

УДК 791.632  
ББК 85.374  
Г53

**Глебова, Ирина Сергеевна.**

Г53      Включи режим Бога: как вдохнуть жизнь в сценарий / Ирина Глебова. — Москва : Эксмо, 2022. — 384 с. — (Мастер сцены).

ISBN 978-5-04-156755-2

«Почему один фильм цепляет, а другой нет? Сценарист должен не только объяснить это, но и уметь заранее все построить. Ведь он и есть Бог в той вселенной, которую потом видит зритель на экране».

Каждый день с нами происходит миллион историй — почему бы не попробовать записать пару из них и не создать собственный сценарий? Но стоит только сесть за чистый лист, как мысли начинают путаться, сюжетные линии разваливаться, а герои кажутся неживыми. Книга опытного режиссера и сценариста Ирины Глебовой расскажет вам, как избежать типичных ошибок новичков, преодолеть страхи и научиться писать затягивающие и работающие сценарии. Иными словами, «как включить режим Бога» в собственном рассказе.

Вы узнаете, что лежит в основе всех историй, научитесь распознавать особенности драматургических конструкций на примере разборов известных фильмов (от «Друзей» до «Аватара»), писать поэпизодники, синопсисы, логлайны и литературные сценарии. Помимо практической информации, книга познакомит вас с историей развития драмы и поведает множество любопытных фактов из мира кино, а в конце книги вас ждет бонус — расширенный синопсис фильма «Звездные войны».

Учитесь, вдохновляйтесь и создавайте собственную киновселенную!

УДК 791.632  
ББК 85.374

ISBN 978-5-04-156755-2

© Ирина Глебова, текст, 2022  
© Анастасия Дымнова, иллюстрации, 2022  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2022

# СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ .....	7
<b>ГЛАВА 1. ОТ ИДЕИ ДО ЛОГЛАЙНА .....</b>	<b>8</b>
НЕМНОГО ИСТОРИИ .....	10
ОПРЕДЕЛЯЕМСЯ С ПОНЯТИЯМИ .....	11
САМ СЕБЕ МЕНЕДЖЕР .....	14
МИРОПОРЯДОК И УЛУЧШЕНИЕ МИРА .....	17
ВКЛЮЧАЕМ ДУШУ .....	18
КТО ТАКОЙ СЦЕНАРИСТ .....	19
ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ .....	21
БАЛАНС В ДРАМАТУРГИИ .....	22
ЗА ЧТО ВЗЯТЬСЯ? .....	27
ЧТО НУЖНО ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИСТОРИИ? .....	29
СВЕРХИДЕЯ .....	31
ЖАНР, ТЕМА, МЕСТО И ВРЕМЯ .....	39
ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ .....	40
КАК ПРИВЯЗАТЬ ЗРИТЕЛЯ К ГЕРОЮ? .....	54
СОСТОЯНИЕ ПОКОЯ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ .....	57
КОНФЛИКТ .....	61
ВИДЫ КОНФЛИКТОВ .....	67

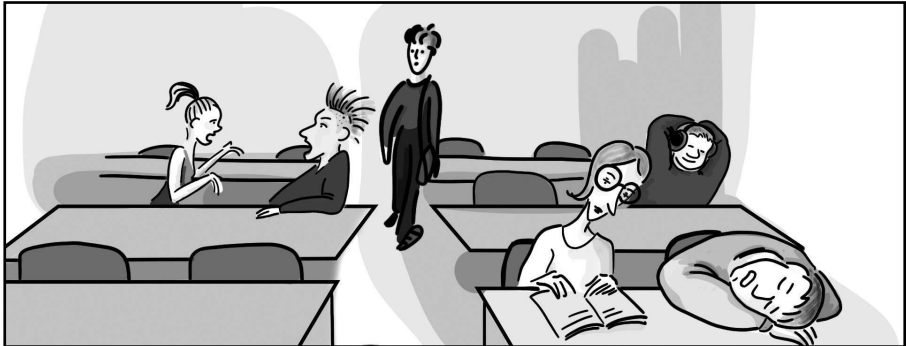
## **ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ**

АНТАГОНИСТ .....	69
ЛОГЛАЙН .....	72
ПОДВОДИМ ИТОГИ .....	75
<b>ГЛАВА 2. СТРОИМ ИСТОРИЮ .....</b>	<b>78</b>
ПЯТЬ ЭЛЕМЕНТОВ ДРАМЫ .....	80
ВИДЫ ФИНАЛА .....	99
КРАТКИЙ И ОБЫЧНЫЙ СИНОПСИС .....	104
ПЕРСОНАЖИ .....	108
СЮЖЕТ И ФАБУЛА .....	120
ТРИТМЕНТ (РАСШИРЕННЫЙ СИНОПСИС) .....	124
УНИВЕРСАЛЬНАЯ СТРУКТУРА СЦЕНАРИЯ .....	126
ПОДВОДИМ ИТОГИ .....	136
<b>ГЛАВА 3. ДЕЙСТВИЯ И РЕЧЬ .....</b>	<b>138</b>
ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ СЦЕНАРИСТА .....	140
КАДРЫ, СЦЕНЫ, ЭПИЗОДЫ .....	149
ПОЭПИЗОДНИК .....	155
ВИДЫ РЕЧИ В СЦЕНАРИИ .....	161
ДиалогИ и ПРАВИЛА ДОБАВЛЕНИЯ РЕЧИ .....	164
МОНОЛОГИ .....	178
ПОДВОДИМ ИТОГИ .....	193
<b>ГЛАВА 4. ПИШЕМ ЛИТЕРАТУРНЫЙ СЦЕНАРИЙ .....</b>	<b>194</b>
ПИШЕМ ЛИТЕРАТУРНЫЙ СЦЕНАРИЙ .....	196
ОСОБЕННОСТИ ДРАМАТУРГИИ РАЗНЫХ АУДИОВИЗУАЛЬНЫХ ПРОДУКТОВ .....	231

## Содержание

УНИВЕРСАЛЬНАЯ ШПАРГАЛКА .....	252
ПОДВОДИМ ИТОГИ .....	254
<b>ГЛАВА 5. ЖАНРЫ И СЮЖЕТЫ .....</b>	<b>256</b>
ОСОБЕННОСТИ РАЗЛИЧНЫХ ЖАНРОВ .....	258
ВИДЫ СЮЖЕТОВ .....	287
ПОДВОДИМ ИТОГИ .....	299
<b>КРЫША. Раскадровка .....</b>	<b>301</b>
<b>Глава 6. В ПОМОЩЬ СЦЕНАРИСТУ .....</b>	<b>306</b>
АНАЛИЗ .....	308
ДЕЙСТВЕННЫЙ АНАЛИЗ .....	309
ТРИ ПЛАСТА ИСТОРИИ .....	320
ПУТЬ РАЗВИТИЯ ДРАМЫ .....	326
ФЕСТИВАЛИ .....	357
ПОДВОДИМ ИТОГИ .....	363
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	364
РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА .....	366
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ .....</b>	<b>368</b>





# ПРЕДИСЛОВИЕ

Казалось бы, что в этом такого сложного — **НАПИСАТЬ СЦЕНАРИЙ**? Каждый день с нами что-нибудь случается. Историй вокруг множество. Почему бы просто не записать одну из них? Если попробовать, то текст получится однозначно, а вот интересный и увлекательный сценарий — вряд ли.

**В ЧЕМ ЖЕ ДЕЛО?** Что делает сценарий сценарием? Что нужно знать для того, чтобы его написать? Какие секреты и правила скрывает такой предмет, как сценарное мастерство? Ответам на эти вопросы и посвящено данное учебное пособие.

На страницах этой книги вас ждет увлекательное путешествие в **МИР ДРАМАТУРГИИ**. Мы с вами будем говорить о тех сценариях, которые пишутся для съемки **АУДИОВИЗУАЛЬНЫХ ПРОДУКТОВ**: игровых и документальных фильмов, сериалов, сюжетов, очерков и т. д. Вы узнаете:

- что лежит в основе всех историй;
- что такое сверхидея и откуда ее взять;
- почему без конфликта нельзя;
- как заставить зрителя сопереживать вашему герою;
- какие хитрости и приемы используются в разных жанрах.

Также вы научитесь распознавать особенности различных **драматургических конструкций** на примере **РАЗБОРА** известных фильмов, сможете написать и правильно оформить свой собственный **ЛИТЕРАТУРНЫЙ СЦЕНАРИЙ**, а также **ЛОГЛАЙН**, **СИНОПСИС** (краткий и расширенный) и **ПОЭПИЗОДНЫЙ ПЛАН** к нему. Вы познакомитесь с историей развития драмы и узнаете много любопытных фактов, связанных с миром кино.

**Надеемся, что этот путь будет для вас познавательным и интересным! Осталось лишь перевернуть страницу и двинуться вперед!**

# ГЛАВА 1

Начало пути

**ОТ ИДЕИ  
ДО ЛОГЛАЙНА**







## НЕМНОГО ИСТОРИИ

Как нетрудно догадаться, слово **СЦЕНАРИЙ** образовано от слова **сцена** (с древнегреческого **skene** — шатер, палатка). И действительно, первыми сценарии стали записывать актеры **КОМЕДИИ ДЕЛЬ АРТЕ**<sup>1</sup>, для того чтобы **кратко изложить события**, которые совершались на **сцене** по ходу действия их спектаклей.

Сначала они фиксировали только состав масок, основные повороты сюжета и темы своих представлений, потом стали добавлять монологи и диалоги.

В 1611 году **Фламинио Скала**, актер *комедии дель арте*, выпустил **ПЕРВЫЙ СБОРНИК СЦЕНАРИЕВ**, в котором было более **50 комедий** и одна трагедия.

С тех пор прошло много времени: на смену господствующим трагедиям и комедиям пришла драма, появились кино и телевидение, выработался **особый формат** и правила написания сценариев аудиовизуальных продуктов.

### ЧТО ЖЕ ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ СОВРЕМЕННЫЙ СЦЕНАРИЙ?



---

<sup>1</sup> Комедия **масок**, появившаяся в Италии в середине XVI века.

## ОПРЕДЕЛЯЕМСЯ С ПОНЯТИЯМИ

Заглянем в словарь:

**СЦЕНАРИЙ** — это драматическое произведение с подробным описанием действия и реплик, предназначенное для создания кино- или телефильма.

Толковый словарь Ожегова



ИНТ. ГОСТИНАЯ — ДЕНЬ

Молодая девушка, **КЕЙСИ БЕКЕР**, подносит трубку к уху. Ей не больше шестнадцати. Приветливое личико с невинными глазками.

**КЕЙСИ**  
Алло?

**МУЖСКОЙ ГОЛОС**  
(из трубки)  
Привет.

Это пример текстового отрывка из **ЛИТЕРАТУРНОГО СЦЕНАРИЯ**. Как видите, литературный сценарий — это **подробнейшее описание** будущего фильма. В нем последовательно описывается, что каждый персонаж **делает** (ДЕЙСТВИЯ), **говорит** (РЕПЛИКИ), **как** он говорит (РЕМАРКИ), **где** (ЛОКАЦИЯ) и **когда** (ВРЕМЯ) это происходит.

## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ

Литературный сценарий в таком виде обычно пишется для **ИГРОВЫХ ФИЛЬМОВ**. На **телевидении** своя специфика записи сценариев, о которой мы поговорим отдельно. Сценарии **документальных работ** также имеют свои особенности: изначально делается *набросок* (продумывается драматургия истории), затем снимается и расшифровывается материал, и только потом из него выстраивается готовый сценарий.

Помимо литературного сценария **АВТОР** обычно пишет и **ДРУГИЕ СЦЕНАРНЫЕ ФОРМЫ** по своей истории, которые мы также подробно разберем:

- **ЛОГЛАЙН** — 25 слов, которые выражают **идею истории**;
- **КРАТКИЙ СИНОПСИС** — четыре предложения, в которых **кратко** сформулирована **драматургия всей истории**;
- **СИНОПСИС** — полстраницы текста, в которых **более подробно** сформулирована **драматургия всей истории**;
- **РАСШИРЕННЫЙ СИНОПСИС** — несколько страниц с **подробным** описанием истории и всех **сюжетных линий**, из которых становится понятен **масштаб съемок**;
- **ПОЭПИЗОДНЫЙ ПЛАН** — подробное и точное описание всех **действий** в истории **без реплик** персонажей.

