда. Если начало с двадцать второй страницы ведет к потере какой-то разбросанной, но важной информации, можно вставить ее в другое место, переместив в контексте определенные реплики персонажей, заменив конкретные поступки того или иного героя. Случайная информация не оправдывает двадцать две страницы до подлинного начала" (с. 40).

Вопрос — это действительно начало? — следует задавать применительно не только к сценарию в целом, но и, что важнее, к каждой строке диалога.

Если сцена происходит, например, в ресторане, не нужно показывать, как действующие лица приходят, здороваются друг с другом, усаживаются за столик. Зрители не должны видеть, как раздают карточки меню или слышать, как выбирают вина. Если можно перейти сразу к середине (технически — к началу) действия или события, драматург должен сделать именно так: пропустить меню, коктейли, вина и перескочить прямо к сути сцены. Если без сцены в ресторане не обойтись, то ее нужно начать, когда все персонажи сидят за столом.

Даже единственная строка диалога заслуживает того, чтобы проверить, начинается ли она с начала. Так, не следует открывать диалог со слов "посмотри", "послушай". Для проверки нужно просто убрать сомнительное начало и решить, потерялась ли какая-нибудь важная информация: есть ли существенная разница между "Послушай, я люблю тебя" и "Я люблю тебя"?

Одна из заповедей творчества гласит: все, что может быть исключено, должно быть исключено.

В более широком смысле сценаристы должны рассматривать сюжет как отражение окружающего нас мира, в котором любая часть наделена свойствами целого. Драматургам следует помнить, что малейшей частичке фильма присущи черты, характеризующие картину в целом, — так живая клетка содержит в ДНК всю генетическую информацию, необходимую для воспроизведения всего организма. Попросту говоря, структура кино- и телефильма, включающая начало, середину и конец, повторяется в его отдельных частях, например, в сценах, действиях, диалогах.

Это не просто философские рассуждения, а конкретная прагматическая стратегия улучшения сцены, действия, кусков диалога и всего сценария. Каждый элемент должен быть на своем месте, выполнять определенную функцию и иметь точное назначение.

Начало

Каким бы трудным ни было для сценариста начало, оно все же дается легче, чем середина и конец. Многие в киномире утверждают, что у них есть великолепное начало

для фильма, но пока нет середины и конца. Прясть различные сценарные нити намного проще, чем связать их в один красивый узел в конце.

Для сценаристов крайне важно помнить, что структура — это не формула. Объединение разрозненных элементов в экранном сюжете совсем не похоже на сборку трехколесного велосипеда. Хотя сценарий создается по непреложным законам, чудо в том, что он сохраняет индивидуальность так же, как сочиняющий его драматург.

Приступая к работе над любым сценарием, отмечает автор, нужно решить некоторые очевидные задачи — прежде всего задать фильму тональность, ввести главного героя и дать необходимую экспозицию.

Тональность. Тональность фильма — комедийная, трагическая, мелодраматическая — должна быть постоянной. Смещение тональностей чаще всего лишний раз подтверждает неумение сценариста справиться со структурой сюжета.

Тонкие стилистические переходы доступны лишь настоящим гениям вроде Терри Сазерна, особенно, если они сотрудничают с такими крупными режиссерами, как Стэнли Кубрик. В абсурдную фарсовую комедию "Доктор Стрейнджлав" они включают ужасающе правдоподобные военные приключения. Нарочито мрачная комедия наложена на в равной степени безрадостный рассказ о ядерной катастрофе, и такое сочетание приемлемо. Но "Доктор Стрейнджлав" — исключение. Тональность требует совсем обратного: точного, незыблемого, как скала, равновесия и постоянства от начала до конца.

Несмотря на то, что тональность задается с самого начала, было бы ошибкой заранее решать, какой будет тональность фильма или передачи. Она появляется в процессе работы над конкретным сценарием. Бывает, скажем, так: сценарист собрался написать драму, но постепенно стала вырисовываться комедия. Значит, он ошибся в выборе тональности, набросил на сюжет стилистическую смирительную рубашку. Драматург должен предоставить самому сценарию свободу обретения тональности, которая есть не что иное, как отражение его собственной индивидуальности, таланта и способностей.

Главный герой. В идеале он — единственная личность в фильме. Иногда роль главного героя делят несколько персонажей. Именно здесь возникают проблемы. Поскольку чем мельче дробление, тем размытее фокус всего фильма.

Коллективный главный герой — подлинное бедствие для структуры сюжета. Идеальный пример тому — фильм Лоренса Кэздана "Сильный холод". Фокус этого фильма так демократичен, так ровно распределен между полудесятком центральных персонажей, что все действующие лица кажутся одинаковыми.

Творческий отбор суть — искусства. Сочиняя сценарий, драматург отбирает слово за словом, сцену за сценой. Именно из этой бесконечной цепочки трудных выборов рождаются персонажи, диалог и все другие индивидуальные качества сценария (с. 46).

Уолтер не исключает возможность создать хороший сценарий с коллективным главным героем и при этом четко выписать одного центрального персонажа. В фильме "Американские граффити" сценаристы Джордж Лукас, Уоллард Хьюик и Глория Катц предлагают четыре центральные фигуры, которые трактуются почти одинаково. Тем не менее задолго до конца картины становится ясно, что персонаж в исполнении Ричарда Дрейфусса в действительности является главным. Он выступает от имени автора.

Напротив, отсутствие главного героя в "Сильном холоде" обрекает конструкцию сценария на неудачу. Как только зритель начинает узнавать о желаниях и разочарованиях одного персонажа, ему предлагают другого, не дав возможности хорошо разобраться в первом.

Каждому фильму нужен главный герой с четкими целями и препятствиями на пути к их достижению. И этот персонаж, и эта цель, и эти препятствия должны быть определены в начале картины.

"Часовой механизм". Часто, обычно только приступая к работе, сценарист составляет график, согласно которому в четко predeterminedенное время должно произойти конкретное событие или должна решиться конкретная проблема. Этот прием, который Уолтер называет "часовым механизмом", служит нагнетанию напряженности сюжета.

Почти в самом начале фильма "Мост через реку Квай" становится понятно, что к определенному дню мост нужно не только построить, но и приготовить к эксплуатации. При любых условиях взрыв моста — прекрасная кульминация. Но "часовой механизм" придает сладостный вкус завершенности не только финалу, но и всему сценарию. Ведь намного приятнее выстроить мост точно к прибытию поезда и как раз вовремя, чтобы взрывом отправить и мост, и идущий по нему поезд прямо в реку.

В фильме "36 часов" этот "часовой механизм" более хитро вплетен в ткань фабулы. До высадки союзников в Европе остается всего несколько дней, у нацистов мало времени, чтобы выжать из Джеймса Гарнера нужные сведения. Конечно, даже без этого приема хорошо срабатывают сцены соращения Гарнера, но "часовой механизм" усиливает напряженность действия, придает сюжету определенную форму.

Не все приемлют "часовой механизм", но творчески мыслящий сценарист копает глубоко, чтобы найти способ и место для внедрения его в сценарий.

Экспозиция. Под этим термином Уолтер подразумевает не столько изложение новых фактов, сколько выявление информации, уже присутствующей, но пока недоступной зрителю (с. 49).

Даже самый заурядный фильм требует большой изобретательности и воображения. Экспозиция должна быть короткой и оригинальной. Лучший способ дать экспозицию — выстрелить ее и двигаться дальше.

В фильме "Встань рядом со мной" экспозиция кажется весьма самоуглубленной благодаря рассудительному, крайне серьезному Ричарду Дрейфуссу, изображающему Писателя. Излагая события, случившиеся много лет назад, он подготавливает зрителей (как будто это необходимо) к картине.

Возможно, самая изобретательная экспозиция типа "человек с указкой" принадлежит английскому фильму "Местный герой", в котором промышленный магнат обращается с речью к группе бизнесменов в зале заседаний совета директоров компании. У карты порта он машет пресловутой указкой, описывая особенности береговой линии. Что особенного в этой сцене? Самый крупный промышленник спит глубоким сном. Более того, ни один из подхалимов подчиненных не смеет потревожить его. Поэтому все участники сцены разговаривают шепотом. То, что должно выглядеть страшно скучным, кажется свежим и смешным.

Середина

Некоторые теоретики считают развязку самой трудной частью трехсоставной модели сюжета. Но, по мнению Уолтера, наиболее трудна середина.

Во-первых, середина — самая длинная из трех частей, она в несколько раз больше начала и конца, вместе взятых. Но дело не только в этом.

К тому времени, когда драматург садится за сценарий, у него уже есть план и он знает, как начать. Более того, он уже примерно решил, как и где закончить. Если он достаточно умен, то подготовлен к правкам и неожиданностям, которые придется вносить в разработанную схему, чтобы сделать ее более эффективной.

Перед самой серединой, за вводной частью сюжеты обычно кажутся гладкими, не усложненными. Так, в "Американских граффити" Ричард Дрейфусс и Рон Хауард проведут последнюю бесшабашную ночь в родном городе и уедут в поисках славы.

Но зритель знает, что фильм не может закончиться через десять-двенадцать минут после начала. Он ждет осложнений. Если начало — пусковой момент картины, то в середине сюжет сгущается. Встают препятствия.

Действительно, некоторые специалисты утверждают, что единственный способ создать солидное произведение — это поместить главного героя здесь, а его цель — там и разбросать на пути к ней всевозможные препятствия. Конечно, подобный метод создания сценария слишком прост, однако в нем есть здравый смысл.

В конце вступительной части, когда все происходящее на экране кажется удивительно легким, отлаженным, зрители обычно расслабляются и, несмотря ни на что, надеются, что все закончится благополучно. Но благополучный финал хорош в жизни, а в фильме он непростительно скучен.

Вот тут-то и важно разбить всю безмятежность вдребезги. Это сделает улыбка загадочной девушки, которую Дрейфусс будет искать весь фильм, а, возможно, и всю жизнь. Или жестокое убийство матери будущего крестного отца Корлеоне на глазах у мальчика. Появление осложнений свидетельствует о переходе к средней части сюжета.

Предсказуемость. Разумеется, сюжетные линии не должны быть слишком предсказуемы, и тем не менее, изрядная доза предсказуемости желательна. Но какой величины? Если бы на этот вопрос был легкий ответ, отмечает Уолтер, писать сценарии было бы простым делом.

Публика любит сюрпризы. Конечно же, предсказуемость может сильно повредить тому волнению, которое возникает у зрителей от неожиданных зигзагов сюжета. Но если в сценарии не было бы ни капли предсказуемости, зрители смотрели бы фильм — даже самый прекрасный — всего один раз. Узнав, чем он кончается, они теряли бы к нему интерес.

Однако, подобно детям, взрослые любят бесконечно слушать некоторые любимые истории. И если во время того или иного пересказа в сюжет для разнообразия вносится самое незначительное изменение, слушатель гневно призывает рассказчика строго придерживаться исходного текста.

Хотя ни один разумный сценарист не захочет заранее сообщать о будущих событиях, некоторая предсказуемость тем не менее полезна, даже необходима, чтобы помочь зрителю пройти по сюжету. Не зря же Шекспир начинает "Макбета" с пророчеств колдуний — хотя и в загадочной форме — о том, что произойдет в трагедии.

