

АЛЕКСАНДР МИТТА

КИНО МЕЖДУ АДОМ И РАЕМ

КИНО ПО ЭЙЗЕНШТЕЙНУ, ЧЕХОВУ, ШЕКСПИРУ, КУРОСАВЕ,
ФЕЛЛИНИ, ХИЧКОКУ, ТАРКОВСКОМУ..

ПОДКОВА 1999

СОДЕРЖАНИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Сделай классное кино 5

От Шекспира до Толстого 7

Почему Лев Толстой терпеть не мог Шекспира 13

Стратегия вовлечения 27

ЧАСТЬ ВТОРАЯ Структурные элементы энергии
фильма 47

Драматическая ситуация 49

Драматическая перипетия 83

Конфликт 113

Событие 157

Брешь 171

Барьеры 193

часть третья

Стратегия энергии 199

Из четырех структур — в пятую, объединяющую 201

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ

От сценария к фильму 267

Энергия характера 269

Репетиция 299

Тема 323

часть пятая

Энергия деталей 349

приложение 1 449

Событие 451

приложение 2 467

Глаголы активного действия 469

Редактор *Андрусенко С. В.* Художественное оформление *Ершова Д. М.* Корректор *Худякова Н. Г.*

Текст публикуется в авторской редакции. Рисунки автора
Издание осуществлено при участии 000 “ФИРМА “СТОЛИЦА-СЕРВИС””

Митта А. **Кино между адом и раем.**

Кино по Эйзенштейну, Чехову, Шекспиру, Куросаве, Феллини, Хичкоку, Тарковскому.. М.: Подкова, 1999. — 480 с.

ISBN 5-89517-031-5

© А. Н. Митта, 1999 © Издательский Дом “Подкова”, 1999

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

СДЕЛАЙ КЛАССНОЕ КИНО

Смех, жалость, ужас суть три струны нашего

*воображения, потрясаемые драматическим
волишебством.*

А. С. ПУШКИН

*Смешить, пугать и вызывать слезы сострадания
— это кино делает лучше всего.*

СТИВЕН СПИЛБЕРГ

ОТ ШЕКСПИРА ДО ТОЛСТОГО

Все талантливые люди талантливы по-разному. Если вы хотите открыть своему таланту путь к тем, кто вас поймет и оценит, эта книга вам поможет.

Эта книга для человека, который хочет написать сценарий, поставить фильм и сыграть в нем главную роль.

А пока вы размышляете, когда этим заняться, эта книга позволит вам получать больше удовольствия от фильмов. Согласитесь, если знаешь правила шахматной игры, то не ждешь как невежда, кто победит, а получаешь удовольствие во время игры. Кино — игра покруче шахмат. Зрители в ней — наши партнеры, и любой фильм хорош настолько, насколько хорошо мы его сыграли вместе с вами. Изучите правила игры и получайте удовольствие.

Эта игра всегда имеет несколько уровней. Конечно, самый простой первый, когда зритель скользит по поверхности.

Я слышал, как зритель первого уровня вышел с "Гамлета" со словами:

— Ну и кино - шесть трупов сразу!..

Что тут возразить? Покойников на самом деле еще больше. Такой зритель сам себе пират. Он срывает с фильма перстни и топит в себе его бессмертную душу.

Через нас с утра до ночи потоками идут фильмы по 6-10 каналам

TV одновременно. Они не задерживаются в сознании: один вытесняет другой, чтобы тут же быть вытолкнутым третьим. В бесполезную жвачку превращаются хорошие продукты.

Но если вы попадете на второй уровень, многие фильмы откроют вам двери в свои сокровищницы. То, что я хочу вам дать, — это ключ, которым открывают заветные двери.

Не совсем обычный ключ: от входа в студию художника.

Представьте, что вы тайно проникли в мастерскую Микеланджело. Видите Моисея и "Ночь", наполовину спрятанные в камне. Волнующее приключение? Нравится? Тогда счастливого пути!

Драма - это мир идей. Каждый сценарий толкают вперед десятки идей. В основу каждого фильма положены сотни идей. Но в каждом деле есть немного фундаментальных идей, которые лежат в основе всего. Это относится и к драме, частью которой является кинематограф.

8

Как-то знаменитый французский эссеист Поль Валери спросил у Альберта Эйнштейна: "Скажите, как вы записываете ваши идеи? У вас есть записная книжка или вы набрасываете ваши озарения на крахмальной манжете сорочки?" - "Идеи, знаете, приходят редко. Я их все помню", — ответил Эйнштейн. Для эссеиста Поля Валери парадоксальная связь двух разрозненных явлений является идеей. Для Эйнштейна идея — это что-то, фундаментально объясняющее принцип, по которому функционирует наш мир.

Основополагающие идеи нашего искусства не делят его на высокое искусство и низкое развлечение. Идеи массовой индустрии развлечений родились не в кабинетах киномагнатов. Они рождены гениями - Станиславским, Эйзенштейном, Чеховым, и задолго до них — Шекспиром, Аристотелем и такими же гигантами. Этим идей немного.

Индустрия развлечений лишь использует и успешно развивает фундаментальные идеи драмы.

Как сказал один исследователь драмы: "Из того факта, что коммерческие драмы создаются по определенным рецептам, совсем не следует, что хорошие драмы создаются по другим рецептам". Сказано по-английски осторожно. Но можно сказать грубее: "Шекспир и телесериалы функционируют по одним и тем же базовым правилам, лежащим в основе каждой драматической конструкции".

9

КАК РОДИЛАСЬ ЭТА КНИГА

Тридцать лет я жил в кино тихой рабочей жизнью, и вдруг надо мной блеснула молния успеха. самого заветного - американского. Я сделал в России фильм для английского продюсера и, как нарочно, был в гостях в Нью-Йорке, готовился к отлету, когда узнал, что гильдия американских режиссеров выбрала фильм "Затерянный в Сибири" для специального показа — максимальный акт уважения для американцев к фильмам из остального мира — от Европы до Австралии.

Я полетел на два дня в Голливуд. В правилах драмы это называется **"Одно простое действие"** - с него начинается любой грамотный сюжет. Прилетел - и покатило! Узнаю, что каждый вечер какая-нибудь крупная компания смотрит фильм: "Парамаунт", "Юниверсал", "Три стар", "Дисней"... "Это первый признак успеха - закрытые просмотры фильма, о котором все говорят". Мне объяснили: "Это твой шанс — не упusti его!"

Тут же появляется сообщение о том, что фильм номинирован на "Голден Глоб" - вторую после "Оскара" премию Америки. В Голливуде даже номинация, то есть последний отбор перед премией, — это пожизненный почет. Продюсер чуть с ума не сошел

от радости. Дальше -больше: Англия выдвигает фильм на "Оскар" как лучший фильм Англии на неанглийском языке. Каждый день то "Голливуд репортер", то "Верайети" что-то сообщают о фильме. Это притом, что все предыдущие годы я вообще не существовал в этом мире.

По правилам драмы, я взлетел вверх по драматической перипетии **"к счастью"**. У меня появился агент, излучающий оптимизм. Меня зовут на ужины и встречи. Как-то я рассказываю на ужине идею нового фильма, и большой голливудский режиссер восхищается: "Это то, что нужно Голливуду! Вы должны немедленно сесть и записать ва-

10

шу историю! Вы непременно получите "Голден Глоб" и "Оскар"! Вам нужен сценарий, с которым вы войдете во все двери, которые в этот миг откроются для вас!"

Я не знал тогда, что все бесплатное американцы излучают и извергают из себя фейерверками. Из них льются потоки, водопады дарового доброжелательства. Это прекрасно. Но функционирует строго на территории: "Не трогай моих денег!"

Я летал в небе, подброшенный толпой восхищенных поклонников фильма. И вдруг все они отвернулись и ушли. А я упал на землю. Мы не выиграли "Голден Глоб". "Оскара" мы тоже не получили. И в один миг меня забыли. Именно так бывает в Голливуде. Компании по вечерам искали на просмотрах таланты из Новой Зеландии, Уганды и Бразилии. Обедал я в одиночестве, ужинал в "Макдональдсе". Это, по правилам драмы, называется **"драматическая перипетия от счастья к несчастью"**.

Но в истории должен быть **"поворотный пункт"**. Оказалось, я выиграл главный приз новичка - мне предложили работу! Небольшая компания внимательно следила за моими успехами и выбрала меня режиссером для своего фильма.

И я сказал себе: "Изучи все принципы, по которым работает эта индустрия, и примени их к делу". Это был поступок протагониста.

Драму интересует персонаж, который преодолевает барьеры препятствий, добываясь своей цели.

11

Я стал изучать эти принципы и изумился. Оказывается, я все это знал. И задолго до меня знали Чехов и Станиславский. Не нашлось ни одной идеи, которая перевернула бы мое представление о драме. Только классики создавали свои творения как маги, колдуя над огнем. А индустрия упростила магию до рецептов Мак Дональда. И помогает. Мне нужна была площадка, где можно было бы соединить мои старые знания с новыми.

И тут возник второй поворотный пункт, который должен быть в каждой грамотной истории. В Гамбурге образовалась новая киношкола — улучшенная копия "Высших режиссерских курсов"

в Москве.

Меня пригласили вести курс режиссеров. У меня было время, и мне не терпелось проверить на ком-то обновленные сведения. Во мне жили все болезни моей умирающей среды. Избавляться от них — это все равно что вырезать у себя аппендицит. Другое дело - оперировать чужие опухоли, на этом можно научиться. Гамбург оказался моим спасением. Мы работали одной командой и за два года сочинили и сняли 40 фильмов и бесчисленное количество упражнений. В следующие два года еще полсотни. В основном фильмы были по 10, 20, 30 минут — новеллы, где правила действуют особенно жестко. И мы сообща проверяли, как работают правила, чем они помогают, почему с ними лучше, чем без них. Как они стимулируют воображение. И я понял, что могу сознательно оценивать каждый элемент фильма, вижу его в развитии, понимаю, как с его помощью рассказывать истории с началом, серединой и концом.

Наверное, было бы правильно открыть компанию "Лечу больные

сценарии". Но я предпочел написать книгу по самолечению.

Надеюсь, вас не обманет веселый характер этой книги. Дело в том, что я никогда не мог дочитать до конца ни одного учебника по драматургии. Это не теоретическая книга, а что-то вроде практического руководства: вот молоток, вот гвозди - забивай их в доску.

ПОЧЕМУ ЛЕВ ТОЛСТОЙ ТЕРПЕТЬ НЕ МОГ ШЕКСПИРА

Знаете ли вы, что Лев Толстой на дух не принимал Шекспира? Чехов, смеясь, рассказывал:

— Он не любит моих пьес. Он сказал: "Вы знаете, что я терпеть не могу Шекспира. Но ваши пьесы еще хуже".

Положим, Чехова-то Толстой не просто любил, а обожал. Рассказ "Душечка" он как-то за один вечер два раза прочел домохозяину вслух (как я его понимаю!). А вот к Шекспиру гений был суров.

"... Прочел "Макбета" с большим вниманием - балаганские пьесы. Усовершенствованный разбойник Чуркин".

"... Прочли "Юлия Цезаря" - удивительно скверно".

"... Какое грубое, безнравственное, пошлое и бессмысленное произведение "Гамлет".

"Чем скорее люди освободятся от ложного восхваления Шекспира, тем будет лучше".

Эта неприязнь кажется необъяснимой. Литературоведы разводят руками, говорят: "Такой вкус". Это про гения? Как можно усомниться в том, что все в литературе он видел острее, чем мы?

Подумаешь, проблема - скажете вы. Но за этой "мелочью" прячется что-то позначительней. Поищем, как Шерлок Холмс: сперва нашли окурочек, а потом труп в шкафу.

Чтобы прояснить туман, нам надо понять, чем проза отличается от драмы. Кажется, то и другое - литература. На самом деле между ними

пропасть. И на сотню прозаиков хорошо, если найдется один хороший драматург.

Прозаик создает картину мира словами, как художник красками. Текст прозы богат разнообразными речевыми оборотами, стиль передает невыразимые тонкости. Прозаик описывает зыбкие настроения, формулирует глубокие и парадоксальные мысли. Такова проза Бунина, Набокова. Главное — в стиле, который создают отточенные фразы.

Текст драмы (в том числе сценария) отличается от прозы, как день от ночи. Описания безлики и стереотипны. Диалог функционален. Главное - это увлекательная история, где характеры попадают в затруднительные положения. Поэзия таится в действиях актеров драмы, играют ли они в театре или в кино, в спектакле или в фильме.

Особенно эта разница заметна, когда сравниваешь прозу и драму гения, которого Бог наградил обоими дарами. У Чехова текст рассказов непередаваемо изыскан, а в пьесах только краткие диалоги и простые ремарки. Поэзия где-то внутри. (Мы разберем, где она прячется и как ее оттуда вытащить.)

Немногие люди обладают талантом рассказчика историй. Толстой и Шекспир оба обладали этим даром. Но для Толстого сочинить историю значило сделать только первый шаг. Романы Толстого — это созданные одним человеком кинофильмы, где точнейшим образом описан каждый кадр. Вы читаете, и в вашем мозгу как будто вспыхнул огромный экран со стереозвуком.

Толстой не только создавал великие характеры, он был режиссером своих романов. Сенсационное зрелище в его фильмах потрясало зрителей новизной.

Анна Каренина бросилась под поезд. Ну и что за сенсация? А то, что тогда в России большинство читателей ни разу не видели железной дороги. На всю Россию была одна только что

построенная — из Петербурга в Москву. Броситься под паровоз — это было все равно что сейчас сгореть в дюзах космической ракеты. Железный огнедышащий дьявол сожрал нежное тело героини - вот что это было для зрителей "кинотеатра в мозгу", которым являлись романы Толстого.

А знаменитая сцена скачек в "Анне Карениной"! Впервые на экране весь высший свет Петербурга! Зримо, как в суперфильме.

А потрясающие сцены в тюрьме и на каторжной пересылке в "Воскресении". Впервые на экране так откровенно и яростно вопиет российское бесправие.

Уже не говорим о гигантской массовой сцене Бородинского сражения в "Войне и мире", где десятки тысяч людей превращаются прямо на

14

ваших глазах в окровавленное пушечное мясо. И все показано в деталях, портретах с невероятной фантазией и точностью. В реальном кино до сих пор не снято ни одной сцены, сравнимой с толстовским "кинотеатром в мозгу".

Толстой предлагает роман-кинофильм, а Шекспир сочиняет сердце истории. Вы берете это сердце в руку — оно и через триста лет живое. Шекспир пишет пьесу, потом собирает артистов и говорит:

— Ребята, вот история, давайте вместе разовьем ее в спектакль. Не будем мелочиться: воткнем в сцену палку, на табличке напишем "лес", на другой — "замок". Пусть зритель досочинит, довообразит.

Толстому это решительно не по душе. Но тысячи режиссеров умирают от счастья, когда могут идеи Шекспира развить и превратить в свои. К энергетическому ядру Шекспира прилипает все талантливое. Каждый найдет свое развитие. Для этого и работает драматург: он пишет не для читателей, а для артистов. Итог работы - спектакль, кинофильм, сериал.

Выходит, по сравнению с прозой, где писатель все делает сам, драма - полуфабрикат? Нет, друзья, драма — это такой жанр, она

обладает потенциалом самого глубокого проникновения в человеческие характеры (об этом мы еще поговорим). Толстой это прекрасно знал, будьте уверены. Гений проникает в суть вещей глубже, чем мы. Может, в этой глубине спрятана непонятная нам тайна несовместимости?

Кто хорошо помнит Шекспира и Толстого усмехнется. Ему понятно:

15

Толстой - реалист, у него все как в жизни. А у Шекспира все поэтически преувеличено. Между ним и Толстым - пропасть разных взглядов на искусство. Как бы не так!

В каждой драматической истории есть свой скелет. Подберемся к скелету какой-нибудь истории Толстого.

Самый реалистический и социально затребованный роман Толстого — "Воскресение". Это кровотокающий срез российской жизни от дворцов аристократии до борделей и смрадных тюрем. Редко какой роман так сильно влиял на умы людей. А какая история лежит в основе? Что в скелете романа?

16

Молодой красавец граф соблазнил невинную девицу и бросил. Она покадилась в пропасть жизни. Ее несправедливо обвинили в убийстве. И тут граф, будучи присяжным в суде, узнает в убийце совращенную им девицу. Он потрясен, хочет ее спасти, жениться — словом, искупить вину. Граф бросает пустую светскую жизнь и следует за Катюшей Масло-вой, осужденной на каторгу, в Сибирь.

Что-то я не слышал жизненных историй про таких графов. Как будто граф Шереметев женился на крепостной актрисе. Но это совсем другая история долгой и преданной любви. А вот так - спасти девицу из борделя, перечеркнуть свою жизнь, сословие, карьеру... Есть одно место, где такие графы пасутся табунами. И вы

его знаете. Это заповедный край бульварной литературы.

Неужели мы, выйдя на охоту за тайной презрения Толстого к Шекспиру, совершенно случайно открыли тайную страсть Толстого к бульварным мелодрамам?

Нет. Мы открыли нечто совершенно иное. Будьте уверены, если бы Толстому понадобилось придумать историю покруче этой, он на раз выдал бы их десяток. Но лучше, чем эта, не придумать. Эта - именно та, что надо. В сильном драматическом сюжете всегда сталкиваются крайности: жизнь и смерть, благородство и предательство, богатство и нище-

17

та, отчаяние и надежда. Чем ближе смрадное дыхание ада к ангельским кушам рая, чем плотнее они смыкаются в сюжете, тем глубже пронзает драма душу зрителя. В столкновениях контрастов таится поэтическая мощь драмы. Такая история заставит не отрываясь впиваться в текст. И все идеи автора застрянут в вашем сердце. Именно такая история лежит в основе "Воскресения". Выходит, Толстой сам был поэтом драмы? А как же! На то он и гений.

А что он в таком случае не поделил с Шекспиром?
Забудьте. Не играет никакой роли. Гораздо важнее, что мы открыли:

в драме действуют универсальные законы для всех, в том числе и для гениев, даже таких разных, как Толстой и Шекспир. (О присутствующих не говорим!)

Для корректности все-таки дождем вопрос: что там случилось между Толстым и Шекспиром? Мое мнение таково: придумав историю, которая схватит зрителей за горло, Толстой сделал правильный, но первый

шаг. Если именно такую историю без затей разыграть в

Художественном театре тех времен, то Станиславский, великий режиссер и гений правды, вскочит с кресла и завопит на весь театр: "Не верю!" А может, даже упадет с сердечным приступом.

Схема действительно груба. А нужно, чтобы не только простаки, но и самые взыскательные зрители поверили всему, увидели свет истины и пали на колени с криком: "Грешен! Прости меня, Господи!"

Говоря терминами драмы, зрители должны испытать *катарсис* — очищение путем сострадания чужому горю. Для этого надо мелодраматическую выдумку превратить в трепетную жизнь.

Решение этой задачи потребует долгих месяцев непрерывного труда, оно впитает тысячи маленьких идей и открытий.

Дилетант полагает, что эмоциональные впечатления достигаются в документально-жизненных фактах. Если так, тогда надо читать газеты и рыдать. Там очень крутые факты. Но как-то никто не плачет. Потому что факты для драмы — ничто. Главное — то, как мы работаем с этими фактами. Этим мы и займемся.

Толстой первоначальный замысел развивал до великого романа-кинофильма, снятого один раз и на века. В своем кинофильме он все делает сам. Он сценарист и режиссер, оператор и художник. И все герои от главных до самых второстепенных, мелькающих на горизонте, одухотворены и рождены только его талантом.

А Шекспир полагал, что замысел надо развить так поэтично, чтобы сердце истории пульсировало жизнью и вдохновляло художников на сотворчество. Его пьесы — это энергетический сгусток, сердце фильма или спектакля.

Анна Каренина может быть только одна. Вы смотрите на звезду в этой роли и говорите: "Не похожа!" Потому что Толстой создал ее в романе как живую, предельно точно.

А Гамлетов может быть тысяча, и все разные. Даже женщины играли Гамлета — например, Сара Бернар. Гамлет - гениальное

сердце персонажа, гениальный энергетический заряд роли. Два совершенно разных итога в создании истории — у Шекспира и у Толстого. Но оба исходили из универсальных законов драмы, открытых еще Аристотелем (мы о них поговорим).

"Сердце истории" — образное выражение. Оно — эмоциональный центр структуры драмы. Каждая драма имеет жестко сконструированный скелет-структуру. Этот факт — большое разочарование для любителей свободного полета поэтических фантазий.

Структура — вот основа каждой драмы, от древних греков до наших дней. Она контролирует развитие эмоций зрителей до максимально возможной степени. И вы по личному опыту знаете, что никакое другое искусство не может увлечь и возбудить вас на полтора часа так, как хороший кинофильм или спектакль. В самом центре бьется сердце истории, рожденное драматургом и режиссером.

Поэтому первый совет: ***начинайте, как Шекспир, а завершайте, как Лев Толстой.*** То есть начните историю, кардиограмма которой бьется между надеждой и отчаянием. А завершайте фильм с максимальной тщательностью малейшей детали.

Хорошенький совет. Остается прояснить, как это — стать Шекспиром? Честно скажу. Шекспирами вы не станете. Толстыми тоже. Но вы поймете законы, по которым хаотическая энергия жизни превращается в стройное здание драмы.

В драме много места занимает творческая интуиция. Много, но, заметим, не все. Есть правила, которые не сковывают воображения, а, на-

оборот, раскрепощают его. Правила драмы возносят вашу интуицию в чистое небо творчества, дают вам крылья и указывают путь к цели.

КОЛЛЕКТИВНЫЙ ЛЕВ ТОЛСТОЙ

Любое творчество — это диалог художника с миром. Он по одну сторону, все остальные - по другую. Одинокий художник перед холстом, композитор у рояля, писатель — перед листом бумаги или компьютером.

А в драме нас всегда много. В театре, может, и не так много — десяток-два. А в кино?! Это просто Вавилон! Посмотрите в конце любого фильма на длинную вереницу титров — это все одна команда. Вы не можете без нее шагу ступить.

Самый универсальный гений кино - Чаплин, он был продюсером, сценаристом, режиссером, звездой-актером, композитором, монтажером и наверняка еще кем-то. Как минимум известно, что он любил вечерами обучать молоденьких актрис, то есть был большим педагогом. Но с ним на съемках работала команда - оператор, ассистенты, звукооператоры и многие другие.