**ТАКИМ ОБРАЗОМ, НА ОДНУ ИСТОРИЮ  
ПОЛУЧАЕТСЯ ЦЕЛЫХ ШЕСТЬ РАЗЛИЧНЫХ  
СЦЕНАРНЫХ ФОРМ.**

Все **сценарные формы** пишутся и оформляются по **ЧЕТКИМ ПРАВИЛАМ**, которые приняты в профессиональной среде и о которых мы будем говорить с вами далее.





## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ

### НАГРАЖДАЙТЕ СЕБЯ

Вообще, чтобы чувствовать себя реализованным в любой профессии, важно, чтобы **продукт вашей работы был ОЦЕНЕН**.

Работа **СЦЕНАРИСТА** — это **особенный случай**. Дело в том, что в этой профессии постоянно и одновременно нужно работать и **ДУШОЙ**, и **ГОЛОВОЙ**: **напрягать мозг**, чтобы он выдавал новые порции мыслей и текста, и **внутренне проживать** эти мысли и слова, чтобы точно все прописать. После такой работы у любого организма происходит **СИЛЬНОЕ ОПУСТОШЕНИЕ**.

И вот здесь случается самое интересное. Так уж устроен человеческий мозг, что **БЕЗ КОМПЕНСАЦИИ И НАГРАДЫ ЗА ПРОДЕЛАННУЮ РАБОТУ ОН ПЕРЕСТАЕТ БЫТЬ ПРОДУКТИВНЫМ**, начинает лениться и не хочет выдавать творческий продукт дальше. Поэтому так важно, чтобы результат работы был **оценен** в достаточной для вас степени. Это может быть **ДОХОД** от продажи вашего продукта, размещения контента на YouTube либо **УСПЕХ** и какие-то **ПРИЗЫ** на фестивалях. **Награда за труд непременно должна в каком-то виде случиться**.

**ИЗНАЧАЛЬНО НАСТРОЙТЕСЬ НА ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ,  
ИНАЧЕ ПРОДУКТИВНОСТЬ БЫСТРО СОЙДЕТ НА НЕТ.**

### САМ СЕБЕ МЕНЕДЖЕР

Настроиться на вознаграждение — это, конечно, важно, но **ГДЕ ЭТО ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ ВЫДАЮТ?**

Любому творческому человеку в современном мире нужно быть **немного МЕНЕДЖЕРОМ**, чтобы **СПЛАНИРОВАТЬ ДАЛЬНЕЙШЕЕ ПРОДВИЖЕНИЕ СВОЕГО СЦЕНАРИЯ**.

**ПРЕЖДЕ ЧЕМ САДИТЬСЯ ЧТО-ЛИБО ПИСАТЬ,  
ХОРОШЕНЬКО ПОДУМАЙТЕ, ЧТО ВЫ С ЭТИМ  
ПОТОМ БУДЕТЕ ДЕЛАТЬ.**

Очевидно, что любой **сценарий аудиовизуального продукта** пишется для того, чтобы впоследствии **ПО НЕМУ СНЯЛИ** этот самый **АУДИОВИЗУАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ** (фильм, программу, сериал и т. д.). Возможно, что снимать будете вы сами: тогда ваш конечный продукт — **ГОТОВЫЙ ФИЛЬМ**. Если вы сами снимать не собираетесь, тогда ваш конечный продукт — **ЛИТЕРАТУРНЫЙ СЦЕНАРИЙ**. И с тем, и с другим нужно что-то делать. **ЧТО?**

## ЕСЛИ ВЫ НЕ СНИМАЕТЕ САМИ

Тогда вам нужно успешно **ПРОДАТЬ СВОЙ СЦЕНАРИЙ**. Для этого следует найти **ПРОИЗВОДИТЕЛЯ** или **ПРОДЮСЕРСКУЮ КОМПАНИЮ** и заинтересовать их своим материалом.

Весь сценарий сразу никто читать не будет. Поэтому надо **ЗАЦЕПИТЬ ПОТЕНЦИАЛЬНОГО ЗАКАЗЧИКА** сначала **логлайном**, потом **кратким** и **расширенным синопсисом**, потом прислать **поэпизодник** и только после этого **литературный сценарий**.

Чтобы материал был заказчику **ИНТЕРЕСЕН**, чтобы не остаться один на один с написанной историей, важно **САМОМУ** подумать над следующими вопросами:

1. Может ли возникнуть **СПРОС** на задуманную вами историю (тему, жанр)? Насколько он велик?
2. **КОМУ** (какой **целевой аудитории**) могла бы быть интересна ваша история?
3. На каком **ТВ-КАНАЛЕ** подобное кино (программу, сериал и т. д.) можно было бы показать? *(Если вы планируете продвигать свою историю на ТВ.)*

Написание **сценария ТВ-продукта** подразумевает, что вы изначально будете делать его под **определенный ТВ-канал**. В этом случае вам нужно подгонять историю под **очень жесткий формат**, учитывать особенности телеканала, его целевую аудиторию, возможные тайм-слоты и т. д.

Если вы будете писать сценарий для съемки фильма, который впоследствии **отправится на фестиваль**, или для съемки программы на

## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ

**YouTube**, то у вас имеется большая творческая свобода. Однако не стоит пренебрегать такими факторами, как **зрительский интерес** и **актуальность темы**.

## ЕСЛИ ВЫ СНИМАЕТЕ САМИ

Если сценарист еще и **САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР**, то он может **САМОСТОЯТЕЛЬНО СНЯТЬ** фильм по своему сценарию. Очевидно, что это влечет за собой ряд **ЗАТРАТ** (*снимать кино — дело недешевое*). В этом случае важно понять, **ЗА ЧЕЙ СЧЕТ БУДЕТ СНИМАТЬСЯ ФИЛЬМ**:

- либо вы найдете **ПРОДЮСЕРА**;
- либо снимете продукт **ЗА СВОЙ СЧЕТ**.

В случае с продюсером **ЕГО ОПЯТЬ ЖЕ НУЖНО БУДЕТ ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ ВАШИМ СЦЕНАРИЕМ**.

В случае самостоятельной съемки и продвижения вам следует решить, **ЧТО ВЫ БУДЕТЕ ДЕЛАТЬ С ГОТОВЫМ ФИЛЬМОМ**:

1. На какие **фестивали**<sup>1</sup> вы его отправите, какие там есть призы и возможности продвижения.
2. Будете ли вы монетизировать его на **YouTube**.
3. Собираетесь ли вы продавать свой продукт на **ТВ-канал**.



Все эти рассуждения могут показаться вам чересчур сложными, рациональными и ограничивающими творческое вдохновение. Однако речь здесь идет о **ПРАВИЛАХ, существующих в кинематографическом и теле-**

<sup>1</sup> Тема фестивалей будет подробно рассмотрена в конце пособия.

визионном профессиональном сообществе. Они жесткие, но они работают.

**ЧТОБЫ ДОБИТЬСЯ УСПЕХА В ПРОДАЖЕ СВОИХ  
СЦЕНАРИЕВ, СОБЛЮДАЙТЕ ПРАВИЛА ИГРЫ,  
ПРИНЯТЫЕ В ПРОФЕССИИ.**

## МИРОПОРЯДОК И УЛУЧШЕНИЕ МИРА

У всех людей есть одна **общая черта**, которая помогает ответить на вопрос, *почему возникает желание писать сценарии*, да и вообще как-то реализовывать себя в этом мире.

**КАЖДЫЙ ЧЕЛОВЕК ХОЧЕТ СДЕЛАТЬ МИР ЛУЧШЕ.**

При этом очевидно, что путей улучшения мира столько же, сколько и людей, так как у каждого из них есть свой собственный **УНИКАЛЬНЫЙ МИРОПОРЯДОК**, видение, ценности, понимание того, как все устроено и что нужно делать в том или ином случае.

Если дать группе режиссеров задание снять фильм на одну и ту же тему, то двух одинаковых работ никогда не получится. **ВСЕ ЛЮДИ РАЗНЫЕ.**





## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ

**В ПРОФЕССИИ СЦЕНАРИСТА ВАЖНО НАУЧИТЬСЯ  
ВЫРАЖАТЬ СВОЙ МИРОПОРЯДОК НА ЯЗЫКЕ  
АУДИОВИЗУАЛЬНЫХ ОБРАЗОВ.**



- ПОЧЕМУ ВЫ РЕШИЛИ ВЫБРАТЬ ТВОРЧЕСКУЮ СПЕЦИАЛЬНОСТЬ?

## ВКЛЮЧАЕМ ДУШУ

Мы уже говорили о том, что в процессе написания текста немаловажен такой фактор, как ваше **ДУШЕВНОЕ УЧАСТИЕ**.

### ПОЧЕМУ ВАЖНО ПЕРЕЖИВАТЬ?

Здесь работает такой **ЗАКОН**: если **ВАС ЛИЧНО ЦЕПЛЯЕТ** тема, история, персонажи, это, скорее всего, **ЗАЦЕПИТ И ЗРИТЕЛЯ**. Если нет — текст будет **мертвым**, будь в нем хоть тысяча страниц. То есть просто так, по-бытовому, на «отвяжись», написать сценарий не получится. Мертвый текст **равен самому себе** и мало кому интересен.

Возможно, что сегодня вам захочется писать фантастику, а завтра — любовную драму. Это нормально. Часто начинающие сценаристы ищут себя в разных жанрах. Главное — всегда **БЫТЬ ЧЕСТНЫМ С САМИМ СОБОЙ**: прислушаться к себе и писать про то, что действительно находит отклик в вашей душе. Важно, чтобы внутри «екало» от выбранной идеи, темы, жанра, героев. Этот отклик, как некий **заряд энергии**, передается тексту, а дальше по цепочке — зрителям. **ЖИВЫЕ ТЕКСТЫ, НАПИСАННЫЕ ОТ ДУШИ, ВИДНО СРАЗУ**. Что вложите — то и вырастет.



- ЗАВЕДИТЕ СЕБЕ ТЕТРАДКУ (ВЫБЕРИТЕ ОБЛОЖКУ, КОТОРАЯ ВАМ ОЧЕНЬ НРАВИТСЯ).
- ЧТО ВАС ВОЛНУЕТ, НЕ ОСТАВЛЯЕТ РАВНОДУШНЫМ ПРЯМО СЕЙЧАС (КАКИЕ-ТО СОБЫТИЯ, СИТУАЦИИ, НОВОСТИ, ЛЮДИ)?
- ЗАПИШИТЕ ТРИ ПРИШЕДШИЕ ВАМ ТЕМЫ.

## КТО ТАКОЙ СЦЕНАРИСТ

### И ВОТ МЫ ПОДОШЛИ К САМОМУ ГЛАВНОМУ

Допустим, вы **выбрали СИТУАЦИЮ** или **ТЕМУ, КОТОРАЯ ВАС ЦЕПЛЯЕТ**. Что же делать дальше? С чего начать?

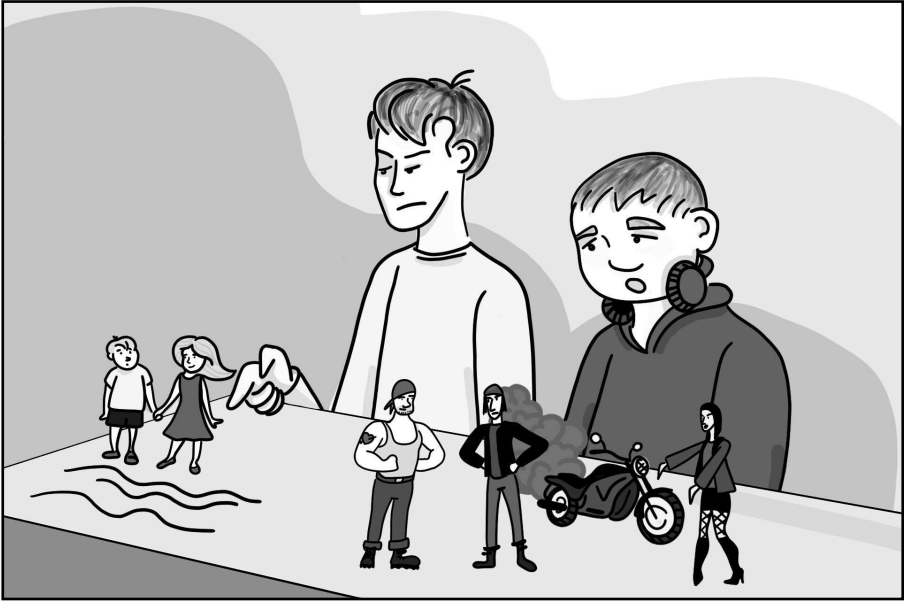
Начинать надо с того, чтобы **ЗАНЯТЬ ПРАВИЛЬНУЮ ПОЗИЦИЮ** по отношению и к этой ситуации, и вообще ко всему сценарию, который вы собираетесь писать.