Предсказуемость в фильмах можно сравнить с детской игрой в пугалку. Что страшнее? Пройти по коридору, совершенно не зная, что кто-нибудь выпрыгнет из двери, или догадываясь об этом? Конечно, второе. Зная, что кто-то прячется за той колонной, в той нише или где-нибудь еще (где угодно) — жертва невольно сжимается, напрягается в тягостном ожидании того, что должно случиться. И когда что-то действительно происходит, эффект намного сильнее благодаря предсказуемости.

Случайность. Может ли сценарист включить в свой сюжет яркую, убедительную случайность? Да, но только один раз. Дело в том, что сама наша жизнь состоит из случайностей.

Но жизнь — это жизнь, а фильм — это фильм. И за свои деньги публика хочет необычную, хорошо разработанную картину с искусно сплетенными событиями. Случайность можно использовать в завязке или развязке фабулы. Но зрители ждут, кроме того, идеально выстроенный сюжет. Они отвергают зависимость от случайностей, ибо знают причину их появления — лень сценариста.

Публика может вытерпеть всего одну случайность, поэтому драматург должен сделать ее значимой, использовать в качестве стартовой площадки для запуска важного действия или ввести в конце сюжета как фундамент для заключения.

В "Китайском синдроме" благодаря вполне приемлемой случайности телерепортер и оператор снимают материал об атомной электростанции как раз в тот момент, когда там происходит "событие" — отказ реактора.

Теперь представим, что позднее в картине по прихоти сценариста пленка с записью происшествия теряется и повреждается. Вообразим дальше, что съемочная

группа возвращается на станцию, чтобы доснять материал. Представим еще, что, как только съемочная группа погружается в работу, опять происходит подобная авария.

Как на это отреагирует публика? Она придет в бешенство и будет права. Зрители отлично поймут, что самое последнее событие происходит только потому, что у драматурга не хватило фантазии.

Сильная тревога. К концу средней части практически каждый сценарий натывается на труднопреодолимый барьер. В этом месте публика начинает возиться, потягиваться, зевать. Вероятно, сценарий набрал слишком большую скорость с самого начала и, подобно бегуну, не рассчитавшему свои силы, начал выдыхаться, пройдя примерно четыре пятых пути.

В этот конкретный момент сценарист должен создать очень тревожную, жуткую, страшную ситуацию, когда все кажется раз и навсегда потерянным. Конечно, здесь не годится какой-нибудь искусственный довесок, придуманный в последнюю минуту, ситуация должна естественно вытекать из всей структуры сюжета.

Однако, если этот мрачный момент, который ни в коем случае нельзя путать с кульминацией, появится слишком рано, весь сценарий испустит дух как раз в той точке, где должна возникнуть сильная тревога.

В "Американских граффити" это — телефонный разговор Дрейфусса с таинственной девушкой, когда он узнает, что им не суждено встретиться. Этот момент мрачнее и страшнее, чем авария объятая пламенем автомобиля, которая происходит чуть позже и составляет кульминацию картины. Он осознает, что никогда не найдет то, что ищет, никогда не сбудется то, что предназначено ему судьбой, если будет по-прежнему болтаться со своими приятелями в безопасном, но до тошноты знакомом родном городке.

Сильная тревога — это момент, почти неизбежно встречающийся перед самым переходом к концу фильма, когда с начала прошло примерно час двадцать и герой оказывается дальше всего от цели.

Конец

Когда вдали появляется финиш, сценарий набирает темп. Для показа любовных сцен у режиссеров и монтажеров есть отработанный прием. Встречаясь наконец после долгой разлуки, влюбленные сначала устремляют страстные взоры друг на друга с разных сторон широкого экрана. Затем каждый медленно делает шаг, второй, третий. С ростом числа шагов увеличивается их скорость. И в конце концов под гром музыки юноша и девушка мчатся навстречу друг к другу так, как будто хотят установить новый олимпийский рекорд в беге на короткую дистанцию.

В идеальном случае, конечно, финал должен быть заложен еще в начале сюжета. Когда в начале фильма "Встань рядом со мной" мальчики узнают, что в лесу лежит труп и что плохие парни, старше возрастом, тоже пытаются его найти, зрители принимают как должное то, что мальчики найдут труп раньше.

Это так, это должно быть так потому, что концовки предназначены для уравнивания начала и середины. Каким бы естественным этот процесс ни был, он должен осуществляться методично, с величайшей осмотрительностью. Бездумное заполнение страниц чем угодно — лишь бы побыстрее закончить сценарий — чревато катастрофой. Сценаристы обязаны бороться с искушением ускорить темп, когда сюжет приближается к концу.

После того, как на экране появится надпись "конец" и в зале зажжется свет, публика должна чувствовать себя не приподнятой, не одухотворенной, не благочестивой, а наоборот, придавленной, несчастной, подчеркивает автор. "У каждого зрителя должно появиться сильное ощущение своей неисправимой греховности. Каждому нужно напомнить о его несовершенстве. В каждом зрителе должно зародиться чувство, что все происходящее на экране действительно о нем. Публика

должна почувствовать, что показанные в фильме ситуации бывают и в ее жизни" (с. 59).

Неоднозначность. Может ли экранный сюжет быть неоднозначным? И да, и нет, считает Уолтер. "Благородная задача искусства не в том, чтобы давать исчерпывающие и приятные решения проблем существования, над которыми бьется разум с тех пор, как появилась мысль. Конечно же, ни один фильм не может дать простые ответы на вопросы, не имеющие по своей природе ответа. Задача творчества — не отвечать на вопросы, а ставить их" (с. 59).

Вот почему финал фильма должен вызывать одновременно чувство тревоги и умиротворения. И хотя на сценариста возложена обязанность выдать достойный сюжет, населенный достойными персонажами, нет ничего зазорного в том, чтобы и публику заставить немного поработать головой.

Яркий образец прекрасно написанного сценария с оправданно многозначной концовкой — экранизация романа Джона Ле Карре "Шпион, который пришел из холода". Ричард Бартон играет тайного агента, вовлеченного в искусно закрученную фабулу с участием разведчиков, контрразведчиков, контрконтрразведчиков и контрконтрконтрразведчиков. Двойные агенты? Забудьте о них: Ле Карре предлагает тройных, четверных, пятерных. К концу фильма практически невозможно определить, кто на чьей стороне. В последнем кадре Бартон стоит на берлинской стене, снизу ему что-то кричат люди. Ищет убежище? На чьей стороне он в конце концов окажется? Нота неопределенности раскрывает тему картины, которая связана не с правильностью или неправильностью поступков героя, а скорее с природой лояльности и в равной степени с природой измены. Таким образом, неоднозначность вплетена в ткань всего сюжета.

Позитивное и негативное пространство. Взятые из области графики это понятие может пригодиться сценаристам. Позитивное пространство, скажем, на портрете — это область холста, которая занята субъектом. Все остальное — назовем это фон — представляет собой негативное пространство (с. 61).

В киносюжете, даже в отдельных сценах можно тоже различать как позитивное, так и негативное пространство. Пусть весь сценарий от начала до конца, со всеми персонажами, диалогами и действиями — позитивное пространство. Оно охватывает все происходящее в контексте фильма, все, что фактически видно на экране.

Но даже до начала сценария подразумевается какая-то предыстория. Зрители понимают, что персонажи и сюжет не возникают из ничего, что они до того жили своей жизнью. Аналогичным образом, когда фильм окончен и в зале зажигается свет, в мыслях сценариста и публики сюжет продолжается. Какой бы мрачной ни была заключительная сцена "Крестного отца-II", когда одинокий Майкл, отрезанный от друзей и семьи, сидит, уставившись в пространство, зрители могут вообразить, что его печальная жизнь продолжается.

Именно этой безграничностью негативное пространство сюжета отличается от позитивного. Прежде чем приступить к разработке сюжета, сценарист должен отметить ту конкретную точку в негативном пространстве, с которой начинается позитивное и по которой проходит последняя граница между ними.

Причина и следствие. Сюжет развивается под действием своего рода силы притяжения. Одно событие становится причиной другого, а то вызывает третье, не просто что-нибудь еще, а то, что должно было произойти, что пребывает в уникальной согласованности с предыдущими событиями, вместе взятыми. Так сюжет движется вперед. Иногда кажется, что он замирает, но покой ему строго противопоказан.

В "Окне спальни" тайные любовники становятся очевидцами убийства, они домысливают мотивы преступления, и оно не оставляет их в покое. Когда действие даже такого удачного фильма, как "Батч Кэссиди и Санданс Кид" затормаживается и зрителям предлагается терпеливо лицезреть улыбающихся актеров, разъезжающих на

старинных трехколесных велосипедах по всему экрану под аккомпанемент песни "Капли дождя падают мне на голову", сюжет замирает. Сценаристы должны все время бороться с искушением остановиться, передохнуть. Киносюжет неумолимо движется вперед со скоростью 24 кадра в секунду. Как будто под действием силы притяжения, он постоянно рвется вперед, стремясь отыскать решение, которое в принципе недостижимо.

Развязка. Вопрос: когда фильм должен заканчиваться? Ответ: (а) как можно раньше, (б) как можно позднее, (в) точно в нужный момент (с. 64).

Правильный ответ — (а) как можно раньше. Само собой разумеется, ответ (б) — как можно — позднее неверен. Ибо если фильм заходит за ту точку, после которой ничего не требуется, он просто разбазаривает внимание аудитории.

А как насчет (в)? Как ни печально, отмечает Уолтер, люди просто не обладают способностью с достоверностью определить "единственно правильный момент" или что-нибудь другое единственно правильное, тем более в вопросах искусства.

Старый принцип шоу-бизнеса гласит: заканчивать так, чтобы публика хотела еще. Зрители должны испытывать скорее разочарование, нежели облегчение от того, что картина закончилась. Благодаря этому зритель переносится через финальную черту в предполагаемое негативное пространство, в сюжет-призрак, существующий после реального сюжета.

Основная мысль. Где-то глубоко внутри каждой хорошей экранной истории, связывая персонажи, придавая диалогу форму, объединяя все сцены, проходит связующая нить, кратко отвечающая на вопрос: ну и что?

Это идея фильма, которую автор именуется темой. Когда на экране промелькнет последний кадр, у зрителя должно остаться четкое представление о том, что хотел сказать фильм о причинах всей этой суебности.

Не случайно, что этот раздел идет последним в главе "Сюжет", так как одним из важных свойств главной идеи является то, что она вытекает из содержания сюжета. Самая грубая ошибка, совершаемая большинством неопытных сценаристов — и немалым числом опытных профессионалов, — заключается в том, что сначала они готовят идею, а потом пытаются облечь ее в сюжет. Сценариста ждет полный крах, если он поставит идею перед фабулой, заставит хвост махать собакой, позволит идеям обгонять события вместо того, чтобы все было наоборот. Начать с основной мысли — значит вызвать самых страшных врагов искусства: неуверенность и неуклюжесть.

Сюжет и идея существуют взаимозависимо. Одно является функцией другого. Солидная фабула автоматически несет идею. Природа сюжета такова, что под его поверхностью лежит единственный рабочий принцип, основная посылка: идея.

Мелкие нравоучительные сценарии с главной идеей впереди сюжета проталкивают проблемы, против которых никто не возражает, но вызывают только скуку. Картины без идеи иногда порождают мгновенный и приятный для их создателей интерес аудитории, но ненадолго. "Жестокая судьба" сразу захватывает публику, но так же быстро забывается. "Тутси" остается в памяти. Второй фильм о чем-то, первый — ни о чем. Первый — просто набор старых клоунских трюков, второй говорит о важной человеческой проблеме: отношении к женщине.