Орсон Уэллс — другой универсал. У него не было денег на фильмы, он всю жизнь искал их. Однажды, подрабатывая лекциями, он приехал в провинциальный университет и обратился к полупустому залу: "Дамы

и господа! Я известный кинорежиссер, театральный режиссер и радиорежиссер. Я писатель: пишу сценарии и пьесы; я актер - играю главные роли в кино и в театре. И я не понимаю, почему меня здесь так много, а вас так мало".

Чтобы собрать зрителей на фильм, нужны агенты и прокатчики, директора кинотеатров, хозяева телевидения, адвокаты... Если еще и их поминать в титрах, то для музыкального сопровождения вереницы имен понадобится песенка в три куплета.

Режиссеру вполне хватает его команды. Как ее воодушевить?

Я верю в позитивный опыт дружбы. Но в кино он, увы, не всегда

является нормой. Слишком яркие личности связаны общим делом и слишком разные.

На одной премьере я увидел обычную, в общем, картину: режиссер и сценарист взялись за руки, подняли их вверх и, улыбаясь, во все стороны кланяются аплодирующим зрителям.

- Счастливые, — сказал я соседу. - У них все есть: талант, успех, дружба.

- Да? Сейчас пойдем на банкет, последи, сколько раз один из них подойдет к другому. Я точно знаю сколько. Могу поспорить.

- Сколько? — спросил я.

- Ни разу...

- Шутишь...

22

- Да. Один из них сказал мне о другом: "Говорят, что я его ненавижу. Какая чушь! Как можно ненавидеть человека, который заслуживает только одного — презрения?! Я борюсь не с желанием его ударить. Нет! Нет! Я борюсь только с тошнотой. Единственное, что меня утешает, это то, что вырвет меня именно на него. Впрочем, он этого даже не заметит. Потому что сам состоит из рвоты... Все его идеи уже были кем-то однажды съедены и переварены". И так далее. А теперь еще раз посмотри на их улыбки.

Мрачная картина? Конечно. Кое-что я, признаюсь, преувеличил. Однако не слишком много.

Давным-давно я был студентом ВГИКа. К нам в гости приехал известный сценарист Андре Спаак. С ним работали знаменитые режиссеры, у него были успешные фильмы.

Он казался нам пришельцем из какого-то заоблачного мира, где блещут звезды и люди плавают в бассейнах успеха. Но сценарист был грустным, делился опытом неудач и в конце концов махнул рукой: "Ах, кино это вообще такой вид сотрудничества, где каждый последующий стирает следы работы предыдущего". Память меня может подвести, но, по-моему, он процитировал слова своего друга

Чезаре Дзаваттини. Если основоположник неореализма, священная корова итальянского кино, Чезаре Дзаваттини и преуспевающий европейский сценарист думают одно и то же, значит, для этого есть немалые основания.

Это негативное описание итога пути, где все участники относятся к фильму как к части своей личности, как к самовыражению. "Зачем ты изуродовал моего ребенка?!" - говорит один другому. И каждый уверен, что ребенок его.

23

Среди начинающих довольно часто возникает один стереотип властного творца - "гения", который хочет контролировать все до последней мелочи. Он проклинает бестолковых сотрудников, получает в спину угрюмые взгляды и, что печальнее, инфаркты и нервные срывы. Иногда у них получается хорошее кино.

Но чаще, гораздо чаще великий итог возникает, когда множество счастливых людей могут честно поздравить друг друга на премьере и каждый имеет право сказать по крайней мере жене или подружке: "Это мой фильм!" Ну, режиссер-то, конечно, знает, что это его фильм.

Но это относится к профессиональному итогу. Бывает и другой. Как-то я снимал кино в Африке, в Уганде, и увидел такую картину: стадо обезьян налетело на мандариновое дерево. Обезьянки хватили мандарины, надкусывали и выбрасывали, хватили новые, надкусывали и выбрасывали. Им казалось, что следующий слаще. Через пару минут стая сорвалась и убежала. Под опустевшим деревом валялась куча надкусанных мандаринов. Это стадо напоминает мне действия безграмотного "гения" - оно так же деструктивно.

Дилетант хватается за все и ничего не может довести до ума.

Но есть в искусстве что-то, что, кажется, стоит за пределами грамотности. "Свежая кровь", интуиция нового поколения,

убеждение, что ты можешь сказать новое слово. Это невозможно сделать без профессионального контроля за созданием фильма.

Проблему всех поколений режиссеров сформулировал Феллини:

24

"Режиссер — это Колумб на корабле. Он хочет открыть Америку, а команда хочет домой". Как увлечь матросов? Это большое дело.

Минимум вы должны знать, что контролируете только вы.

Профессия — это и есть умение держать что-то под контролем. Не все, а главное. По этому поводу режиссер и писатель, умом которого я восхищаюсь, Дэвид Маммет сказал студентам в первой лекции:

— Режиссер должен делать три вещи:

1). Надо указать актеру, какие у него действия.

2). Надо показать оператору, куда поставить камеру.

3). После этого надо улыбаться. Классно сказано.

1. Определите действия актера, развивая ваш замысел сцены, но не контролируйте его эмоции. Эмоции — это актерская территория, его талант, его свобода. Помогайте актеру развивать его эмоции в действиях.

2. Покажите оператору точку съемки, скажите, что хотите получить

— угрозу, счастье, холод, — и он сам осветит ее волшебным светом своего умения.

3. Все должны быть уверены: Колумб знает, как доплыть до Америки, поэтому улыбайтесь и воодушевляйте.

Но если вдуматься, то это совет, который легче дать, чем выполнить. Он нуждается в опыте ремесла.

Похожий совет, но честнее, дал молодым писателям Исаак Бабель:

— У писателя на полке должно стоять немного книг. Всего десять-

пятнадцать.

— Какие? — заорали молодые писатели.

— О! Для этого надо прочесть тысячи книг.

Иначе говоря, никакие советы не исключают путь личного опыта.

Вернемся к Феллини. Вы на корабле, рука на штурвале, и вы улыбаются матросам. Этого мало. В фильме не только артисты, но и все сотрудники должны получить от вас роли. Что это значит?

Как-то в молодые годы я пригласил в фильм легендарного звукооператора. Он пришел, но ничего героического не совершает. И я говорю Ролану Быкову, который его порекомендовал: "Что это все говорят: Рабинович! Рабинович! Такой же потухший, как все". А Ролан отвечает:

"Саша, ты его зажег? Роль ему написал? Что ему играть в твоей команде?"

Пишите сотрудникам роли. Дайте им возможность раскрыть свои таланты. Каждый человек мечтает, чтобы его труд помог великому проекту.

Есть пример и покруче. Вадим Юсов — несомненно, лучший опера-

тор целого поколения. Венецианский фестиваль наградил его призом за лучшую операторскую работу. У него множество других наград. Но знаете ли вы, что в молодости через шесть лет работы на "Мосфильме" его уволили со студии за бесперспективность и отсутствие способностей? В этот момент Андрей Тарковский позвал его, и талант Юсова взорвался ослепительным фейерверком в "Ивановом детстве" и "Андрее Рублеве". Малоспособные ремесленники "Мосфильма" не могли дать Юсову роль по его таланту. Он умирал в духоте бездарности. А Тарковский ставил невыполнимые задачи, и Юсов находил необыкновенные по ясности решения. Я начинал рядом с ними и уверен: без Юсова талант Тарковского имел бы другие масштабы.

Жан Вилар, французский реформатор театра, сказал: *"В театре коллектив единомышленников может заменить гениальность"*. Кино - искусство более авторитарное, чем театр, но тезис Вилара действует.

Запомним: в начале пути в вашей руке бьется шекспировское сердце истории. А в конце - огромный коллективный Лев Толстой, преодолев все бури, входит в порт "Премьера фильма".

Великие тени высказались. Напутствия получены. Теперь к делу.

СТРАТЕГИЯ ВОВЛЕЧЕНИЯ

АУДИТОРИЯ И ФИЛЬМ

Попробуйте сесть на полтора часа перед стеной и, глядя на нее, концентрироваться на чем-то одном, важном для вас. Ничего не выйдет, вы довольно быстро начнете отвлекаться, скучать и чувствовать принуждение. Именно это и происходит на фильмах, которые вам неинтересны. Человеку не свойственно просто так войти в состояние длительной концентрации.

Но создателям фильма необходимо именно это. Аудитория должна погрузиться в фильм.

Дилетант полностью поглощен проблемой самовыражения. А профессионал думает о том, как овладеть вниманием зрителей. Если мы хотим вести аудиторию в нужном нам направлении, мы должны постоянно думать о ней. Полтора часа аудитория сидит в темном зале, и, если о ней не заботиться, внимание каждого зрителя будет вянуть. Вы потеряете зрителей.

Фильм должен сообщать нечто такое, что непрерывно повышает зрительский интерес, так чтобы в финале он достиг максимума. Тогда зрители довольны.

История, которую мы рассказываем, должна обладать энергией, заряжаю щей аудиторию. ***В хорошо рассказанной истории энергия растет и передается зрителям.*** Если повезет, в кульминации они забывают обо всем. В состоянии максимальной внутренней энергии зрители могут достигнуть вершины счастья, дарованного искусством, - ***катарсиса.*** Но мы не можем рассчитывать на везение, на интуицию. Нам необходимы расчет и структура энергии вовлечения.

Хорошо рассказанный фильм — это, помимо всего, еще и машина, производящая и излучающая в зал энергию, неслыханную энергию, заставляющую миллионы волноваться, плакать и смеяться. Стратегия профессионального рассказа в значительной степени — план, по которому растет эта энергия. Вы можете использовать эти знания с любой степенью свободы. Но если вы безграмотны, индустрия развлечений отвергнет вас с доброжелательным презрением, как это и происходит в настоящее время с российскими фильмами в мировом прокате: наших фильмов практически нет на

широком мировом экране.

Между тем эта грамотность была свойственна российскому искусству, и не массовому, а самому элитарному. Романами Толстого и Достоевского зачитывался весь мир. На спектакли Чехова в первых постановках Станиславского московская молодежь неделями выстаивала в тысячных очередях. Попав в Америку, МХАТ не только ошеломил зрителей и профессионалов, но и заложил основы того, что обеспечило сегодняшнему американскому шоу-бизнесу господство во всем мире. Американцы этого не скрывают. Эти всем известные факты почему-то принято трактовать исклю-

чительно как магию высокого искусства. Да нет же! Толстой, Чехов и Станиславский были художники на рынке. Идеология контакта с аудиторией была естественной частью их художнической жизни.

Они не представляли себе творчества без власти над аудиторией. Это традиция мировой культуры.

"Гамлет", помимо всех глубин философского осмысления сути бытия, еще и боевик с детективной интригой, убийствами, отравлениями и кучей трупов в финале. "Макбет" — не только трагический эпос, но и мистический триллер с призраками, ведьмами, духами и ожившей отрубленной головой. А "Воскресение" Льва Толстого - не только самая откровенная социальная критика общества, но и мелодрама о графе, соблазнителе невинной девицы. Потому что, как сказал Бернард Шоу, "мы выбираем не тот путь, который предлагает нам наименьшее сопротивление, а тот, который дает

наибольшие преимущества".

Наибольшее преимущество драма имеет тогда, когда она максимально использует возможность пробудить эмоции зрителей. Зритель приходит к нам холодный, как собачий нос, загруженный проблемами. Мы должны вырубить его из его мира и погрузить в наш. Для этого нам надо *возбудить* в нем *эмоции, поддерживать эмоции и развивать эмоции* до максимальной степени.

ПЕРВЫЙ ШАГ

ЛЮБОПЫТСТВО - ВОРОТА ЛЮБВИ

Когда-то в давние времена, еще до войны, на студии им. Горького снимали один из первых звуковых фильмов "Как поссорились Иван Иванович с Иваном Никифоровичем". По сюжету свинья должна была пробежать по длинному лабиринту коридоров в департаменте, выхватить из рук чиновника бумагу и съесть ее.

Задача казалась невыполнимой. Свинья не собака — как ее обучить трюкам? Естественно, позвали легендарного дрессировщика всяческой живности, в том числе свиней, - Дурова. Он заломил неслыханную сумму - кажется, 700 рублей. По тем временам что-то небывалое. Директор фильма говорит:

— Это невозможно! Режиссер кричит:

— Это для искусства! Для Гоголя!

Не закрывать же фильм... И директор обещал заплатить. Кроме того, Дуров потребовал 5 свиной на дубли, два ящика варенья и ящик коньяка. После этого на два месяца удалился и просил не беспокоить.

За неделю до съемок директор поехал в цирк узнать, как идут дела. Дуров успокаивает: все будет в порядке. Коньяку надо бы добавить, тот, что дали, весь использован. Добавили еще ящик коньяка. Накануне съемок директор посылает администратора с машиной за свиньями. Но в загоне у Дурова только одна свинья.

— Где остальные? Простодушный сторож говорит:

— Съели.

— А где коньяк?

— Выпили.

Директора трясет от страха — неужели съемка сорвется? Привезли на студию единственную свинью и поместили драгоценное животное в кабинете директора. От нее все теперь зависит.

В день съемки появляется Дуров. Никаких особых приспособлений у него нет - ни бичей, ни шестов с крючьями. Говорит:

— Покажите, где свинье бежать. Режиссер объясняет:

— Вот наша декорация. Так будет выглядеть мизансцена: свинья выходит отсюда, идет по коридору, поворачивает, еще раз поворачивает, здесь стол чиновника. Отсюда она должна взять лист важной бумаги, съесть его и убежать обратно. Сколько дней вам необходимо для подготовки этой мизансцены?

— Дней? — удивляется Дуров. - Всё сразу снимем.

— Вам, наверное, лучше репетировать без света, чтобы животное привыкло к новой атмосфере? — спрашивает оператор.

— Нет, у меня все прорепетировано. Зажигайте свет, включайте киноаппарат. Свинья все сделает.

— А пробные съемки вам не нужны?

— Никаких проб. Все сделаем сразу.

30

Оператор устанавливает свет. Дуров со свиньей ждут. Все готово к съемке, группа напряглась, директор сосет валидол. Дуров достает из портфеля банку варенья и мажет вареньем пол, через метр-полтора, — весь будущий путь свиньи. Затем мажет вареньем нижний край важной бумаги и кладет ее на стол. После этого говорит:

— Мы готовы!

Свинья напряглась, ее пяточок дрожит и дергается. Она рвется из рук.

Режиссер командует:

— Мотор! Начали!

Дуров выпускает свинью. Она бежит по коридору, на ходу слизывая с пола варенье. Подбегает к столу, где чиновник держит в руках важную бумагу, хватается ее, съедает и бежит назад. Все снято.

— Еще дубль можно снять? - спрашивает режиссер.

- Хоть десять, - отвечает Дуров. — Пока свинья не наестся варенья. И тут директора фильма прорвало:

— Вы обманщик! Вам не надо ни пяти свиней, ни коньяка! Я не буду платить бешеные деньги за такой простой трюк!

- До свиданья! - говорит Дуров. - Вы всё видели. Второй дубль снимайте сами — вот вам свинья, вот варенье.

31

И уходит. Свинья хрюкает. Люди растеряны. Режиссер кричит:

- Верните Дурова! Наверняка у него есть секрет! Не может быть, чтобы все так просто получилось!

Дурова возвращают. Извиняются. Платят полный гонорар. И он делает пять дублей - один в один.

Вовлечение зрителей в мир вашей истории имеет такое же простое решение. Весь путь мажьте для зрителей вареньем. И поросенок побежит, куда вы захотите. Вареньем является информация, удовлетворяющая любопытство. Ее надо разделить на маленькие порции - и в путь. Некоторые интеллектуалы будут шокированы этой грубой шуткой. Почитайте Зигмунда Фрейда или Карла Густава Юнга. Там, где они говорят о вознаграждении, которое должен получить зритель и читатель за свои эмоциональные усилия.

Нам надо так же разделить всю информацию, которой мы владеем, на маленькие кусочки. 1 бит = 1 капля информации, возбуждающая действие.

На поверхностном уровне это несложно. Самая глупая телевизионная передача, где надо угадать слово по буквам, приковывает внимание миллионов. Почему? Человек любопытен. У него есть чувство симметрии - он хочет знать отгадку всем загадкам.

Любопытство — это первый уровень заинтересованности. Кто убил эту респектабельную даму? Почему ее дворецкий дергается и потеет на допросе в полиции? Что в это время делала ее очаровательная племянница со своим дружком в спальне на чердаке? Почему не лаяла собака?

Фильм задает аудитории вопросы, мы по капле цедим ответы. **В каждом ответе содержится новый вопрос.** Ц так, контролируя информацию, мы можем поддерживать внимание зрителей. Вопрос — ответ, вопрос — ответ... Аудитории нравится из кусочков информации составлять цельную картину.

Любопытство заставляет всех нас искать, как открыть что-то

закрытое. Есть несложные правила, как разжигать зрительский интерес, рассказывая историю.

1. Выдавайте информацию маленькими порциями.

2. Каждый раз сообщайте меньше, чем хочет узнать аудитория. Пока вы контролируете информацию, вы хозяин положения.

3. Самые лакомые кусочки информации утаивайте до самого конца.

4. Ничего не сообщайте просто так, заставьте персонажей побороться за каждую каплю информации. Чем больше труда будет вложено в поиск информации, тем ценнее она для аудитории,

В фильме "Эпидемия" полное уничтожение грозит городу, охваченному эпидемией. Сам президент США отдал распоряжение сбросить на город атомную бомбу, чтобы предотвратить развитие эпидемии на всю страну. Но в этот момент ученые догадались, что где-то неподалеку находится кто-то, какое-то животное, кровь которого является вакциной. Ученые ищут спасения.

Первый шаг. Полковник Даниэлс (его играет Дастин Хоффман) обманом овладевает вертолетом. Под угрозой убийства он вылетает в Сан-Франциско.

Там он, также с трудом, находит в списках кораблей, разгрузившихся в порту, один, не прошедший должного контроля. Корабль уже снова в море.

Даниэлс узнает, где он находится в данный момент, и летит к кораблю. На море туман. Найти корабль трудно. Но Даниэлс находит корабль и с риском для жизни прыгает на палубу с вертолета.

На корабле, преодолевая трудности, он находит фотографию обезьянки, проникшей в Америку без карантинного контроля.

Обратите внимание — **весь процесс получения информации разделен на мельчайшие частицы-биты. И каждая часть достается герою с большим трудом.** Чего авторы добиваются этим? Того, что зрители внедряются в историю, они хотят узнать,

как все это повернется. Этот процесс идет с нарастающим драматизмом.

Даниэлс с оружием в руках врывается на телевидение и требует, чтобы ему немедленно дали эфир. Он показывает на экране фотографию обезьянки. Люди, которые ее видели, узнают животное.

33

Теперь обезьянку надо извлечь из леса. Это предлагает нам новые трудности. А тем временем враги хотят уничтожить Даниэлса.

Когда он наконец добыл обезьянку и везет ее в лабораторию на маленьком вертолете, за ним гонятся два огромных военных вертолета.

Смотрите:

- эпизоды в лаборатории,
- на военной базе,
- в вертолете,
- в офисе морского управления,
- в тумане над морем,
- на корабле,
- на телевидении,
- в лесу,
- в горах, где идет охота на вертолет Даниэлса.

Всё только для того, чтобы найти и доставить обезьянку в лабораторию.

Информация каждого эпизода лаконична, визуальна, получена с трудом, через конфликт и опасности. Все это до предела распаляет наше любопытство.

В подаче информации *самыми важными моментами являются поворотные пункты, когда глоток новой информации поворачивает всю историю в неожиданное новое русло.* Такие повороты определяют класс истории. Чем повороты необычнее, тем увлекательнее истории.

То, что приключенческие ленты играют в секреты с информацией, неудивительно. Но серьезные фильмы, скажете вы, не унижаются до маленьких тайн и спекулятивных задержек. Вы так думаете?

Герой Джека Николсона - Мак Мерфи в "Кукушке" попадает в психиатрическую тюремную больницу. За полчаса фильма проходит месяц реального времени. Казалось бы, Мак Мерфи должен узнать о больнице в сто раз больше нас. Ничего подобного. Почему? Потому что режиссер хочет, чтобы зрители, узнавая новое по капле, напрягли все свое внимание. Мак Мерфи неожиданно узнает, что он является вечным пленником больницы: срок принудительного лечения в ней неограничен. Значит, прощай свобода? Это ошеломляющее известие он получает за неделю до окончания своего тюремного срока. Режиссер выжимает из информации максимум эмоций. В плохом рассказе авторы поторопились бы сообщить эту важную новость. Но умелый рассказчик бережет лакомые кусочки, чтобы с их помощью резко повернуть историю.

34

ВТОРОЙ ШАГ - СОПЕРЕЖИВАНИЕ

ГАМЛЕТ- ЭТО Я

Следующий, более глубокий уровень эмоциональной вовлеченности в драматическую историю - *сопереживание*. Оно вырастает из любопытства.

Оно возникает у аудитории, когда персонажи близки и понятны ей, когда зрители имеют общие моральные ценности с персонажами. *Сопереживание порождает идентификацию.* Мы как бы живем и действуем вместе с героем, переживаем вместе с ним, его проблемы становятся нам близки и понятны, мы желаем ему победы над противником.

Этот уровень как бы яснее ясного. Но нелишне заметить, что идентификация происходит в значительной степени на подсознательном уровне. Коллективное бессознательное нашего "я" побуждает нас испытывать сочувствие и заботу о персонажах, которые понятны и близки нам, имеют общие с нами моральные ценности.

На эту тему написаны блестящие психологические труды, например, немецким ученым Карлом Юнгом. Но и без философии ясно: **чем понятнее персонаж, тем понятнее его тревоги и проблемы.** В числе твердых правил "хорошо рассказанной истории" есть такое: **сперва покажи привлекательные качества героя, помоги зрителю полюбить его или испытать сочувствие, а уже потом обрати внимание зрителей на его недостатки.**

Вы показали редактору сценарий. Он его похвалил, а в конце сказал: "Но я не чувствую возможности идентифицировать себя с героиней..." Забудьте о комплиментах - ваш сценарий зарублен на корню. Разве что у вас есть в запасе другая героиня. Редактор знает: **идентификация — это главный козырь истории,** потому что она определяет, получат ли эмоции зрителей шанс к развитию или все застынет на точке простого любопытства.