И вот здесь важно понять следующее: **ЕСЛИ ВЫ СОЗДАЕТЕ КАКОЙ-ТО МИР, ВЫСТРАИВАЕТЕ В НЕМ ЛОКАЦИИ, ПРИДУМЫВАЕТЕ ПЕРСОНАЖЕЙ И ИХ СУДЬБЫ НАХОДЯТСЯ В ВАШИХ РУКАХ, ТО ВЫ НЕ КТО ИНОЙ ПО ОТНОШЕНИЮ К НИМ, КАК БОГ (СОЗДАТЕЛЬ, ТВОРЕЦ)**. Сотворение мира — работа Бога.

#### АВТОР = БОГ

Вспомните, как вы играли **В ДЕТСТВЕ**. Как фантазировали, создавали целые миры, придумывали сюжетные игры, в которых действовали игрушки. Сценарное дело чем-то похоже на эту игру, только все происходит у вас в голове.

## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ



Высший пилотаж — «положить себя внутрь сценария», а потом просто наблюдать и записывать, что делают и говорят ваши персонажи в создаваемых вами же обстоятельствах.

Если автор **НЕ ЗАЙМЕТ ПОЗИЦИЮ БОГА** по отношению к истории, которую он пишет:

- он не сможет быть **ОБЪЕКТИВНЫМ**;
- он не почувствует свою **ВСЕСИЛЬНОСТЬ** и не даст себе полную творческую свободу;
- **ПРАВИЛЬНОЙ ЖИЗНИ** внутри сценария не получится.

Как вы помните, **все авторы разные**. Каждый имеет право на свою точку зрения и на свой миропорядок.

**У КАЖДОГО ВНУТРИ ДОЛЖЕН ВКЛЮЧИТЬСЯ  
СВОЙ МИКРОКОСМОС, ГДЕ ОН СЧИТАЕТ  
СЕБЯ БОГОМ.**



## ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ

Богом быть на самом деле совсем не так просто, как может показаться. Давайте разберемся, почему это так.

### ОСОБЕННОСТИ ПОЛОЖЕНИЯ АВТОРА-БОГА:

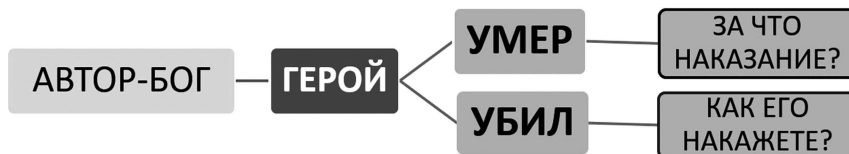
1. На авторе-Богe лежит **ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА ВСЕХ** персонажей и за все происходящее внутри истории.
2. Автор-Бог одинаково **ЛЮБИТ ВСЕХ СВОИХ ПЕРСОНАЖЕЙ**. Не может быть так, что одного персонажа он любит и помогает ему, а другого нет.
3. Автор-Бог должен **ЗНАТЬ ВСЕ ПРО ВСЕХ**: все персональные сведения, историю каждого персонажа.
4. Просто так, **НЕОБОСНОВАННО**, автору-Богу (как, в общем-то, любому персонажу в вашей истории) **ПОСТУПАТЬ НЕЛЬЗЯ**. У автора-Бога должна быть очень четкая **МОТИВАЦИЯ**.

### МОТИВАЦИЯ — ЭТО КОГДА НЕ МОЖЕШЬ НЕ ДЕЛАТЬ ТО, ЧТО ДЕЛАЕШЬ.

То есть **ПРОСТО ТАК КОГО-НИБУДЬ УБИТЬ НЕЛЬЗЯ**: автору-Богу всегда нужно знать, **ЗА ЧТО** персонаж наказан.

## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ

Ну а если **ГЕРОЙ УБИВАЕТ**, нужно знать, как вы потом **НАКАЖЕТЕ** его за этот поступок.



5. Должен быть всегда **СПРАВЕДЛИВ, ДОБР** и **МИЛОСТИВ**.

6. Всегда занимается тем, что возвращает все к **БАЛАНСУ**.

## БАЛАНС В ДРАМАТУРГИИ

**БАЛАНС** — важная составляющая драматургической вселенной.

**БАЛАНС = ДОБРО И ЗЛО В ОДИНАКОВЫХ ПРОПОРЦИЯХ.**

Бог всегда приходит к **герою**, когда тот каким-то образом **БАЛАНС нарушает**. И Бог всегда дает ему **ШАНС** все исправить.

Всех нас с детства учат, **ЧТО ТАКОЕ ХОРОШО** и **ЧТО ТАКОЕ ПЛОХО**. И все мы так или иначе **стремимся к равновесию и балансу**: *устали — хотим отдохнуть, проголодались — хотим покушать, получили зарплату — хотим купить себе что-то и наградить себя за работу и т. д.*

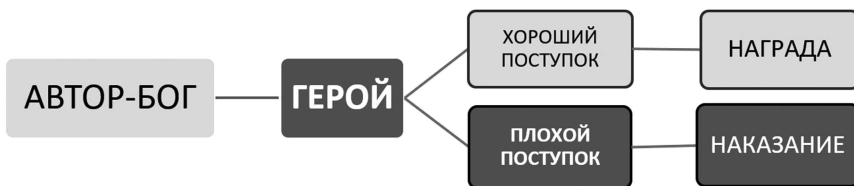
И в каждом из нас с детства сидит, что **ДЛЯ РАВНОВЕСИЯ**:

- **ЗА ПЛОХОЙ ПОСТУПОК — ГЕРОЙ ДОЛЖЕН БЫТЬ НАКАЗАН;**
- **ЗА ХОРОШИЙ — ГЕРОЙ ДОЛЖЕН БЫТЬ ВОЗНАГРАЖДЕН.**

**ТО ЕСТЬ ЛЮБОЙ ЗРИТЕЛЬ ЖДЕТ ЭТОГО**, когда смотрит вашу историю. А так как любая история на экране имеет свои рамки, это должно произойти за то время, пока она идет.

**ВСЕ ДОЛЖНО БЫТЬ ВАМИ СБАЛАНСИРОВАНО.**

Если это не учесть, вы окажетесь для зрителя каким-то **несправедливым и странным Богом**, мир которого, скорее всего, не будет ему близок и интересен.

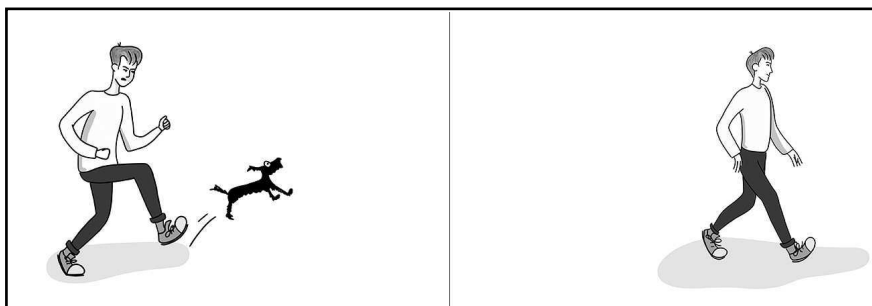


**БОГ ВСЕГДА ДОЛЖЕН СЛЕДИТЬ ЗА ТЕМ, ЧТОБЫ ЕГО МИР СТРЕМИЛСЯ К РАВНОВЕСИЮ.**

ПРОВЕРЬТЕ СЕБЯ КАК ЗРИТЕЛЬ САМИ.

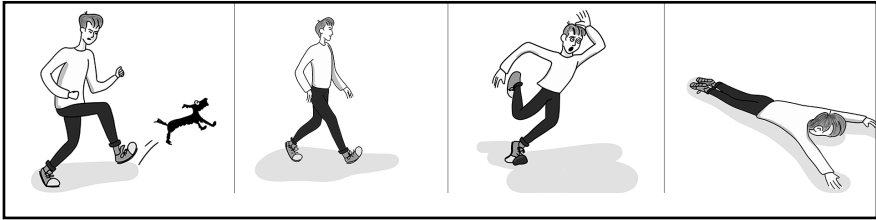


**Первая ситуация:** герой шел и упал. **ИСТОРИЯ НЕЗАВЕРШЕННАЯ.** Чтобы сбалансировать падение, нужно показать, **ЗА ЧТО ПАРЕНЬ ТАК НАКАЗАН** или, наоборот, **КАК ВОЗНАГРАЖДЕН** (например, что-то важное на земле увидел).



**Вторая ситуация:** герой пнул песика и пошел дальше. **ИСТОРИЯ НЕЗАВЕРШЕННАЯ.** Чтобы сбалансировать удар, нужно либо **НАКАЗАТЬ ПАРНЯ**, либо показать, **ЗА ЧТО НАКАЗАЛИ ПЕСИКА.**

## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ



**Третья ситуация: РАВНОВЕСИЕ ДОСТИГНУТО.** Есть ПРИЧИНА И СЛЕДСТВИЕ: **сделал плохо — прилетело.** «Концы» соединены.

Необязательно соединять «концы» мгновенно. **Можно разнести это во времени.** Но до завершения истории **ВАЖНО ВСЕ СВЕСТИ.**

**Зритель** — создание, тонко чувствующее любую неправду, незавершенность и дисбаланс. Будьте внимательны.



### РАССМОТРИМ ПРИМЕР ИЗ МУЛЬТФИЛЬМА «ЗВЕРОПОЛИС».

Лис Гедеон Грэй отобрал билеты у маленьких барашков (**плохой поступок, конфликт открыт**).

#### Линия ГЕДЕОН — БАРАШКИ

Крольчиха Джуди Хоппс (главная героиня), увидев это, встает на защиту барашков и призывает лиса отдать билеты, но Гедеон отказывается (в этой сцене **заявляется характер Джуди [смелая] и ее отношение к лисам — страх**).

Гедеон царапает Джуди и побеждает ее в бою (**плохой поступок, конфликт открыт**).

#### Линия ДЖУДИ — ГЕДЕОН

Мы узнаем, что крольчихе все же удалось хитростью вырвать билеты. Она возвращает их барашкам.

#### Линия ГЕДЕОН — БАРАШКИ

**Билеты возвращены.**

**КОНФЛИКТ** почти ИСЧЕРПАН. Но Гедеон не извинился за свое поведение, поэтому еще висит «осадочек».

Тема по **билетам** закрыта: Гедеон отобрал — Джуди вернула. Здесь баланс воцарился сразу. Но вот за свое плохое поведение лис **НЕ РАСПЛАТИЛСЯ**. То есть на данный момент у нас появилось уже **две незакрытых ситуации**, за которые следовало бы наказать лиса Гедеона, чтобы воцарилось равновесие.

Что же происходит дальше?

Спустя много лет (спустя час с лишним с предыдущей сцены) крольчиха Джуди случайно встречает Гедеона. Он долго извиняется за свое поведение в детстве. Делает это очень искренне и мило. Зритель и Джуди прощают его.

Вдобавок благодаря замечанию Гедеона Джуди находит ключ к разгадке жизненно важного для нее дела.

**Линия ДЖУДИ — ГЕДЕОН**

**Линия ГЕДЕОН — БАРАШКИ**

**Все конфликты закрыты. Баланс.**

Казалось бы, кто такой лис Гедеон? Эпизодический персонаж, появляется на пару минут в мультфильме, но его линия четко **вписана в канву истории и 100% уравнивается к ее концу**.

Так работает **ЗАКОН БАЛАНСА** в мире драматургии. И вы, как автор-Бог, постоянно должны следить за этим.