Если идея следует за сюжетом, то сценарист идет за идеей. Проще говоря, пока сценарист работает над сюжетом, у него довольно смутное представление об идее. Создавая "Царя Эдипа", Софокл едва ли ставил цель преподать некий вневременной урок о природе мужчины и женщины. Он просто спешил заполнить страницы к сроку, и этому легко поверят писатели любого поколения. То, что "Царь Эдип" получился именно таким, свидетельствует лишь о гениальности автора. Методами работы Софокл не отличался от других драматургов, он просто был намного талантливее.

Конечно, можно только догадываться, что сам Софокл хотел сказать своей трагедией. Но некоторые современные драматурги откровенно делятся кухней

разработки идеи. Артур Миллер, например, говорит, что она открывается для него неожиданно, когда уже написано примерно две трети произведения. Тогда он записывает главную мысль несколькими короткими фразами на каталожной карточке и прикалывает ее на стену над пишущей машинкой. Эта формулировка подсказывает направление дальнейшей работы и помогает определить, что в пьесе уже есть и чего еще нет.

В древней философии дзен есть одно выражение: нельзя попасть в мишень, только целясь в нее. Опытный стрелок из лука чувствует траекторию полета стрелы в "яблочко", это результат скорее работы чувств, нежели холодного расчета. В произведениях хороших писателей глубокие мысли присутствуют естественно.

Потерпев неудачу за неудачей и отчаянно пытаясь продемонстрировать, что он может делать кассовые картины, Френсис Коппола снял свой лучший фильм "Крестный отец". Он создал экранизацию бестселлера, причисленную к киноклассике. Позднее, когда Коппола снова приобрел возможность делать то, что хочет, он выпустил "важный" фильм "От всего сердца", который сразу же исчез в небытие, и заслуженно.

Иногда кажется, что круг тем довольно узок, — просто авторы по-разному их трактуют. Возьмем, к примеру, мотив возмужания подростков. То, что он удачно раскрыт, скажем, в "Американских граффити", не означает, что его можно было по-другому, но с равным успехом осветить в таких лентах, как "Мой телохранитель" или "Встань рядом со мной".

Конечно, задача сценариста — раскрывать каждый раз тему по-новому. Но как бы мастерски ни было написано произведение, выраженная упрощенно идея становится тривиальной, даже глупой. Какова, к примеру, идея "Звездных войн"? Добро торжествует над злом, любовь сильнее ненависти. Банально. Какая идея "Инопланетянина"? Возлюби ближнего. Фильм учит, что все непохожее на нас, пугающее нас, кажущееся безобразным, может со временем оказаться весьма привлекательным. Эти чувства поддерживают людей, предохраняют их от дурных поступков. Разумеется, автор сценария Мелисса Матейссен не собиралась говорить ничего подобного. Перед ней была поставлена задача просто расширить фабулу "Тесных контактов третьего типа", выстроить сюжет, отталкиваясь от того, что улетевшие инопланетяне оставляют на Земле своего ребенка.

Какова главная мысль "Гражданина Кейна"? Любовь купить нельзя. Человек, у которого есть все — богатство, власть, женщины, тем не менее, несчастен без друзей, без любви.

"Те нити, которые связывают персонажей на экране, какими бы чуждыми они нам ни казались, неким образом связывают и нас, в нас откликается что-то, что влияет на нашу собственную жизнь, критически анализирует наш собственный опыт, кажется уже виденным на нашем жизненном пути" (с. 68).

Сюжет начинается не с идей или концепций, а со случаев, поступков и событий, без них он мертв, говорится в заключении главы.

Персонажи: исключительно живые люди

Р. Уолтер предлагает три основных правила создания кино- и телеперсонажей, достойных аудитории. Во-первых, никаких стереотипов. Во-вторых, изображать всех, даже самых отпетых негодяев так, чтобы они вызвали сочувствие. В-третьих, показывать персонажей в развитии. Автор рассматривает эти правила в обратном порядке.

Развитие. Многие сценаристы признают, хотя и неохотно, свою слабость в сюжетосложении, однако утверждают, что умеют создавать неординарных, тонких, трогательных, колоритных героев, списывая их якобы с натуры.

Такие персонажи чаще всего слишком узнаваемы. Но даже в самых выгодных обстоятельствах, если эти экранные персонажи не будут меняться и развиваться, они

оставят зрителя равнодушным. Герой, который рассказывает о себе сразу все, ничем не отличается от тех, кто при первой встрече выкладывает всю свою подноготную. Публику нужно слегка подразнить, даже соблазнить, чтобы по мере разворачивания сюжета она открывала для себя новые пласты личности героя, ощущая напряженность действия.

По-настоящему запоминающиеся экранные персонажи начинаются и кончаются где-то за рамками сюжета. В вводной части "Крамера против Крамера" Дастин Хоффман изображает эгоистичного, бесчувственного, самовлюбленного человека, а к концу картины он становится заботливым и нежным отцом. Ратсо, герой Хоффмана в фильме "Полуночный ковбой", предстает сначала как воришка, лгун, прохвост, а к финалу, перед смертью, превращается во внимательного, рассудительного и честного человека. Майкл Корлеоне в "Крестном отце" из невинного и добропорядочного человека трансформируется в бессердечного, бездушного, властолюбивого убийцу, среди многочисленных жертв которого его собственный брат.

Довольно трудно создать персонаж, способный с первого взгляда заинтересовать публику. Но когда это все-таки происходит, для сценариста начинается настоящая работа: акцент переносится на чисто человеческие качества героя.

Характер персонажа не обязательно должен меняться на противоположный. Паттон остается Паттоном и в конце фильма "Паттон" — тем же маньяком-воином, каким он всегда был. Но по мере развития действия высвечивается то одна, то другая черта героя с тем, чтобы зритель мог понять, почему генерал такой, какой он есть. Поэтому публика, не испытывающая к Паттону особой любви, но подавленная его личностью, не считает проведенные в кинотеатре два часа пустой тратой времени.

Сопереживание. Сложные характеры, цельные и емкие, намного интереснее тех людей, чья биография прочитывается в одно мгновение. И ничто не способно так вдохнуть жизнь в героев фильмов, даже в обманщиков, мошенников, интриганов, как толика черт, вызывающих человеческое участие.

Джей-Ар Эвинг из телесериала "Даллас" — неисправимый мерзавец, не лишенный, однако; некоторого обаяния. Мошенник и лгун, Джей-Ар пробивается на вершину нефтяного мира Техаса. Он обманывает жену, друзей, партнеров по бизнесу, собственного брата и сестру. В одном эпизоде, организовав тайный экспорт горючего на Кубу, он предает даже свою страну. Тем не менее, что-то в Джей-Аре невольно импонирует аудитории. Его натянутая улыбка и нервный тик не могут не подкупить зрительские сердца. Под вызывающей личиной "старого доброго парня" скрывается одинокий мальчишка, ищущий внимания и одобрения со стороны отца.

Разве в реальной жизни не ощущается почти физическое присутствие родителей, если даже они давно ушли от нас? Кто из нас в глубине души не сожалел о том, что когда-то отказал в помощи или услуге другу, своему ребенку, родителям, которых уже нет рядом? Кто со всей искренностью может сказать, что по-настоящему ценил отца и мать?

Поэтому в дурных поступках Джей-Ара зрители видят лишь шаловливого мальчишку, запустившего руку в вазу с печеньем и надеющегося снова встретить одобряющий и ласковый взгляд давно утраченного папочки. Вместо того, чтобы сбить его с ног и затоптать ногами, у телезрителей возникает желание прижать и успокоить, погладить и защитить этого раненого, дрожащего маленького фавна. И, конечно, они разделяют его сердечную боль.

Такие богатые характеристики персонажей, отмечает Уолтер, встречались уже на заре драматического искусства.

Эдип убивает отца. Более того, он нарушает самое страшное табу — совершает кровосмешение. Тем не менее, Софоклу удается вызвать у зрителей сочувствие к Эдипу, ибо "без сочувствия это не пьеса, а в лучшем случае крайне непристойный водевиль". Драматург строит сюжет так, что Эдип не знает, кто его мать, — ведь никто

не простит главного героя, осознанно ставшего супругом своей матери. Впоследствии, поняв, какое преступление он совершил, Эдип предается отчаянию.

С помощью этих приемов Софокл вызывает у зрителей симпатию к герою, несмотря на его тяжкие проступки. Древнегреческий мастер высоко ценит время, проведенное зрителями с персонажами трагедии.

Герой телесериала "В кругу семьи" Арчи Банкер — другой яркий пример. Арчи — расист и, подобно другим мракобесам, не блещет умом. Но у кого нет предрассудков? Возможно, Арчи упрям сверх меры, слеп в отношении собственных эмоциональных и интеллектуальных недостатков, но он также очень человечен. Зритель начинает проникаться к этому фанатику симпатией, в то же время отвергая расизм. Образ Арчи заставляет людей пересмотреть собственные предрассудки, быть более снисходительными к недостаткам других.

Японский комендант лагеря для военнопленных в фильме "Мост через реку Квай" — жестокий тиран, наделенный, тем не менее, чертами человечности, которые существенно обогащают не только его характер, но и всю картину в целом. Он нарушает международные нормы содержания военнопленных: помещает их в раскаленные и душные карцеры, унижает, пытается. Однако сценарий Карла Формана и Майкла Вильсона позволяет зрителям разглядеть в нем несчастную жертву, выполняющую свою ужасную обязанность. Зрители даже видят, как он плачет. Благодаря этим штрихам создается более сильный, более запоминающийся портрет.

"Человечное трактование человеческих персонажей повышает уровень драматичности произведения, иначе говоря, помогает сценаристу достичь самой главной цели" (с. 75-76).

Стереотипы. Большинство кино- и телефильмов, считает Уолтер, страдают заштампованностью. Виновники этого не только актеры, но практически все участники кинотелепроизводства, в том числе сценаристы.

"Драматург, если ему повезло и он прославился, чаще всего приобретает известность как автор комедийных фильмов, либо приключенческих картин, мелодрам, лент на женскую и мужскую тему. К сожалению, сами сценаристы нередко способствуют возникновению такой репутации, населяя свои произведения толпами готовых к употреблению, привычных персонажей, больше похожих на карикатуры" (с. 76).

Сценаристы бывают только двух видов — хорошие и плохие, причем хорошие избегают трафарета. Намного легче ввести в сценарий решительного бизнесмена, доброго ирландского священника, пахнущего пивом простака полицейского, глупую блондинку, чем создавать свежий, оригинальный характер, который запомнится своей уникальностью.

Стереотипы вредны по двум причинам, указывает Уолтер. Во-первых, обобщения, порождающие типаж, порождают и предрассудки. Иван Боевский обманом и мошенничеством пробивает себе путь на Уолл-стрит? Значит, все евреи — шулеры. Иди Амин сеет смерть и разрушения в своей стране? Следовательно, все черные не способны обеспечить демократическое руководство. Араб убивает невинных мирных жителей взрывом бомбы в аэропорту? Отсюда, все арабы маниакальные убийцы, жаждущие крови женщин и детей.

Такой подход не только отравляет человеческий дух, он ведет к появлению плохих картин. Если сценаристы, работающие в столь общественно значимых и популярных видах искусства, как кино и ТВ, не могут поставить мракобесие и предрассудки на место, кто же еще возьмет на себя эту важную задачу, спрашивает Уолтер. Драматурги обязаны избегать расовых, этнических и культурных стереотипов, дабы не усиливать предубежденность зрителей.