Что может быть дальше от нас, чем проблемы средневекового юноши, да еще и принца? Вернулся из-за границы, прервал курс учебы, так как отец помер. Нам бы его заботы... И вдруг оказывается, что отец не помер, а убит. Не кем-нибудь, а дядей. А мать спит с убийцей в одной постели. Друзья предают, невеста с ума сходит, не может решить, любить ей принца или предать... тень отца говорит принцу — отомсти за меня. А принц хочет решить эту проблему по-новому - собрав улики, выяснив вину. О, как ему не хочется брать в руки меч мести! Но мир по-

гряз в предательстве и зле. Кто-то должен выступить на стороне света и добра.

— Если не я, то кто же?! — говорим мы вместе с Гамлетом. Что сделает этот парень? То, что нас интересует, не исчерпывается

любопытством. Мы на его стороне. Вокруг нас похожие проблемы. Столетия прошли, а воздух не очистился от лжи, предательства, крови. Мы сопереживаем Гамлету, и наша жизнь становится богаче на несколько столетий культурного контакта.

Есть безошибочный способ возбудить наше сочувствие к персонажу: поставить его в драматическую ситуацию. На человека обрушиваются беды, которые сильнее, чем возможности его характера, - мы автоматически сопереживаем ему. Это происходит помимо нашей воли. Так запрограммирован наш организм: если кто-то в стрессе, в нашем мозгу возникают биотоки аналогичного стресса. Это научно доказанный факт. Теперь пойдем дальше — от сопереживания и идентификации к саспенсу.

ТРЕТИЙ ШАГ - САСПЕНС

Саспенс — это момент, в котором вовлечение в фильм аудитории проявляется наиболее полно.

Саспенс — это чисто английское слово. Знатоки языка говорят, что

36

"напряжение" - это неточный и неполный перевод. Точнее оно означает "напряженное невыносимое ожидание".

Саспенс возникает, когда опасность угрожает персонажу, которому аудитория сопереживает. Когда смерть грозит хорошему парню, которого мы полюбили. Сколько же этого саспенса содержится в хорошем фильме? Сегодня 95% фильмов текущего репертуара - это саспенс, чистый саспенс, и ничего, кроме саспенса. Саспенс подчинил себе все прочие элементы киноязыка. Так что неплохо бы разобраться в этом инициаторе энергии фильма. Тем более что для русской литературной и кинематографической традиции он до недавнего времени был не ограничен.

Саспенс - это реакция аудитории на то, что происходит здесь и сейчас. Он возникает, если *у аудитории и персонажа есть моральная общность*, если у зрителей и характера один и тот же эмоциональный заряд (он боится, и я боюсь за него; он хочет найти убийцу, и я хочу, чтобы убийцу нашли). *Если аудитория заботится о герое — чтобы он не погиб, не потерпел*

поражения, — возникает саспенс.

Саспенс — это эмоциональная реакция, это волнение, тревога, беспокойство, отчаяние, страх... В то же время любопытство, то есть категория интеллектуальная, толкает вас узнать, что же произойдет с героем в следующую секунду. И вы внедряетесь в историю и интеллектом, и эмоциями с наибольшей полнотой.

Итак: 1-й шаг - любопытство,

2-й шаг — сопереживание,

3-й шаг — саспенс.

37

Саспенс — это что-то вроде экзамена, который выдерживают перед зрителями конструктивные элементы структуры. Если драматическая ситуация хороша, она порождает саспенс. Если драматическая перипетия развита правильно — вы получите все, что хотели, плюс саспенс в развитии. Если событие правильно вскрыло конфликт, саспенс будет расти вместе с угрозой герою и неожиданными поворотами действия.

Режиссер, который ввел в обиход термин "саспенс", — Альфред Хичкок. Он назвал саспенсом *"самое интенсивное представление о драматической ситуации, которое только возможно"*. Хичкок рассказывал, что, когда он начинал снимать фильмы, будучи еще неизвестным режиссером, он подумал: "Как бы сделать так, чтобы все звезды захотели сниматься в моих фильмах? Надо соблазнить их историей, в которой есть что-то таинственное и беспокойное, надо пробудить в них чувства". Вот это и приводит историю к саспенсу.

Хичкок как-то сказал французскому режиссеру Трюффо:

— Когда я сочиняю истории, меня больше всего волнуют не характеры, а лестницы, которые скрипят.

— Что это такое? - спросил Трюффо.

— Лестницы, которые скрипят и могут обрушиться под героем. Я называю это "саспенс".

Герой куда-то идет, а мы знаем, что лестница под ним подпилена злодеем и может рухнуть в любой миг. ***То есть мы знаем больше, чем герой, и волнуемся за него.*** Догадается ли он? Успеет ли пройти опасный путь? Это самый активный саспенс.

38

Сестра убитой девушки тайно проникает в дом, где произошло убийство. Она не знает, что убийца прячется в доме и сейчас. А мы знаем. Это ситуация из "Психо". Саспенс.

А что, до Хичкока никто не знал о саспенсе? Быть не может. Шекспир про искусство драмы знал все и использовал все, и, конечно же, саспенс. И именно там, где ему полагается быть, - в момент наибольшего напряжения.

Ромео, узнав о смерти Джульетты, мчится к ее гробу. Он не знает, что Джульетта только кажется умершей. А мы знаем это и полны отчаяния и сочувствия к Ромео, когда он умирает рядом с любимой за миг до ее пробуждения.

Первое впечатление о саспенсе я получил ребенком в детском театре. Зайнчик в виде полногрудой травести прыгал по сцене и говорил:

— Какой прекрасный домик! В нем я спрячусь от лисицы. Там она меня не съест!

Зайнчик не видит, что лисица уже взгромоздилась на крышу и злорадно клацает зубами. А зрители в зале видят и переживают. Они за зайца, в моральном единстве с ним. Девочка из первого ряда, приставив ладошку ко рту, подсказывает зайцу:

— Зайчик, не ходи в дом. На крыше прячется лисичка! Но зайчик не слышит. Он прыгает по сцене и поет песенку о том, какой прекрасный домик он нашел в лесу. Тогда ряда с пятого пара мальчишек уже погромче предупреждают:

— Эй, заяц! Посмотри наверх! На крышу!

Но зайчик не слышит. Сейчас он зайдет в дом, уже взялся за ручку двери. И тогда рядом со мной с места вскакивает веснушчатый паренек лет восьми, с зубами через два на третий, и орет на весь зал:

- Эй, косой, падла, канай! Лиса на крыше!!

Вот это и есть саспенс. Герой в опасности. Мы знаем больше, чем он, и волнуемся за него. Это *открытый саспенс*.

Но есть также *закрытый саспенс*. Мы знаем, что опасность существует, но не знаем, где она прячется, и герой не знает. Он должен добраться до цели, но сможет ли победить врагов?

Это, к примеру, и есть саспенс футбола. Мы хотим, чтобы благородная и любимая команда хороших парней, за которую мы болеем, выиграла чемпионат. А ей мешают негодяи из враждебной команды, где со-

брались плохие парни. Сколько крови пролито, сколько драк и увечий! Всё потому, что саспенс приводит зрителей в состояние крайнего возбуждения. Он - невероятный генератор энергии зрителей.

Майкл Корлеоне в одиночку отправился во вражеский лагерь, чтобы наказать убийц своего отца. Мы знаем, что в туалете ресторана спрятан пистолет, которым он должен воспользоваться. А убийцы не знают. Как повернутся события?

Майкл Корлеоне нашел пистолет, спрятанный за бачком унитаза.

Сейчас он выстрелит в убийц. Они что-то говорят ему, он отвечает, в последний раз убеждается в том, что, только убив врагов, спасет жизнь отца. Но нас волнуют не слова, а футбол этой сцены. Как забьет Майкл свои два мяча в головы врагов? Мы вместе с Майклом идем путем опасности, угрозы и полной непредсказуемости. Никто не может предположить, что произойдет в следующий миг. Угроза действует здесь и сейчас. Враги сильнее, чем герой. Но он должен победить! Мы так этого хотим! Это саспенс.

Немного раньше безоружный Майкл навестил раненого отца в больнице и обнаружил, что отец беззащитен, охрана снята. Вот-вот к нему придут убийцы. Майкл поднимает воротник пальто, засовывает руки в карманы: он выглядит как вооруженный охранник. Только мы знаем, что он беззащитен и безоружен. Враги этого не знают. Как он выпутается из этой ситуации? В такие моменты фильм схватывает нас и буквально втаскивает в экран. Мы там, в теле горячо любимого Майкла, мы болеем за него, как за себя. И все это с нами делает саспенс.

41

Тайные любовники счастливы в объятиях друг друга. Они не знают, что муж героини прервал свою отлучку, он близок... он рядом... вставляет ключ в дверь. Ситуация из анекдота? Нет, нам не до смеха, мы напряглись. Это саспенс. Он бросает героиню и нас от счастья к отчаянию.

Герой во вражеском офисе ищет важные документы. А охранник в это время осматривает помещение. Саспенс выявляется в действиях.

Красная Шапочка идет по лесу к бабушке. А волк из-за елок следит за ней, клацая зубами, — саспенс. Глаза детей горят от возбуждения. Бабушка в чепце под одеялом встречает Красную Шапочку. Она не знает, что это не бабушка, а волк. А дети знают и дрожат от страха и желания узнать, что будет дальше. Это саспенс.

Легендарный успех "17 мгновений весны" сделал саспенс — герой все время в центре опасности, невероятно превосходящей его силы. Мы верим в него, любим его, боимся за него. Чем сильнее враг, тем сильнее саспенс.

Саспенс - это угроза, когда преследователь дышит в спину, - один неверный шаг, и ты погиб. Угроза по телефону из другого города для зрителя несет гораздо меньший заряд саспенса. Смерч на горизонте - любопытно, не больше. Если же смерч срывает крышу дома героя, вы получаете хороший саспенс.

Чем меньше шансов на спасение, тем больше саспенс. Вы можете планировать нарастание саспенса, усиливая альтернативный фактор в драматической ситуации героя. ***Саспенс — регулируемый фактор.***

Вы поморщитесь: ах, как примитивно! Нет! Саспенс - это что-то, что находится в самом сердце поэтики кино. Все правила и условности киноязыка действуют в нем с предельной убедительностью.

42

ВОЛШЕБНОЕ ВРЕМЯ ЭЙЗЕНШТЕЙНА

Саспенс сжимает или растягивает время по нашему желанию. Хичкок предупреждает: в ключевой момент саспенса время должно быть растянуто. Каждая секунда может длиться хоть в десять раз дольше. Это помогает эмоциональному вовлечению зрителей.

Как это происходит? Мы растягиваем время в монтаже, показывая один и тот же миг с разных точек зрения. У Хичкока такие сцены есть почти в каждом фильме.

Но впервые мы увидели это не у Хичкока. Это показал Эйзенштейн в знаменитой сцене "расстрел на одесской лестнице" в фильме "Броненосец "Потемкин". Там время нескольких мгновений было растянуто в 5-6 минут за счет того, что расстрел был показан одновременно с разных точек зрения. Кроме того, там было задействовано и условное пространство. Реальная лестница в 10-12 раз короче, чем ее образ на экране.

Значит, не только индустрия развлечений использует агрессивные

элементы киноязыка. На самом деле нет такого рубежа, как граница между искусством и развлечением.

Условное, растянутое время я много раз использовал в фильме "Экипаж". Например, в эпизоде землетрясения, когда самолет мчится по охваченной огнем полосе. На экране в монтаже она выглядит раз в 10 длиннее, чем ей полагается быть по технологической правде. Никто не замечает, что самолет катится километров двадцать по дороге, охваченной огнем, взрывами, наводнением и всем, что может прийти в воспаленную голову режиссера, впервые дорвавшегося до катастрофы на экране. Мне говорили: остановись, это противоречит здравому смыслу, ты трагишь дни, снимая кадры, которые все равно окажутся в корзине. "Одесская лестница" длиннее, думал я, и не ошибся: всё до последнего кадра вошло в окончательный монтаж.

Но удивительнее в этом смысле другой эпизод, когда лавина горящей нефти катится с горы на лётное поле. Судя по тому, что эпизод длится 5-6 минут, эта гора, как нетрудно сообразить, должна быть высотой километров в 10-15. Но это никому не приходит в голову. Не говоря уже о такой очевидной вещи, что нефть не может катиться с высокой горы, потому что ее добывают со дна древних морей.

Если бы я снимал обычную драматическую сцену, наверняка какой-нибудь консультант сказал бы: "А почему ваши нефтехранилища расположены так высоко?" Но благодаря саспенсу мчащийся с горы огонь выглядит как жестокий убийца и враг, грозящий смертью героям. Зри-

тели волнуются, они хотят, чтобы герои победили или спаслись. Прочее неважно.

Герой в саспенсе действует по "принципу охоты". Он догоняет или убегает. Если догоняет, у него, как у борзой, работает одна извилина - догнать. Если убегает, действует другая, но тоже одинокая извилина — спастись от волка.

"Принцип охоты" - великий стереотип индустрии развлечений. В "Терминаторе-1" 19 ключевых сцен сделаны по принципу охоты. И это не надоедает и никогда не надоест. Тысячи и тысячи охот мы

посмотрели и еще столько же посмотрим. А кто родоначальник? Хичкок? Как бы не так! Шекспир использовал идею задолго до него.

Помните "Мышеловку"? Охоту на короля, которую придумал Гамлет, чтобы вытащить наружу его тайну: признание в убийстве короля -отца Гамлета. Самая мощная сцена пьесы, самая масштабная. Кто-кто, а Шекспир знал силу лаконизма. Но он знал также и силу саспенса, хотя этого термина еще не существовало.

САСПЕНС ИЛИ УДИВЛЕНИЕ

Обычно в напряженной сцене режиссер выбирает, как подать зрителю информацию — с помощью удивления или используя саспенс.

Например, двое разговаривают, а под столом тикает бомба с часовым механизмом. Чтобы удивить зрителя, режиссер утаивает информацию о бомбе. Двое строят планы счастливой жизни, и вдруг взрыв разметал их. Никто, в том числе и зрители, этого не предполагал. И мы в изумлении. Но это только один миг эмоций.

А если мы знаем заранее, что под столом бомба? Герои ничего этого не знают, они ужинают, сейчас потанцуют, потом поднимутся в номер.

44

Они думают, что их ждет ночь любви. Но мы-то знаем больше их: им остались считанные минуты. Механизм тикает, и мы волнуемся все больше и больше. Это саспенс. Он действует круче, но он противоположен удивлению, так как мы знаем больше персонажей.

Самого большого эффекта режиссеры добиваются, комбинируя саспенс и удивление.

Я помню первый просмотр фильма "Челюсти", очень давно, еще в семидесятые годы. Охотники под водой искали гигантскую акулу. Она разворотила железную клетку, в которой находился охотник на акул. Сам охотник исчез. Его друзья внимательно вглядываются в

пугающую мглу. И вдруг на нас выкатывается откушенная голова. Все женщины в зале дружно завизжали от страха.

Саспенс требует, чтобы была создана атмосфера тревоги, и сам помогает создать эту атмосферу. Зрители обожают эти моменты. "Смешить, пугать и вызывать слезы сострадания — это кино делает лучше всего", — сказал великий мастер саспенса Спилберг.

Если верить Хичкоку, то саспенс отличает пренебрежение к достоверности рассказа. Важно только эмоциональное вовлечение зрителей в действие. Будешь тратить время на аргументацию достоверности в рассказе, могут появиться эмоциональные дыры. Гораздо важнее для зрителей эмоциональная цельность, неуклонное возрастание волнения. Саспенс должен заряжать зрителя энергией — это главное.

Хичкок говорил об этом примерно так: "Смешно требовать от истории достоверности. Кусок жизни — это то, что вы можете получить задаром перед входом в кинотеатр. А драма — это жизнь, из которой вырезано все скучное. Единственная задача, которую вы ставите камере, -

45

это максимальная сила воздействия кадра. Все должно быть принесено в жертву действию. История должна быть невероятная, драматичная и человеческая". Разумеется, эти высказывания нужно понимать в рамках поэтики кино. Поведение актеров в каждый миг безусловно правдиво. Среда, которая окружает действие, безусловно правдива. А время и пространство условны. Они собираются киномонтажом в реальность художественного произведения.

Хичкок прекрасно умел выявить силу кинокамеры в саспенсе, потому что именно логика камеры ведет историю, когда на экране саспенс.

Принято думать, что саспенс — это инструмент фильмов насилия и агрессии. А как быть с "Крестным отцом"? Или с "Терминатором-1"? Этот фильм — легенда о том, как современная

Дева Мария зачала нового спасителя человечества. Современный миф, изложенный в жанре фантастического триллера. Я думаю, что из таких фильмов будет состоять мифология XX века.

Хотите знать про самый первый саспенс? Для этого надо вспомнить древнегреческую трагедию "Эдип". В начале Эдип хочет спасти город от чумы. Но, собирая информацию, он выясняет, что он сам и есть виновник эпидемии, так как убил своего отца и женился на собственной матери, ничего не зная о злом роке, который его на это обрек. Теперь расслабьтесь и получайте удовольствие. Довольно круто даже для сегодняшних фильмов.

Так что угощайтесь без стеснения. Этому агрессивному элементу драмы по меньшей мере две с половиной тысячи лет. Он вынут из сердца драмы — древнегреческой трагедии.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ СТРУКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ЭНЕРГИИ ФИЛЬМА

ДРАМАТИЧЕСКАЯ СИТУАЦИЯ

ВЫБИРАЙСЯ ИЗ БЕЗВЫХОДНЫХ ПОЛОЖЕНИЙ

Литература разбирает бесконечно разнообразные проявления человеческой активности: мечтает, созерцает, строит планы, ощущает тончайшие ароматы жизни, пересекает в воображении тысячелетия и необъятные пространства.

Из всех видов активности человека драму в первую очередь интересует то, что происходит *здесь и сейчас в драматической ситуации*. Что такое "здесь" и "сейчас", объяснять не надо. А что такое "драматическая ситуация"? Это положение героя, *когда давление окружающих обстоятельств сильнее, чем возможности характера* персонажа. Проще говоря, когда человек находится в безвыходном положении. Только это по-настоящему объединяет всех создателей фильма. *Безвыходное положение здесь*

и сейчас. Это и называется "драматической ситуацией".

Она одержала абсолютную победу над всеми другими видами активности человека, хотя в литературе существуют более тонкие и сложные описания процессов таинственной жизни души. Возьмем для примера "поток сознания" в "Уллисе" Джойса. По сравнению с этим драма кажется грубой и примитивной формой показа человеческой души. В прозе мечты и мысли героя плотно сливаются с его действиями, память мгновенно перемещает вас на 20 лет назад, в другую страну, и тут же на

49

10 лет вперед, в воображаемый мир будущего. Тончайшие ассоциации плетут прихотливый узор вашей мысли, он ничем не ограничен. Что может противопоставить этому драма? Простые грубые действия здесь и сейчас.

Но драматическая ситуация заставляет человека действовать, напрягая все свои возможности. Персонаж действует, потому что он должен найти выход из драматической ситуации, в которую попал. Причем он

50

должен найти этот выход немедленно, иначе ему будет еще хуже, совсем плохо...

Все тайные качества души напрягаются, набухают и открываются на всеобщее обозрение. И это:

- во-первых, стимулирует воображение автора;
- во-вторых, стимулирует воображение режиссера и актеров;
- в-третьих, заставляет зрителей, забыв обо всем, следить за тем,

как персонажи выбируются из безвыходных ситуаций.

У Акакия Акакиевича Башмачкина - героя повести "Шинель" - полностью износилась старая шинель. Без шинели он заболает и помрет. Пошить новую шинель он не может по бедности. Что он будет делать?

Подросток оказался свидетелем убийства, в котором замешаны большие и беспощадные силы. Его убьют, если он не поможет раскрыть преступление. Что он предпримет? (Фильм "Клиент".)

В провинциальный город приехал ревизор. Губернатор города уверен, — если ревизор узнает о беззакониях, чиновникам грозят кандалы сибирской каторги. Что будут делать чиновники?

В налаженную жизнь нью-йоркской мафии пришли новые люди. Они понимают, что получают то, что хотят, если убьют старого крестного отца — дона Корлеоне, — и убивают его... Нет, он еще жив. Что предпримут его дети?

Учитель гимназии боится всего в этом мире. Он живет как бы защи-

щенный футляром. И вдруг этот футляр пытается разрушить любящее существо — женщина, будущая жена... Что он предпримет в ответ?

Молодой помещик Дубровский потерял все состояние. Он стал разбойником, мстит негодяям и вдруг влюбляется в дочь своего заклятого врага. Как он будет действовать?

Юный и счастливый красавец Ромео влюбился в красавицу Джульетту. И она его любит. Но их счастье невозможно. Семья Монтекки и Капулетти — заклятые враги. Что будут делать влюбленные?

Бездомная швея живет в общежитии у студентов, любит каждого своего покровителя, заботится о нем. И вдруг ее любимый выгоняет ее из дома. А ей некуда идти... ("Анюта" Чехова.)

Этот список может быть бесконечно длинным, и в каждом произведении осодержится четко выраженная драматическая ситуация. Она — мотор, который приводит в движение все человеческие отношения. Она заставляет не размышлять, а совершать поступки. Она требует, чтобы персонажи немедленно, здесь и сейчас, на наших глазах решали свои проблемы, выбирались из пропасти, в которую их толкает драматическая ситуация. Это относится в одинаковой степени к бульварной и высокой литературе, к выдающимся подвигам героев бестселлеров и скромным исследованиям тайников человеческой души незаметных маленьких людей.

52

Авторы популярных методик не унижаются до объяснения, почему драматическая ситуация работает так уверенно и безотказно. Статистически это функционирует успешно, поэтому кажется самоочевидным. Но для моих учеников в России это не было самоочевидным. Их привлекает поэтический показ созерцания жизни, безвольных радостей и грустных настроений, или хаос жизни в хаотических формах, или что-то еще, глубоко индивидуальное. Нам всем, и создателям фильмов и зрителям, полезно понять, почему нам будет лучше, если мы будем работать с драматической ситуацией.

53

Начнем с конца. Как нерадивые школьники, подсмотрим ответ в конце задачника. Фильм уже закончен и показывается в кино. Поглядите на толпы зрителей, заполняющие залы кинотеатров, — в Германии, Франции, Америке это так. Почему мы не толпимся в картинных галереях, не сидим до ночи в библиотеках — там тоже искусство? Нет! Каждую неделю мы собираемся в большом зале. Тушат свет, и мы полтора или два часа неподвижно сидим, вытянув шею к мерцающему полотну экрана. Что заставляет нас делать это?

Канадский психолог Ганс Селье говорит, что мы все нуждаемся в стрессе. Кино удовлетворяет эту потребность.