Чтобы не забыть о балансе, можно помогать себе **ВОПРОСАМИ**:

Если вашему герою <b>прибыло</b>	задаем вопрос <b>ЗА ЧТО?</b>
Если ваш герой <b>пострадал</b>	задаем вопрос <b>ЗА ЧТО?</b>
Если герой <b>совершил ошибку, заблуждается в чем-то</b>	задаем вопрос <b>КАК МЫ ЕГО НАУЧИМ/ИСПРАВИМ?</b>

В нашем примере Гедеон **ОБИДЕЛ** маленьких барашков, Джуди **ЗАЩИТИЛА** их. В голове у зрителя моментально срабатывает, кто поступил плохо, а кто хорошо. Эти **ХОРОШО** и **ПЛОХО** вы и сами отлично знаете. Список можно расширять:



## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ

 <b>ХОРОШО</b>	<b>ПЛОХО</b> 
СПАСАТЬ	УБИВАТЬ
ПОМОГАТЬ	ВОРОВАТЬ
ЗАЩИЩАТЬ	ОБИЖАТЬ (особенно маленьких и слабеньких)
ГОВОРИТЬ ПРАВДУ	ОБМАНЫВАТЬ
БЫТЬ ДОБРЫМ	БЫТЬ АГРЕССИВНЫМ
БЫТЬ ЖИЗНЕРАДОСТНЫМ	БЫТЬ ДЕПРЕССИВНЫМ, УНЫЛЫМ
БЫТЬ МИЛОСЕРДНЫМ	БЫТЬ ВЫСОКОМЕРНЫМ
РАДОВАТЬСЯ ЗА ДРУГИХ	ЗАВИДОВАТЬ
ЗАБОТИТЬСЯ, РАДОВАТЬ	БЫТЬ ЖЕСТОКИМ
БЫТЬ ЩЕДРЫМ	БЫТЬ ЖАДНЫМ
УЧИТЬСЯ, ТРУДИТЬСЯ	ЛЕНИТЬСЯ
БЫТЬ ПРЕДАННЫМ	ИЗМЕНЯТЬ СУПРУГУ, ПРЕДАВАТЬ
БЫТЬ ОТЗЫВЧИВЫМ	БЫТЬ РАВНОДУШНЫМ
БЫТЬ ОТКРЫТЫМ, ИСКРЕННИМ	ЛИЦЕМЕРИТЬ
ВЕСТИ ЗДОРОВЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ	УПОТРЕБЛЯТЬ НАРКОТИКИ, АЛКОГОЛЬ, КУРИТЬ
ПРОЩАТЬ	БЫТЬ ОБИДЧИВЫМ
УВАЖАТЬ ОКРУЖАЮЩИХ	СТАВИТЬ СЕБЯ ВЫШЕ ДРУГИХ, ЗАЗНАВАТЬСЯ
БЫТЬ БЛАГОРАЗУМНЫМ	БЫТЬ ФАНАТИЧНЫМ

## ЗА ЧТО ВЗЯТЬСЯ?

Когда вы создаете сценарий, подразумевается, что **О НАПИСАННОЙ ВАМИ ИСТОРИИ ТЕОРЕТИЧЕСКИ МОЖЕТ УЗНАТЬ 7,5 МЛРД ЧЕЛОВЕК**, проживающих на нашем земном шаре.

### А ЗАЧЕМ ИМ ЭТО?

Прежде всего **ЗРИТЕЛЯ У ЭКРАНА ДЕРЖИТ ИНТЕРЕС**. А возникает интерес там, где есть **КОНФЛИКТ, ПРОБЛЕМА**, где что-то пошло не так, что-то случилось, то есть, иными словами, где **БАЛАНС КАКИМ-ТО ОБРАЗОМ БЫЛ НАРУШЕН**.

**КОНФЛИКТ** — основа драматургии. Без него никак нельзя.

Получается, что **ТАМ, ГДЕ ВСЕ ХОРОШО, АВТОРУ-БОГУ ДЕЛАТЬ НЕЧЕГО** (поэтому история как раз и заканчивается тогда, когда все становится хорошо).

### АВТОР ДОЛЖЕН НАЙТИ СИТУАЦИЮ С ЯВНЫМ ДИСБАЛАНСОМ, ПРИЙТИ ТУДА, ВМЕШАТЬСЯ И ПРИВЕСТИ ВСЕ К РАВНОВЕСИЮ.

При этом важно найти такую тему, которая **ВАС ЛИЧНО** цепляет, волнует: это сделает историю **ЖИВОЙ** и придаст ей **ДИНАМИКИ**. Потому что все, что волнует нас, **мы хотим** как-то решить, иными словами, **СДЕЛАТЬ В ЭТОМ МЕСТЕ МИР ЛУЧШЕ**. За этим интересно наблюдать.

### ПРОБЛЕМА + ЕЕ РЕШЕНИЕ = ИСТОРИЯ

По сути, автор сценария занимается тем, что находит (или придумывает) какую-то проблему (*конфликт*), которую он потом своей историей и решает (*в соответствии со своим миропорядком*).



## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ



- ПОСМОТРИТЕ ВОКРУГ И ПОДУМАЙТЕ: ЧТО БЫ ВЫ ХОТЕЛИ ИЗМЕНИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС?
- КАКИМ СПОСОБОМ?
- ЗАПИШИТЕ ЭТО В ТЕТРАДКУ.

Допустим, вы нашли историю или ситуацию, которая вас волнует, описали **ДИСБАЛАНС**, который там происходит (*лесные пожары уничтожают леса и всех зверей, их населяющих*), и придумали способ, как с ним справиться (*прилетели волшебные слоны и потушили пожар*). Будет ли такой сценарий интересен? Пока еще нет. Одного **НАЛИЧИЯ КОНФЛИКТНОЙ СИТУАЦИИ** и ее разрешения недостаточно для того, чтобы история получилась. Так что же еще нужно?

## ЧТО НУЖНО ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИСТОРИИ?

**ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС** — занятие весьма **индивидуальное и непредсказуемое**. Идеи историй могут прийти вам совершенно неожиданным образом. Возможно, что вас зацепит какая-то ситуация, приснится сон, а может, вы пойдете от формы: захотите написать сценарий в определенном жанре и только потом начнете придумывать его содержание. Важно, чтобы внутри у вас **ЕКНУЛО** от вашего замысла. Но этого недостаточно.

Какой бы ни был ваш **ИЗНАЧАЛЬНЫЙ ПОРЫВ**, он представляет собой **НЕОФОРМЛЕННЫЙ СГУСТОК ЭНЕРГИИ**, содержащий обрывки мыслей, штрихи тем, краски эмоций, фрагменты сцен, детали картинок и т. д.

Чтобы облечь все это в форму **КРАСИВОЙ, ГЛУБОКОЙ И ГАРМОНИЧНО ВЫСТРОЕННОЙ ИСТОРИИ**, нужно осуществить **РЯД ОПРЕДЕЛЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ** (неважно, в какой последовательности), которые **СОВЕРШАЮТ ВСЕ СЦЕНАРИСТЫ**. Эти действия позволяют «отсесть все лишнее» и создать из хаоса переживаний и идей оформленную и интересную историю.

Знание **СЕКРЕТНЫХ ШАГОВ** построения истории как раз и отличает профессионала от любителя. Это та невидимая простому зрителю работа, которая должна стоять за каждой вашей историей, чтобы она получилась интересной.

## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ

### ЧТО ЖЕ ЭТО ЗА СЕКРЕТЫ?

1. Сформулировать **сверхидею** истории.
2. Определить **жанр**, в котором вы будете историю писать, и соблюдать его правила.
3. Выбрать **тему** своей истории.
4. Решить, кто будет **главным героем**.
5. Придумать **конфликт**, на котором история будет держаться.
6. Создать **антагониста**, который будет противостоять главному герою.
7. Придумать **сюжет** истории и выстроить его по **драматургической дуге**.
8. Продумать **характеры** всех персонажей.
9. Прописать **действия** и **речь** персонажей.
10. Оформить все сценарные формы в **принятом формате**.

Шаг за шагом мы подробно разберем с вами каждый из этих пунктов и поймем, **ЧТО, ЗАЧЕМ, ПОЧЕМУ** и **КАК** нужно делать. И начнем со **СВЕРХИДЕИ**.



# **СВЕРХИДЕЯ, ИЛИ ЧТО ДЕЛАЕТ ТЕКСТ БОЛЬШИМ, ЧЕМ ПРОСТО ТЕКСТ**

Сказка — ложь, да в ней намек!  
Добрым молодцам урок.

*А. С. ПУШКИН. Сказка о золотом петушке*

Вот этот самый **УРОК** и есть **СВЕРХИДЕЯ**.

**ЗАЧЕМ ВЫ ХОТИТЕ РАССКАЗАТЬ СВОЮ ИСТОРИЮ ЗРИТЕЛЮ?**

**КАКУЮ ГЛАВНУЮ ИДЕЮ ВЫ ХОТИТЕ ДОНЕСТИ?**

**ЧЕМУ ВЫ ХОТИТЕ НАУЧИТЬ 7,5 МЛРД ЛЮДЕЙ?**

**КАКОЙ СКРЫТЫЙ СМЫСЛ ЗАЛОЖЕН В ВАШЕЙ ИСТОРИИ?**

**КАКУЮ МОРАЛЬ ЗРИТЕЛЬ ДОЛЖЕН ВЫНЕСТИ ПОСЛЕ ЕЕ ПРОСМОТРА?**

Ответом на все эти вопросы является **СВЕРХИДЕЯ ВАШЕГО СЦЕНАРИЯ**, без которой писать его, в общем-то, бессмысленно. Именно наличие сверхидеи делает историю глубокой и многомерной. Она, как **ПУТЕВОДНАЯ ЗВЕЗДА**, должна вести вас от начала и до конца написания сценария. С ней нужно **СООТНОСИТЬ** все, что вы делаете при отборе материала и выстраивании драматургии.

**ЧТОБЫ ЛЮДЯМ ВАША ИСТОРИЯ БЫЛА ИНТЕРЕСНА,  
ОНА ДОЛЖНА ДАВАТЬ ИМ КАКОЙ-ТО УРОК.**

Так как написание сценариев — способ автора сделать мир лучше, **СВЕРХИДЕЯ ДОЛЖНА БЫТЬ УРОКОМ ПО УЛУЧШЕНИЮ МИРА** (с точки зрения миропорядка автора).

В связи с этим **СВЕРХИДЕЯ**

**либо учит, как НАДО поступать (ЧТО ТАКОЕ ХОРОШО),**

**либо учит, как поступать НЕЛЬЗЯ (ЧТО ТАКОЕ ПЛОХО).**

## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ

Формулируется сверхидея **коротко, ОДНИМ ПРЕДЛОЖЕНИЕМ.**

	<b>СВЕРХИДЕЯ</b>
сказка «Волк и семеро козлят»	ДЕТЯМ <b>НАДО</b> СЛУШАТЬ МАМУ, ИНАЧЕ МОЖНО ПОПАСТЬ В БЕДУ
м/ф «Летучий корабль»	ЗАМУЖ <b>НАДО</b> ВЫХОДИТЬ ТОЛЬКО ПО ЛЮБВИ
к/ф «Осенний марафон»	БЫТЬ МУЖЕМ НА ДВЕ СЕМЬИ <b>НЕЛЬЗЯ</b>
м/ф «Валли»	<b>НЕЛЬЗЯ</b> ЗАГРЯЗНЯТЬ ЗЕМЛЮ, ИНАЧЕ ВЫ ПОТЕРЯЕТЕ ДОМ
роман в стихах «Евгений Онегин»	<b>НЕЛЬЗЯ</b> БЫТЬ ВЫСОКОМЕРНЫМ, ГОРДЫМ И ЗАВИСТЛИВЫМ: ЭТО УБИВАЕТ ДУШУ
м/ф «Бременские музыканты»	ТВОРЧЕСКОЙ ЛИЧНОСТИ <b>НЕЛЬЗЯ</b> ЖИТЬ БЕЗ ЛЮБВИ В ДУШЕ
к/ф «Старикам тут не место»	<b>НЕЛЬЗЯ</b> БРАТЬ ЧУЖОЕ, ИНАЧЕ ТЫ БУДЕШЬ НАКАЗАН
м/ф «Карлсон, который живет на крыше»	<b>НАДО</b> ЛЮБИТЬ СВОИХ ДЕТЕЙ, ЧТОБЫ ОНИ НЕ УШЛИ В ПАРАЛЛЕЛЬНУЮ РЕАЛЬНОСТЬ
к/ф «Апокалипсис сегодня»	<b>НЕЛЬЗЯ</b> УБИВАТЬ ДРАКОНА, ИНАЧЕ САМ СТАНЕШЬ ДРАКОНОМ

В каждом из примеров БАЛАНС в мире каким-то образом был НАРУШЕН. Автор придумал историю, чтобы показать через нее возможное решение (или, наоборот, невозможность решения) сложившейся ситуации. И каждый зритель после просмотра понял: «**Ага, вот так делать хорошо, а вот так не стоит.**».