Аудитория должна получать удовольствие от персонажей картин. Оно возникает тогда, когда герои не похожи на действующих лиц многих других фильмов. Уолтер

предлагает сценаристам несложный прием: "просто представить себе знакомый стереотип и изобразить его полную противоположность" (с. 77).

Возьмем, к примеру, фильм конца 60-х годов "В южной душной ночи", получивший "Оскара". Сценарист Стерлинг Силлифант нарисовал первоклассный портрет простоватого шерифа из небольшого провинциального городка на юге США. Этот образ вызвал бесчисленное множество подражаний. Сегодня было бы намного оригинальней показать сельского шерифа, скажем, искренним слугой правосудия, блестящим достоинством и умом, страстно борющимся за правду.

Монахиня, посвятившая себя, как ей и пристало, служению богу, но в то же время являющаяся страстной болельщицей бейсбола, ходячей энциклопедией фактов и статистики, отличается от привычного образа и, несомненно, окажется любопытным персонажем.

Лейтенант полиции, увлекающийся литературой восемнадцатого века или являющийся экспертом по истории средних веков, явит для зрителей приятный отход от традиционного, примелькавшегося в кино и на ТВ стереотипа.

Если сценарист стремится к достоверности, почти ничто не мешает ему населить свои произведения оригинальными, непредсказуемыми героями.

Краткая характеристика. "В идеале, при чтении сценария персонажи должны быть так же ярки, как и на экране. Поэтому характеристику героям нужно давать при их первом же появлении в тексте. И это описание, как, впрочем, все другие элементы сценария, следует сделать кратким и точным" (с. 79).

В самом начале требуются только сведения о поле и возрасте. Не следует увлекаться подробными описаниями внешности персонажей, их прошлого, увлечений, машин, на которых они ездят (если в этой картине они обходятся без автомобилей), любимого музыкального инструмента и т. п. Подобные детали не просто неуместны, они затрудняют чтение и выдают неопытность сценариста.

Сведения о весе, росте, цвете кожи персонажа — если они не имеют никакого отношения к сюжету — только сужают образ и затрудняют подбор исполнителя. Не стоит сообщать, что герой рыжий, если оттенок его волос никак не обыгрывается. Не нужно указывать, что герой толстый, если его комплекция в сценарии ровно ничего не значит. Режиссер либо послушается драматурга (что крайне сомнительно) и откажется от отличного, но поджарого актера, либо (что намного вероятней) догадается, что сценарист ничего не смыслит в специфике кинодраматургии, и отложит сценарий в сторону.

Имена. Публика в зале или перед телевизором узнает пол и возраст персонажа сразу, стоит ему появиться на экране; на бумаге, однако, эти сведения нужно указывать. Свою роль здесь играют имена. Ни один читатель не будет сомневаться насчет пола Мери или Элизабет, Мартина или Фреда. Но этого мало.

Драматургам следует избегать имен, звучащих почти одинаково и способных запутать зрителя и читателя. Не стоит одного героя называть Ларри, а другого Гарри. Если в сценарии уже есть Линда, зачем включать туда еще и Лизу? Единственное исключение представляет только тот случай, когда того требует сюжет: например, люди с похожими именами по ошибке берут не свой багаж с соответствующими последствиями.

Изобретательность. Не нужно изображать всех женщин красавицами, а мужчин красавцами. Язык — это капитал сценариста, и он должен вкладывать свои накопления в дело. Если драматург скуп на детали, всегда найдется место для завершающего мазка, придающего персонажу рельефность и побуждающего публику узнать о нем больше.

Человек в жизни отличается от человека на экране, но оба они — все человечество в целом. И если справедливо утверждение Аристотеля о том, что в драматургии главное не герой, а сюжет, все равно именно герои живо стоят перед

глазами зрителей, даже если перипетии сюжета забылись. Чарльз Фостер Кейн остается в памяти, в то время как некоторые сюжетные ходы "Гражданина Кейна" стерлись. Зрители помнят дона Корлеоне, хотя по сравнению с другими персонажами он занимает в фильме "Крестный отец" сравнительно мало места. Конкретные проделки Джей-Ара Эвинга пропадают в тумане растянутой на годы телесерии, но сам образ навсегда запечатлен в сознании зрителей.

"Сценаристы должны придавать своим персонажам черты живых людей с тем, чтобы и лучшие, и худшие среди них заставляли нас сопереживать. Их сладкая печаль должна щемить наши сердца. Их радость должна захватывать нас. А недостатки пробуждать терпимость", заключает автор (с. 81).

Диалог

Сценарий — это по существу сложный набор компонентов: сюжета, персонажей, диалога, действия, фона и других. Поэтому иногда забывается, что вся эта информация передается только двумя способами — звуком и изображением. Более того, первостепенное значение имеет первый тип информации. Общеизвестно расхожее утверждение: кино — это прежде всего зрелище. И все же хороший сценарий состоит в основном из диалога.

Поскольку очень часто читатели страдают неустойчивостью внимания, все внешние детали сценария — описание персонажей и сцен, драматические действия — обычно называются "черными кусками". На странице они выглядят большими прямоугольными блоками печатного текста, разделяющими диалог.

Как ни печально, отмечает Уолтер, большинство тех, от кого зависит, быть фильму или нет, читают только диалог. Хотя бы поэтому важно так соткать диалог, чтобы он был уникальным, сверкающим, приятным, жестоким, ядовитым, поэтичным, чтобы каждое слово било в цель, каждая реплика искрилась.

Как и все другие элементы сценария, диалог служит расширению представления о героях и в то же время развивает сюжет.

Конечно, экранное произведение изобилует деталями, но прежде всего визуальными, не описанными в сценарии. За одно мгновение камера может рассказать о поцелуе или закате больше, чем все писатели, вместе взятые.

Помимо диалога, звуковая дорожка картины содержит еще два компонента — музыку и звуковые эффекты. Они уместны, если не рвут ткани повествования. Связаны ли музыка и шумовые эффекты с другими аспектами сценария? Необходимы ли они для сюжета? Способствуют ли они развитию фабулы и раскрытию образа персонажей?

Вот, к примеру, подлинная история, происшедшая с одним известным композитором. В свои голодные годы он жил в глухом районе Лос-Анджелеса, где какой-то маньяк убивал проституток. Подобно многим музыкантам, композитор работал только по ночам — в гараже, превращенном в звуковую студию. В одну из таких ночей его собаки встреपнулись и подняли жуткий лай. Композитор попытался их успокоить, но безуспешно. Сквозь этот бедлам до него донеслись другие звуки — стук захлопнувшейся двери автомобиля, шаги на дорожке, шум кустов, треск веток. Через некоторое время снова хлопнула дверь машины, затем последовал рев автомобильного мотора.

Снова наступила тишина, собаки успокоились. Ближе к рассвету музыкант глубоко заснул, но вскоре его разбудили звуки сирен и голоса полицейских, стучавших в дверь. Оказалось, "Голливудский душитель" бросил тело своей очередной жертвы в десяти ярдах от гаража.

На этом кончается реальный случай. Перенесенный в сценарий, подобный эпизод должен содержать звуковые эффекты — хлопанье дверей, визг колес, рев мотора, треск кустов, — поскольку они являются неотъемлемой частью сюжета.

Уолтер предлагает продолжить подлинную историю. Полиция уезжает,

композитор укладывается досыпать. Затем он встает и едет в Голливуд, чтобы забросить ноты переписчику. После этого он заходит пообедать. Мирно попивая кофе и просматривая журналы, он совсем не обращает внимания на другого посетителя.

Вдруг неизвестный начинает задумчиво насвистывать. У композитора по спине пробегает холодок, тело покрывается липким потом — мотив поразительно знаком. Кто мог знать эту мелодию, сочиненную им ночью? Неужели этот мужчина не кто иной, как убийца?

Такой ход событий естественно вытекает из первой части сюжета — одно связано с другим. К тому же придуманная часть фабулы намного интересней реальных фактов.

Предложенный Уолтером фрагмент сценария ценен тем, что являет собой редкий пример уместности описания музыки. Если музыка неотделима от персонажей и сюжета, она имеет полное основание быть включенной в сценарий. В противном случае, она не нужна.

А как насчет фоновой музыки?

Во вступительных кадрах фильма "Сильный холод" главные персонажи в разных местах собирают вещи перед путешествием под музыку Марвина Гея. Возможно, сценарист использует музыку, чтобы указать год действия. Эта мелодия была популярной во время учебы героев в колледже. Но подобно другим милым старым песням, она не исчезла из эфира, в эту самую минуту ее, возможно, передают не меньше сорока американских радиостанций. Поэтому подсказка о времени явно не удалась.

Должен ли сценарист указывать конкретную мелодию? Ответ однозначен: это зависит от сюжета.

Несколько лет назад, уже в пору расцвета звукового кино вышел фильм "Вор" без единого слова. Несмотря на смелость эксперимента, картина получилась неуклюжей, непонятной, претенциозной. Этот опыт лишний раз подтвердил важность диалога в кино и на ТВ. Чтобы помочь сценаристам, испытывающим трудности с диалогом, Уолтер предлагает несколько советов.

Не копируйте рабски действительность. Самые смелые, самые правдивые, самые реалистичные фильмы — это, по сути дела, вымысел. Сценарист обязан представлять не реальность, а ее максимально правдоподобную копию.

Неопытные сценаристы часто используют в диалогах вводные слова и междометия типа "гм, э-э-э, эй, знаешь, послушай, я считаю, между прочим", сдерживающие движение сюжета. В ответ на критику сценаристы обычно утверждают, что именно так говорят реальные люди.

"В жизни люди действительно говорят спонтанно, путано, бессвязно, вокруг и около — главным образом потому, что не дорожат временем. Но на экране речь людей должна быть четкой, целенаправленной, каждая строка диалога должна брать на себя часть веса сюжета и персонажа" (с. 85).

Умудренный опытом сценарист пользуется только полными формами слов и предоставляет актеру произносить их так, как того требует ситуация.

Экономьте слова. Художник малыми средствами выражает многое. У каждой строки — конкретное назначение. Труд сценариста оплачивается не по количеству слов. В идеале, отмечает Уолтер, одним ударом диалог должен выполнить две задачи — расширить характеристику героев и развить сюжет. В фильме "Побег из Алькатраса" тюремный психолог спрашивает героя: "Каким было у тебя детство?" Заключенный отвечает: "Коротким".

Одно слово говорит о его тяжелом, обездоленном происхождении больше, чем тысячи страниц описаний жестокого времени грязного и мрачного квартала, в котором он вырос, ровесников хулиганов, ежедневно избивавших его, циничных учителей, унижавших и истязавших его, злой мачехи, подторговывавшей наркотиками,

бросившего семью отца, умного пушистого щенка с висячими ушами, который попал под машину.

При работе над произведением сценарист вновь и вновь обязан задавать себе вопрос: способствует ли эта реплика развитию сюжета, добавляет ли новый штрих к характеру персонажа и нельзя ли добиться того же более емким, оригинальным, экономным и эффективным способом?

Никаких повторов. Персонажам не стоит повторять то, что они уже говорили, если сценарист этим не преследует цель акцентировать внимание, вызвать смех или обеспечить ритм. Повторы не только размыывают идею, но и сдерживают развитие сюжета.