Стресс — это гениальная выдумка Бога. Способность к стрессу заложена в программу каждого человека. Она обеспечила то, что он, когда-то слабый, жалкий, голый, стал царем природы и построил этот мир. Сейчас мы живем цивилизованно среди информационных потоков невидимых лучей и волн. Но началось все тогда, когда человек жил в лесах и пещерах, окруженный зверями, которых должен был убивать, чтобы выжить. Бог не мог предположить все варианты реакции на опасность. Он придумал стресс - одну-единственную универсальную реакцию на все сильные раздражения: страх, агрессию, радость, горе... Ученые называют это "неспецифической реакцией организма". Как только в поле внимания человека возникает что-то необычное, тревожное, опасное, грозящее — его внимание автоматически мобилизуется. Организм выбрасывает в кровь огромную порцию адреналина, и на короткий миг его силы удесятеряются. Он становится сильнее, бежит быстрее, глаз зорче видит и поражает цель, воля концентрируется в ярости или в страхе. Он кидается на врага, как богатырь, или бежит от опасности с неожиданной скоростью.

Реакция стресса у всех людей на земле идентична. Это позволило людям объединиться в стаи, племена, народы и выжить. Именно благодаря стрессу древний предок каждого из нас мог побеждать в охоте, тащить в пещеру тушу убитого вепря, жарить ее на огне. А ночью обнимать свою подругу, забыв о холоде и страхе. Он любил, рожал, растил

детей и, если повезет, умирал не на охоте, а окруженный детьми и внуками в глубокой старости, полностью изношенным бородатым патриархом годам так к 25-ти. Стресс изматывал и изнашивал все его органы.

Сейчас мы живем втрое больше, в тепле, под защитой законов, налаженной размеренной жизнью. Ученые говорят, что мы сегодня используем лишь 5-7 процентов нашего потенциала стресса. Но программа организма не изменилась. Организм нуждается в

стрессе. Если мы не получаем порций стресса, у нас возникает дистресс, или вялотекущий постоянный стресс, который изнашивает наш организм, рождает болезни, неврозы и психозы. Поэтому нас тянет в ситуации стресса.

Что открыли ученые, исследовав кинозрителей? Оказывается, у них в мозгу во время просмотра фильмов возникают слабые биотоки стресса. В сотни, может быть, в тысячи раз более слабые, чем стресс в реальности. Но этот кажущийся стресс целителен. Он дает нам радость, потому что снимает напряжение, облегчает душу, позволяет бороться и побеждать в воображаемой стае телевизионных сериалов и изысканных Драм.

Что же лучше всего подключает зрителей к экрану? Человек в драматической ситуации. Это происходит помимо сознания. Оно заложено в программу нашего поведения. Как только я вижу человека в беде, я оказываюсь в воображаемом стрессе, рядом с ним и вместе с ним ищу выход. Конечно, чем этот человек мне ближе и понятней, тем подключение полней. Но практически я подключаюсь к каж-

дому, кто испытывает стресс. Моя программа стресса работает без моего волевого участия. В нее заложен стадный инстинкт.

На этой базовой основе и построены все контакты со зрителями драмы. Стресс — это основа для моего сопереживания персонажам в драматической ситуации. Если герои находятся в драматической ситуации, я наиболее полно идентифицирую себя с ними.

Подытожим. Драматическую ситуацию определяют три фактора:

- 1. Человек находится в безвыходном положении.***
- 2. Угроза развития этой ситуации заставляет его искать выход.***
- 3. Он ищет выход и вступает в борьбу с антагонистом - с тем, кто ему угрожает.***

Нетрудно догадаться, что драматическая ситуация - это начало

конфликта.

Угроза, заставляющая действовать в драматической ситуации, называется *альтернативным фактором*. Он выражается в формуле: "Что будет, если герой не справится с опасностью?"

Ромео из чистого озорства идет на бал, который устраивает семья Капулетти, враги его семьи. Ему грозит опасность. Все было бы не так страшно, если бы Ромео не увидел в центре зала ослепительной красоты девушку; он приблизился к ней... и влюбился. Это было как удар молнии. Теперь он в центре опасности.

Эта опасность возрастает после того, как Ромео узнает, что Джульет-

56

та — дочь злейшего врага семьи Монтеки. Она из рода Капулетти. Но никакая угроза не может остановить Ромео. Ночью он, презрев опасность, пробирается в сад Джульетты. Он узнает, что любим ею, но свиданию влюбленных угрожает вражда семей. В саду и на балконе много опасней, чем на балу.

Утром он счастлив, он хочет мира с семьей Джульетты. Но Тибальд, брат Джульетты, убивает друга Ромео — Меркуцио. И Ромео в ответ убивает Тибальда. Теперь он — самый страшный враг семьи Капулетти.

И так всю пьесу персонажи движутся из одной драматической ситуации прямо в следующую, еще более опасную.

В каждой ситуации они:

1. В безвыходном положении.
2. Должны искать выход.
3. Вступают в борьбу с антагонистами.

Шекспир все время повышает уровень опасности,
альтернативный фактор растет, хотя эта опасность не всегда

присутствует в явной форме. Она действует как предложение режиссеру: сделай сцену так, чтобы зрители затаили дыхание.

На балу носителем опасности является Тибальд. В саду опасность растворилась в атмосфере. В любом случае автор как бы говорит режиссеру: ты получил набор правильных продуктов, готовь пир и, пожалуйста, будь талантлив.

Если же драматическая ситуация выражена слабо или отсутствует, в Действиях режиссера может проявиться опасный произвол, разрушаю-

57

щий общий замысел фильма. Тут все начинают играть свою игру. До добра это часто не доводит. Зритель теряет ощущение, что его ведут к определенной цели.

Драматическая ситуация — это сердцевина любого драматического рассказа и любого внутреннего мира каждого персонажа драмы. Без драматической ситуации актерам нечего делать. Ваши такт и мастерство состоят в том, чтобы определить меру, с которой драматическая ситуация выявляется в рассказе. Но отсутствие драматической ситуации безошибочно определяет вашу профессиональную беспомощность.

58

Все истории, которые увлекают нас на экране, развиваются от одной драматической ситуации к другой. Как только герой выпутывается из одной, он сразу попадает в следующую, еще более напряженную. И так все полтора часа.

Драматическая ситуация помогает догадаться о том, что прячет персонаж под маской. Драма — это в любом случае искусство явного и неявного срывания масок. Искусство возникает в тот момент, когда в персонаже, закрытом защитной маской, мы угадываем трепетную плоть живого тела. Когда сквозь кожу мы

чувствуем сердце, а в глазах видим отражение души, выглянувшее из-под маски.

Не надо думать, что драматическая ситуация эффективна только в "низких" жанрах и рассчитана на примитивного зрителя.

Нет, для чуткого зрителя она также важна, потому что глубокие и сложные характеры прячутся под защитой сложных масок. Маска — это не ложь, это духовная и социальная одежда каждого характера. Человек сам может не знать, где проходит грань между его маской и сутью характера, пока драматическая ситуация не заставит его действовать, выбирая путь между предательством и самоотверженностью, привычной ложью и колючей истиной, спасительной трусостью и опасной смелостью.

В жизни мы предпочитаем компромиссы и ритуалы. Драма ставит персонажей в ситуации, когда они должны прямыми действиями защитить близких, себя и свои идеалы. Они должны спастись от голода и смерти, решать проблемы любви и секса...

Все это похоже на наши проблемы. Но свои мы, как правило, откладываем и решаем вполсилы. А драма показывает персонажей в крайних ситуациях, которые вытаскивают из глубины души все, на что способен человек. Видеть, как это происходит, чрезвычайно интересно. Собственно, для этого мы и ходим в кино - чтобы увидеть персонажей, *достигающих крайней точки человеческого опыта.*

Короче, драматическая ситуация срывает с людей покров маски и обнажает подлинную суть. Нигде, кроме кино, мы не увидим этого с такой полнотой и ясностью.

Когда альтернативный фактор растет, персонажи вынуждены действовать. Вступят ли они в борьбу с антагонистом, или будут тонуть в дерьме, или полезут вверх, топя или спасая друг друга, -

любое действие сорвет с них маску. И совершенно не важны слова, которые они говорят. Ты должен заставить персонажей действовать. Причем заметь, ты не в плохой компании!

Принц Гамлет вернулся домой в Данию. Отец умер. Мать сразу вышла замуж за дядю, мерзавца и уродца, и, похоже, счастлива в его волосатых лапах. А Призрак

отца говорит Гамлету, что дядя убил его во время сна. И мать, похоже, догадывается об этом. Если это не дерьмо по шее, то что же это?! И дерьмо поднимается все выше. Друзья предают, любимая девушка сходит с ума. Король планирует убийство Гамлета, он уже отдал все распоряжения, ждет трупа. А Гамлет все ищет доказательства. Он думает:

"Быть или не быть?" Но дерьмо все прибывает. А Гамлет уже убедился — король виновен. И король готовит новое убийство — Гамлета. Надо действовать...

Богатая помещица, красавица с нежной, ранимой душой, открытой для любви, вернулась в свое поместье. Оно будет продано за долги. Дадут за него гроши, она станет нищей. А другого источника существования у помещицы нет. Ей говорят: "Вырубите ваш вишневый сад, разделите имение на маленькие кусочки и сдайте в аренду дачникам".

Но этот вишневый сад описан в Энциклопедии. В нем сотни лет жили предки, много поколений. Для помещицы вырубить сад — все равно что отрезать руку или сдать в аренду дом предков: верхний этаж под бордель, а нижний - под притон наркоманов. Она не может спасти себя таким путем, хотя по горло в дерьме. Это ее выбор, ее судьба.

Такими ужасными словами я описываю одну из самых поэтичных

драм мировой литературы - "Вишневый сад". В основе всех великих драм лежат грубые, ужасные драматические ситуации. Они требуют, чтобы характеры сорвали все маски, выступили против или погибли. Драматическая ситуация для автора драмы является

самой полной возможностью вскрыть сущность своих героев, открыть эту суть в войне, которую персонажи ведут с жизнью. Шекспир, Ибсен, Чехов, Лев Толстой, Достоевский, Гоголь - совсем неплохая компания.

На самом деле эта компания гораздо больше. И в ней, между прочим, такие приятные люди, как древнегреческий философ Аристотель, который первым заметил, что герой должен противостоять необходимости — иначе, при пассивном ее принятии, не будет никакой свободы. И победа свободы наступит совсем не обязательно как итог победы героя. Герой может погибнуть, но как борец, а не как щенок в дерьме. Если он гибелью искупает свою вину перед судьбой - в этом тоже есть победа свободы.

Между драматургом и зрителями стоит режиссер с актерами. Что для них означает драматическая ситуация?

Все! Абсолютно все.

Они всегда стремятся к тому, чтобы выразить драму своего персонажа в действиях здесь и сейчас. А драматическая ситуация способствует именно этому. И она невероятно продуктивно активизирует воображение, помогает найти необычные, яркие краски для развития авторской идеи. Тут мобилизуются все резервы характера, предложенного автором.

61

ДРАМАТИЧЕСКАЯ СИТУАЦИЯ КАК БОЛЬ ХАРАКТЕРА

Мы разобрали, как характер реагирует на внешние факторы. А что происходит внутри? Как рождается энергия действия?

Когда человек попал в драматическую ситуацию, то ему надо избавиться от того, что ему мешает, или добиться того, чего у него нет. То, что его заполняет, можно коротко определить как **боль**. **Боль** — хорошее определение для этого. Когда что-то сильно болит, все остальное менее важно. Все, кроме ответного действия, перестает иметь значение.

Во-первых, сразу инстинктивно в характере включается мотивация

ответного действия - коротко, **мотив**. Она, как лампочка, освещает персонаж изнутри. **Мотивация вспыхивает на всех уровнях характера — сознательном, подсознательном, инстинктивном**. Но сознательный уровень обязателен.

Мотивация превращается в **намерение** - желание достичь цели. Намерение — это уже сознательное решение. Оно превращает желание достичь цель в действие. Пока вы не достигли цели и не избавились от конкретной боли, драматическая ситуация не разрешена. Достигли одной цели — освободились от одной боли, переходите к следующей драматической ситуации.

Вы сломали ногу. Пока ее не уложили в гипс, вы не сможете двигаться дальше.

Ваша машина попала в аварию - вы не можете двигаться дальше, не починив ее; или бросьте ее на дороге и идите пешком.

Драматическая ситуация — это барьер, который надо преодолеть, чтобы двигаться дальше. В драматической истории характер полностью сосредоточивается на одной простой задаче, выполнив которую, может идти дальше. Так из очень простых элементов мы можем составить очень сложные картины жизни. У них будет одно явное преимущество. Они найдут эмоциональный ответ, контакт со зрителем.

От одной драматической ситуации к другой мы можем двигаться, увлекая за собой взволнованных зрителей, при одном условии: им должны быть понятны переживания героев, тогда зрители имеют возможность эмоционально подключиться к характерам.

Среди всех аргументов и намерений, которые одновременно живут в сознании персонажа, нас интересует каждый раз один **конкретный мотив**, который побуждает характер сделать один **конкретный шаг**. Мы

в драме каждый раз должны выбрать *одну доминирующую мотивацию*.

В прозе это необязательно. Для повествования многослойные мотивации, рефлексии, туманные намерения и безвыходные ситуации персонажей - это нормально, естественно и грамотно. Но персонаж драмы принципиально иной, он должен действовать, бороться с антагонистом и вовлекать зрителей в сопереживание. Поэтому у него каждый раз должна быть только *одна ясная мотивация для одного ясного действия*. Общий путь может быть невероятно сложным. Каждый шаг должен быть простым.

Дэвид Маммет сказал по этому поводу: "У персонажа в каждом действии должна быть только одна мотивация, иначе вы похожи на студента, который говорит: я опоздал на занятие, потому что забастовали водители автобуса, а моя тетя упала с лестницы и сломала ногу". В обилии мотиваций тонет авторская идея, творческая воля актера и интерес зрителей.

63

КАК НАЧИНАТЬ ИСТОРИЮ

Любая история начинается с драматической ситуации.

Как быстро она должна выявиться? Лучше всего - сразу. На первой странице сценария вы задаете атмосферу действия вашего фильма. На второй обычно возникает драматическая ситуация, в которую попал персонаж. Важно отметить одно ограничение. Драматическая ситуация заявляет проблему, возникшую между людьми. Это очень важное ограничение. Проблемы, которые возникают между героем и силами природы, социальными явлениями или философскими концепциями, в историях работают плохо. Все должно быть доведено до конкретного столкновения живых людей.

Для Ромео проблема - не социальная конфронтация двух кланов, а его любовь к Джульетте. Как стать ее мужем?

Для Раневской проблема - не уход дворянства с социальной сцены России, а конкретные жизненные заботы. Как спастись от нищеты?

Как устроить нормальную жизнь детей? Как помириться с негодяем любовником?

Для Гамлета проблема — как наказать убийцу отца?

Простые, жизненно ясные вопросы заявляются в драме сразу.

Персонаж драмы появляется со своей проблемой.

То есть он появляется со своей драматической ситуацией. Волнует только борьба в действиях на наших глазах. Это и есть драма.

В прозе довольно часто мы неторопливо

64

знакомимся с персонажами, получаем представление об их биографиях, особенностях, и постепенно из многоголосья жизни начинает прозвучивать тема конфликта. Она как будто сама собой выявляется и постепенно заполняет все поле повести, рассказа. А может и оставаться где-то внутри, угадываться, оставаться загадочно неопределенной...

Но в хорошей драме начало всегда четкое и резкое. Персонажи должны действовать, а действие не допускает неопределенности. Вы должны это сделать. Вы не можете отложить ваших действий. Рассказ возникает, потому что ***"кто-то хочет получить что-то"***. Нам интересно, ***"почему он этого не может"***.

Персонажи должны действовать, потому что им грозит альтернативный фактор. Что же это такое — ***альтернативный фактор?*** Истоки альтернативного фактора всегда находятся в окружающей действительности. Главная угроза альтернативного фактора действует извне. Четко обозначенный и рано сформулированный альтернативный фактор - мощный рычаг, который приводит драматическую ситуацию в движение.

И наоборот, если альтернативный фактор не ясен, не выявлен, персонаж действует как будто не по своей воле, а как марионетка в руках у автора. Вам надо, чтобы он выстрелил, - он стреляет, а мог бы и не стрелять — ничто не заставляет его действовать здесь и сейчас. Альтернативный фактор — один из ключевых моментов мотивации поведения любого персонажа драмы.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ФАКТОР

В каждой драматической ситуации должен присутствовать *альтернативный фактор*. Он угрожает герою. Он задает вопрос: "Что ты делаешь в ответ на мою угрозу?" Пока вы не обнаружите и не заставите работать альтернативный фактор, драматическая ситуация лишена движения. *Альтернативный фактор* должен дать ясный ответ на вопрос — *что будет с героем, если он не справится с драматической ситуацией?* Какая Ужасная альтернатива ожидает его в этом случае? Эта альтернатива Должна быть конкретной, реальной, действовать здесь и сейчас.

Альтернативный фактор — это оружие противника, оружие антагониста. Это страх конкретной угрозы, которая действует здесь и сейчас. Чем туманнее и отдаленнее угроза, тем менее напряжена драматическая ситуация. Никто не станет сходить с ума из-за землетрясения, которое в будущем году разрушит всю Японию. Зуб, который нарываяет сейчас, -

65

сущий кошмар. Если его не вырвать сегодня, воспалится челюсть. *Альтернативный фактор* — это принцип, который мы выводим из немедленной угрозы здесь и сейчас.

В жизни великое множество страхов и угроз, но все они концентрируются в семи категориях.

1. Удар по самоуважению.
2. Профессиональный провал.
3. Физический вред.
4. Угроза смерти.
5. Угроза жизни семьи.
6. Угроза жизни популяции.

7. Угроза человечеству.

Теоретически эти факторы расположены по усилению их роли в развитии драматической ситуации. Но практически каждый фактор может создавать максимальный стресс и максимальное действие.

УДАР ПО САМОУВАЖЕНИЮ

У Чехова есть крошечный рассказ "Смерть чиновника". Мелкий чиновник Червяков в театре случайно чихнул и обрызгал лысину впереди сидящего генерала. Это был генерал чужого ведомства. Червякову ничто не грозило. Ничего, кроме потери самоуважения. Он преодолел барьер

66

робости - извинился. Но не получил адекватного прощения. Преодолел барьер повыше — извинился еще раз в антракте. Генерал отмахнулся, но не простил, как того требовало самоуважение Червякова — по-отцовски. Новый барьер, повыше, — Червяков идет в ведомство генерала и снова извиняется. Генерал уже забыл о вчерашнем. Забыл, но не простил. Барьер поднят еще выше. Червяков снова идет к генералу. И тут генерал взорвался скандалом и выгнал Червякова. Бедный чиновник пришел домой и умер. Эта шутка — классический пример развития драматической ситуации под угрозой потери самоуважения.

Существуют весьма почитаемые идеологии, в которых потеря самоуважения оплачивается смертью, и тут не до шуток. Например, кодекс чести японских самураев. Самурай, "потерявший лицо", должен убить себя, сделав харакири, и мы знаем, что это не пустые слова.

Уровень и формы самоуважения в разных культурах имеют невероятный диапазон. Немецкие девушки, нисколько не теряя самоуважения, парятся в сауне обнаженными рядом с незнакомыми мужчинами. Они сочтут вас идиотом и мужским шовинистом, если вы воспримете это как нечто необычное. Для мусульманской женщины на Востоке позор и потеря самоуважения - слегка приоткрыть лицо. Если эту женщину насильно обнажить, она сойдет с ума от позора.

Когда женщина подвергается насилию, физический вред может быть незначительным. Наказывают преступника за ущерб самоуважению. За связанную с этим психическую травму. А в первобытном обществе покорность силе самца была нормой жизни. Потеря самоуважения определяется уровнем и характером цивилизации, в которой мы живем.

Самоуважение — это фактор, постоянно присутствующий в нашей жизни, и оно первым сигнализирует нам о каком-то неблагополучии.

Какие слова чаще всего произносит жена в споре с мужем?

— Ты меня не уважаешь!

Потеря самоуважения действует во всех возрастах. Первое, что возникает в ребенке, когда он встает на ножки, это ощущение личности. Я слышал разговор матери с трехлетним сыном:

— Чего ты орешь? Ты никто. Молчи!

— Нет, я кто! Нет, я кто! - кричал мальчик.

Мы все хотим быть "кем-то". Мы хотим отличаться от других. Многим людям, особенно молодым, чувство личности заменяет принадлежность к стае. Нет ничего более агрессивного, чем самоуважение этой агрессивной личности — стаи, группы, банды, как ее ни назови. Она требует, чтобы ее признали на ее территории. Укусите ее самоуважение -она ощерится ножами и кастетами, если не пистолетами.

Однако внутри любой стаи действует иерархия. Самоуважение каждого члена определяется уровнем в этой иерархии. Самоуважение всегда персонально связано с конкретными целями и конкретной угрозой потери самоуважения.

Нет человека, который был бы полностью лишен самоуважения. Оно есть у каждого, и каждому самоуважению может угрожать падение на более низкий уровень. Иерархия самоуважения относится не только к людям, она — общий закон природы в любой популяции. Эта иерархия действует в любой звериной стае. Вождь

стаи бабуинов будет драться до смерти за право огуливать всех самочек стаи. Лишите его этого права, и стресс потери самоуважения убьет его.

Ученые ставили опыт. В одной половине клетки, разделенной стеклянной перегородкой, находился глава стаи, в другой — рядовой бабуин.

Рядовому члену давали бананы первому, а вождю — второму. К рядовому в клетку пускали самочку, и он радостно производил потомство на глазах бешеного от ярости вождя. Вначале вождь безумствовал, потом впал в депрессию. Хватило трех дней, чтобы сердце вождя разорвал инфаркт. Что его убивало? Потеря самоуважения.

В цивилизованном обществе вопрос потери самоуважения ничуть не менее важен. "Потеря самоуважения" загоняет персонажей в драматическую ситуацию. Тут они — наша добыча. Хотите использовать персонаж в драме? Проверьте его на "потерю самоуважения". Получите то, что вам требуется.

Любой человек очень чутко реагирует на угрозу его самоуважению. Подсознание сразу включает механизм стресса. Вы порой не можете понять, почему охладились ваши отношения с NN. Поройтесь в памяти или попросите помочь подругу: женщины более чутки. Вы обязательно

68

найдете какой-нибудь еле заметный укол, которым вы проткнули самоуважение NN.