Если вы не приведете зрителя ни к какому уроку, тогда зачем нужна ваша история? Как вы улучшите с ее помощью этот мир?

Существует аналогичный СВЕРХИДЕЕ термин — **СВЕРХЗАДАЧА**. Его ввел **Константин Сергеевич Станиславский** для «обозначения той главной цели, ради которой создается пьеса, актерский образ или ставится спектакль». Термин получил широкое распространение в театральной практике и со временем приобрел иносказательное значение: высшая цель, которую необходимо достичь.

## **СВЕРХИДЕЯ ЗАКЛАДЫВАЕТСЯ ПРИ СОЗДАНИИ ЛЮБОГО ТВОРЧЕСКОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ.**

### **КАК СПРЯТАТЬ СВЕРХИДЕЮ?**

#### **А ОН НЕ ПРОСТО ЧЕРНЫЙ**

«Надо переходить к новым формам постижения мира» — такую сверхидею закладывал Казимир Малевич при создании направления СУПРЕМАТИЗМА. ЧЕРНЫЙ КВАДРАТ олицетворял первый этап этого перехода, служил базисным элементом и висел на первой выставке в красном углу вместо иконы.



- ПРОАНАЛИЗИРУЙТЕ ВОЛНУЮЩУЮ ВАС СИТУАЦИЮ: ГДЕ НАРУШЕН БАЛАНС?
- ПОДУМАЙТЕ: КАК ЕЕ МОЖНО БЫЛО БЫ РЕШИТЬ?
- КАКОЙ УРОК МОЖНО ИЗВЛЕЧЬ ИЗ ЕЕ РЕШЕНИЯ?
- ЕСЛИ БЫ ВЫ ПИСАЛИ ПРО ЭТО СЦЕНАРИЙ, КАКОЙ БЫЛА БЫ ВАША СВЕРХИДЕЯ?

Итак, мы разобрались с тем, что **любой творческий продукт** — это **ВЫСКАЗЫВАНИЕ**, которое к чему-то **ПРИЗЫВАЕТ** зрителя, давая ему **УРОК**, как **НАДО** или как **НЕ НАДО** поступать.

Но, признайтесь честно, **ЛЮБИТЕ ЛИ ВЫ, КОГДА ВАС КТО-ТО ОТКРЫТО И НАВЯЗЧИВО УЧИТ ЖИЗНИ?** Скорее всего, нет. Ведь это подразумевает то, что этот *кто-то* ставит себя **ВЫШЕ** вас. Подобный **ДИСБАЛАНС**,



## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ



скорее всего, вызовет агрессию и отторжение, в любом случае вы **не усвоите урок**.

Так как же быть сценаристу? Тем более что его положение автора-Бога более чем подразумевает позицию СВЫШЕ.

**СЕКРЕТ ПРОСТ: СВОЮ СВЕРХИДЕЮ НУЖНО СПРЯТАТЬ В ИСТОРИИ ТАК, ЧТОБЫ ОНА ОЩУЩАЛАСЬ ЗРИТЕЛЕМ, НО ПРИ ЭТОМ НЕ БЫЛА ВЫРАЖЕНА ЯВНО.**



## КАК СПРЯТАТЬ СВЕРХИДЕЮ?

**УКАЗУЮЩИЙ ПЕРСТ АВТОРА**, любые **ОЦЕНКИ в ЛОБ** (и вообще появление авторской фигуры) всегда **ЗЛИТ** зрителя.

Зритель вообще не ждет от истории никаких уроков. **ОН ПРОСТО СЛЕДИТ ЗА ДЕЙСТВИЕМ**. При этом, если он верит происходящему на экране (как будто все происходит в реальной жизни), он начинает **СОПЕРЕЖИВАТЬ ГЛАВНОМУ ГЕРОЮ**. Этим как раз испокон веков и пользуются все авторы-творцы, пряча все свои послылы в **ИСТОРИИ, ПРОИСХОДЯЩЕЙ С ГЛАВНЫМ ГЕРОЕМ** (для этого он нам и нужен).

Допустим, у нас есть главный герой и сверхидея: «**НЕЛЬЗЯ ВЫПЛЕВЫВАТЬ ЖВАЧКУ НА АСФАЛЬТ**». Как заставить зрителя почувствовать, что так делать плохо?

**СИТУАЦИЯ 1.** Герой плюет жвачку на асфальт, бабулька-соседка делает ему замечание.



Здесь сверхидея заявляется **В ЛОБ, ПРЯМО** и **ОТКРЫТО**. Если до этого вы герою сопереживали, то бабулька будет воспринята вами как явный враг, и вы нужный урок не воспримете.



## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ

**СИТУАЦИЯ 2.** Герой плюет жвачку на асфальт, бабулька-соседка здоровается с ним, он отвлекается на нее и случайно наступает на свою жвачку.



Сверхидея в этом случае спрятана: на первом плане действия и реплики персонажей. При этом если зритель сопереживает герою, то ему **ВМЕСТЕ С НИМ БУДЕТ НЕПРИЯТНО** наступить на жвачку. То есть нужно все время подстраивать все действия и ситуации так, чтобы они ненавязчиво и неявно доносили нужный вам посыл.

**ПРЯЧЬТЕ СВЕРХИДЕЮ В ИСТОРИИ ТАК,  
ЧТОБЫ ЗРИТЕЛЬ УСВОИЛ ВАШ УРОК,  
ПРОСТО НАБЛЮДАЯ ЗА РАЗВИТИЕМ ДЕЙСТВИЯ.**

Подобный навык приходит с опытом. При этом в сценарном деле, как и в любой другой творческой профессии, важна **ВАША «НАСМОТРЕННОСТЬ»**. Чем больше фильмов (сериалов, программ, сюжетов и т. д.) вы посмотрите и при этом **ПРОАНАЛИЗИРУЕТЕ**, тем проще вам будет работать в профессии. Разбирать скрытые элементы готовых аудиовизуальных продуктов мы будем на протяжении всего пособия. И начнем с того, что попробуем вытащить спрятанную сверхидею из детского мультфильма.



## ИЩЕМ СВЕРХИДЕЮ В ГОТОВОМ ПРОИЗВЕДЕНИИ



**РАЗБЕРЕМ МУЛЬТФИЛЬМ ПРО ВИННИ-ПУХА** (реж. Федор Хитрук, авторы сценария Борис Заходер и Федор Хитрук).  
**ПРОАНАЛИЗИРУЕМ СЮЖЕТ:**

1. Винни-Пух захотел подкрепиться, но **НИЧЕГО НЕ СДЕЛАЛ**, чтобы мед у него появился честным путем.
2. Герой нашел дерево, на котором висел пчелиный улей, и **ЗАХОТЕЛ ДОСТАТЬ МЕД**, то есть **ВЗЯТЬ ЧУЖОЕ**, иными словами, **УКРАСТЬ**, совершить преступление.
3. Винни-Пух **ПОЛЕЗ НА ДЕРЕВО**, но ветка под ним сломалась, и он больно упал в колючки.
4. Герой не отказался от своей идеи, напротив, он **ТЩАТЕЛЬНО СПЛАНИРОВАЛ И ОРГАНИЗОВАЛ ПОДГОТОВКУ ПРЕСТУПЛЕНИЯ**: взял себе в сообщники Пятачка, раздобыл летательное средство (шарик), выбрал его цвет, вымазался в грязи, взял зонтик для маскировки и пошел на дело.
5. Взлетев, Винни-Пух пустил в ход весь свой креатив: **ПЫТАЛСЯ ОБМАНУТЬ ПЧЕЛ** песенкой, **ЗАСТАВИЛ ПЯТАЧКА ВРАТЬ**, что начинается дождик, **ОБМАНЫВАЛ ДРУГА**, что мед и пчелы неправильные, чтобы не выглядеть жалко.
6. Пчелы начали кусать Винни-Пуха, Пятачок выстрелил в свой шарик, и Винни-Пух больно упал.
7. После этого Винни-Пух **ОТКАЗАЛСЯ ОТ ИДЕИ УКРАСТЬ МЕД**.

**АНАЛИЗИРУЕМ:** Винни-Пух два раза больно упал, стало быть, **ЗА ЧТО-ТО БЫЛ НАКАЗАН**. Пятачок лишился любимого шарика — тоже **БЫЛ НАКАЗАН**. За что? **Какой урок дает нам автор?**

**СВЕРХИДЕЯ:** **НЕЛЬЗЯ БРАТЬ ЧУЖОЕ, ИНАЧЕ БУДЕШЬ НАКАЗАН.**

## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ

**КСТАТИ,** все ПОСЛОВИЦЫ — это уже готовые сверхидеи. Можно сначала найти подходящую, а потом подстроить и переформулировать ее в свободной форме под свою историю.

В данном случае для сверхидеи подошла бы поговорка «Кто ворует, тот беды не минует» или «В чужой прудок не кидай неводок».





- **НАПИШИТЕ НАЗВАНИЯ ПЯТИ СВОИХ ЛЮБИМЫХ МУЛЬТФИЛЬМОВ, ПЯТИ ФИЛЬМОВ И ПЯТИ КНИГ.**
- **СФОРМУЛИРУЙТЕ И ЗАПИШИТЕ ИХ СВЕРХИДЕИ.**

## ЖАНР, ТЕМА, МЕСТО И ВРЕМЯ

Эти важные параметры истории нужно определить с самого начала. От них зависит **ФОРМА** и **СОДЕРЖАНИЕ** будущего сценария.

### ЖАНР

Каждый **ЖАНР** отличается особыми, только ему свойственными сюжетными признаками и используемыми драматургическими приемами<sup>1</sup>.

Комедия или хоррор, детектив или драма, триллер, фантастика, фэнтези и т. д. — **ВЫБИРАЙТЕ** тот жанр, который вам больше нравится и который наилучшим образом может раскрыть вашу историю.

### ТЕМА

**ТЕМА** (от греч. *thema* — положение) — предмет (суть) какого-либо суждения или изложения.

*Толковый словарь Ушакова*

Чтобы сформулировать **ТЕМУ** вашего сценария, ответьте на вопрос «**ЧЕРЕЗ ЧТО?**» или «**О ЧЕМ?**».

**ТЕМА = ЧЕРЕЗ ЧТО ВЫ БУДЕТЕ ВАШУ СВЕРХИДЕЮ  
ДОКАЗЫВАТЬ.**

<sup>1</sup> Подробнее признаки всех жанров будут рассмотрены в пятой главе.

## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ

Например, у вас есть сверхидея: **«Если у тебя в жизни все плохо, надо быть послушной, трудолюбивой и жизнерадостной, не роптать на судьбу, и муки твои будут вознаграждены: на тебе женится принц»**. О ЧЕМ могут быть истории, которые эту сверхидею выразят?

### ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ

- **ТЕМА:** о судьбе бедной, но доброй и трудолюбивой сельской девушки, которая с помощью волшебства превращается в красавицу и на балу встречается принца, который влюбляется и женится на ней. (Сказка о Золушке)
- **ТЕМА:** о судьбе простой, но обаятельной провинциальной продавщицы, которая попадает няней в дом богатого музыкального продюсера, который влюбляется и женится на ней. (История о прекрасной няне)
- **ТЕМА:** о судьбе перенесшей множество страданий, доброй и милой сироте, которая попадает гувернанткой в богатое поместье, хозяин которого влюбляется и женится на ней. (История о Джейн Эйр)

При выборе **темы** подумайте, **ГДЕ** и **КОГДА** могла бы случиться ваша история. Какие **локации, эпоха, исторические обстоятельства** помогли бы наилучшим образом раскрыть ее.

## ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ

Ранее мы уже говорили о том, **ЗАЧЕМ** нам вообще нужен **ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ**: это тот персонаж, **чьими руками** вы будете действовать, чтобы доказать свою сверхидею.

Как вы помните, **все ходы «в лоб» раздражают зрителя**, если только он не ребенок и не смотрит кота Леопольда с его *«Ребята, давайте жить дружно!»* (про детей еще отдельно поговорим потом).

Ставя героя в те или иные жизненные ситуации и вынуждая его совершать те или иные поступки, вы приведете зрителя к нужному вам состоянию.