В начале фильма "Йентл" текст на экране напоминает о том, что в прошлые века в Восточной Европе образование было привилегией мужчин. Круг чтения немногочисленных грамотных женщин ограничивался сентиментальными романами. Ученые книжки были не для них. Чтобы у публики не было никаких сомнений на этот счет, сразу после титров появляется торговец книгами. Толкая перед собой тележку, он кричит: "Продаю книги! Ученые книги для мужчин! Душещипательные романы для женщин!" Мало того, он повторяет свои слова несколько раз. Вскоре в город, где этот торговец открыл лавку, приезжает Йентл. Она подходит к лотку и начинает листать научное издание. Торговец вырывает книгу из ее рук и напоминает Йентл и зрителям (в который раз!), что ученые книги только для мужчин и что она, как женщина, может читать лишь фривольные и глупые повествования о романтической любви.

Из-за таких повторов у зрителей обязательно зародится подозрение, что их принимают за дураков. По мнению Уолтера, "сценарист может повторять только то, что неповторимо" (с. 90).

В классическом японском фильме "Расемон" четыре очевидца рассказывают одну и ту же историю четырежды. Однако каждый вариант по-своему уникален и обогащает восприятие публикой излагаемых событий.

Исключать пустые разговоры. Жизнь изобилует болтовней. "Привет! Как дела? Прекрасно. — Спасибо. А у тебя? — Неплохо, благодарю. — Как семья? — Все хорошо. Вот только у малышки небольшая температура. Ты-то как? — Отлично. Не выпить ли нам кофе? — Великолепная мысль! Как ты любишь? С сахаром? Сливками? Молоком? — Черный, пожалуйста" и т. д.

Именно такой диалог, если он присутствует в картине, вызывает у публики желание штурмом взять будку и повесить киномеханика на целлулоидной петле. Разговор подобного рода звучит естественно, но не экономит время, не продвигает сюжет и мешает зрителям оценить персонажей, его нужно целиком исключить из сценария.

К сожалению, кино и ТВ буквально напичканы пустопорожними разговорами. Их обилие можно объяснить только нерадивостью драматургов.

Легкая болтовня уместна лишь тогда, когда она несет более глубокий смысловой подтекст, способствует развитию главной идеи фильма. Например, в фильме "12 разгневанных мужчин" Реджинальда Роуза после окончания заседания на ступеньках здания суда один присяжный говорит другому: "Я никак не могу запомнить ваше имя". Они обмениваются стандартными фразами знакомства, раскланиваются и уходят в разные стороны.

В данном случае обычный светский разговор имеет серьезный и глубокий смысл. Этот короткий и уместный обмен репликами в конце картины подчеркивает, что приговор выносят не знакомые друг с другом люди, рядовые граждане.

Английский драматург Гарольд Пинтер часто использует с переменным успехом вроде бы неуместные бытовые разговоры, чтобы передать невидимые схватки в отношениях между людьми. В его фильмах и пьесах ничего не значащая беседа за завтраком становится метафорой отчаяния людей, очень близких друг другу много лет.

Вежливый, неестественно оживленный словесный обмен заменяет истинно человеческое общение.

Сразу переходите к сути. Подобно тому, как неопытные сценаристы обычно начинают свое повествование до его естественного начала, аналогичная ошибка допускается в отношении диалога.

Когда нет никаких интересных событий, бывает, что в одном из сюжетов теленовостей репортер обращается к безымянному мужчине в очереди на автобус с глубокомысленным вопросом "Что вы думаете о налогах?". "Человек с улицы" отвечает: "О налогах? Вы хотите знать, что я думаю о налогах? Налоги? Я? Ладно, если уж вы спрашиваете, я отвечу. Если вы действительно хотите знать, что я по-настоящему думаю о налогах, поверьте, я рад поделиться с вами своими мыслями, поскольку в конце концов вы именно этим интересуетесь" и т. п. и т. д. Уолтер отмечает, что каким бы бессмысленным ни казалось это интервью, оно бледнеет перед словесной избыточностью некоторых сценаристов.

Нет абсолютно никаких оснований начинать диалог со слов "я думаю". Ведь зритель принимает как должное, что персонажи все обдумывают. Любая строка диалога станет лучше, если из нее выкинуть эти два слова.

Другая общая беда — озвученная пауза "э-э-э" или "ну-у". Еще хуже — вводное "знаете". Уолтер предлагает немедленно исключить из профсоюза всякого сценариста, кто пользуется выражением "знаете".

"Разговоры в реальной жизни переполнены этими вводными словами и междометиями, но в киносценариях они непростительны. Диалог требует постоянного выбора между существенным и второстепенным" (с. 93).

Жаргон. Диалог и жаргон — взаимоисключающие понятия. Всю свою кинематографическую карьеру Джон Уэйн наотрез отказывался читать сценарии, содержащие слэнговые выражения. Уэйну не были нужны подсказки сценаристов, он исполнял роль так, как считал нужным, и ждал от них только правильные английские слова.

Чаще всего драматурги попадают в ловушку жаргона или диалекта при изображении иностранцев, представителей национальных и расовых групп. Тут надо доверять актерам, считает Уолтер.

"Кинотворчество предполагает сотрудничество разных художников. Сценаристы должны не отвергать специфику кино, а брать ее на вооружение. Пусть актеры и режиссеры ищут наиболее эффективные способы подачи диалога. Исполнители могут сделать речь более выразительной, чем полагал сценарист. В любом случае выбор драматурга весьма ограничен. Попытка поставить весь фильм за пишущей машинкой только вредит сценарию" (с. 94).

Ритмичность. Материал, написанный для чтения вслух, существенно отличается от текста, рассчитанного на чтение про себя.

Уолтер вспоминает, как на одном званом ужине хозяйка на короткое время привела в гостиную, где шли интеллектуальные разговоры о кино, маленькую дочку. Потом ребенка увели в детскую комнату. Случайно проходя мимо, Уолтер буквально остолбенел, когда в бессвязном бормотании девочки он различил достоверное воспроизведение беседы взрослых людей. Без единого слова она передала ритм разговора.

Этот эпизод, по мнению Уолтера, отражает суть словесного общения лучше, чем пятьдесят учебников по сценарному мастерству. "Речь" ребенка подчинялась ритму — Ди-да да? Да да! Ди да? Да! Да да да.

"Диалог — это не реальная речь, а общий эффект от нее", утверждает автор (с. 96). Бытовые разговоры можно послушать на улице бесплатно. А диалог, наоборот, должен быть таким, чтобы люди платили деньги за него. Если он не извивается и не трепещет, если не сверкает и не искрится, он не достоин внимания публики.

Избегайте акцентирования. Неопытные сценаристы, озабоченные желанием подчеркнуть тонкости диалога, придают излишнюю значимость отдельным репликам. Удачная строка диалога содержит естественный акцент в собственном контексте. "Ты мне говоришь?" произносит главный герой "Таксиста" Тревис Бикл. Все, что требовалось от сценариста, это просто написать "Ты мне говоришь?"

Если выделение не работает на сюжет, сценаристы должны избегать его. Пусть сами актеры и режиссер определяют, что и как акцентировать. Шекспир никогда не пользовался эмфатическим ударением, но актеры без труда разбираются в его пьесах.

...Избегайте... многоточий. Многие сценаристы буквально охвачены манией отточий. Многоточие — это ряд из трех точек, обозначающих пропущенные слова. Одно многоточие — это многоточие, а три — втрое больше, чем нужно, считает автор.

Начинающие сценаристы увлекаются этим приемом по двум причинам. Во-первых, повинуясь наивному и бессмысленному стремлению не просто писать, а ставить фильм прямо на пишущей машинке, кинодраматурги заставляют актеров делать паузы, колебаться там, где считают уместным, и т. д. Однако сам контекст хорошо скроенного диалога естественно предполагает эти паузы, помогает исполнителю найти эмоции внутри себя. Актер способен придумать нюансы лучше предложенных сценаристом.

Вторая причина появления отточий — трусость драматургов. Вместо того, чтобы осмысленно и целенаправленно закончить предложение старомодной точкой, многие предпочитают отойти в сторону и буксуют на месте, как изношенная шина.

Однако иногда использование многоточий правомерно. Например, один персонаж начинает предложение, а другой заканчивает, как бы желая опередить неприятную для себя правду:

ГАРРИ
Сколько Саре лет? Ну, ей...
САРА
...тридцать девять.

Исключить ремарки. Ремарки — это краткие указания, заключенные в круглые скобки сразу после имени персонажа. Обычно они подсказывают, как произносить реплику.

Например:

ГАРРИ
Сколько Саре лет? Ну, ей...
САРА
(прерывая)
...тридцать девять.

Часто, как в приведенном примере, ремарки излишни, поскольку не содержат никакой новой информации. Сценаристы, указывая исполнителям, как следует произносить реплики, вызывают у актеров чувство протеста. Избыточные пояснения затрудняют даже чтение текста. Слова в круглых скобках вторгаются на территорию других участников процесса кинотворчества, осложняя совместную работу.

То, что неопытные драматурги говорят в лоб, мастера — намеками. Читателя (и зрителя) надо вовлекать в перипетии сюжета, заставить домысливать. Кормление с ложечки, муссирование каждого нюанса, наоборот, снижает уровень сценария.

Часто первое, что делает актер, получив сценарий, — вычеркивает все ремарки для своего персонажа. Ситуация, сцена, контекст подсказывают эмоциональное наполнение реплики. Более того, для актера поиск подходящего способа произнесения фразы — само по себе удовольствие.

В пьесах Шекспира совсем нет ремарок, что обеспечивает исполнителям и режиссерам творческую свободу. Подобно многим другим приемам драматургии, реплики могут иметь большую ценность, если их использовать осторожно, если они

содержат новые и нужные сведения. Например, они уместны в сценах с участием нескольких героев, когда не совсем понятно, кто к кому обращается.

Не увлекайтесь пунктуацией. В комиксах едва ли не каждая фраза, если это не вопрос, заканчивается восклицательным знаком. Чтобы сценарий кино- или телефильма не был похож на комикс, знаки восклицания нужно расходовать крайне экономно. Так же как с эмфатическим ударением и ремарками, идею, смысл и подтекст строки диалога передают ситуация, слова. Неудачные реплики не улучшатся от нагромождения самых невероятных знаков, точек и дефисов.

Избегайте длинных монологов. В повседневной жизни люди не произносят длинных громоздких речей. Не должно быть их и на экране. "В фильмах предпочтителен естественно звучащий короткий, быстрый диалог по существу, когда реплики переплетаются друг с другом, связываются, как звенья одной цепи, скачут наподобие теннисного шарика между персонажами. Как добиться этих качеств? Писать, переписывать, переписывать снова и снова" (с. 101).

Любой автор, бегло перелистывая свой сценарий, может понять, перегружен ли он длиннотами или нет. Они сразу бросаются в глаза своей массивностью на бумаге.

Пусть персонажи спорят. Если сценарий и не выглядит набором громоздких монологов, все равно этого мало. Диалог — это не обмен остротами между героями. Персонажи должны спорить друг с другом, каждая строка должна бросать вызов другой. Согласие порождает скуку.

Уолтер предлагает сценаристу, работающему над диалогом, представить себя в каком-нибудь общественном месте, например, в парке или ресторане, — в непосредственной близости от незнакомой пары. Если они разговаривают тихо, мирно и ровно, у окружающих не возникает желания подслушивать. Но когда обмен репликами накаляется, находящиеся рядом люди напрягают слух.