Самоуважение - это тончайшая пленка, которой мы защищаем свою

эмоциональную территорию, свой микроклимат. А он есть у каждого человека.

Энергия "потери самоуважения" деформирует наше обычное

поведение, заставляет людей совершать необычные поступки. Поэтому в развитии драматической ситуации угроза самоуважению работает как конструктивный фактор. Он заставляет героя занять активную оборону и планировать ответный удар.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ПРОВАЛ

Это, в сущности, кодовое название удара, который выбивает вас из привычных ритуалов и заставляет немедленно драться за место в жизни. Вы преуспевали. Всю жизнь вы медленно карабкались в гору - и вдруг лавина депрессии сорвала вас. Кто-то рядом удержался, но не вы. Вы катитесь вниз и понимаете, что никогда не получите нового шанса забраться в гору.

В такой позиции находится персонаж Майкла Дугласа в фильме "С меня хватит!". Он остался без работы, от него ушла жена. У него нет шансов вернуться в прежнюю жизнь. Он в кольце одиночества. Один против всех.

Угроза профессионального провала - невероятный усилитель актив-

69

ности персонажа. Когда персонаж задает себе вопрос: что будет, если я провалюсь с этим делом? — энергия действия сразу возрастает.

Хирург, персонаж Гаррисона Форда в фильме "Беглец", преуспевал, любил красавицу жену и был любим ею. И вдруг в один миг все рухнуло. Жена убита, хирург несправедливо обвинен в убийстве и приговорен к смерти. Случай помог ему бежать из тюрьмы. Он ищет убийц. Кто же они? Его коллега врач потерпел профессиональный провал в создании нового лекарства, а хирург обнаружил ложь в отчетах.

Профессиональный провал раскручивает конфликт, где надо победить любой ценой: в это дело вложены миллионы. Трупы падают один за другим. Все противники будут уничтожены. И мы будем принимать это вредное лекарство, если Гаррисон Форд не победит. Профессиональный провал, независимо от профессии, позволяет эмоционально пережить опыт каждого персонажа.

Может показаться, что это эффектные преувеличения бестселлера. Но жизнь предлагает нам реальные истории, где борьба столь кровава, как ни в одном из бестселлеров, ни в одном из классических шедевров прошлого.

К 1934 году Сталин был объявлен самым великим из всех великих вождей, гением, отцом всех детей, ученых и физкультурников, не говоря уже о рабочих и крестьянах, которых он миллионами отправлял в лагеря. Чтобы закрепить свое первое место, он созвал съезд партийных функционеров, большинство из которых он сам привел к власти. И эти негодяи в тайном голосовании поставили Сталина на 14-е место. На первое вышел пламенный холуй и темпераментный оратор Киров, руководитель коммунистов Ленинграда.

Для Сталина это был "профессиональный провал". И он быстро принял меры. Киров был убит. Вслед за этим потекли реки крови. Все руководящие коммунисты Ленинграда были убиты вслед за Кировым. Массовые расстрелы и репрессии прокатились по всей стране. Сталин в итоге занял в иерархии живых богов все места с 1-го по 14-е. И больше уже не совершал профессиональных проколов. Когда он умер, страна сотрясалась от рыданий. Все осиротели — в каждой семье умер отец всех детей, рабочих и крестьян.

Но это, можно сказать, экзотический пример. Гораздо чаще профессиональный провал грозит обычному человеку на обычном рабочем месте.

Новые идеи расширения дела могут быть отвергнуты рынком.

На ваше место нацелилась любовница начальника.

Вас обошли и не дали заслуженного повышения.

Эти проблемы можно перечислять бесконечно. Работа для многих

людей — это не только заработок, но и смысл жизни. Работа - это их мир, там они важны, нужны, уважаемы - и это значит не меньше, чем заработок. Лишите этого человека работы — он долго не протянет.

Так оно и происходит с шеф-пилотами международных авиалиний. После ухода на пенсию эти суперпрофи, от которых зависела жизнь сотен пассажиров, остаются ни с чем. Судьба дает им год, максимум два до инфаркта. Это статистика.

В цивилизованном мире чаще всего профессия определяет все главное, что наполняет смыслом и содержанием вашу жизнь. Поэтому профессиональный провал - это катастрофа жизни.

ФИЗИЧЕСКИЙ ВРЕД

Это уже драка. Физический вред означает, что противники перешли от угроз к действиям. Это всегда приносит напряжение в развитие действия. Тревога за героя получает пищу, а стало быть, растет. Герой должен реагировать, отвечать ударом на удар или спастись бегством. В любом случае ответные действия следуют быстро и выражены четко. Поэтому физический вред персонажам фильма угрожает часто и многократно.

Конфликт с угрозой физического вреда — едва ли не самый попу

лярный и тиражируемый жанрами. В фильмах с кун-фу и карате драки превратились в балет. Схватки, побоища - любимое занятие всех суперменов.

Физический вред — это агрессивный агент идентификации. Начиная с веселых безобидных тортов, которыми дрались комики в чаплинские времена, все удары на экране отзываются в нашем подсознании мгновенно и четко.

УГРОЗА СМЕРТИ

Это когда в персонажа бьют прицельным огнем. Его машина взрывается, дом горит, а он только чудом и выдумкой сценариста избегает уничтожения, чтобы довести историю до счастливого конца.

Но это также свидетельство намерений героя идти до конца.

Гамлет протыкает шпагой подсматривающего Полония или обрекает на смерть друзей, шпионов Гильдестерна и Розенкранца, — он готов бороться не на жизнь, а на смерть.

Джульетта принимает опасное снадобье, которое грозит ее жизни, сделав ее бесчувственной на сутки.

Чехов только однажды, в "Иванове", завершил драму выстрелом. Но на самом деле все его пьесы завершаются угрозой неотвратимой смерти в самом ее трагическом аспекте — смерти заживо. Что ждет трех сестер после ухода полка и смерти Тузенбаха? Что ждет дядю Ваню, чья жизнь лишилась смысла? Что ждет Раневскую, оставшуюся без средств к существованию?

72

Смерть в нищете, скорее всего — самоубийство. Она уже пыталась однажды так решить свои проблемы.

Если мы создаем эту угрозу, она будет работать независимо от того, раскидывает ли смерть трупы по экрану или выглядит из туманной перспективы. Это мощный фактор драматизма.

УГРОЗА ЖИЗНИ СЕМЬИ

Есть что-то, что для многих важнее жизни. Жизнь тех, кого ты любишь: дети, жена, иногда родители или люди, которые практически часть вашей семьи.

УГРОЗА ЖИЗНИ ПОПУЛЯЦИИ

Нормальная жизнь человека счастлива и полноценна, когда он живет не только в своей семье, но и среди своего народа. Это дает жизни корни, уходящие в века прошлого, и перспективу будущего. Вообще человек счастлив, когда его жизнь и усилия являются частью чего-то значительно большего, чем он сам. В нормальной ситуации человек этого не осознает, как здоровый человек не чувствует сигналов тела. Сигнал — это признак неблагополучия. На

этом строится вся пропаганда политических вождей национализма. Когда они говорят: "Твой народ под угрозой", — это означает, что угрозу для твоей безопасности как бы и не на-

73

до принимать во внимание. Если народ хочет выжить, твой долг умереть за это. Ты должен погибнуть за будущее. А это уже мистика. Кто знает, что в будущем? Как захотят жить твои дети и внуки?

"Угроза жизни популяции" - самый доходчивый лозунг для любого политика, рвущегося к власти. Это очень сильный альтернативный фактор, он сплачивает людей, парализует их волю к личной безопасности и превращает в идейных убийц. Для драмы это крайне продуктивный фактор. Полезно помнить о нем. Хотя, кажется, жизнь сама не дает о нем забыть.

УГРОЗА ЧЕЛОВЕЧЕСТВУ

Было время, когда я думал, что этот альтернативный фактор действует в фантастике или стратегической противоракетной обороне, но не в реальной драматической структуре. Но вот молодые демократии убивают своих сограждан с цинизмом и легкостью, которой может позавидовать сталинский режим. Те хоть были тайными мясниками. Эти - режут горло без стыда. Этого требуют интересы "великих держав", религий и наций. Эти интересы уже грозят всему человечеству. Похоже, что мы доживем до того трагического поворота, когда атомная бомба будет сброшена и человечество войдет в новую фазу тотального выживания под альтернативным фактором "угроза человечеству".

Иерархия перечисленных альтернативных факторов показывает, что это всего лишь ступени в усилении трагических альтернатив. Оптимизма в этом не слишком много. Но азбука драмы говорит, что оптимизм драмы выражается не только в счастливом, но и в трагическом конце, при условии, что итог является для героя лучшим выходом в конкретно возможных обстоятельствах.

Все идет к тому, что "угроза человечеству" станет фактором, который угрожает каждому здесь и сейчас. Для наиболее проницательных умов это время уже наступило.

АРХЕТИПЫ В ДРАМАТИЧЕСКИХ СИТУАЦИЯХ

Я знал одного четырехлетнего мальчика, который боялся писать в туалете. Старший брат, восьмилетний оболтус, сказал ему, что там, в воде,

74

живет крыса. Когда малыш будет писать, крыса может высунуться и укусить его за пипку. Жизнь этого малыша была мукой. Каждый раз, когда ему хотелось в туалет, он умолял старшего брата проверить, нет ли в туалете крысы. Старший всегда был чем-то занят, но за пластинку жвачки так и быть, соглашался проверить безопасность туалета.

Как-то вечером малыш остался один. Вся семья ушла в гости, а малыша уложили спать. Но разве он мог заснуть? Ему казалось, что крыса бегает по коридору, она почувствовала, что малыш остался один, и привела своих сородичей пошарить по кастрюлям. Вдобавок малышу захотелось писать. Конечно, можно было бы пописать в постель, но это означало бы подвергнуться насмешкам старшего брата. И вот малыш, дрожа от страха, отправляется в опасное путешествие. И он совершает свой подвиг! И даже кричит: "Эй ты, крыса, я тебя не боюсь!" А потом опрометью бежит назад, под защиту своего одеяльца. Он так счастлив, что не может заснуть. Родители, вернувшись из гостей, обеспокоены: "Не заболел ли он?" "Я пописал!" — кричит малыш и плачет, уткнувшись в мамины руки.

Драматическая ситуация загнала малыша в угол. Он мобилизовал все возможности своего характера и преодолел все барьеры: барьер страха, барьер потери самоуважения, барьер воли, барьер мужества. Он совершил поступок и победил в конфликте.

Как вы думаете, были бы эти барьеры проблемой для Шварценегге-

75

ра? Нет. А для вас? Тоже нет? А если бы это были реальные крысы? Для малыша-то они реальны. Вы решайте как хотите, я бы в такой

туалет не пошел. У меня мало общего со Шварценеггером и много общего с этим мальчиком.

Для прыщавого подростка непреодолимый барьер — пригласить в кино свою одноклассницу "Мисс 5В". А для Дон Жуана нет проблемы познакомиться, очаровать и провести ночь любви с мисс Севилья или Гренада. Я бы этого не смог. У нас свой круг барьеров, у суперменов - свои.

Американцы накопили огромный статистический материал о том, как разные персонажи преодолевают барьеры драматических ситуаций. Они разделены всего на четыре группы:

1. "Наши знакомые".
2. "Underdog" ("Андердог").
3. "Потерянные души".
4. "Идолы".

Чем полезно знание этих категорий? Для каждого персонажа нам хорошо бы знать предельную драматическую ситуацию, барьеры которой он может преодолеть.

Этот предел зависит не только от персональности, но и от категории, в которой находится персонаж. Убийство, например, непреодолимый барьер для "наших знакомых". Оно переводит персонаж в категорию "потерянных душ". Теперь он катится в объятия дьявола, в пропасть ада. "Потерянные души" убивают, становясь преступниками, а "идолы" убивают, убивают и убивают — но ореол святости не тускнеет над их головами.

Для каждой группы четко определены границы предельных драматических ситуаций и конфликтов и этическое поле, в котором действует персонаж.

1. "Наши знакомые"

Это мы с вами, наши друзья, наши сослуживцы, наши соседи по улице, городу, стране и по всем пяти континентам. Не так мало. Все наши с вами главные проблемы от рождения до смерти в основном одинаковы: мы любим, боимся, работаем, хотим чего-то добиться

сами, помогаем детям. И мы очень хорошо понимаем друг друга. Драматические ситуации, барьеры и конфликты "наших знакомых" могут открыть нам самые тонкие и сложные оттенки характеров. И они лучше всего помогают нам понять себя, потому что эмоциональный опыт "наших знакомых" адекватен нашему. С появлением телевидения "наши знакомые" в

76

основном переселились на телеэкран. Тысячи и тысячи серий кормят нас ежедневно этой привычной едой. Вместе с героями мы преодолеваем препятствия каждого дня, и похоже, это никогда нам не наскучит. Потому что самые лучшие "наши знакомые" - это мы сами. А кому не близки собственные проблемы?!

2. "Underdog" ("Андердог")

Гораздо более многочисленный круг "андердог" образуют персонажи, которые хотят изменить свой социальный статус (сам термин пришел из собачьих боев: "андердог" - это собака, прижатая противником). Те, кто лезет вверх, преодолевая классовые барьеры. Для западного общества, давно и прочно сложившегося, изменить социальные рамки — сложная задача, которой люди подчиняют всю свою жизнь. Это требует знаний, воли, мужества, хитрости, ума, упорства. "Андердог" добивается того, чтобы преуспеть и стать основой общества. Он изворотлив, но в рамках закона. Однако, если цель близка, он готов пойти почти на все, разве что кроме убийства.

Сценарии, где главный герой - "андердог", как правило, насыщены жизненной энергией "андердога". Вялый, апатичный, нецелеустремленный характер не может быть успешным "андердогом". Одного преуспевающего продюсера спросили, почему все его фильмы имеют успех? Он ответил примерно так:

— Я так же, как все. не слишком понимаю в сценариях и ошибаюсь. Но я никогда не возьму в работу сценарий, если его герой не "андердог".

Для фильма с сюжетом успеха лучший персонаж — это "андердог".

"Работающая женщина" Майка Николса с Мелани Гриффитс в

главной роли.

"Уолстрит" - режиссер Стоун.

Фильмы английской новой волны 60-х годов.

Для российского фильма "андердог" - одна из самых привлекательных фигур. В стране, где все были бедны, вдруг образовался класс буржуазии. Все "новые русские" — это "андердоги", если их богатство не связано с преступлениями. Их состояния возникли как будто из ничего в миг, когда государство, грабившее три поколения сограждан, развалилось на куски. Не было законов, нечего было нарушать. Изворотливый ум, агрессивная смелость и счастливый случай оказаться в нужный момент в нужном месте.

Со стороны кажется - так просто. Однако там, где тысячи разбогатели, десятки миллионов теряли все.

К этой же группе относятся люди, которые от рождения или в силу

болезни, увечья неполноценны. То, что для нас не является проблемой - простые ритуалы обыденной жизни, — для таких "андердог" создает непреодолимые барьеры. С точки зрения нормального человека, жизнь "андердога" — непрерывная цепь конфликтов. Значит, он находится в центре наших профессиональных интересов, но удивительно то, что эти фильмы очень интересуют зрителей. Мы легко выходим на эмоциональный контакт с "андердогом". Его драмы нам легко понять, они обновляют для нас простые ценности жизни. Есть что-то, что мы получили даром, а "андердог" получает с невероятным трудом такую важную часть жизни. Эти фильмы обычно говорят о том, как люди борются и побеждают безвыходные ситуации. Самые лучшие режиссеры мирового кинематографа добивались успеха фильмами этой категории. И не только потому, что эти фильмы поднимают глубокие моральные проблемы, но и потому, что они предлагают необычный и зрелищный, острый материал. В этих фильмах персонажи с огромными усилиями поднимаются до нашего уровня. Зритель никогда не будет поддерживать неудачника. Но он всегда откликнется на фильм, который говорит: жизнь стоит того, чтобы

бороться за нее.

Я напомним некоторые фильмы. "Моя левая нога" - английский режиссер Стивен Фриерс, Дэниел Дей Льюис в главной роли. Это история реального человека, который с детства был почти полностью парализован, только ступня его левой ноги сохраняла подвижность. И этот человек всю жизнь борется за то, чтобы жить полноценной человеческой жизнью. Лево́й ногой он не только пишет, но и рисует картины.

"Рожденный 4 июля" — фильм Оливера Стоуна с Томом Крузом в главной роли — инвалида-ветерана вьетнамской войны. Молодой парень с парализованными ногами проходит весь ад последствий ранения и, кажется, никогда не вернется в нормальную жизнь. Но воля к жизни побеждает. Он пишет книгу о своей борьбе и становится политическим деятелем, защищающим права ветеранов в сенате.

"Филадельфия" Джонатана Демме с Томом Хэнксом в главной роли. Молодой адвокат, больной СПИДом, борется за свои гражданские права с компанией, которая его незаконно уволила. Обычное дело для здорового человека. Но когда приговоренный к смерти заставляет уважать свои права — это вызывает наше восхищение.

"Запах женщины" - фильм, дважды поставленный с перерывом в тридцать лет. Вначале в Италии, где главную роль играл Витторио Гасман, затем в Америке, по прекрасному сценарию Голдмана с Аль Пачино в главной роли. Слепой полковник хочет покончить с собой. Его жизнь лишена смысла. Но оказывается, что он может помочь своему

юному поводырю. И когда он защищает его права в товарищеском суде колледжа, оказывается, что моральные ценности, которые не утратил полковник, нужны сегодня молодым. Его победе аплодируют тысячи молодых ребят. Им восхищена женщина, которая может стать его другом. Прекрасный фильм, изложенный с лаконичной ясностью шедевра.

Эти фильмы показывают превращение героев. Вначале герой действует как бы со связанными руками, и фильм рассказывает, как герой получает силы для борьбы. Это волнует каждого, независимо

от того, чего добился герой. Фильм говорит: "Жизнь - это не дерьмо! За нее стоит бороться. Подлинная победа в этой борьбе — это не богатство и успех, а самоуважение и полноценное участие в жизни рядом с другими".

Когда я смотрю эти фильмы, мое сердце наполняется гордостью за то, как убедительно кино может утверждать подлинные моральные ценности человечности.

фильмы категории "андердог" показывают драматические ситуации, в которых человеческое братство борется за победу в безнадежной войне под кодовым названием "Такова жизнь". Какая бы она ни была, другой не будет. Надо бороться в этой.

3. "Потерянные души"

Это такие же, как мы, но потерявшие моральные ориентиры, преступившие законы и нормы морали. Они начали, как мы, но выбрали неправильный путь. Это фильмы про тех, кто мог бы жить нормально, но стал преступником, убийцей, слугой дьявола. Это рассказ о потерянной личности. Эти фильмы очень разные: "Бони и Клайд", "Гражданин Кейн". Едва ли не самым ярким фильмом этой категории является "Крестный отец". История превращения честного парня Майкла Корлеоне в безжалостного

79

убийцу и крестного отца нью-йоркской мафии известна каждому. И нет нужды подкреплять этот пример десятком других успешных фильмов. Эти фильмы приносят огромные доходы, их великое множество. Мы их все хорошо знаем. "Убийцы среди нас" — вот их кодовое имя.

В драматической ситуации персонажей этой категории отличает то, что барьер, непреодолимый для "наших знакомых", является открытой дверью для "потерянных душ". Убийство для них только способ решить проблему. Но самое трагичное — это то, что в каждом убийстве происходит двойное убийство — герой убивает и свой потенциал человечности. Наверное, каждый человек, глядя на свою детскую фотографию, говорит: "Это я? Боже, во что меня

превратила жизнь!" "Потерянные души" — метафоры этих превращений.

4. "Идолы"

Персонажи этой категории — хорошее испытание для воображения сценариста и режиссера. Это пожиратели безвыходных положений. Они их щелкают, как орехи.

Фильму категории "наши знакомые" хватило бы десяти секунд из приключений Индианы Джонса или Терминатора. Компания этих суперменов в исполнении Гаррисона Форда, Шварценеггера, Клода Ван Дамма, Сигала и так далее переходит из фильма в фильм, абсолютно не меняясь. Персонажи первых трех категорий воспринимают драматическую ситуацию как рубеж, преодолевая который они меняются. Мы хотим, чтобы они изменились к лучшему, мы переживаем, когда они меняются к худшему. "Наши знакомые" превращаются в "потерянные души", и мы отдаляемся от них. "Андердог" становится "нашим знакомым" — и мы соперничаем ему. Эти изменения нормальны. Но "идол" не может измениться. Почему? Потому что мы так хотим. "Идол" выражает наше желание убежать от неразрешимых проблем, он утешает нас как детей. Он может появиться в маске обычного человека — так Индиана Джонс появляется в облике университетского профессора. Но в качестве профессора он исполняет трюки не сложнее, чем заяц, играющий на барабане. Через три минуты он забывает о своем профессорстве и чарует нас как волшебник-супермен. Бэтмен и супермен носят до поры маски обычных людей, но их подлинная суть — "идолы", которые могут все.

"Идолы" выступают в облике обычных людей, но их подлинная суть - существа, которые могут все.

"Идол" — персонаж для облегченного решения наших безвыходных проблем. Он любимец индустрии развлечений. Мы так нуждаемся в раз

влечении, и оно - важная часть сохранения нашего психического здоровья. "Идолы" возвращают нам праздники детства. Мы все становимся детьми, когда свет гаснет, а на экране возникает персонаж, который может спасти слабого, наказать негодяя,

победить в неравной схватке.

Драма стремится развить крайние состояния всего, что попадает в ее поле. Счастье стремится стать раем, несчастье — адом. Герой стремится к идеалу в облике ангела, злодей - к дьяволу. Жизни угрожает смерть, любви — предательство.

Со всем этим "идол" справляется в минимально сжатые сроки с максимальной

эффективностью.

Мотивация "идолов" отличается от мотивации обычных людей. Например, в реальной жизни только эпилептики поглощены идеей мести. Обычный человек озабочен настоящим и будущим. Есть одно забавное подтверждение этому. В 30-е годы начальник полиции Чикаго, бескомпромиссный борец с мафией, отправил за решетку много опасных преступников. Почти каждый покидал свободу с угрозой рассчитаться с полицейским. Но начальник полиции был спокоен. Он говорил: "Мсть — это не бизнес преступника. Когда он выйдет из тюрьмы, ему надо думать о будущем".