**ДРУГОГО ПУТИ ЗАСТАВИТЬ ЗРИТЕЛЯ СОПЕРЕЖИВАТЬ,  
КРОМЕ КАК ПРИКРЕПИТЬ ЕГО К ЧУВСТВАМ  
ГЛАВНОГО ГЕРОЯ, У ВАС НЕТ.**

В классическом типе сюжета (*подавляющее большинство историй строится именно по нему*) **ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ ВСЕГДА ОДИН**. И автор всегда ТОЧНО знает, кто это. **ИМЕННО С НИМ ЗРИТЕЛЬ ПРОХОДИТ ВСЮ ИСТОРИЮ ОТ НАЧАЛА ДО КОНЦА**.

Как начинающим драматургам, вам важно научиться **распознавать ГЛАВНЫХ ГЕРОЕВ** в уже готовых произведениях. Давайте поупражняемся и поиграем с вами в игру «**УГАДАЙ, КТО ГЛАВНЫЙ**». Возьмите тетрадку и запишите свои ответы.

## КАК ПОНЯТЬ, ЧТО ГЕРОЙ — ГЛАВНЫЙ?

Сделать это можно как по **ВНЕШНИМ** признакам, так и по глубинным, **СМЫСЛОВЫМ**.

Начнем с **ВНЕШНИХ**:

1. **ИМЯ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ** как подсказка может быть уже в самом **НАЗВАНИИ ФИЛЬМА** (например, в фильмах «ЛЕОН», «ФОРРЕСТ ГАМП», мультфильме «ВАЛЛИ», сериале «ДОКТОР ХАУС», романе «ЕВГЕНИЙ ОНЕГИН»).
2. Обычно (не всегда) с **ГЛАВНОГО ГЕРОЯ НАЧИНАЕТСЯ ПОВЕСТВОВАНИЕ**. Он находится **в центре нашего внимания** с самого начала. Автор-Бог выхватывает его из толпы, из всех других людей и ведет нас с ним дальше. Есть, конечно, и исключения, но в подавляющем большинстве случаев происходит это в первых кадрах истории. Как вы понимаете, делается это для того, чтобы зритель сразу присоединился к герою и начал **ПЕРЕЖИВАТЬ** всю историю вместе с ним.

Таким образом, **КТО ПЕРВЫЙ НАДОЛГО ОКАЗАЛСЯ В ФОКУСЕ ВНИМАНИЯ** (и потом из истории не исчез) — тот, скорее всего, и есть **ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ**.

**С ПЕРВЫХ КАДРОВ** главный герой появляется в фильмах:

- «**ЛЕОН**»: кадры рук и стекол очков Леона после заявочного, адресного плана<sup>1</sup> города;

---

<sup>1</sup> Адресный план — первый кадр (или несколько кадров), заявляющий МЕСТО, в котором происходит действие. Снимается общим планом и нужен для того, чтобы зритель сориентировался, **ГДЕ** и **КОГДА** происходит история.



## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ

- **«СЛУЖЕБНЫЙ РОМАН»:** на фоне заявочных планов города Новосельцев за кадром начинает рассказывать историю от своего лица;
- **«ЧЕЛОВЕК ДОЖДЯ»:** после заявочного плана города на фоне летящей на кране машины дан кадр с отражением Чарли в капоте Lamborghini;
- **«1+1»:** вначале идет заявочный план обоих героев в машине, но потом первым показывается крупный план лица Дрисса, его руки на руле;
- **«ВАМ И НЕ СНИЛОСЬ»:** после титров с заявочными планами города сразу дается крупный план лица спящего героя Ромы. В первой сцене показывается утро в доме главного героя, заявляется он сам и его семья;
- **«ПОБЕГ ИЗ ШОУШЕНКА»:** первый кадр фильма — панорама на главного героя Энди, сидящего в машине перед домом, где ему изменила жена;
- **«ФАВОРИТКА»:** с первого кадра в фокусе внимания королева Анна. С нее снимают мантию. Вторым кадром дается ее крупный план: с нее снимают корону;
- **«ТИТАНИК»:** хоть и на 10-й минуте, но после явно второстепенных персонажей (исследователей затонувшего «Титаника») первой появляется Роза, и от ее лица ведется весь рассказ;
- **«ЗЕЛЕНАЯ КНИГА»:** после заявочных планов камера сразу начинает следить за Тони;
- **«В ДЖАЗЕ ТОЛЬКО ДЕВУШКИ»:** когда в кадре впервые появляются герои, на первом плане, ближе к камере, сидит именно Джо. Однако впоследствии он постоянно находится вместе с Джерри. Как понять, что именно Джо главный, а Джерри нет?

Для этого давайте разберемся, **КТО** вообще такой главный герой и чем он **отличается** от всех остальных. То есть исследуем **ГЛУБИННЫЕ ПРИЗНАКИ** этого персонажа, которые, в отличие от внешних, не лежат на поверхности.

## КТО ТАКОЙ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ?

В Древней Греции ГЕРОЯМИ были либо **полукровки** (один родитель бог, второй — человек), либо выдающиеся мужи, которые прославились своими **деяниями** (военными подвигами или путешествиями). С тех пор и повелось, что характерными чертами главного героя являются его **ОСОБЕННАЯ** сущность (если автор — Бог, то герой — полубог) и **АКТИВНЫЕ** ДЕЙСТВИЯ.

- Главный герой непременно должен **ВЫДЕЛЯТЬСЯ, ОТЛИЧАТЬСЯ** от других людей, быть **ОСОБЕННЫМ**.
- Главный герой должен быть **АКТИВНЫМ** и **ДЕЙСТВОВАТЬ**.

В противном случае зрителю будет **скучно** на него смотреть.

Главного героя еще называют **ПРОТАГОНИСТ** (от греч. **protos** — первый и **agonists** — борец), что еще раз подчеркивает то, что он должен быть **ОСОБЕННЫМ** (первый) и **АКТИВНЫМ** (борец).

### ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ = ПРОТАГОНИСТ

**КСТАТИ**, впервые протагониста в 534 году до н. э. ввел в действие трагедии древнегреческий поэт Феспис (его считают первым драматургом).



**РАЗБЕРЕМ ОБА КАЧЕСТВА ГЛАВНОГО ГЕРОЯ: ЕГО НЕПОХОЖЕСТЬ НА ДРУГИХ И АКТИВНОСТЬ — ОТКУДА ОНИ БЕРУТСЯ И К ЧЕМУ ПРИВОДЯТ.**

## ЧЕМ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ?

«И правда, чем это он такой особенный, что не про меня, а про него кино снимают?» Этот вопрос **НЕ ДОЛЖЕН** задавать себе зритель фильма, снятого по вашему сценарию.

- Почему из всех 7,5 млрд людей **автор выбирает** именно этого героя главным?
- Какая у автора как у **Бога есть мотивация** тратить именно на этого человека свое время?

## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ

Ответы на эти вопросы вам, как драматургу, всегда нужно знать, чтобы у зрителя не возникало ни раздражения, ни недоумения по поводу выбора протагониста.

**ЗРИТЕЛЮ НАДО ДОКАЗАТЬ, ЧТО ТОЛЬКО ВАШ ГЕРОЙ, И НИКТО ДРУГОЙ ИЗ ВСЕХ 7,5 МЛРД ЛЮДЕЙ, ДОСТОИН СТАТЬ ГЛАВНЫМ.**

Как это сделать?

**ПОКАЗАТЬ, ЧТО ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ НАХОДИТСЯ В СИТУАЦИИ, КОТОРАЯ СИЛЬНО НАРУШАЕТ БАЛАНС.**

Это послужит достаточной **мотивацией** для автора-Бога бросить все и устремить свое внимание в **эту точку земного шара**, потому что, как вы помните, основная задача творца — **ПРИВЕСТИ ВСЕ К СОСТОЯНИЮ РАВНОВЕСИЯ**. Да и зритель успокоится, увидев, что ситуация у героя такая, что ему точно больше всех нужна помощь.

**КАК ЖЕ МОЖЕТ БЫТЬ НАРУШЕН БАЛАНС?**



**ГЕРОЙ ПОРОЧЕН:** это означает, что у него есть какой-то недостаток из столбца «ПЛОХО» нашей таблицы на стр. 26.

Под эту ситуацию подходят, например, герои из фильмов:

- **«ЛЕОН»:** Леон безжалостно убивает других людей;
- **«1+1»:** Дрисс — вор, который недавно вышел из тюрьмы, но продолжает воровать;
- **«ЗЕЛЕНАЯ КНИГА»:** Тони — расист.

**ГЕРОЙ СВЕРХИДЕАЛЕН.** Любая чрезмерность или фанатизм подразумевают перекося, иными словами, тот же дисбаланс. **ВАЖНО**, что и в этом случае автору обязательно нужно показать какой-то **недостаток** главного героя (обычно он связан с тем, чем герой пожертвовал ради своей идеальной жизни, о чем он забыл).

Под эту ситуацию подходят, например, герои из фильмов:

- **«СЕМЬЯНИН»:** Джек пожертвовал любовью, чтобы построить супер-успешную карьеру. Теперь у него есть все: высокое положение в обществе, огромное состояние, роскошный пентхаус, дорогой автомобиль, и он вполне счастлив и доволен своей жизнью, но в ней совсем не осталось места для любви (*недостаток*);
- **«ДОКТОР ДУЛИТТЛ»:** у суперправильного доктора Дулиттла есть все: прекрасная жена, двое детей, успешная карьера врача. Все бы ничего, но в детстве он отказался от своего уникального дара (говорить с животными на одном языке), потеряв тем самым связь со своим предназначением (*недостаток*).

**С ГЕРОЕМ ПРОИСХОДИТ НЕСПРАВЕДЛИВОСТЬ.** Ситуации могут быть самые разные: герой неоправданно забыт, его права нарушаются, его несправедливо обвинили в чем-то и т. д. В общем, **внешний мир** каким-то образом вводит героя в состояние **ДИСБАЛАНСА**. В этом случае изначально также **ВАЖНО** показать какой-то **недостаток** главного героя, из-за которого он в такой ситуации вообще оказался (чтобы он не получился бедный и хороший, а мир жестокий и плохой — уравновешивать, как вы помните, нужно все).

Под эту ситуацию подходят, например, герои из фильмов:

- **«ВАМ И НЕ СНИЛОСЬ»:** мама главного героя Ромы всячески пытается препятствовать отношениям сына с любимой девушкой. Однако Рома не умеет по-мужски отстаивать свое право на выбор (*недостаток*);
- **«ПОБЕГ ИЗ ШОУШЕНКА»:** Энди несправедливо осужден за убийство жены, которого не совершал. Но он не помнит событий ночи убийства, поскольку злоупотреблял алкоголем (*недостаток*);

## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ

- «**В ДЖАЗЕ ТОЛЬКО ДЕВУШКИ**»: Джо и его друг Джерри случайно становятся свидетелями разборок мафии, которая после этого разыскивает их, чтобы убить. Всего этого не было бы, если бы Джо, заядлый игрок на собачьих бегах (*недостаток*), в очередной раз не проиграл.

**ГЕРОЙ, ПРЕБЫВАЮЩИЙ В СИТУАЦИИ ДИСБАЛАНСА**, — начало любой истории. Допустим, вы придумали такого героя и поместили его в ситуацию, требующую срочного вмешательства автора-Бога. Что с ним делать дальше?

## АКТИВНЫЙ, ДЕЙСТВУЮЩИЙ ГЕРОЙ

**ДАЛЬШЕ НУЖНО ДАТЬ ГЕРОЮ ШАНС ИСПРАВИТЬСЯ.**

А для этого автор **ДОЛЖЕН ОРГАНИЗОВАТЬ ЕМУ ИСПЫТАНИЯ** (их обычно ТРИ), в процессе которых:

- главный герой начинает **действовать**;
- обретает какие-то **новые качества**, умения, навыки;
- **избавляется от своего недостатка**;
- снова приводит мир к состоянию **баланса** (*даже если не остается в живых*).

**ПРОЙДЯ ЧЕРЕЗ ПОСЛАННЫЕ ЕМУ ИСПЫТАНИЯ, ГЕРОЙ МЕНЯЕТСЯ, ИСПРАВЛЯЕТ СВОЙ НЕДОСТАТОК И ПРИВОДИТ ТЕМ САМЫМ МИР К БАЛАНСУ.**

Получается, что, **ПРИКРЫВШИСЬ** конкретным главным героем, его проблемой и ее решением, автор незаметно подводит зрителей **К СВОЕМУ УРОКУ**: вот так делать надо, а вот так нельзя.