Драматургам следует рассматривать свой сценарий как один большой, непрерывный спор от начала до конца.

Среди всех компонентов сценария Уолтер выделяет диалог. "Мастерски написанный диалог должен звучать так, как будто актеры придумали его сами. Зрителей, конечно, не обманешь, но они имеют право на иллюзию, право думать, что персонажи вроде бы сами знают, что и когда говорить. Сценарист также обязан помнить, что часто можно вообще обойтись без диалога" (с. 103).

Действие и обстановка

Слово "драма" по-гречески означает "действие". Кино- и теледрама, следовательно, среди различных элементов предполагает и действие. "Отсюда вытекает главная задача драматурга: определить, во-первых, какое действие в каждой сцене наиболее эффективно развивает сюжет и расширяет характеристики героев и, во-вторых, какое место лучше всего подходит для этого действия" (с. 104).

Кино способно изображать реальность такого огромного масштаба, который не под силу другим формам искусства (например, пожар небоскреба на театральной сцене можно изобразить только через детали).

Но сделать большое еще крупнее — не главная заслуга кино, намного важнее то, что незначительное оно превращает в значимое. Фильм предоставляет массам зрителей доступ к самым личным, интимным моментам благодаря особому свойству, которого лишен театр или любой другой вид искусства.

Подробное описание действия излишне. Вся хитрость в том, чтобы сначала отобрать хрупкие, тонкие детали, естественно вливающиеся в сюжет, а потом коротко, не тратя лишних слов, их описать.

Избегайте статичных ситуаций. Место действия, наряду с другими аспектами сценария, должно быть неотъемлемой частью сюжета. Оно должно быть оригинальным и неожиданным, будь то кабинет фининспектора, исповедальня церкви

или гимнастический зал. Лучше отказаться от мест, выбор которых оправдывается тем, что диалог заменяет действие. Если смысл сцены пропадает из-за перегорания лампы в кинопроекторном аппарате, значит сценарист не довложил в сюжет выдумки и воображения.

Телефоны. Почему в фильмах и телешоу так много сцен, в которых говорят по телефону? По мнению Уолтера, это происходит потому, что сценаристы в спешке, ощущая нехватку сил и воображения, хватаются за телефон как за быстрое и дешевое средство заставить актеров проговорить фабулу вместо того, чтобы проиграть ее. Нет ничего тягостнее, чем наблюдать, как актеры проговаривают свои роли в телефонную трубку.

Актриса с большим опытом работы на телевидении как-то заметила, что главным событием в драматическом искусстве после Станиславского стал телефон с клавишным набором номеров. Она уверяла, что указательный палец ее правой руки стал намного короче от вялых, заурядных телефонных сцен.

Если без телефона никак не обойтись, то эту сцену нужно сделать так, как в фильме Джона Тара "Атлантик-сити". Здесь неизвестный проскальзывает в телефонную будку, делает вид, что набирает номер, но быстро вешает трубку, шарит рукой на верхней крышке автомата, обнаруживает таинственный пакет, засовывает его подмышку и быстро ретируется. Почти сразу же в будку входит другой человек. Он тоже ищет пакет, но, к своему великому огорчению, ничего не находит. В этом эпизоде нет ни слова диалога. Основной вес сюжета и характера персонажей передается через зрительные образы и физическое действие.

Но если по какой-то причине героям абсолютно необходимо поговорить по телефону, эту сцену нужно сделать оригинальной. Например, в комедии "Мой любимый год" молодой человек звонит домой, обещая привезти на семейный ужин всемирно известную кинозвезду. Вздолнованные охи и ахи на фоне этого разговора не могут не вызвать улыбки. Тетя хочет показаться перед гостьей в лучшем виде и поэтому собирается надеть не что иное, как свое свадебное платье. Суэта, вызванная звонком, не только забавна, что само по себе гарантирует телефону место в фильме, но и, что важнее, способствует развитию сюжета и расширяет представление зрителей о персонажах.

Автомобили. Во многих фильмах герои разъезжают в автомобилях. Сцена в машине, как, впрочем, любая сцена, приемлема, если естественно ложится в сценарий, то есть если автомобиль не только перевозит пассажиров, но и продвигает сюжет. Когда вместо настоящего действия за окнами мелькает пейзаж, фабулу приходится пересказывать словами.

Присутствие машины в сюжете должно быть оправданным. В фильме "Тесные контакты третьего вида" Ричард Дрейфусс останавливает свой автомобиль, чтобы сверить маршрут по карте, и видит позади себя огни "летающей тарелки". Приняв ее за другую машину, он подает сигнал "обходи", что "тарелка" и делает прямо над крышей пикапа.

Рестораны и бары. По той же причине, почему многие картины помешаны на телефонах и автомобилях, они насыщены невыразительными сценами в барах и ресторанах. Застольная обстановка предоставляет актерам некоторые возможности для физических действий — манипулировать ножами и вилками, смешивать напитки, но когда все сказано и сделано, фабула раскрывается не через действия, а с помощью диалога.

Актриса, проклиная клавишные телефоны, жаловалась, что за свою долгую карьеру она смешала десятки тысяч галлонов коктейлей. Подобное занятие лишь создает видимость действия, не вписывается в сюжет и никак не характеризует героя. Это не что иное, как попытка — и прозрачная притом — замаскировать тот факт, что сюжет передается главным образом через диалог.

Если без сцены в ресторане никак не обойтись, нужно ее сделать так, как в фильме "Создатель идиолов". Здесь сценарист Эдвард Дилоренцо изображает человека (в блестящем исполнении Рея Шарки), не желающего брать деньги на новое дело у своего нечистоплотного отца. Столкновение происходит в ресторане, но это не просто какой-нибудь ресторан, а заведение, принадлежащее его младшему послушному брату. Более того, герой Шарки уже появлялся в начальной части картины в качестве официанта в том же самом ресторане, отчего сцена органичнее вписывается в структуру фильма.

Отели, квартиры, кабинеты. Они как место действия неизбежны. Телесерия на семейные темы разыгрывается только в домашней обстановке. Но и здесь возможно разнообразие.

В черновике романтического сценария, написанного студентом Калифорнийского университета в Лос-Анджелесе, три разные сцены происходили в гостиничном номере героя. После доработки в сценарии осталась одна сцена в комнате, вторая переместилась в ванную, а третья — в вагон подземки. В этих изменениях нет ничего гениального, но они, несомненно, раздвигают границы фильма, обогащают опыт зрителей.

В полицейской драме другого студента главный герой, лейтенант, враждовал со своим начальником капитаном. В первом варианте действие происходило в кабинете шефа. Во втором ту же сцену перенесли в бассейн. Капитан по совету врача заменил обед плаванием. Таким образом, практически аналогичная сцена исполнялась в необычной обстановке: капитан плавал туда-сюда, а лейтенант ходил за ним по краю бассейна и старался перекричать гул.

Последняя версия сценария выглядела намного интереснее, она подчеркивала начальственные замашки капитана, несколько унижительное положение лейтенанта, вынужденного терпеть причуды командира, и его упорное желание добиться своего, несмотря ни на что.

Предоставьте актерам возможность играть. Предлагая сцену в бассейне, сценарист не только находит свежее, нестандартное решение, но и открывает перед актерами широкие возможности для игры. Капитан с трудом держится на воде, задыхается, проглатывает реплики. Лейтенант напрягает голос, чтобы перекричать шум, обходит лужи, отскакивает от брызг, поскользывается на мокрых плитках. Все это само по себе не превратит слабый фильм в хороший, но по крайней мере сделает сносную картину чуть лучше.

В "Татуированной розе" есть сцена в гостиничном номере, где Анна Маньяни встречается с любовником. Эта комната — настоящая дыра с крошечной раковиной у стены. Маньяни стирает чулки. Она выкручивает их со всей силой, с той особой натугой, которая характерна для жителей Средиземноморья. Это действие символизирует отношения между влюбленными, которые выжаты досуха. Теперь она протягивает веревку через всю комнату и вешает на нее чулки. Таким образом сцена, которая иначе могла бы состоять просто из обмена репликами в скучном месте, превращается в праздник, когда в персонаж и сюжет интегрированы зрелище, звук и действие.

В одном из эпизодов крайне популярной "медицинской" телесерии "Сент-Элсвеар" трое оказываются в одном лифте. Они примеряют очки друг друга и обсуждают свою близорукость и оформление оправы. Этот легкий разговор приобретает большой смысл: он предваряет эпизод, посвященный проблемам зрения.

Другой прекрасный пример обыгрывания обыденного дает фильм "Крамер против Крамера". На следующее утро после ухода жены впервые в жизни отец должен приготовить завтрак для ребенка. Он считает, что сделает это запросто. Женщины имеют привычку превращать пустяковые домашние церемонии в проблему мирового масштаба. Отец сумеет достаточно легко приготовить хороший завтрак для сынишки.

И не нужно даже заикаться о хлопьях с молоком. Парень получит то, что захочет. Французские тосты? Никаких проблем.

Но как только отец попадает на кухню, он понимает, что здесь заблудиться легче, чем в джунглях. Где миски? Где яйца? Где хлеб, масло, сахар, молоко? Где пестик для взбивания? Не найдя миксер, он готовит смесь в стакане, но от такой бурды хлеб становится несъедобным.

Крамер похож на человека, впервые попавшего в незнакомую местность. Сценарист Роберт Бентон, адаптируя роман Авери Кормана для кино, вкладывает огромное напряжение в заурядный акт поджаривания тостов, высвечивающий черты персонажа намного ярче, чем самые острые, резкие, колючие словесные перепалки. И когда в конце фильма Крамер снова готовит тосты, зрители видят, что теперь он точно знает, как они делаются. Он взбивает яйца пестиком в миксере из нержавеющей стали. Он орудует кастрюлями и сковородками с элегантностью и изяществом заправского шеф-повара. Простой бытовой акт приготовления завтрака для маленького сына красноречиво свидетельствует о том, что Крамер состоялся как отец и человек.

"Такие мелкие, ординарные, повседневные действия увеличивают масштабность фильмов. От сценаристов требуется максимум усилий и воображения, чтобы с их помощью наиболее эффективно изложить фабулу и нарисовать запоминающиеся портреты героев, населяющих ее" (с. 112).

Интеграция

По какому принципу сценарист определяет, что именно эти действия и ситуации уместны в данном эпизоде? Этот принцип общий для всех компонентов сценария: интеграция. Драматург выбирает то действие и ту обстановку, которые созвучны всем другим составляющим фильма.

В "Военных играх" главный герой, молодой компьютерщик, заключен в камере подземного военного штаба. Как ему вырваться отсюда? Неожиданно напасть на охранника и ударить его по голове? Зрители это видели сотни раз в тысячах картин. Снять звукоизолирующие пластины на потолке и проскользнуть в вентиляционные ходы? Опять, хотя этот вариант вполне сносный, его нельзя назвать оригинальным. К тому же такой поступок ни в коей мере не соответствует типу персонажа и ситуации.

На миниатюрный магнитофон узник записывает музыкальный код, которым охранник открывает дверь камеры. Позднее, оставшись один, он проигрывает эту мелодию, и дверь послушно открывается. Почему это лучший вариант? Интеграция. Парень — дока по компьютерам. Весь фильм построен на том, что он проникает в вычислительную сеть службы безопасности. Без сомнения, ориентированная на ЭВМ модель побега лучше всего соответствует содержанию картины в целом.