В выжженной болезнью душе эпилептика зреют патологические планы мести. Но так же зреют и реализуются они в поступках суперменов. И нам это нравится, так как мечта каждого - помахать кулаками после драки. Мы это делаем вместе с суперменами. Фигуру мстителя-супермена ввел в литературный обиход Александр Дюма в "Графе Монте-Кристо". Это была гениальная выдумка. Монте-Кристо — на-

стоящий супермен. Он поглощен страстным желанием сделать что-то, и нет преграды, способной остановить его.

Но в семью "наших знакомых" Монте-Кристо никак не вписывается.

Для людей драмы думать драматическими ситуациями персонажей так же естественно, как для живописцев думать отношениями цветов в колорите, а для балетмейстеров - движением танцоров в

пластических комбинациях.

Но драматические ситуации не могут быть статичными. Они развиваются, когда мы рассказываем истории. Их развитие в конфликте и есть наша работа. **Конфликт** - это главное слово драмы. Для того чтобы полнее усвоить это главное, ключевое понятие, сперва познакомимся с **драматической перипетией** — эмоциональной кардиограммой **конфликта**.

Когда мы рассказываем истории, то, как правило, озабочены контактом с аудиторией. Ей должно быть интересно все, что происходит на экране. Если персонаж застынет перед угрозой смерти в эпическом оцепенении, мы через некоторое время начнем думать: "Сделай что-нибудь или умри, наконец". Контакт с героем будет потерян. Драматическая перипетия — это универсальная страховка эмоционального контакта в конфликте.

ДРАМАТИЧЕСКАЯ ПЕРИПЕТИЯ

ДОБИВАЙСЯ СЧАСТЬЯ

Представьте себе, что вы купили на Блошином рынке у пожилой турчанки старый медный кувшин. Принесли его домой, потеряли, чтобы он заблестел. И вдруг из кувшина выползло облако и превратилось в джинна. И джинн говорит: "Пожелай всего, чего хочешь. Не стесняйся, составь полный список. Не спеши, я ждал 6 тысяч лет, подожду еще полчаса".

Что бы вы пожелали?

- "Сто миллионов наличными. Премии на всех международных

фестивалях. Железное здоровье. Наоми Кемпбел в подружки. Или лучше Клаудию Шиффер. Впрочем, пусть будут обе. "Ягуар", нет, лучше "порше"..."

Этот список был бы очень длинным. И вы бы много раз говорили джинну: "Погоди, я еще что-то припишу для отца, для мамы,

для сестренки, для подружки из Франции. И еще я вспомнил одну мелочь для себя, которую нельзя купить за деньги..."

Если вы предусмотрительный человек, джинн долго будет ждать полного

списка.

Ну а если бы это был не джинн, а маленькая золотая рыбка, которую вы поймали в реке. Она трепещет в ваших ладонях. Вы уже собрались бросить ее обратно в реку, и вдруг она, задыхаясь, шепчет:

"Говори одно желание... только одно и в одном слове... Ах, я так слаба, я задыхаюсь... ну... ну... я не могу ждать".

Вот тут вы бы задержались. Что пожелать? Богатство? Но что толку в нем, если вы безнадежно больны? Здоровье? Но что за радость, если ваш дом сожгут, а семью убьют?

Ручаюсь, что в короткое время вы окажетесь в капкане ваших желаний. Нет одного слова для всех ваших желаний... Нет... С джинном вы за полчаса не смогли разобраться. А тут решить одним словом все самое важное? Нет...

Но такое слово есть. Оно мерцает вдали на горизонте всех наших устремлений. О нем мы мечтаем всю жизнь. И на пороге смерти вспоминаем, что владели этим сокровищем, когда у нас не было ничего, кроме детства. Вы помните этот великий кадр из фильма "Гражданин Кейн"? Стекланный шарик, внутри которого идет снег, в руке умирающего Кейна.

Это слово "счастье".

- Когда оно есть, мы его не замечаем, когда его нет, все остальное теряет смысл.

Счастье - это то, к чему мы стремимся с рождения до смерти сознательно и безотчетно. Чем бы мы ни занимались - мы хотим получить счастье. И что са-

84

мое удивительное - оно всегда впереди, кажется, вот оно, рядом. Ухватишь, а оно, как мокрый обмылок в ванной, выскальзывает из рук. Как желанный ночлег в морозную зимнюю ночь. Мерцает и зовет: "Иди ко мне!"

Пробиваясь к счастью, человек может своротить горы. Мечта о счастье объединяет людей для самых беспощадных схваток. Моря крови и пирамиды трупов — все ради счастья.

Неудивительно, что драма своей главной задачей считает показ человека в борьбе за счастье. Дранию интересуют крайние акты и крайние факты. Поэтому в центре ее внимания находится человек между счастьем и несчастьем.

Все полны внимания, когда персонаж в драме стремится к счастью. И все охвачены волнением, когда на него обрушивается несчастье. Но больше всего внимания приковано к действиям персонажа, когда счастье и несчастье связаны воедино.

Стремился к счастью и вдруг попал в несчастье. Был несчастен и вдруг стал счастлив. Эта схема для драмы самая продуктивная. Она близка опыту каждого человека.

Мы все стремимся к счастью. Но нас нарожали так много и при этом никого не спросили: нужны ли ему остальные 6 миллиардов человек на земле? Приходится с этим считаться. Каждый раз, когда мы вот-вот ухватимся за радугу счастья, кто-то отталкивает нас, обгоняет и отнимает наше счастье. И никогда путь к счастью не бывает прямым и свободным. Поэтому борьба за счастье близка и понятна каждому. Показать эту борьбу — лучший способ подключить зрителя к вашей истории.

Удивительный эффект сопереживания человеку, который, борясь за счастье, попадает в несчастье, заметили еще древние греки. Это

ние от счастья к несчастью, от отчаяния к надежде греки называли "ПЕРИПЕТИЯ". Она является ключевым моментом поэтики Аристотеля. До сих пор человечество не придумало ничего лучше для эмоционального возбуждения зрителей в драме.

Мы теперь знаем, что сильная радость и сильное горе вызывают реакцию стресса. Древние говорили: "Чрезмерная радость так же, как чрезмерное горе, убивает". Похоже, что они догадывались о том, что недавно открыл Ганс Селье: то, что в чрезмерных дозах убивает, в разумных пределах действует как лекарство. Драматическая перипетия доставляет людям такое максимальное удовлетворение, на которое только способно драматическое искусство. Ученые-физиологи поставили опыт на белых мышках. В центр удовольствия (есть такое место в мозгу) вживили электроды. После этого мышке предложили самой регулировать свои удовольствия. И мышка непрерывно нажимала на кнопку раздражителя тысячи раз подряд, пока не свалилась в запертое от чрезмерного стресса счастья. Похоже, что драматическая перипетия подобралась очень близко к этому центру в нашем мозгу. Нет ничего, что может с ней сравниться.

В драматической ситуации перипетия является самой продуктивной

структурой эмоционального развития. Ее простота и эффект стремительного действия не имеют себе равных.

Приглядимся к одной хорошо известной нам драме. Ромео Монтеки с друзьями решил из озорства посетить бал семейства врагов своей семьи — Капулетти. Как *вдруг* (заметьте это слово) он видит незнакомку которая воспламеняет все его чувства. Ромео счастлив. И *вдруг* (еще раз заметьте это слово) он узнает, что эта девушка - дочь главного врага семейства. Она - Капулетти, их счастье невозможно. С вершины счастья Ромео брошен в пучину отчаяния. Схема: *счастье — оценка новой информации —*

несчастье.

Ромео не в силах бороться с охватившей его любовью. Как всякий влюбленный, он хочет видеть свою возлюбленную. И вот ночью, в тревоге от неразделенной любви, преодолевая опасность, Ромео тайно проникает в сад своих врагов, и *вдруг* (опять это слово) все фантастически меняется, весь мир засверкал фейерверком. Ромео слышит, как Джульетта с балкона посылает ему слова любви. Невероятно! Но она полюбила так же сильно, как он ее. Ромео на гребне счастья. Схема: *несчастье — оценка новой информации — счастье.*

Посмотрите на эти "вдруг". Они появляются в рассказе каждый раз, когда персонаж стремится к какой-то цели и получает неожиданную информацию. И это резко меняет его эмоции. Но меняются не только эмоции. Резко меняется поведение Ромео.

87

ПЕРИПЕТИИ И РАЗНООБРАЗИЕ ДЕЙСТВИЙ

Перипетии не только разнообразят чувства персонажей - они создают эмоциональные крайности. Они бросают характеры от радости к горю, от надежды к отчаянию. И это делает видимым все скрытые возмож-

88

ности характера. Мы получаем разнообразное поведение, окрашенное яркими эмоциями.

Перипетии помогают драме выразить ее потенциал стремления к крайностям борьбы ада и рая.

Посмотрим, как эти перипетии работают дальше в пьесе Шекспира. Нам это интересно, чтобы убедиться в том, что перипетии

составляют непрерывную структуру в драме.

Утром следующего дня с сердцем, полным любви, Ромео и ничего не знающие об этом друзья на городской площади встречают брата Джульетты Тибальда. **Ромео готов любить всех**, кто связан с Джульеттой. Тибальд, естественно, ведет себя как враг семьи Монтекки. Он ссорится с другом Ромео Меркуцио. Ромео пытается их примирить, но безуспешно - Тибальд пронзает Меркуцио шпагой. Меркуцио умирает на руках Ромео. Реакция Ромео мгновенна: он хватается за меч, чтобы отомстить за смерть друга. Смотрите — только что **Ромео был полон любви, и вдруг** (опять "вдруг") **его охватывает гнев**. Он мстит и убивает Тибальда. Ромео в отчаянии — он не хотел этого, но поздно — дело сделано, его выгоняют из города в ссылку. Теперь он не увидит Джульетты. **Он несчастен**.

Однако свет не без добрых людей. Монах Лоренцо тайно венчает Ромео и Джульетту. Они счастливы, как только могут быть счастливы молодожены в первую брачную ночь. Это горькое счастье — предстоит разлука. Но уже ничто не сможет разлучить супругов. Их связал Бог.

89

Как вдруг (опять "вдруг") отец Джульетты сообщает ей о помолвке и предстоящем браке с графом Парисом. Этот брак неизбежен и одновременно невозможен. Джульетта в полном отчаянии.

Смотрите, какие разные события: мгновенная любовь вспыхивает на балу в стане врагов. Драка с двойным убийством разыгрывается на городской площади. Герои заключают тайный брак. А схема действий все время одна: движение к счастью вдруг прерывается, и начинается движение к несчастью. Движение к несчастью вдруг прерывается, и начинается движение к счастью.

90

Каждый раз, когда возникает это "вдруг", персонаж должен его

осознать и оценить. Поэтому схема выглядит так:

Если мы посмотрим на события всей пьесы, то увидим, что одна и та же простейшая схема перипетий работает от завязки до финала. Может, это персональный стиль Шекспира? Но мы уже знаем, что еще древние греки открыли эту схему и назвали "драматическая перипетия". С тех далеких времен и до сегодняшнего дня эта простейшая схема миллион раз работала в драме — каждый раз с успехом. Она — простейшая клеточка драматического действия. Когда вы хотите получить эмоциональный рассказ, эта схема работает лучше всего. А именно этого мы и хотим.

В хорошей драме история непрерывно бросает героев то в полнейшее несчастье, то вдруг возносит их к максимальному счастью. Драматические ситуации сменяют одна другую. Альтернативный фактор усиливается и меняется. А развитие эмоций в истории идет все время по одной и той же схеме: двигаюсь к счастью — и вдруг повернулось — к несчастью. Перипетия — это катализатор эмоций.

Конечно, не будем забывать, что речь идет о схеме, о скелете, который находится внутри живого тела драмы.

В простейших грубых формах драмы эти перипетии образуют ясные конфликты: хорошие парни ведут действия к счастью, плохие, естественно, к несчастью.

Проблема состоит в том, что высшие формы драмы — это не альтернатива низшим. Законы драмы универсальны. Драматическая перипетия действует в любой драматической структуре и выполняет всегда од-

ну и ту же задачу — подключает нас к эмоциональному миру драмы. Внешнее проявление эмоции может быть крайне сдержанным: за маской неподвижного лица мы угадываем огонь перипетии.

ПЕРИПЕТИЯ И МОТИВАЦИИ

Драматическая перипетия лучше всего выполняет задачу драмы: как достичь максимального эмоционального контакта со зрителями.

Драматическая перипетия - инструмент тактического ежеминутного воздействия. Это важно, потому что вам надо продержаться полтора часа. Плохо ваше дело, если все основные эмоциональные удары вы наносите перед финалом. Зритель может и не дожидаться.

Силу драматической перипетии хорошо понимают профессиональные рассказчики, которым необходим немедленный эмоциональный отклик аудитории. Вот типичная схема воскресной телевизионной проповеди:

"Я жил в ничтожестве. Мою душу терзали низкие помыслы, мои дни проходили в грехе. Я не жил, а пресмыкался. Моя душа страдала во мраке безверия. И вдруг! В мою душу проник голос! Он позвал меня, и я откликнулся! И моя душа вознеслась в небеса. Я откинул греховные помыслы и вознесся к благодати. И я возношусь все выше и выше к облакам, к солнцу. Ангелы поют в моей душе! Аллилуйя!"

Заметьте, изменилась только мотивация. Вначале "я" двигался к го-

92

рю и безнадежности, как произошло "вдруг", и "я" возношусь к надежде и счастью.

Жесткая схема драматической перипетии вовлекает вас в драматический рассказ о чудесном превращении

духа.

А вот другой успешный рассказчик. Он увлекает миллионы простаков прагматическими советами, как преуспеть в делах, разбогатеть и светиться счастьем.

Это Дейл Карнеги с его рецептами успехов. Все его увлекательные

истории скроены по одному шаблону. И это хороший шаблон, он никогда не надоедает. Он называется - драматическая перипетия. Истории примерно такие:

"В молодости я был самым несчастным молодым человеком. Я не любил свою работу. Она унижала меня. Я был презираемым неудачником. Кроме того, мое лицо покрывали угри, прыщи и фурункулы. В жалкой гостинице, где я снял номер на чердаке, под койкой с продырявленным матрасом пищали крысы. С потолка падали клопы, по стенам бегали тараканы. Я был грязным и вонючим, с моих волос сыпалась перхоть, а изо рта дурно пахло. Естественно, что я был одинок. Мои дни состояли из унижений, а ночи из кошмаров. Я был готов покончить с собой. И вдруг я сказал себе: "Стой! У тебя есть любимое занятие! Обратись к нему! Оно приведет тебя к успеху!"

Я бросил постыльную работу коммивояжера грузовиков

93

и пошел работать учителем в вечернюю школу. Я принял решение, и оно изменило всю мою жизнь. Я стал стройным и красивым. Мои волосы завились в кудри. Восхищенные дети гроздьями висели на мне. Девушки приветливо улыбались и отбивали меня друг у друга на танцах".

Мы слушаем эту историю. Наши глаза автоматически увлажняются, и никто не задает простого вопроса: "А где ты, дурень, был раньше? Почему с такой хорошей профессией ты жил среди крыс и тараканов? Почему, только дойдя до крайности, ты изменился?"

Почему? Потому что **законы драмы требуют, чтобы сталкивались крайности**. Если они сталкиваются, возникает чудо — мы вовлекаемся в рассказ — чужие проблемы становятся нашими. А если повествовательно описывать, как на самом деле учитель добивается успеха, — мухи сдохнут от тоски, а зрители уснут.

Любая история, рассказанная с помощью драматической

перипетии, обладает гораздо большей убедительностью.

Почему? Потому что мы хотим, чтобы так было у нас и всех тех, кому мы сопереживаем. Драматическая перипетия — инструмент сопереживания.

Есть мнение, что наибольшей убедительностью пользуются истории из реальной жизни. Вот если все будет как в жизни, тогда история сработает. Вредное и глупое заблуждение. Непонятно только, почему каждый человек не напишет по десятку прекрасных сценариев. Ведь жизнь каждого содержит сотни увлекательных и правдивых историй.

Профессиональные рассказчики используют жизнь, как шашлычники мясо. Они нанизывают куски жизни на шампуры и выкладывают из шампуров зигзаги перипетий. Если эта схема выложена правильно, "правдивая история" сработает.

94

Как-то я прочитал выдающийся по наглости рассказ "из жизни". Американец уверял, что он находился в русской каторжной тюрьме. Он описывал свои муки, унижения, пытки. И то, как, доведенный до отчаяния, он начал рыть ногами из камеры подземный ход.

Наконец он его вырыл. Как вы думаете, куда вывел этот подземный ход?

Прямо в центр кабинета Иосифа Сталина.

В этот момент я задохнулся от злости, а простодушный сочинитель этого беспримерного по наглости бреда пишет: "Это подлинная история из жизни".

Я думаю: почему этот лжец уверен в своей безнаказанности? Потому что он врет профессионально. Он знает: пока история держится в рамках чередования драматических перипетий, ему обеспечено внимание и Доверие. Надо только, чтобы перипетии

были эмоциональны, действенны и содержали яркие визуальные образы.

Драма не интеллектуальное искусство. Это искусство вызывать и развивать в зрителе эмоции.

Зрители приходят к вам холодные, как собачий нос, и равнодушные, как нож правосудия. Они садятся рядами в темном помещении. За полт'ора часа вы должны довести их всех до волнения и счастливых слез катарсиса. Как минимум они должны забыть обо всем, кроме того, что вы показываете.

95

Почему они, вы думаете, будут волноваться, смеяться и плакать? Потому что вы подарите им чудо общения с искусством большого-большого "И"? Не стройте иллюзий. Вы победили потому, что, помимо высоких намерений и таланта, умело манипулировали стереотипами зрительского восприятия. И сознательно шли к цели. Один из элементов этого умения — цепь драматических перипетий — базовая структура эмоционального рассказа. Она ни в чем не противоречит тончайшим намерениям художника.

ДРАМАТИЧЕСКАЯ ПЕРИПЕТИЯ СОЗДАЕТ ФОРМУ

Далеко не каждый рассказ способен вызвать ваше сопереживание. Мы уже отметили, что больше всего шансов для такого сопереживания у рассказа, где персонажи находятся в драматической ситуации. Она дает нашему сопереживанию толчок на старте. Дальше мы двигаемся по драматической перипетии.

Бедная Золушка прислуживает глупым и капризным сестрам. Ей все хуже. Она остается в одиночестве, когда сестры уехали на веселый бал. Как вдруг...

Маленькая Маша (в сказке "Маша и медведь") заблудилась в темном лесу. Лес все гуще. Маша никогда не найдет дороги домой.

Как вдруг...

Гадкий утенок терпит побои от злых и сильных птиц. Как вдруг...

Драматическая перипетия разогревает ваши эмоции. И в тот момент, когда происходит "вдруг!", мы эмоционально раскрываемся навстречу истории. Это происходит в пике поворота перипетии к счастью.

Золушка встречает принца и танцует с ним в сверкающем зале под восхищенными взглядами всех гостей.

96

Маленькая Маша, испуганная и заплаканная, находит маленький домик в лесу, а в домике — горшок каши и постель.

Гадкий утенок съеживается от очередного удара и вдруг ощущает за спиной белоснежные крылья, расправляет их и летит к солнцу.

Хорошо рассказанная история состоит из непрерывного чередования драматических перипетий. Эта цепь является одной из субструктур драматического рассказа. Она вовлекает в историю и персонажей, и нас, зрителей. И она же дает актерам богатый материал для действий.

Посмотрим на непрерывное действие этой структуры в простой сказке.

Золушка была счастлива, пока жила мама. **Вдруг...**

Мама умерла. Перипетия к несчастью. Отец взял в жены злую мачеху с глупыми дочками. Несчастье растет. Золушка прислуживает сестрам как рабыня. Она остается одна, когда сестры и родители уезжают на бал. Она несчастна.

Вдруг появляется фея, и начинается полет к счастью.

Крысы, мыши и тыква в один миг превращаются в карету с лакеями. Золушка получает наряд и хрустальные туфельки. Она едет на бал. Стремительный полет к счастью продолжается.

Гости на балу восхищены неведомой красавицей. Принц в нее влюблен. Золушка счастлива. И *вдруг...*

97

Все рухнуло и катится к несчастью. В полночь Золушка бежит, мгновенно потеряв все. Она снова несчастна.

Принц также несчастен. Он повсюду ищет Золушку. И в последний момент находит. Теперь они оба счастливы.

В этой простой истории нет ни одного мига, когда бы структура драматической перипетии не работала. Но это, скажете вы, простая детская сказка. А как эта структура работает в сложном современном драматическом произведении?

Например, в "Сталкере" Тарковского. Не буду вас томить. Сразу скажу — точно так же, как в "Золушке". Это так ясно, что каждый из вас

98

может провести несложное исследование, вооружившись видеокассетой с фильмом.

Можно было бы привести и какой-нибудь другой выдающийся фильм. "Сталкера" я вспомнил потому, что моя память хранит устный рассказ братьев Стругацких о том, как создавался сценарий фильма. Дело в том, что Тарковский начал снимать фильм, но прервал съемки, испытывая острую неудовлетворенность сценарием. Стругацкие получили предложение написать новый вариант сценария. Они написали. Тарковский новый вариант не принял. Написали еще раз. Опять неудача, причем Тарковский не объяснял, чего он хочет. В полном отчаянии писатели предложили свою историю в виде мелодрамы, где эмоции и действия персонажей развивались по максимальной амплитуде движения персонажей от несчастья к счастью, как к цели, и снова к несчастью. Стругацкие уверяли, что в сознательном и

уравновешенном состоянии никогда бы не предложили такой грубой схемы. И во всяком случае, предлагая ее, не рассчитывали на победу. Они были прозаики. Наши драматические проблемы были им в новинку.

Но Тарковский пришел в восторг именно от этого "грубого" варианта. Он заявил, что никогда еще не имел такого прекрасного сценария. И в дальнейшем снял по сценарию фильм-шедевр.

Философия фильма не пострадала. Глубина содержания не исказилась, хотя адаптировалась к массовому восприятию. Фильм получил то, в чем нуждался, - структуру драматических перипетий как форму. Потому что драматическая перипетия обладает потенциалом формообразования. История, рассказанная с ее помощью, выглядит как законченная форма. Драматурги, которых Бог одарил инстинктом драмы, чувствуют эту форму интуитивно.

ДРАМАТИЧЕСКАЯ ПЕРИПЕТИЯ УСИЛИВАЕТ ИНТЕРЕС К ИСТОРИИ

Как-то я поделился соображением об универсальном действии этого "вдруг" с приятелем, известным фантастом Киром Булычевым. Он сказал:

- О, я всегда работаю с этим. Только у меня другая формула, не "вдруг". а "это не мама".