Главный герой не всегда меняется к концу истории: он может не воспользоваться данным ему шансом исправиться. Если он не прекратил нарушать **РАВНОВЕСИЕ** в мире, то автор должен **НАКАЗАТЬ** его: чаще всего от таких героев избавляются, тем самым приводя мир снова к **БАЛАНСУ** (*Печорин, Базаров, Ромео*).

Если же герой меняется, то избавление от проблем является **ВОЗНАГРАЖДЕНИЕМ** за пройденный им путь.

Собственно, **ПУТЬ ГЕРОЯ** лежит в основе любой истории. Поэтому еще один способ определить, кто в фильме главный герой, — это проверить, кому автор посылает **ИСПЫТАНИЯ**.



## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ

### МОТИВАЦИЯ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ

В тот момент, когда герой ДЕЙСТВУЕТ, вам, как автору, важно постоянно следить за тем, **что стоит за этими поступками**. «С потолка» действия придумывать нельзя. Каждый шаг героя должен быть **логичен** (вы должны знать, ПОЧЕМУ герой его совершает) и **оправдан** (вы должны знать, ЗАЧЕМ этот шаг нужен истории).

**У ВАШЕГО ГЕРОЯ ВСЕГДА ДОЛЖНА БЫТЬ МОТИВАЦИЯ К ДЕЙСТВИЮ: ЭТО КОГДА ОН НЕ МОЖЕТ НЕ ДЕЛАТЬ ТО, ЧТО ДЕЛАЕТ.**

<b>ПОЧЕМУ?</b> (Мотивация)	<b>ЛЮБОЕ</b> <b>ДЕЙСТВИЕ</b>	<b>ЗАЧЕМ?</b> (Оправданность)
-------------------------------	---------------------------------	----------------------------------

**ДЖО** и **ДЖЕРРИ** («В джазе только девушки») **вынуждены** переодеться в девушек, потому что прячутся от мафии, которая ищет их и хочет убить.

**ДРИСС** («1+1») **не может не идти работать** к Филиппу, так как мать выгнала его из дома и ему негде ночевать.

**ТОНИ** («Зеленая книга») **не может не ехать** в турне с доктором Ширли, так как он потерял работу, а его семье очень **НУЖНЫ ДЕНЬГИ**.

**ЧТО БЫ ВАШ ГЕРОЙ НИ ДЕЛАЛ, ВЫ, КАК АВТОР, ВСЕГДА ДОЛЖНЫ ЗНАТЬ ОТВЕТ НА ВОПРОС, ПОЧЕМУ ОН НЕ МОЖЕТ ЭТОГО НЕ ДЕЛАТЬ.**

### АНТИГЕРОЙ

**ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ** не обязательно должен всегда быть **положительным**, он может быть и **отрицательным** (*Леон, Онегин, Раскольников*). Отрицательный главный герой называется **АНТИГЕРОЙ**. Он изначально имеет какой-то **ПОРОК** (или целый набор пороков).

Антигерой может использовать данный ему автором-Богом шанс на спасение (*начать совершать добрые дела*), а может и нет (*тогда от него нужно избавиться или как-то наказать*).

Посмотрим на **примерах**, как автор выбирает главного героя, испытывает его и к какому уроку приводит через это зрителя.



## РАЗБЕРЕМ ФИЛЬМ «ЛЕОН»

(РЕЖ. ЛЮК БЕССОН).

Главный герой **Леон** — профессиональный убийца, и делает он свое дело суперидеально. То есть получается **двойной дисбаланс**: фанатичная преданность делу, которое порочно (*убийство — это грех*).

Один дисбаланс (*убийство людей*) **уравновешивается сам по себе** тем, что Леон — «чистильщик»: за деньги он убивает разного рода преступников (*принципиально не мирных людей, не женщин и детей, чтобы зритель сопереживал ему!*). То есть Леон — это плохой, который убивает плохих. Получается, что, с одной стороны, он помогает делать мир лучше, с другой — берет на себя за это смертный грех. Здесь все уравновешено. **НЕ ПОЭТОМУ** к нему приходит автор-Бог.

**Основной дисбаланс** в жизни Леона как раз связан с его фанатичной преданностью своему делу: для того чтобы стать таким ПРОФЕССИОНАЛОМ, герою пришлось **ВЫКЛЮЧИТЬ ДУШУ** и ЧУВСТВА. Он затворник, одинок, живет от убийства до убийства, привязан только к своему цветку (*обязательное в истории положительное качество, чтобы зритель симпатизировал герою*), его ДУША НЕ РАБОТАЕТ, он никого не любит, **В ЕГО ЖИЗНИ НЕТ СМЫСЛА**. Все это доказывает зрителю, что:

- ГЕРОЙ ОСОБЕННЫЙ (суперпрофессиональный убийца);
- герой находится в ситуации ДИСБАЛАНСА, требующей немедленного вмешательства автора-Бога.

И автор-Бог приходит к герою, **ДАВАЯ ЕМУ ШАНС НА СПАСЕНИЕ**: устраивает убийство всей соседской семьи, чтобы ОРГАНИЗОВАТЬ ЛЕОНУ ШАНС СПАСТИ СВОЮ ДУШУ. Автор посылает герою Матильду и ставит его перед ВЫБОРОМ: совершить человеческий поступок (спасти девочку) или нет.

Леон колеблется, но **ИСПОЛЬЗУЕТ СВОЙ ШАНС НА СПАСЕНИЕ**: он впускает девочку (*вообще, Матильда является неким олицетворением инфантильной души Леона, которую он впускает в свою жизнь*). В первую же ночь герой по привычке порывается УБИТЬ Матильду, но не может: человеческое берет в нем верх.



## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ

После того как герой использовал свой шанс на спасение, автор **НАЧИНАЕТ ПОСЫЛАТЬ ЕМУ ИСПЫТАНИЯ.**

Автор организует главному герою **СОБЛАЗН** со стороны **ВЛЮБИВШЕЙСЯ В НЕГО МАТИЛЬДЫ.** Матильда — подросток: уже не ребенок, но еще и не женщина. Однако ростки женственности уже начинают проявляться в ней, что не может не привлекать Леона: она признается ему в любви, спит в одной кровати, наряжается, красится, ходит в коротких шортах. При этом Матильда открытая, эмоциональная, искренняя — всего этого лишен сам главный герой, и все это также **ПРИВЛЕКАЕТ** его в ней.

Леону очень сложно устоять, он борется с собой, но **НЕ ПОДДАЕТСЯ ИСКУШЕНИЮ**, не совершает грех, тем самым **ПРОЙДЯ ПЕРВОЕ ИСПЫТАНИЕ.**

Леон поддается просьбе Матильды и обучает ее киллерскому мастерству, чтобы она могла отомстить за свою семью. Но по мере сближения с Матильдой **ДУША** героя начинает оживать. Леон пугается своих **ЧУВСТВ**, начинает **ОШИБАТЬСЯ** на работе, его привычный мир рушится. Герой **отстраняется** от Матильды, и та уходит мстить одна, попадая в руки бандитов. Тем самым автор **СНОВА СТАВИТ ГЕРОЯ ПЕРЕД ВЫБОРОМ:** вернуться к своему изначальному состоянию покоя и бросить девочку в беде или кинуться ей на помощь, как того просит душа, нарушив все свои принципы и окончательно разрушив свой прежний мир.

Леон **ВЫБИРАЕТ МАТИЛЬДУ** и **ИДЕТ ПРОТИВ ВСЕХ СВОИХ ПРАВИЛ.** Он спасает ее из рук бандитов, ввязавшись в историю чужой мести и убивая впервые **НЕ РАДИ ДЕНЕГ**, а ради спасения **БЛИЗКОГО ЧЕЛОВЕКА**, ради **ЛЮБВИ.** В его жизни появляется **СМЫСЛ.**

Когда ситуация накаляется и дом, в котором находятся Леон с Матильдой, со всех сторон окружает полиция, автор **СНОВА ОРГАНИЗУЕТ ГЕРОЮ ИСПЫТАНИЕ:** нужно решить, что делать с Матильдой.

Леон принимает решение принять **ВСЕ УДАР НА СЕБЯ** и спасает жизнь Матильде. Кроме этого, он берет **НА СЕБЯ ВСЕ ГРЕХ ЕЕ МЕСТИ**, не давая девочке никого убить. Таким образом, **ЛЕОН ЖЕРТВУЕТ СОБОЙ РАДИ СПАСЕНИЯ ДРУГОГО ЧЕЛОВЕКА**, потому что в его жизни появился **СМЫСЛ — ЛЮБОВЬ. ТРЕТЬЕ ИСПЫТАНИЕ ПРОЙДЕНО.**

**ВСЕ ИСПЫТАНИЯ ГЕРОЙ ПРОШЕЛ**, но оставить жить его в этом мире автор не может, потому что тогда получится, что можно **безнаказанно** убивать и потом жить счастливо. Это противоречит всем законам бытия. За убийства герой должен расплатиться жизнью, чтобы воцарился БАЛАНС. Но если бы раньше этот беспросветный грешник-убийца напрямиком отправился в ад, то теперь у него **ЕСТЬ ЧТО ПОЛОЖИТЬ НА ДРУГУЮ ЧАШУ ВЕСОВ: он пожертвовал своей жизнью, чтобы спасти жизнь и душу другого человека.**

За прохождение испытаний герою также даруется хоть недолгая, но **ВЗАИМНАЯ ЛЮБОВЬ** и **ВЕЧНАЯ ЖИЗНЬ** в **ПАМЯТИ МАТИЛЬДЫ** (цветок, как символ души Леона, Матильда уносит с собой и сажает в землю, чтобы он продолжал **ЖИТЬ**).

**СВЕРХИДЕЯ ИСТОРИИ: ЛЮБИТЕ И БУДЬТЕ ЧЕЛОВЕЧНЫ — ЭТО ДАЕТ ШАНС НА СПАСЕНИЕ ДУШИ.**



### **РАЗБЕРЕМ РОМАН В СТИХАХ «ЕВГЕНИЙ ОНЕГИН».**

Давайте разберемся, почему это вдруг **ОНЕГИН** — главный герой. Чем он заслужил такую честь?

В начале романа мы видим, что Онегин был **абсолютно счастлив** — жил в Париже, вел светскую жизнь, имел все, о чем только можно было мечтать: женщин, деньги, связи, тусовки и прочие радости бытия (автор *специально вводит нас в это искушение, чтобы и нам тоже захотелось такой жизни*).

Но что-то с Евгением не так, потому что дальше автор-Бог создает такие обстоятельства, что из райских кущ Онегину **приходится спуститься** в грязную Россию, да еще и в деревню. Что же с ним не так? А дело в том, что **ДУША ОНЕГИНА ПУСТА, В НЕЙ НЕТ ЛЮБВИ И ОН ПРИ ЭТОМ СЧАСТЛИВ.** Это явный **ДИСБАЛАНС.**

Онегин **еще не знает, что может быть иначе.** Тогда автор приводит его в грязную деревню и показывает ему — вот, мол, смотри:

## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ

**ЛЕНСКИЙ** — талантливейший мужик, поэт, **СЧАСТЛИВ** абсолютно и не замечает, что живет в грязи. И все потому, что в душе у него есть **ЛЮБОВЬ**.

**ОЛЬГА** — простодушна, **ЛЮБИТ** Ленского искренне, не за деньги и **СЧАСТЛИВА**.

**ТАТЬЯНА** туда же: у нее появился смысл в жизни — **ЛЮБОВЬ**. Она тоже от этого становится **СЧАСТЛИВА**.

Все эти счастливые люди вызывают у Онегина раздражение: как это так, не имея особых богатств, без Парижей, светских тусовок и прочих радостей эти люди **СЧАСТЛИВЫ** в грязной деревне от одной только **ЛЮБВИ**?! У Евгения наступает **РАЗОЧАРОВАНИЕ** в собственной жизни и просыпается **ЗАВИСТЬ** ко всем этим людям. А зависть, как известно, всегда приводит к **войне**.

Своего друга Ленского Онегин **УБИВАЕТ** (физическое уничтожение предмета раздражения).

Ольгу **УБИВАЕТ** (тем, что убил ее возлюбленного).

Татьяну **УБИВАЕТ** (своими нравоучениями и отказом).

После этого Онегин возвращается в Париж. Но получает ли он там удовольствие от жизни, как прежде? **БОЛЬШЕ НИКОГДА**. Потому что он увидел, что люди могут быть счастливы на ровном месте, а он таким счастливым никогда не будет, потому что никого **не любил** и **не любит**.