В "Крестном отце" богач бросает вызов мафии. Как его накажут? Сожгут дом? Воткнут острую пику в висок? И то и другое? Не исключено, что приведенные способы мести по-своему хороши, но вписываются ли они в канву сюжета? Оригинальны ли? Подходят ли для данного персонажа в данных обстоятельствах?

Определенно нет. Учитывая, что герой больше всего дорожит своим скакуном-чемпионом, сценарист делает так, что, пробудившись однажды утром в своей шикарной кровати, миллионер обнаруживает рядом окровавленную голову любимца.

В "Атлантик-сити" Джон Гар создает сцену, в которой красивая молодая женщина стоит на кухне, обнаженная до пояса, осторожно втирая в грудь свежий лимонный сок. Эротика является центральным компонентом драмы со времен Древней Греции, несмотря на то, что в те дни актеры были одеты. Но уместна ли такая сцена в этом фильме?

Да, абсолютно. Раньше зрители видели ту же женщину в рыбной забегаловке, где она работает официанткой. Рыбный дух проникает во все поры, служит метафорой ее разочарования жизнью, безысходности и презрения к себе. Массаж с лимонным

соком помогает ей хоть временно очиститься от прогорклого напоминания о своей печальной доле. Разумеется, сцена эротична, но намного важнее другое: она идеально связывает другие сцены, она не выглядит искусственным придатком, а изящно вплетена в канву фильма.

Следовательно, отбирая поступки и фон, сценарист должен держать в поле зрения весь фильм. В сюжете, персонажах, идее, во всем комплексе совместных действий должно быть нечто новое, не похожее на стандарт, знакомый зрителям по многим другим произведениям, пригодное только для конкретного случая.

Если персонаж рождается в действии, то и действие предопределено персонажем. Чтобы выяснить, что персонаж должен совершить и при каких обстоятельствах, сценарист изучает героя. Действие и персонаж, объединенные диалогом и помещенные в уместную обстановку, безмерно обогащают самый важный компонент сценария — сюжет.

МЕТОДЫ РАБОТЫ

Творческие проблемы. Ни стиль, ни грамматика, ни правильность орфографии, ни персонажи, диалог и сюжет ничего не значат, если сценарист не воспитает в себе прежде всего привычку работать. Литературный труд должен стать для него естественной, обыденной привычкой. Без нее бесполезны такие качества, как жесткий контроль над структурой сюжета, глубокое понимание характеров, чуткое ухо на диалог и деловая хватка.

Замыслы. Уолтер отмечает, что еще не встречал такого человека, у которого не было бы великолепной темы для фильма. Хуже того, люди жаждут поделиться своими идеями со сценаристами. Но драматургам не нужны чужие идеи, у них должно быть много своих. Идеи, даже самые прекрасные, остаются только идеями и сами по себе ценятся недорого. Иное дело — идеи, разработанные и записанные на бумаге, оформленные в виде сюжета с персонажами, изъясняющимися полновесными репликами.

Главная задача сценариста, приступающего к работе, — не искать новые идеи, а выбрать одну, отбросив все остальные. Идеи рождаются в разных местах и в самые необычные моменты: сценарист становится свидетелем эпизода реальной жизни — такого грандиозного и впечатляющего, как горящее здание, или чаще всего такого тривиального, как спор вкладчика с контролером банка, ремонт машины на обочине дороги и т. п.

Сценарист иногда ловит себя на мысли, что невольно думает о каком-нибудь случае или размышляет над идеей. Порой он проводит некую аналогию с собственной жизнью, добавляет придуманные случаи и происшествия, так постепенно вырисовывается трехсоставная структура.

Вот как, например, у Э.Л. Доктору возник замысел романа "Рэгтайм". В состоянии полной опустошенности, абсолютного отсутствия идей, без единого намека на то, о чем писать, он мерил шагами свой кабинет в доме в Нью-Рашеле. Прошло немало времени, пока он не вышел из забытья и не понял, что стоит у стены, в отчаянии прижавшись к ней лицом. Поэтому в конце концов он решил писать о стене. Он представил себе, какой эта стена старого дома была много лет назад, и вскоре уже писал о Нью-Рашеле начала века, вплетал в повествование главных героев и знаменательные события того времени. Даже не осознав полностью, что произошло, Доктору уже работал над "Рэгтаймом".

Многие драматурги приступают к сценарию только после того, как замысел окончательно созреет, на что уходит год или больше.

Творческие тупики. На любом этапе творческого процесса у сценариста может возникнуть такое состояние, когда он испытывает полное бессилие и страх перед карандашом и бумагой. Творческий тупик обрекает автора на застой и

самоуничтожение. Чтобы выйти из этого состояния, надо просто начать писать. Неважно — хорошо или плохо. И если за день будут написаны от силы две, три или четыре страницы и из них наберется всего страница более или менее удачного материала, даже в таком темпе за год можно написать три-четыре приличных сценария.

За долгие годы в среде сценаристов выработано много способов выхода из творческого тупика: изменить обстановку, перейти на другие часы работы, отказаться от машинки или переключиться на фломастеры и т. д. Но единственно верное средство вернуть утраченную способность писать — это работа. В подобной ситуации сценарист должен научиться использовать с выгодой для себя неизбежные трудности, сопровождающие любую творческую деятельность.

Когда молодые драматурги жалуются на охватившее их чувство безысходности и разочарования, значит, они как авторы становятся более зрелыми. Ни один сценарист не имеет права ждать возникновения желания писать. Чтобы преодолеть все проблемы на своем творческом пути, сценарист должен просто-напросто приклеиться к стулу и к машинке и не сходить с места по несколько часов подряд каждый день.

Методы работы. Каждый сценарист должен выработать собственный стиль работы, свой ежедневный режим и привычки. Так, например, два бывших однокурсника Уолтера, ставшие довольно известными драматургами, садятся за письменный стол в восемь утра, работают без перерыва ровно до 12.30, полчаса уходит на обед, потом снова работа до полшестого.

Со временем у Уолтера тоже появились свои привычки. Лучше бы, конечно, вставать рано и сразу садиться за персональную ЭВМ, продуктивно и с вдохновением работать до полудня или даже до полвторого и на этом поставить точку на данный день. Но на самом деле Уолтер подходит к компьютеру не раньше часа дня или даже позже и почти всегда приступает к работе только через пару часов, но заканчивает писать поздно вечером. Такой режим работы, выработанный с годами, едва ли изменится в будущем, потому что соответствует естественному ритму жизни Уолтера, и нет смысла с ним бороться.

Сценаристам следует выбрать наиболее удобный для них график. Одни работают медленно, но целый день. Другие тянут время, пока уже почти в конце дня не начинают лихорадочно бить по клавишам машинки. Третьи начинают вечером и работают всю ночь. Есть и такие, кто месяцами переваривает все в голове, не написав ни слова на бумаге, а потом закрывается в гараже или в уединенном домике, или в номере мотеля и пишет без перерыва, круглые сутки, забываясь в коротком сне, пока не закончит работу.

План сценария. Прежде чем приступить к созданию цельного, объемного произведения, автор должен составить план. Одна из разновидностей плана — конспект сценария. Конспект нельзя путать с разработкой сценария, являющейся по сути пересказом содержания в настоящем времени.

Во многих отношениях намного труднее составить конспект сценария, чем написать саму кино- или телефильму. На этапе подготовки подробного конспекта автор впервые по-настоящему встречается со своими героями, слышит их диалог и порой поражается тем сюрпризам, которые ему преподносит сюжет.

Составление солидного плана-конспекта занимает много времени, а результат уместается на нескольких страницах. В конспекте сценарист имеет дело с намеками на действие, призраками персонажей, трудноуловимыми идеями и т. п. Из этих эфемерных элементов он должен вылепить повествование, волнующее, соблазняющее и возбуждающее публику. Не удивительно поэтому, что создание конспекта — самое неприятное, но крайне нужное для сценариста занятие.

Конспект включает подробное описание сюжетной линии, список сцен, четкий перечень событий, происшествий и случаев, вместе образующих каркас повествования. С одной стороны, конспект должен содержать как можно больше деталей, с другой —

обилие подробностей превращает конспект в суррогат сценария.

Конспект — это временный путеводитель сценариста. Если в процессе работы над настоящей пьесой для экрана автора неожиданно посетит более выигрышная идея, нужно ее обязательно использовать.

Сценические карточки. Другой вариант плана сценария базируется на использовании сценических карточек. Сценические карточки и конспект не исключают друг друга, их можно комбинировать.

Сценическая карточка — это обычная каталожная карточка с порядковым номером, соответствующим месту данного эпизода в сценарии, она содержит описание фона действия, перечень персонажей и одно-два предложения о самом действии.

Многие драматурги считают, что работать с карточками намного удобнее и легче, чем с традиционным конспектом. Карточки позволяют экспериментировать с сюжетом, менять очередность сцен. Когда автор чувствует, что в повествовании не хватает какой-то сцены, но точно не знает, о чем она, с какими героями и в каком месте сюжета, следует иметь наготове несколько версий этого эпизода. Более широкий контекст позднее покажет, какой вариант подходит лучше всего и где наиболее выгодно его разместить.

В стандартном полнометражном фильме содержится примерно шестьдесят таких сцен, хотя их число зависит от того, что считать сценой. То, что для одних сцена, для других — целый набор сцен или просто один кадр. По мнению Уолтера, сцена — это нерасчлняемый фрагмент действия в рамках одного драматического фона с четко выраженным началом, серединой и концовкой. Она может быть короткой, как в "Крестном отце", когда человек просыпается и обнаруживает рядом окровавленную голову своей любимой лошади. Или сложной, как в фильме "Мост через реку Квай", когда Алек Гиннес гордо смотрит на построенный им мост, затем переводит взгляд на взрывное устройство, опять глядит на грохочущий по мосту поезд и, наконец, изо всех сил бежит к детонатору и падает на него, разрушая творение своих рук. Всякая сцена в хорошо написанном сценарии — это сама по себе мини-картина.

Сценические карточки помогают сценаристам сохранить общий замысел фабулы. Иногда драматургу приходится перескакивать через то или иное место в сценарии и продолжать движение вперед. Использование сценических карточек напоминает сборку незаконченной картины монтажерами, когда некоторые эпизоды еще не поступили из лаборатории и вместо отсутствующей сцены вставляется кусок пустой пленки. Драматурги тоже могут применять карточки либо пустые, либо только с наметками сцены.

Объединение обоих методов — конспекта и сценических карточек — дает хорошие результаты. Драматург начинает работу с тщательно разработанного конспекта, от которого сразу переходит к сочинению первого варианта сценария. Затем, наткнувшись на творческий барьер (почти всегда возникающий в конце средней части), он возвращается к началу произведения и заносит на карточки всю фабулу, как будто бы сценария вовсе не существовало. Физическое манипулирование эпизодами, воспроизведение сюжета в четкой, сжатой форме на карточках иногда помогают автору выйти из тупика.

Черновики. Сценаристу неизбежно приходится многократно переписывать свое произведение. Какими бы приемами он ни пользовался, завершающий этап работы — переписывание. Стремление постоянно усовершенствовать свой материал так глубоко сидит в сознании драматургов, что они иногда ловят себя на мысли, что в уме переписывают уже снятую и выпущенную на экраны картину. Поэтому процесс доработки сценария бесконечен.