Приходит мальчик домой, стучит в дверь, кричит:

99

"Мама, открой - это я!" Дверь медленно открывается. А это не мама.

— А кто?

— Уже интересно?

Цель драматических перипетии от одной неожиданности к другой — это лучший путь, которым может пойти увлекательный рассказ.

Из чего состоят все приключения? Из драматических перипетий.

Самые разнообразные события происходят с героями. Самые невероятные опасности выдумывает автор. А структура повторяет одну и ту же клеточку драмы: *опасность — оценка — спасение*, то есть: несчастье — оценка - счастье.

Вспомните начало "Искателей затерянного ковчега", приключения Индианы Джонса в Южной Америке. За минуту он успевает десять раз оказаться под угрозой неотвратимой смерти и, мгновенно оценив опасность, уклониться от нее, чтобы сразу попасть в следующую. Вы скажете: то путь "идола".

Клиент и приятель "крестного отца", киноактер, певец и гаснушая кинозвезда в отчаянии. Главная роль в новом фильме может снова сделать его звездой. Но он не получит этой роли.

Дон Корлеоне отправляет своего адвоката в Голливуд уладить это дело. Мы уже знаем, что семейство Корлеоне - влиятельный клан, и ждем успеха. Как вдруг адвоката грубо выгоняют из павильона. Стремился к успеху, и вдруг — неудача.

Вслед ему известный голливудский режиссер просит узнать: кто этот наглый адвокат? И вдруг адвоката принимают с максимальными знаками внимания. Была неудача, и вдруг — успех. Режиссер лично показы-

вает почетному гостю дом, сад, конюшню с бесценным жеребцом-любимцем.

Но за обедом выясняется, что адвоката ждет неудача. Актер никогда не получит роли. Режиссер впадает в ярость, когда говорит об этом мерзавце актере, который унизил, опозорил и разорил режиссера. Адвокат огорчен, он, кажется, смирился с поражением.

Как вдруг ночью режиссер просыпается в своей постели весь в крови. В его ногах лежит отрубленная голова жеребца, его бесценного любимца. Потрясенный режиссер в ужасе кричит. Корлеоне победил — актер получает роль. Успех - неудача - успех -

неудача. Это, в сущности, то же самое, что: счастье — несчастье.

"Крестный отец" — это фильм, где действуют "потерянные души". Как выглядят драматические перипетии в фильмах о "наших знакомых"? О, тут-то и наступает их полное торжество. Мы очень хорошо понимаем этих героев. Все их радости и горести без труда сплетаются в цепочки драматических перипетий. На чем держатся сотни серий "мыльных опер"? На гроздьях драматических перипетий. Каждую минуту новое вдруг". Каждый раз, когда зритель огорчается неожиданным препятствием на пути персонажа и удивляется находчивости, с которой препятствие преодолено, — он эмоционально сближается с героем.

101

Не существует максимума или чрезмерного количества для драматических перипетий в этих фильмах. А есть минимум? Минимум есть.

В трехактном развитии драматической ситуации каждый акт переходит в следующий через поворотный пункт. Этот пункт и есть резкая, четко обозначенная драматическая перипетия.

"Запах женщины" - фильм, в основе которого лежит превосходно рассказанная история с двумя сильными перипетиями.

Слепой полковник (Аль Пачино награжден за эту роль "Оскаром") в сопровождении юного секретаря-поводыря едет в большой город. Кажется, что это поездка к счастью. Но вдруг оказывается, что полковник задумал самоубийство. Ему незачем жить. Его юный секретарь борется с ним и как будто временно добивается успеха. Но юноше самому грозит несправедливый суд в колледже. Спасенный им полковник выступает в суде и защищает парня. Перипетия "к счастью" возносит полковника от полного поражения в жизни к максимально возможному счастью. Он заслужил восторженные аплодисменты нескольких тысяч молодых ребят. Его принципы оказались для юного поколения важны и полезны. И кроме того, им восхищена женщина, которая может стать его спутницей в жизни.

Когда мы движемся по векторам драматических перипетий, мы увлекаем за собой зрителей то в бездны отчаяния, то к высотам полного счастья. Конструктивных перипетий в фильме было только

две, однако, по-

мимо них в течение всего фильма действует множество маленьких перипетий. Иногда еле заметные повороты от надежды к отчаянию, от счастья к несчастью раскачивают кораблики персонажей в бурном море жизни. Кажется, что ни одна из них никогда не бывает лишней. Чем больше эмоций мы хотим вызвать, тем больше перипетий нам потребуется. Это хорошо понимали классики.

МАКСИМУМ ЭМОЦИЙ НА ИНФОРМАЦИОННОМ МИНИМУМЕ

Шекспир, когда это ему надо, на информационном минимуме создает через перипетии пир эмоций. Вот, к примеру, маленькая, можно сказать, проходная сценка, где няня сообщает Джульетте об изгнании Ромео из города. Всей информации на две фразы: "Тибальд убит. Ромео изгнан". Посмотрите, что из этой информации извлекает Шекспир.

Вначале Джульетта *счастлива*, она не знает о только что разыгравшейся на площади трагедии. Она мечтает о встрече с любимым. Крик кормилицы: "Убит! Убит!" - ошеломляет ее. Джульетта решила, что убит Ромео. Джульетта брошена во *мрак отчаяния*. Нет, Ромео жив — Джульетта *снова счастлива*, но ее муж - убийца брата - Джульетта в гневе на Ромео. *Любовь и негодование* борются в ее душе, и любовь побеждает — она *плачет слезами радости* оттого, что не Ромео, а Тибальд пал жертвой поединка. Ромео жив — это главное! Только теперь Джульетта оценивает информацию во всей полноте: Ромео изгнан! Джульетта не увидит его больше. И это для нее страшнее смерти тысячи Тибальдов. *Она в отчаянии*.

Эта небольшая сцена напоминает нам о том, что *в драме информация — это только повод для эмоций*, которые мы должны вызвать у зрителей.

Шекспир был не только драматургом, но и режиссером своих пьес. Он понимал, каким путем эмоции драмы доносятся до зрителей. Путем чередования драматических перипетий. Поэтому их так много в его пьесах.

От счастья - к несчастью - через оценку - к счастью - через оценку - к несчастью.

103

Важно отметить, что все три части этой простой схемы прерывисты. Они не плавно перетекают друг в друга, а как бы составлены из ломаных линий. Было счастье, и вдруг оно сломалось. Ворвалось что-то, что требует оценки.

"Вдруг" — это очень важное слово для драматического рассказа. Оно лучше всего способствует эмоциональному отклику. И мы уже знаем почему. Потому что "вдруг" связано со стрессом. Каждое "вдруг" это и есть маленький стресс. А он лучше всего мобилизует наше внимание, и мы мгновенно реагируем на раздражение всей полнотой наших чувств.

ПЕРИПЕТИЯ И КАТАРСИС

Пока мы говорили о практической пользе перипетий. Но было бы странным, чтобы такой важный элемент драмы имел всего лишь практический смысл. Древние греки, придумавшие перипетию, не были убежденными прагматиками. Все, что их увлекало, имело какой-то неявный смысл прикосновения к тайне жизни.

Тайна магического воздействия драмы, конечно, в первую очередь

104

относится к ее способности вызывать катарсис - очищение через сопереживание страданию. Ганс Селье, наверное, скажет, что никакой магии тут нет, а есть полезная имитация стресса. Физиологически он прав. Но каждый из вас, надеюсь, испытал возбужденное искусством волшебное чувство радости и горя

одновременно, то, что греки называли "очищением" — катарсисом. Если не испытывали, я не понимаю, зачем вы выбрали себе такое безнадежное занятие, как кино. Главное наше самооправдание перед преуспевающими торговцами состоит в том, что никакое другое дело не может дать нам это краткое иллюзорное счастье прикосновения к волшебству.

Загадочный высший смысл драмы присутствует также и в драматической перипетии. В ней отражено странное свойство человеческой души испытывать смену воодушевления и уныния, творческой активности и пассивности.

Композитор Шнитке сказал мне в интервью для фильма: "Я не понимаю, почему иногда я мгновенно нахожу ответы на все вопросы, и вдруг эта способность покидает меня, и я оказываюсь в беспомощной растерянности. Иногда эта растерянность возникает внутри одного сочинения. Однажды в своей жизни я два года провел в бесплодных попытках закончить начатое сочинение. И перебрал десятки вариантов. Они дали жизнь другим сочинениям, но были бесплодны для главного".

Это признание гения. Человека, чья душа соткана из безграничных возможностей в искусстве. Если эти слова не прикосновение к тайне творчества, то что же это?

Каждому известны эти приливы творческой энергии. Они возникают как будто ниоткуда и сменяются апатией, не спровоцированной ни-

чем. Драматическая перипетия, ничего не объясняя, дает этому феномену форму, а форма - это то, к чему стремятся все наши усилия. Пока нет формы — нет искусства. Тайна эмоционального воздействия драмы заключена в магической силе ее простых конструкций. Это давно заметил такой глубокий аналитик драмы, как Фридрих Ницше. "Ощущение трагического возрастает и ослабевает в зависимости от подъемов и спадов в чувственных восприятиях".

Внимание гения философии проникло в суть механизма драмы и угадало там конструктивный принцип развития на пути к катарсису.

Хорошо. Мы мечтаем о катарсисе. Мы знаем, что в принципе он достижим. Но каким путем к нему дойти?

Мой ответ вы уже угадываете... Да. Путем драматических перипетий. Они вернее всего возбуждают наши эмоции и ведут нас ввысь к кульминации, вершине драмы, на которой и встречает нас желанный катарсис. Если у вас нет хорошего запаса мощных перипетий, забудьте о катарси-

106

се. Эта цель не поражается с одного удара. Перипетии, как бандерильи в бое быков. Только когда тореро утыкает ими весь хребет и бык разъярится, можно нанести последний удар.

Мы, создатели фильма, — это тореро. А бык — это драма, которую мы готовим к катарсису.

Вглядимся, как построены эти "подъемы и спады в чувственных восприятиях" в маленькой повести Гоголя "Шинель".

С первых строк обрисована драматическая ситуация: у героя, мелкого чиновника Башмачкина, совершенно обветшала шинель. Башмачкину грозят мороз и ветер. В перипетии начато движение к несчастью.

Башмачкин пытается залатать шинель, но она расползается. Героя мучит холод, ему грозят болезни. Ступенька за ступенькой он опускается к крайней степени отчаяния.

И только когда он достиг полной безвыходности, в его душе рождается намерение совершить подвиг. Он за полгода накопит

денег и пошьет новую шинель.

Началось движение к счастью. Оно выстраивается сцена за сценой, строго по вектору: от одной радости к другой, еще большей.

Вначале, среди лишений и бед, одна лишь мечта о будущем счастье воспламеняет дух героя. Это посыл к грядущему счастью. Цель является ему в видениях и снах как жена, соратник, друг. Она как знамя ведет его к победе.

И вот он победил - шинель пошита. Но полное ли это счастье - быть в тепле?

Перипетия должна вести героя до конца - к полному счастью. И Гоголь ведет нас ступенька за ступенькой все выше и выше. Башмачкин, который слыл последним человеком на службе, вдруг достигает полного самоуважения. Он становится героем

107

дня в своем департаменте. Впервые в жизни его заметили сослуживцы. Это сделала шинель.

Но перипетия тащит Башмачкина вверх к счастью. Сам заместитель начальника канцелярии устраивает прием в его честь. В Башмачкине оживают закоченевшие чувства, он почувствовал себя мужчиной.

И он уже не одинок - шинель стала его единственным другом. Она, как возлюбленная, жарко обнимает его. Он впервые ощутил полноту счастья жизни. Для бедного чиновника все это максимум возможного счастья.

И как только он достиг пика счастья, перипетия вдруг ломается и все рушится. Но как?! Ужасно!

Башмачкина ограбили. Он снова один, пронизан холодом. Он в горе. Герой лишается шинели и катится в бездну

отчаяния по перипетии "к несчастью".

Но это еще не полное несчастье. Это только начало движения вниз. Перипетия "к несчастью" тащит героя к полному поражению.

Следующая ступенька — равнодушие чиновников делает безнадежными его попытки отыскать утерянную любимую.

Новая ступенька — гнев капризного генерала — усиливает отчаяние до полного ужаса.

108

Следующие ступеньки вниз быстро следуют одна за другой — болезнь смерть. Перипетия "к отчаянию" прочерчена до конца.

И сразу же возникает новая перипетия. В Петербурге появился дух Мести. Башмачкин в виде фантастической фигуры взмывает драму вверх мистическому счастью отмщения за свою погубленную жизнь. И тут наступает кульминация и катарсис.

Вы читаете этот маленький шедевр. Все так естественно, так живо. Невероятно, что через полтора десятка лет это трогает нас нежностью, иронией, сочувствием к малым мира сего. Мы совершенно не замечаем, что наши чувства рождаются и нарастают, направленные четкими векторами простых драматических перипетий. Их всего три на всю повесть, где чередуются самые разные сцены, многолюдные и одинокие, с мечтами и бедами, унылыми буднями и неожиданными праздниками. Резкие повороты возникают только тогда, когда персонаж доходит до конца в Движении к несчастью или к счастью.

Критики не замечают да и не должны замечать того, что необыкновенный эффект, которого достигают гении в шедеврах, основан на простых и ясных структурах. Было бы странно услышать фразу: "Тазовый сустав и изящно выгнутые ребра Синди Кроуфорд обеспечивают пластический эффект, усиленный

мышечной тканью, почти лишенной жировой прослойки". Но художники, рисуя модели, держат в голове и че-

109

Схема драматических перипетий "Шинели"

и мышцы — это им вдалбливают за десять лет академических штудий. И нам бы неплохо знать, как выглядит скелет драмы, какие мышцы придают ей силу.

Может быть, лучший пример воздействия драматической перипетии мы видим в одном из самых поэтичных и драматических созданий человеческого гения - Евангелии.

В кульминации жизни Христа Тайная Вечеря становится точкой отсчета трагической перипетии.

1. Христос счастлив в кругу друзей.
 2. Но Он знает, что Он будет предан.
 3. Его арестовывают и судят.
 4. Он несправедливо осужден на смерть.
 5. Его подвергают мучительной казни. В момент, кажется, полного поражения и горя возникает стремительная перипетия к счастью и полной победе.
1. Тело исчезает.
 2. Дух возносится.
 3. Начинается вечная жизнь идей Христа. Перипетия получает максимальное развитие. Драматическая перипетия дает форму для:
 1. концентрированного выражения идеи;

2. выразительного их исполнения;

3. максимального подключения аудитории. В драматической перипетии философская глубина естественно соединяется с полнотой эмоциональной жизни на всех уровнях.

В произведении искусства, помимо всего богатства характеров и мыслей, нас привлекает некий внутренний порядок, архитектура этого мира, созданного художником. Мы способны безотчетно восхищаться совершенством симфоний или скульптур не только из-за красоты мелодии или форм, но и потому, что нам свойственно оценивать гармонию структур. То, как в немногом выражено многое. То, как соразмерны все части целого.

Вся наша жизнь в творчестве - это, красиво говоря, вызов хаосу смерти. Смерть разлагает, разрушает, а творчество в любом виде деятельности что-то строит. Искусство — метафора этих усилий.

- В постройках гениев простота конструкции проявляется как итог интуитивной работы великого интеллекта. Когда мы вникаем в них, оказывается, что в этой простоте спрессовано бесконечно много. Молодые таланты часто привносят только крик отчаяния: мир ужа-

сен, юному существу в нем нет места. Боль кровоточит. Да, это то, из чего делают искусство. Конечно, отчаяние само содержит сгусток энергии. Но самовыражение без ответа потрясенного зрителя - легенда для личного пользования. Искусство — это обмен эмоциями, и форма драмы — упаковка для всемирной сети этого обмена.

Проницательные умы давно обращали внимание на то, что в драматической конструкции заложен особый смысл. Шопенгауэр отметил:

"Драма является самым совершенным отражением человеческого бытия".

Мы можем задумать и спланировать фильм, который, по нашему замыслу, должен заставить зрителя страдать и радоваться. Но мы

передаем свой труд из рук в руки, и каждый последующий развивает достижения предыдущего. Можно ли в этих условиях полагаться только на силу чувств и магию интуиции? Нет. Это должен быть замысел глубоко продуманный и четко различимый. Перипетия в этом конструктивном построении может хорошо помочь нам.

Неплохой подарок сделали нам древние греки. Было бы глупо не воспользоваться им. А те, кто еще сомневаются, прочтите слова одного из наиболее пронизательных философов драмы Фридриха Ницше: "В драме построение сцен и конкретных образов передают мудрость более глубокою, чем та, которую поэт сумел вложить в слова и понятия".

КОНФЛИКТ

борись лицом к лицу,

ПОБЕДИ ЛОБ В ЛОБ

Есть понятия, которые вам настолько хорошо знакомы по жизни, что в них, кажется, и разбираться незачем — и так все ясно. Каждый знает, что такое *конфликт*. Это когда две стороны спорят, дерутся, воюют, убивают. Всю свою жизнь мы вокруг себя встречаем тысячи конфликтов, узнаем о них из личного опыта, видим по телевизору, читаем в газетах. Но профессиональный интерес заставляет внимательно присмотреться к этому термину.

Конфликт — это ключевое слово драмы. Драма занимается только действиями людей по отношению друг к другу, поэтому конфликт всегда оказывается в центре нашего внимания. Любую эмоциональную или интеллектуальную ценность в драме мы получаем только через конфликт персонажей. Поступки людей в драме обычно по своей сути конфликтны. А если окажется, что конфликт скрыт или слаб, мы его находим и развиваем. Как это сделать - наша профессия.

И, как часто бывает в профессии, наивные представления дилетантвступают в столкновение с опытом профессионала. Для того чтобы на экране было увлекательно, в структуре драмы каркасы

конфликтов выстраиваются вопреки обывательской логике обыденной жизни. Только отметим - каркасы, а не поведение персонажей. В обыденной жиз-

113

ни вы почти никогда не догадаетесь о намерениях человека по его лицу и внешнему виду. Убийца будет сидеть перед вами. пить водку, чокаться, улыбаться. И в реальной жизни нет такой гениальной проницательности, которая могла бы проникнуть в мозг убийцы и определить, что в этот миг он в своем воображении режет ваше горло. А в драме - можем. В драме мы балансируем между явным и загадочным, обыденным и spectacularным. Мы хотим раскрыть тайны людей, но так, чтобы это происходило естественно, как будто само собой. Для этого есть только один путь — действия людей в конфликте. Слова, как правило, обманывают и прячут истинные намерения. Только действия срывают с людей маски и обнажают их подлинную сущность. Эти действия должны исходить из потребности самих людей. Они должны выражать их эгоизм, а не эгоизм автора. И только сталкивая людей в конфликтах, мы можем так глубоко спрятать свои намерения рассказчика истории, что о них никто не догадается.

Марио Пьюзо, известный американский романист и сценарист, сказал как-то: "Мы, драматурги, подобны регулировщикам уличного движения. Только с одной разницей: мы сумасшедшие регулировщики. В жизни регулировщики обеспечивают безопасность, а в драме мы думаем только о том, чтобы столкнуть встречные машины. *Мы создатели катастроф*".

Действительно, реальная жизнь полна усилий избежать ссор, споров, драк. Она состоит из компромиссов и привычных ритуалов. 10 минут в

114

драме показывают нам больше конфликтов, чем содержит иная человеческая жизнь. Смотреть на эти конфликты, подключаться к ним, сопереживать и волноваться - вот зачем мы ходим в кино. Но мы хотим, чтобы довольно условная структура выглядела как

абсолютно естественная, жизненная. Как этого добиваться? Есть правила, которые помогают развитию конфликта и эмоциональному подключению к нему.

Первое правило: **в конфликте борются ясные, четко выраженные силы.** Добро борется со злом. Плохие парни дерутся с хорошими парнями. Самые яркие искры конфликтов высекаются из столкновения крайних сил, когда черт вступает в схватку с ангелом. В сложных формах зло прячется под маской доброты. Ангел хорошо укутан и угадывается не в первый момент. Найти и распознать двух непримиримых противников — протагониста и антагониста — наша задача. Наша проблема — придать столкновению сложных и многозначных персонажей ясность, которая будет лишена тривиальности.

Жизненный опыт каждого молодого художника подбрасывает множество рожденных воображением персонажей и ситуаций, еще никем не описанных, никак не опознанных. **Персонажи — это ваше уникальное богатство, а способ их опознания в конфликте вполне универсален.** Чем сильнее различие персонажей, тем лучше развивается конфликт.

115

Найти различие - задача художника, а столкнуть эти различия в конфликте — технология профессионала.

Посмотрим на различия персонажей Чехова. Можно брать наугад любую новеллу, и вы найдете необычные и доведенные до крайности различия.

"Верочка" А. Чехова

Иван Алексеевич Огнев и Верочка — молодые люди, одинокие, одного социального уровня. Что мешает их любви? Ей 21 год, ему 29. Чем не пара? Верочка стройная, красивая. И она объясняется

Огневу в любви, самозабвенной, сжигающей ее. Она пылает. А он абсолютно мертвый, холодный душой, бездарный к эмоциональным проявлениям статистик. Верочка трепещет и пылает. А душа Огнева — кусок даже не льда, а камня. Верочка сквозь слезы признается ему: "Я... я люблю вас". У Огнева это признание вызывает смущение и испуг... И он четко понимает, что не способен любить: "Лучше Веры я никогда не встречал женщин и никогда не встречу. О собачья старость! Старость в 30 лет..."

Чехов открыл нам удивительное столкновение двух крайностей -беззащитной страстной натуры, богатой любовью, жаждущей отдать себя любимому, и непробиваемого, как инопланетянин, нищего на чувства героя. Как видите, крайности — это не только люди закона и преступники, богачи и воры, ковбои и индейцы.

Вооружимся простой рабочей формулой: в конфликте полезно ис-

116

кать столкновение крайностей, таких, как ангел и дьявол. Все, что выражает любовь и душевную чистоту,- это ангельское, оно способно роить жизнь. А все, что несет ненависть, равнодушие, смерть, - это дьявольское. Неспособность к любви — это смерть. Это диагноз: "Старость 30 лет". В художественной ткани два удивительно жизненных и нетривиальных характера. А в каркасе ангел столкнулся с дьяволом.