И гениальный Пушкин, как истинный автор-Бог, **СПАСАЕТ СВОЕГО ГЕРОЯ** и подсеяет в его душу **любовь**. Это четко посланный **дар**. И неважно, ответная она или безответная. В любом случае Евгений **прошел важный урок** и теперь **останется человеком**.

**СВЕРХИДЕЯ: НЕЛЬЗЯ БЫТЬ ВЫСОКОМЕРНЫМ,  
ГОРДЫМ И ЗАВИСТЛИВЫМ — ЭТО УБИВАЕТ ДУШУ.**

Получается, что и в случае с **ЛЕОНОМ**, и в случае с **ЕВГЕНИЕМ ОНЕГИНЫМ** автор-Бог пришел к **ОТРИЦАТЕЛЬНОМУ** герою (АНТИГЕРОЮ) и даровал ему **СПАСЕНИЕ**.



## РАЗБЕРЕМ МУЛЬТФИЛЬМ «БРЕМЕНСКИЕ МУЗЫКАНТЫ»

(реж. Инесса Ковалевская, авторы сценария Василий Ливанов и Юрий Энтин).

В этом мультфильме автор приходит к **ПОЛОЖИТЕЛЬНОМУ** герою.

Что же не так в жизни **ТРУБАДУРА**?

А в его жизни происходит страшнейший для **творческого** человека **ДИСБАЛАНС**: Трубадур пишет песни, сочиняет музыку, а **ДУША** его при этом **ПУСТА**, в ней нет **ЛЮБВИ**. Что же творец может достойного без любви сочинить? А ничего — он же внутренне пуст.

Автор-Бог вмешивается и **ДАРУЕТ ЕМУ ЛЮБОВЬ**. Теперь герою нужно доказать, что он заслуживает такой дар. Трубадур проходит **ИСПЫТАНИЯ**:

- побеждает **разбойников**,
- разыгрывает **нападение на короля** со спасением,
- **отказывается от богатства** ради дружбы и свободы.

И получает в награду любящую его принцессу. **Теперь Трубадур** сможет стать **настоящим музыкантом** и творить **с любовью в сердце**.

### **СВЕРХИДЕЯ: У ТВОРЧЕСКОГО ЧЕЛОВЕКА В ДУШЕ ДОЛЖНА БЫТЬ ЛЮБОВЬ.**

Обратите внимание, что в трех совершенно разных примерах изначально наблюдается похожий дисбаланс (в душе героя нет любви, она пуста). **Отсутствие любви в душе** — очень частая начальная ситуация в историях, которую автор-Бог приходит исправлять.

## **ДОКУМЕНТАЛЬНЫЕ РАБОТЫ**

Все, о чем мы говорим, касается не только игровых фильмов или мультфильмов. Все вышеперечисленные правила работают, даже если вам нужно снять документальную работу: **репортаж, сюжет, фильм-портрет, очерк, зарисовку** и т. д.

- Выберите, кто является **ГЛАВНЫМ ГЕРОЕМ** в вашем материале, и делайте историю про него.

## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ

- Покажите изначальный **ДИСБАЛАНС**, в котором герой пребывает.
- Покажите, **КАК** он проходит через различные **ИСПЫТАНИЯ**.
- Покажите **ИЗМЕНЕНИЕ** (или отсутствие изменения) **ГЕРОЯ** в финале истории.

Мы уже говорили о том, что в классическом сюжете должен быть **ТОЛЬКО ОДИН ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ** и **ОДНА СВЕРХИДЕЯ**. Бывает так, что вместо главного героя в документальных работах берется какая-то **ПРОБЛЕМА** или сразу **НЕСКОЛЬКО ГЕРОЕВ**, истории которых совмещаются параллельным монтажом. Каждая из историй в таком случае все равно должна строиться по принципу, приведенному выше. И все истории в конечном итоге должны приводить зрителя к **ОДНОЙ СВЕРХИДЕЕ**.

**КСТАТИ**, в каждой серии сериала всегда должен быть свой главный герой.

Но, как вы помните, зритель **ДО СВЕРХИДЕИ ДОЙДЕТ** только в том случае, если он будет **СОВЕРШАТЬ ПУТЬ ВМЕСТЕ С ВАШИМ ГЛАВНЫМ ГЕРОЕМ**.

**КАК ЖЕ ПРИВЯЗАТЬ ЗРИТЕЛЯ К ГЕРОЮ** и не потерять его в первых кадрах вашей истории?

## КАК ПРИВЯЗАТЬ ЗРИТЕЛЯ К ГЕРОЮ?

Понаблюдайте за собой: что происходит, когда вы сами как зрители смотрите фильмы? В какой момент вы выбираете главного героя и **ПРИСОЕДИНЯЕТЕСЬ К НЕМУ**? Почему именно к нему, а не к кому-то другому? Что делает его таким особенным для вас?

**ЧТОБЫ ЗРИТЕЛЬ ПРИСОЕДИНИЛСЯ К ГЛАВНОМУ ГЕРОЮ,  
ОН ДОЛЖЕН НАЧАТЬ ЕМУ СОПЕРЕЖИВАТЬ.**

С первых кадров любой истории зритель ищет, к кому бы ему подселиться, чтобы смотреть историю, как будто бы находясь в его шкуре. Если он не находит такого героя, ему будет неинтересно смотреть фильм, потому что он не сможет никому сопереживать.

**ЗАДАЧА ЛЮБОГО СЦЕНАРИСТА — СДЕЛАТЬ ТАКОГО ГЕРОЯ, ЧТОБЫ КАЖДЫЙ ЗРИТЕЛЬ В НЕГО ВЛЮБИЛСЯ, ДАЖЕ ЕСЛИ ЭТОТ ГЕРОЙ — ПОСЛЕДНЯЯ СВОЛОЧЬ.**

## КАК ДОБИТЬСЯ СИМПАТИИ ЗРИТЕЛЯ?

**ДИСБАЛАНС.** Мы уже подробно говорили о нем. Когда герою ПЛОХО, а он этого не замечает — это всегда заставляет зрителя **сочувствовать** ему.

Включите любой фильм и обратите внимание на его первые кадры: обычно никогда главный герой **НЕ ВЫГЛЯДИТ СЧАСТЛИВЫМ**. Во-первых, **счастливым** герой всегда вызывает **ЗАВИСТЬ** и **РАЗДРАЖЕНИЕ** у зрителя, а во-вторых, раз герой не выглядит счастливым, то за этим скрыт какой-то **КОНФЛИКТ**, а он, как вы знаете, **ВСЕГДА ИНТЕРЕСЕН**.

**ХАРАКТЕР, ЦЕННОСТИ, УСТАНОВКИ ГЕРОЯ.** Проявляются в **ВЫБОРЕ** героем того или иного действия. Особенно ярко это проявляется в стрессовых обстоятельствах, когда на героя давят различные факторы. Важно, чтобы даже под их сильным натиском герой действовал по списку «ХОРОШО» (стр. 26). Это добавляет очков **уважения** в его пользу.

**ВНЕШНОСТЬ.** Герой должен быть привлекательным, милым, чтобы у зрителя возникла симпатия к нему, но не раздражение и отторжение.

**НЕДОСТАТОК.** Обязательно придумайте его, чтобы герой не получился **ОДНОБОКИМ** и **ИДЕАЛЬНЫМ**, иначе зритель начнет **ЗАВИДОВАТЬ** ему и **НЕНАВИДЕТЬ**. Недостаток вызывает **сочувствие** зрителя.

**ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ КАЧЕСТВО.** Должно уравновешивать недостатки. Даже у самого бессердечного антигероя должно быть какое-то положительное качество (*Леон, например, ходит в кино, пьет молоко и ухаживает за цветком*). У положительного героя, соответственно, тоже. *Спас котика<sup>1</sup>, перевел бабушку через дорогу, подарил незнакомым детям на улице мороженое* — придумайте штрих, благодаря которому зрителю станет **симпатичен** ваш герой.

---

<sup>1</sup> У Блейка Снайдера как раз есть отличная книжка «Спасите котика», где с юмором описываются различные аспекты профессии сценариста.

## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ

**НАЛИЧИЕ УНИКАЛЬНОГО ТАЛАНТА.** Суперловкость **Леона**, умение **доктора Дулиттла** говорить на языке животных, умение **Энди** проворачивать финансовые сделки — подобные таланты всегда **восхищают** зрителя.

**АКТИВНОСТЬ ГЕРОЯ НА ПУТИ К ЦЕЛИ.** Попав в конфликтную ситуацию, герой не сдается, а борется до самого конца. Движение, действия, борьба, активный герой — все это вызывает **интерес** зрителя и держит его у экрана. Пассивность, напротив, заставляет зрителя скучать.



- В МЕТРО ПО 3–5 СЕКУНД СМОТРИТЕ НА КАЖДОГО ЧЕЛОВЕКА И НЕ ЗАДУМЫВАЯСЬ ОТВЕЧАЙТЕ: НРАВИТСЯ ОН ВАМ ИЛИ НЕТ?
- ЧТО ВО ВНЕШНОСТИ, ПЛАСТИКЕ, НАСТРОЕНИИ ЛЮДЕЙ ПРИВЛЕКЛО И ОТТОЛКНУЛО ВАС?
- КТО ИЗ НИХ ПОДОШЕЛ БЫ НА РОЛЬ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ?
- КАКОЙ ДИСБАЛАНС У НЕГО МОЖЕТ БЫТЬ?



# СОСТОЯНИЕ ПОКОЯ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ

## КАК МЕНЯЕТСЯ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ?

Во всех разобранных нами примерах **ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ** каким-то образом **МЕНЯЛСЯ** к концу истории:

- Леон **ПОЛЮБИЛ** ЖИЗНЬ,
- Онегин **ВЛЮБИЛСЯ**,
- ТРУБАДУР тоже **ВЛЮБИЛСЯ**.

**ИЗНАЧАЛЬНО У ГЕРОЯ ЕСТЬ ОДНО СОСТОЯНИЕ ПОКОЯ, ПОТОМ АВТОР-БОГ ПОДКИДЫВАЕТ ЕМУ РЯД ИСПЫТАНИЙ, ГЕРОЙ ИХ ПРОХОДИТ, МЕНЯЕТСЯ И ПРИХОДИТ К НОВОМУ СОСТОЯНИЮ ПОКОЯ.**

При этом словосочетание **СОСТОЯНИЕ ПОКОЯ** совсем не означает, что у героя в жизни все спокойно. Как вы помните, в самом начале истории как раз должен содержаться тот самый **ДИСБАЛАНС**, который мотивирует автора выбрать именно этого героя главным.

**ПОКОЙ ГЕРОЯ** — это те обстоятельства, в которых он живет, с которыми он может внутренне бороться, но вынужден мириться. Нравятся эти обстоятельства герою или нет, бунтует он против них или нет, но **ЕСЛИ КАЖДЫЙ ДЕНЬ ОН ВСЕ ЭТО ДЕЛАЕТ**, это его **СОСТОЯНИЕ ПОКОЯ**.

**НАПРИМЕР**, на Северном полюсе мать-одиночка воспитывает пятерых детей, муж ее бросил, в ее деревне живет еще четыре доживающих свою жизнь старика. И ей каждый день приходится пахать, чтобы всех их кормить. **Это ее состояние покоя.**

**СОСТОЯНИЕ ПОКОЯ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ ПОТИХОНЬКУ ДОЛЖНО УВОДИТЬ ЗРИТЕЛЯ ИЗ ЕГО ЛИЧНОЙ ЖИЗНИ В ИСТОРИЮ ЭТОГО ПЕРСОНАЖА.**

В **игровом** кино все это придумывается, в **документальном** — нужно найти реальные обстоятельства жизни героя и снять их.



## ВКЛЮЧИ РЕЖИМ БОГА: КАК ВДОХНУТЬ ЖИЗНЬ В СЦЕНАРИЙ



**ИЗМЕНЕНИЕ ПОКОЯ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ** в конце истории связано с **ИСПЫТАНИЯМИ**, которые он **проходит на своем пути**: благодаря им он обретает новые знания, умения, раскрывает неожиданные таланты, с помощью которых и устраняет изначальный **ДИСБАЛАНС (НЕДОСТАТОК)**, приведя мир к **РАВНОВЕСИЮ**.

**ИЗМЕНИТЬ В ГЛАВНОМ ГЕРОЕ МОЖНО ВСЕГО ЛИШЬ  
ОДНО КАКОЕ-ТО КАЧЕСТВО.**