Весьма сомнительна привычка переписывать сценарий каждый день с самого начала. От этого первая половина кино- или телефильма становится все лучше, а вторая получает меньше внимания.

Знаменитый режиссер Фрэнсис Коппола известен также как первоклассный сценарист. У него твердое правило насчет переписывания: написать первую страницу и положить ее текстом вниз, второй лист положить аналогичным образом поверх предыдущего и так далее, пока не будет готов весь сценарий. Другими словами, по Копполе, не нужно переписывать, пока не будет готов целиком весь черновой вариант, каким бы неуклюжим он ни казался. Уолтер считает такое правило излишне суровым. Судя по опыту его многочисленных коллег, самый лучший метод таков: прежде чем приступить к выполнению дневной нормы, достаточно переделать то, что было написано днем раньше. Преувеличенное внимание к тексту, сочиненному до этого, мешает драматургу двигаться вперед, не дает набрать скорость.

Возможно, наиболее трудный момент процесса переписывания — это внесение корректив по требованию продюсеров и режиссеров. Большинство сценаристов с излишней готовностью соглашаются на все изменения, предложенные теми, от кого зависит, станет ли их сценарий фильмом. Разумеется, многие постановщики искренне хотят помочь сценаристам, но иногда они выдвигают совершенно нелепые варианты. Например, говорят: сценарий в основе хорош, но лучше, если персонажи будут греками, события перенести в будущее (или прошлое, или настоящее), а местом действия сделать не Огайо, а Латвию или седьмой спутник Сатурна.

Сценаристы, жаждущие во чтобы то ни стало увидеть свой сценарий претворенным в фильм, с готовностью соглашаются. Однако такая угодливость не повышает шансов сценария, а только вредит ему. Ведь подсознательно продюсеры ждут, что сценаристы будут защищать свой творческий выбор. Если сценарист слишком уступчив и охотно соглашается изменить целые страницы, где же его приверженность своему детищу?

Уолтер советует сценаристам взять на вооружение метод "дано". Да, действие можно перенести в Латвию, но тогда потеряется то, то и то. Да, можно сделать героев греками, но тогда теряет смысл этот поворот сюжетной линии. Да, сюжет можно перенести в прошлое или будущее, но от этого пропадут те прелести сценария, которыми все восхищаются.

Сценаристы не должны категорически возражать против каких-либо правок и изменений, но не стоит впадать в другую крайность — отказываться от сути своего произведения. Драматург, защищающий свое создание, вызывает уважение.

Эксперименты. Сценаристы легче идут на переписывание, если смотрят на свою работу как на сложный эксперимент, каковым она в действительности и является.

Чтобы раз и навсегда определить, нужны ли в сценарии та или иная реплика, персонаж, фрагмент действия или любой другой компонент, Уолтер предлагает пользоваться правилом, которому следуют домохозяйки, когда продукты домашнего консервирования не вызывают доверия: если есть хоть тень сомнения, брось в ведро без сожаления.

Все, что важно для сценария, нужно сохранить, второстепенный материал — выбросить. Сам факт наличия неопределенного отношения к какому-нибудь элементу сценария означает, что от него нужно избавиться. Уолтер советует всегда ошибаться в пользу чрезмерной экономии.

Иногда дилемма — оставить или выкинуть — решается следующим образом: автор берет чистый лист бумаги, вертикальной линией делит страницу на две части, на одной половине записывает все аргументы за, на другой — против. Такой способ отбора имеет свои недостатки. Бывает так, что в пользу включения определенного фрагмента в сценарий набирается целый ряд причин, а против — только одна, но очень веская. К примеру, если рассматриваемая деталь замедляет темп развития сюжета, ее место только в мусорной корзине.

Сценарист не имеет права взирать на свое произведение со стороны, пытаясь умозрительно определить, что в нем работает, а что нет. Он обязан засучить рукава и

перепробовать все варианты. И если в результате от чего-то придется отказаться — это не значит, что эксперимент закончился неудачей, ведь автор узнал то, что хотел узнать.

Персональная ЭВМ. Персональные компьютеры коренным образом изменили методы работы сценаристов. Для нужд драматургов подойдет любая настольная ЭВМ, по возможности оснащенная принтером (печатающим устройством). Большое значение для работы имеет размер экрана, потому что сценаристу приходится проводить перед ним десятки тысяч часов. Вполне годится экран размером 30 сантиметров, символы на нем крупные и хорошо воспринимаются глазом. Идеальным считается экран, на котором умещается сорок процентов написанной страницы.

Чтобы эффективно работать на персональном компьютере, сценарист должен изучить операционную систему машины, программу редактора и еще несколько вспомогательных программ. Операционная система позволяет форматировать дискеты и делать запасные копии напечатанного материала в виде файлов на дискете (желательно иметь несколько копий и на разных дискетах). Копии нужно делать регулярно, ибо потеря информации в ЭВМ случается совершенно неожиданно и необъяснимо.

Редактирование напечатанного на экране текста производит специальная программа редактора. Она, например, позволяет вводить в напечатанный текст фразу любой длины, при этом информация после вставки сдвигается, но заранее заданный формат сохраняется. С помощью программы редактора можно удалить одну букву и стереть весь файл, перенести кусок текста из одного места в другое. (Кстати, реферируемую книгу Уолтер написал на персональном компьютере.)

Благодаря возможности задавать клавишам новые функции работа сценариста значительно облегчается. Можно сделать так, что при одновременном нажатии клавиш в нужном месте экрана печатается имя персонажа, а курсор (светящаяся точка) перемещается на следующую строку в ту позицию, откуда будет начинаться реплика диалога. Запрограммированные функции клавиш остаются в памяти машины и сохраняются при новых включениях компьютера. При желании функции клавиш можно изменить.

Многие сценаристы используют программу проверки орфографии, однако Уолтер категорически против нее. Он считает, что электронный контроль правильности написания слов лишает сценариста возможности постоянно обогащаться за счет бесконечных и поучительных экскурсов в богатейшую литературную сокровищницу — словарь. Слова — это единственный инструмент драматурга, который обязан расширять свои знания о языке, любить и защищать его.

Еще вреднее, по мнению Уолтера, программа контроля за стилем, когда звуковым сигналом машина предупреждает автора о чрезмерно частом употреблении одного и того же термина. Не все сценаристы могут вынести подобное вмешательство в творческий процесс.

В комплект программ для персональной ЭВМ входят средства форматирования текста, т. е. разбивки на страницы так, чтобы не нарушать целостности реплик, диалога и т.д.

Печатающие устройства обладают широкими возможностями: печатают информацию на бумаге разными шрифтами, выделяют указанные места и т. д. Тем не менее Уолтер предостерегает об опасности увлечения излишними декоративными деталями, которые чаще всего воспринимаются как маскировка существенных дефектов. Сценарий должен быть просто идеально отпечатанным.

В главе "МЕЧТЫ НА ПРОДАЖУ" Р. Уолтер рассматривает коммерческие аспекты сценарного творчества, специфику взаимоотношений авторов кино- и телепьес и голливудских киностудий. У американских сценаристов есть два способа выйти на тех, кто превратит их произведения в фильмы. Первый — рассылать копии сценария по почте разным продюсерам. Как правило, конверт возвращается нераспечатанным — так

студии защищают себя от исков по обвинению в плагиате. Лучше всего, если сценарий представит потенциальным клиентам пользующийся хорошей репутацией литературный агент. За десять процентов комиссионных он решит все юридические и коммерческие вопросы.

Но даже купленный сценарий не обязательно станет картиной — лишь каждая шестнадцатая пьеса для экрана попадает в производство. Дело в том, что фильм, используя современный голливудский жаргон, — это набор, в котором режиссер и актеры — всего лишь компоненты, а сценарий — каркас. Банки соглашаются финансировать съемки только при наличии в этом наборе гаранта успеха, чаще всего им бывает кинозвезда. Поэтому сценарий сам по себе имеет мало шансов стать фильмом, если его не дополняют такие компоненты, под которые выделяются необходимые средства. Кино- и телесценаристы объединены в гильдию американских сценаристов, членом которой может стать любой драматург, продавший свой первый сценарий или получивший задание от студии. Профсоюз гарантирует сценаристам нормальную оплату и хорошие условия работы.

Заключительную главу книги Уолтер посвящает психологическим и эмоциональным нагрузкам, которые приходится выдерживать сценаристам. Своеобразие работы кино- и теледраматургов — долгие дни в одиночку сидеть перед машинкой или компьютером, раскладывая свои чувства по полочкам, барахтаясь в нахлынувших эмоциях, — накладывает на них отпечаток: они становятся упрямыми, раздражительными. Продав сценарий, они в отличие от, скажем, романистов и поэтов теряют контроль над своим произведением: между художником и его творчеством встают чужие люди, которые пытаются "улучшить" его детище, "усилить" или "смягчить тон". Сценарии безжалостно переписываются людьми, приглашенными студиями со стороны, пока не изменятся до-неузнаваемости.

Многие сценаристы, даже такие маститые, как Уильям Голдман ("Вся президентская рать", "Марафонец" и др.), жалуются на грубое отношение со стороны актеров, особенно звезд. Нередко авторов пьесы для экрана совсем прогоняют со съемочной площадки.

Драматургам приходится выдерживать критические выпады со всех сторон, ведь когда дело доходит до кино, то все кругом считают себя знатоками. Уолтер советует научиться воспринимать замечания доброжелательно и использовать их с пользой для себя, даже те, которые, на первый взгляд, кажутся унижительными и неуместными.

Разумеется, все сценаристы хотят услышать, что они создали идеальное, блестящее, вечное произведение. Неопытные драматурги полагают, что, достигнув известности и определенного мастерства, они выпадают из сферы критики. Однако, чем удачливей автор, чем шире расходятся его произведения, тем сильнее обстрел критики. Хуже того, чем больше у сценариста слава, тем сильнее к нему зависть, в частности, со стороны коллег (и конкурентов).

"От сценаристов не требуется уважать критиков, они должны уважать критику. Но уважать не значит безоговорочно принимать. Оставаться открытым для критики и соглашаться со всеми претензиями — не одно и то же" (с. 229).

Закончив сценарий, автор больше горюет, чем радуется. Как только драматург, привыкший изо дня в день корпеть над пьесой для экрана, ставит последнюю точку, им овладевает чувство паники, переходящее иногда в глубокую депрессию.

Уолтер предлагает два способа выхода из этого состояния. Во-первых, после короткой передышки приняться за новый сценарий и, во-вторых, расслабиться и немножко пострадать.

Кино- и теледраматурги должны привыкнуть спокойно воспринимать отказы киностудий купить их произведения. Ходит немало историй о том, как сценарий, отвергаемый в течение долгого времени, вдруг привлекает к себе внимание продюсеров и в конце концов превращается в фильм, тепло встречаемый специалистами и

публикой. Картина Оливера Стоуна "Взвод" — яркий пример тому. Стоун, на счету которого уже были такие удачные ленты, как "Полуночный экспресс", почти десять лет не мог найти покупателя на сценарий "Взвода", пока наконец его усилия не увенчались успехом.

Бывает так, что после нескольких отказов студий и единодушных негативных отзывов критики драматург решает попридержать сценарий, чтобы пересмотреть его или вообще забросить. У каждого опытного сценариста есть произведения (в том числе и реализованные в фильмы), которые сейчас он бы не показал. Сценаристы должны научиться спокойно расставаться со своими детищами и переключаться на настоящее и будущее.