А вот шутка, юмореска "*Зиночка*" — тут ангел столкнулся с дьяволенком. Молоденькая гувернантка Зиночка, беззащитная в первой любви, и шпионящий за ней ее ученик, восьмилетний шалопай, сын хозяев. Чехов описывает феномен рождения ненависти, такой же сильной, как любовь. Это парадоксально, удивительно, свежо даже сегодня, через 100 лет. В основе — резкий контраст персонажей. Беззащитное существо, охваченное огнем любви, и тупой, не понимающий, что такое любовь, маленький мерзавец, сильный властью, которую он вдруг получил.

"Когда я ложился спать, Зиночка, по обыкновению, зашла в детскую узнать, не уснул ли я в одежде и молился ли Богу? Я посмотрел на ее хорошенькое счастливое лицо и ухмыльнулся.

Тайна распирала меня и просилась наружу. Нужно было намекнуть и насладиться эффектом.

- А я знаю! - сказал я, ухмыляясь.

- Что вы знаете?

~ Ы-ы! Я видел, как около верб вы целовались с Сашей. Я пошел за вами и все видел...

Зиночка вздрогнула, вся покраснела и, пораженная моим намеком, опустила на стул, на котором стояли стакан с водой и подсвечник.

117

— Я видел, как вы... целовались... — повторил я, хихикая и наслаждаясь ее смущением. - Ага! Вот я скажу маме".

Конфликт возник и стремительно мчится к катастрофе. Мы уже поняли, что конфликт — основной способ развития драматической ситуации. У каждого персонажа своя драматическая ситуация, и они сталкиваются в конфликте. Жизнь драмы — это борьба в конфликте, борьба двух драматических ситуаций.

РАЗВИТИЕ ДРАМАТИЧЕСКОЙ СИТУАЦИИ В КОНФЛИКТЕ

Драматическая ситуация создает напряжение на старте. Герой в безвыходном положении. Как он будет из него выбираться?

118

Американские правила говорят: зло в драматическом конфликте не может быть выражено в социальном или экологическом явлении. Оно не может выступать в виде философской категории. Зло обязательно должно концентрироваться в облике конкретного антагониста, который борется с героем здесь и сейчас. Такое зло сильнее всего вовлекает зрителей в эмоциональное сопереживание,

оно полно неожиданностей в развитии.

Персонаж, носитель зла, может выражать любые философские идеи, но не словами, а действиями в конфликте. Если он расист, он не произносит речи, а убивает негров или евреев. Зло в конфликте должно иметь вид конкретного человека с персональным характером и личными интересами — антагониста. ***Своими действиями противник задает герою вопросы. Герой действиями дает ответы.*** Так развивается из драматической ситуации конфликт. Вопрос — ответ — вопрос — ответ. Так рассказывается любая история, ее рассказывают двое: герой и его антагонист.

В конфликте всегда сталкиваются две стороны: два лица, две группы, две армии или один против всех, но эти "все" для конфликта одно лицо — антагонист. В любом случае — два лица. Даже если в сцене Действует один человек, он является участником конфликта. Его воля может сталкиваться с отсутствующим противником. Наконец, он может развивать внутренний конфликт - черт в душе героя воюет с ангелом его души. Всюду, где есть волевое действие "я хочу", оно становится видимым и понятным, только натолкнувшись на барьер в конфликте.

Не в каждой сцене конфликт выходит наружу, но существует и развивается он всегда. Некоторые сцены готовят конфликты, другие осмысляют его. Но они всегда связаны с конфликтом. Все, что не связано с конфликтом, для драмы лишнее.

В фильмах действия дьявол и ангел легко узнаются. Но в жизни дьявол не узнается в первый момент и Ангел прячется под защитной маской характеров. Дьявол и ангел — персонажи мелодрамы, где все конфликты предельно ясны. В драме дьявол и ангел борются в душе каждого персонажа. Они создают внутренний конфликт. Разобраться в нем не всегда просто.

Протагонист и антагонист часто борются в конфликте не потому, что один плохой, а другой хороший. Нет. Просто оба они вовлечены в драматическую ситуацию из-за общей проблемы, в которой столкнулись их судьбы, и компромисс невозможен.

Муж и жена развелись и не могут поделить ребенка. Они оба хорошие люди, оба любят ребенка. И ребенок любит их. Вспомните фильм "Крамер против Крамера". Там сильный, развитой конфликт, а люди все хорошие. Но их цели в борьбе несовместимы.

В центре конфликта должно находиться что-то конкретное, что глубоко затрагивает самые важные жизненные интересы.
С самого начала мы должны четко определить, из-за какой конкретной вещи сталкиваются интересы персонажей.

В "Вишневом саде" — продажа имения.

В "Гамлете" - убийство короля.

В "Ромео и Джульетте" — вражда двух семей.

Конкретные проблемы обычно окружены чувственными деталями. Они делают зримым и объемным энергетическое ядро конфликта, и это помогает эмоционально войти в мир враждующих персонажей.

А абстракции не вызывают таких эмоций. Они проходят сквозь нас, как радиоволны сквозь стены. Когда понятие обрастает деталями и свойствами конкретного лица, тогда у него больше шансов прилипнуть к нашему сознанию.

120

1. Он хочет есть, а она хочет спать. Пока они не столкнули свои простые желания, конфликта нет. Он пришел с работы и хочет есть на кухне у пустого холодильника. А она устала и хочет спать на диване около телевизора. Конфликт назревает. Но вот мы сталкиваем персонажей. Он подходит и говорит:

- Эй, я устал и хочу есть. А она отвечает:

- А я устала и хочу спать.

Одно "я хочу" столкнулось с другим "я хочу" лицом к лицу. Если

эти "я хочу" имеют разные цели. конфликт развивается.

Наша задача — не примирить персонажей, а подтолкнуть развитие конфликта к катастрофе.

2. Он думает: "Я работаю как вол, я устаю, а дома ко мне нет никакого внимания! Она меня не уважает. Я

заставлю ее уважать себя".

С
н
а
д
у
м
а
е
т
:
"
С
н
г
р
у
б
,
о
н
н
е
с
ч
и
т
а
е
т
с
я

С
О
М
Н
О
Й
·
Н
а
в
е
р
н
о
е
,
о
н
м
е
н
я
н
е
л
к
б
и
т
·
В
о
т
ч
т
о
з
н
а
ч
и
т

Э
Т
О
Е
Г
О
"
Я
Х
О
Ч
У
Е
С
Т
Ь
"
,
К
О
Г
Д
А
О
Н
В
И
Д
И
Т
.
Ч
Т
О
Я
Х
О
Ч
У
С
П
А

Т
ь
.
С
н
м
е
н
я
н
е
л
к
б
и
т
—
м
н
е
э
т
о
я
с
н
о
".
.

Э
т
и
м
ы
с
л
и
м

Он стучит кулаком по столу, она плачет — это катастрофа. ***Когда в конфликте возникает катастрофа, происходит непредвиденное развитие действий.***

3. Он хватается за куртку и выбегает на улицу. Он остается один, и она остается одна. Конфликт исчерпан? Как бы не так. Теперь они оба в драматической ситуации. Конфликт развивается. Теперь "он" стал полем внутреннего конфликта. Дьявол шепчет ему в одно ухо: "Она о тебе не"

заботится, брось ее. Вокруг тысячи девушек красивее и заботливее, иди к ним. Они тебя накормят кое-чем". А в другое ухо поет ангел:

"Вернись! Ты же ее любишь. Обними ее. Скажи, что ты пошутил".

Он колеблется, но в итоге верит ангелу и выбрасывает черта. Внутренний конфликт разрешен. Он возвращается домой. А ее там нет.

Конфликт резко ухудшает ситуацию или создает непредвиденные

последствия.

4. "Где она? Куда ушла? Что с ней будет ночью? Что будет без нее со мной?" — встревожен он.

Конфликт создает интригующие вопросы: какое будущее ожидает персонажей?

5. Он снова бросается на улицу. В этот миг красная машина отъезжает от дома. Кажется, она в ней. И не одна! Он бежит за машиной. Но разве ее догнать? Он потерял ее.

Конфликт развивается, когда извне угрожает альтернативный фактор.

Конфликт — это живой импровизационный путь, которым развивается событие.

6. Конфликт — это как сценарий, который импровизируют два соавтора. Он пишет свой сценарий. Она пишет свой. Она оскорблена и готова делать что-то катастрофическое в своей жизни.

Он кидается к своей машине и мчится, преследуя красную машину с риском для жизни.

Конфликт надо решать здесь и сейчас. Давление времени

хорошо работает.

122

7. Он объехал полгорода. Нигде нет красной машины. И он возвращается домой. Его положение резко ухудшилось. В начале конфликта он всего лишь хотел есть, теперь он одинок. Он полностью несчастен. Как вдруг он видит в доме свет, а в комнате - она. Она вернулась. Ангел в ее душе победил дьявола. Влюбленные кидаются друг к другу, целуются и плачут от счастья.

Без конфликта ни персонажи, ни зрители не поняли бы, что они сильно любят друг друга.

Конфликт помогает нам пережить чувства героев как свой эмоциональный опыт.

Эти вопросы не возникают в конфликтах в какой-то последовательности. Дело не выглядит так, что, ответив на один вопрос, мы открываем путь к следующему.

Нет. Эти вопросы как бы одновременно вибрируют в теле конфликта. Они постоянно возникают все вместе и каждый в отдельности. Ответы на эти вопросы помогают нам понять, правильно ли развивается конфликт. Исчерпываем ли мы до конца потенциал конфликта в своей истории.

Конфликт — это и есть рассказ о чувствах. Выражать чувства внешне помимо действий в конфликте совсем не обязательно. Чувства надо иметь. Доносят их конфликты, когда они визуально грамотно рассказаны вами.

Посмотрите вразнобой несколько сцен из "Крестного отца". Вы увидите, что Майкл Корлеоне во всех ситуациях прячет свои чувства так, что о них не может догадаться никто.

Вам кажется, что вы такой проницательный зритель, что вы-то о них догадались. Это вы себе льстите. Грамотный рассказ и развитие конфликта ведут вас за руку, как ребенка, по темному лесу истории.

Умение рассказывать истории в картинках — это не что иное, как умение превратить взрослых в доверчивых детей. Структура манипулирует эмоциями зрителей. В кино это так. Известный сценарист и кино-

123

режиссер Дэвид Маммет в первой своей лекции студентам-режиссерам сказал: "Актер не должен своими эмоциями определять развитие истории. Делать это — все равно что помогать движению поезда по рельсам тем, что вы машете руками из окна вагона".

Подытожим. Правила, помогающие развитию конфликта:

1. В начале сцены цели персонажей несовместимы и недостижимы.
2. Извне угрожает альтернативный фактор.
3. Есть давление времени. Проблему надо решать здесь и сейчас.
4. Мы должны подталкивать персонажей к катастрофе.
5. Мы следим, чтобы зритель спрашивал себя: что будет делать персонаж?
6. Конфликт развивается как эмоциональный опыт персонажей, который мы можем почувствовать вместе с ними.

Чтобы выявить этот эмоциональный опыт, конфликт надо развить в драматическом исполнении актеров.

124

**РАЗВИТИЕ КОНФЛИКТА
В ИСПОЛНЕНИИ**

- Конфликт всегда развивается как диалог действий. Эти действия могут

быть внешними - выражены поступками, могут быть внутренними - тогда они выражаются внутренними действиями. Но действия в поступках всегда должны выглядеть как импровизация двух соавторов. Один никогда не знает, что сделает другой. Его задача - загнать партнера в тупик, изменить его "я хочу". А задача противника - выйти из тупика и самому загнать в тупик партнера.

Непременное качество развития конфликта — его непредсказуемость. Если зритель догадывается о следующем шаге персонажа, все ваши усилия обесцениваются.

Непредсказуемость - одна из задач, которую мы решаем, работая с поведением персонажей. В любой сцене, как бы хорошо конфликт ни был развит в сценарии, непредсказуемости надо добиваться действиями актеров, сознательными и рассчитанными.

Я спросил у одного известного актера: есть ли у тебя какой-то единый принцип работы с партнером в сцене?

— Конечно, есть, — ответил актер. — В каждой сцене я ставлю себе задачу: как мне переделать партнера? Как заставить его делать то, что

мне необходимо? А у него должна быть такая же задача в отношении меня. Как только мы это найдем, сцена расцветает подробностями. Пока это не найдено, играть нечего.

Персонаж в одиночестве всегда можно представить как поле борьбы добра и зла, как поле действия в конфликте. Если этого нет, действиям угрожает прямолинейность.

Черт и ангел — это метафоры крайности. В жизни мы не часто доходим до предела. Гораздо чаще внутренние конфликты смутно будоражат нашу душу, не находя выхода в действиях. Намерений у нас, как правило, много, и все разные. Но пока мы не найдем для

них форму в действиях конфликта, о них никто не догадается.

Душу распирает желание прославиться, разбогатеть, покорить мир. Эти бесплодные мечты — ваша тайна.

Чтобы сделать эту тайну видимой, ее надо представить, как борьбу намерений в конфликте. В этом случае действуют все правила развития конфликта — вы их знаете: в конфликте действуют два персонажа, их действия надо довести до крайности... Кто они, эти представители ваших личных тайн, ваш личный черт, ваш персональный ангел?

РАЗНОСТЬ ПОТЕНЦИАЛОВ

Для развития конфликта нам надо понять, чем заряжен каждый из противников. Чем больше разность потенциалов, тем ярче искра конфликта. *Разность потенциалов* может быть тончайшей щелью в отношениях. Мы вводим в нее нож анализа и осторожно раздвигаем эту щель

126

конфликтом. Нет такой ситуации, в которой профессиональный рассказчик и режиссер не могли бы развить конфликт. Чем больше разность потенциалов, тем ярче искра конфликта.

Один убегает, другой догоняет - тут все ясно. Он заряжен убийством, я заряжен

спасением.

Один обвиняет, другой защищается в суде - тут заявлены очевидные противоположные интересы. Но вот двое беседуют:

— Ты меня любишь?

— Я тебя люблю.

Есть ли тут конфликт? Чтобы ответить, надо найти, чем заряжен

каждый персонаж.

Она заряжена любовью. У него есть вещи поважней. Он отвечает, не поднимая головы. Он считает деньги. Именно теперь, когда она хочет сообщить, что у нее будет ребенок!..

Развивайте конфликт в событие, вы дойдете до слез, истерики. А ведь началось с нежного поцелуя.

— Ты меня любишь?

— Я тебя люблю. Она заряжена страхом. Ей одиноко, она в панике.

127

Он заряжен уверенностью. "Успокойся, Я тебя спасу", — говорит его заряженность. Конфликт грозит извне.

— Ты меня любишь?

— Я тебя люблю.

Она-то любит. А он — мерзавец и сутенер. Только она не догадывается об этом. Раздвинем тонкий, как волосок, зазор разности потенциалов. Он может превратиться в пропасть события.

В конфликте важны не слова, а намерения. Важно то, чем заряжены персонажи на длительный срок. Важно то, что определяет доминанту поведения в конфликте.

Конечно, понять поведение в сцене можно, только исходя из всей роли. Каждое событие — часть единого конфликта всего фильма. Но в любой сцене мы можем найти, развить и превратить в событие этот зазор.

В развитых отношениях разность потенциалов уже на старте велика.

— Ты меня любишь?

— Я! Тебя! Люблю! — орет он ей в лицо. На самом деле он ее

ненавидит. Но он в капкане, и она его не выпустит.

А вот отношения набухают разностью потенциалов.

— Ты меня любишь?

— Я?.. Тебя?.. Люблю... — вздыхает он. Вроде бы любит. А может, и не очень... Он пожимает плечами. Она плачет. Он утешает...
Конфликт покотился.

Зазор в разности потенциалов может быть едва заметен, но корни конфликта, как правило, растут из предыдущих сцен.

128

— Тебе нравится Отелло?

— Мне очень нравится Отелло.

— Тебе его жалко?

— Мне его очень жалко.

— А Дездемону жалко?

— Конечно, жалко.

Два человека мирно обсуждают только что увиденный фильм. Им обоим нравятся те же сцены, те же артисты, их восхищают одни и те же моменты. Но один культурнее и хочет показать это другому. Это уже повод для конфликта. Или один хочет понравиться другому, убедить его в душевной близости.

Двое влюбленных целуются. Зеленые попугайчики так целуются клювами всю жизнь и счастливы на ветке.

Но мальчик хочет больше, чем может предложить подружка. Он добивается, она сопротивляется. Она боится его потерять. А он прет, как танк. Возникает безвыходная ситуация. Теперь характеры проявятся без масок.

Люди в машине. Они друзья и едут к общей цели. За рулем лихач — конфликт. Слишком осторожен и медлителен, а время не терпит - конфликт.

Двое делают общую работу. Но для одного она смысл жизни, а другой ради нее бросил что-то более важное - конфликт.

Если есть возможность столкнуть партнеров в сцене лицом к лицу, мы всегда можем развить их отношения как конфликт. И это лучшее из всего, что мы можем сделать в драме.

Главная задача развития конфликта - заставить зрителей вместе с

129

актерами пережить эмоциональный опыт персонажей. Это и есть сопереживание. Вовлечь зрителей в сопереживание не простое дело. Конфликт лучше всего поможет этому. Потому что при конфликте эмоции рождаются в конкретной борьбе на наших глазах. Нашим эмоциям прочерчивается путь развития — мы следуем ему, и эмоции растут. Как только сопереживание достигнуто, сцена состоялась.

ОРИЕНТИРЫ ДЛЯ КОНФЛИКТА

В момент развития конфликта мы наиболее творчески соприкасаемся с текстом сценария. Текст не может зафиксировать полный эмоциональный опыт сцены. И он не должен этого делать. Достаточно в тексте дать правильные ориентиры для развития и столкновений. Какие ориентиры являются ключевыми? Что помогает актерам?

1. Чем больше контраст персонажей, тем ярче выглядит конфликт.

130

Мужчина против женщины, ребенок против взрослого, старость против юности, бедность против богатства, глупость против хитрости.

2. У персонажей должны быть две различные амбиции. В конфликт вступает то, что на самом деле хочет персонаж, а не то, что он заявляет словами. В маленьких конкретных конфликтах выявляются большие жизненные интересы. А до конфликта они спрятаны внутри характеров.

3. Две различные мотивации сталкивают персонажей в конфликте. В

конflikте "что я хочу" — всегда конкретно. "Почему я хочу этого" — также должно быть ясно и несоединимо с "почему" — антагониста.

4. В конфликте сталкиваются две разные враждующие цели. "Я хочу убить", а он "хочет выжить" — здесь все ясно. Чтобы он выжил, я должен быть убит. Но в жизни враждуют маленькие цели, они не так явны.

131

Иногда эти цели находятся за пределами сцены. Надо их выяснить и сделать понятными, тогда конфликт окрепнет.

5. Герой и антагонист действуют в разных масках. Маска — не обязательно выражение лживости. Она чаще - защита от агрессии среды. Слабый человек выступает в маске супермена. Обманщик — в маске

добряка с золотым сердцем. Нежный в маске притворной суровости. Маска может прирасти к человеку. Американцы улыбаются. Это их маска. Так они встречают свои и ваши проблемы. Когда конфликт срывает эту маску, они беззащитны.

Маска — это часть личности.

6. Непонимание друг друга — важный элемент развития конфликта.

Недоразумение только маленькая часть непонимания, но выяснить и его не так просто. Разница менталитетов может столкнуть персонажей в непримиримой схватке по самым непредвиденным поводам. В жизни

132

мы договариваемся в компромиссе. В драме компромисс не работает как окончательное решение. Вместо него действует конфликт.

7. Для того чтобы конфликт эмоционально увлекал нас, **персонажи должны быть заряжены универсальными эмоциями**. Этих эмоций не так много. Они понятны каждому. Например:

- страх
- паника
- наслаждение
- разочарование
- беспомощность
- вина
- вождление
- радость...

Конфликт — это способ действия персонажей. Этими действиями они раскрывают и развивают в нас эмоции. Персонажи борются, их

эмоции выходят наружу, и мы воспринимаем их. Все это рождается в конфликте.

133

БАРЬЕРЫ В КОНФЛИКТЕ

Важным элементом конфликта являются барьеры. Только преодолевая барьеры, персонажи делают конфликт видимым. Барьеры выявляют характер. Если нет барьеров, нет и развития конфликта.

Проще всего показать конфликт в словесном споре персонажей. Обычно герой и антагонист придерживаются противоположных взглядов на все главные вещи. Одно удовольствие писать диалоги их споров. Воображение распирает от эффектных реплик, рука сама пишет. Но это последнее, что мы должны делать.

Есть простой критерий целесообразности диалога в драме. Если слова ставят барьер, который должен преодолеть противник в конфликте, они помогают. Если слова только расцвечивают, проясняют черты характера, не относятся к тому, что развивается здесь и сейчас, им надо искать другое место, где они создадут барьер. Или выкинуть.

В романе или повести у диалога совсем другие функции. Там он гораздо ближе к нашим вербальным контактам в жизни. Но жизнеподобие драмы — это тонкий слой кожи, который скрывает скелет и мышцы конструкции. Как сказал один писатель: "Романист, который пишет драму, подобен капитану корабля, терпящему бедствие. Он выбрасывает за борт все, что мешает кораблю добраться до порта".

Конфликт — это, по сути, диалог: вопрос—ответ—вопрос... Но вопросы и ответы — это не слова, а действия. Вопросы имеют вид барьеров для противника.

134

Барьеры могут быть внешние и внутренние. Решиться на что-то — значит преодолеть барьер внутри себя. Действовать — значит преодолеть барьер в реальной драматической ситуации.

В конфликтах мы ищем для каждого характера самый высокий барьер, который он может преодолеть.

ТРИ СТУПЕНИ В РАЙ ИЛИ В АД

Драма стремится развить крайние состояния всего, что попадает в ее поле. Счастье стремится стать раем, несчастье — адом. Жизни угрожает смерть, любви — предательство.

Конфликты в драме также стремятся к максимуму. Их максимум — катастрофа. Как заметил Чехов: "В конце герой или женись, или стреляйся". Было бы полезно иметь в руках структуру, инертную к качеству конфликта. Любой конфликт — оригинальный или тривиальный, слегка намеченный и грубый, кровавый — может получить в этой структуре шанс развиться до катастрофы. Конечно, при этом конфликты не должны потерять свою оригинальность.

Если такая болванка для разных конфликтов есть, мы сможем видеть, что и где мы не дожали, развивая потенциал конфликта. Мы получим модель, которая имеет шансы постоянно находиться на нашем рабочем столе.

135

Лучшей структурой для фильма в целом является трехактное развитие.

В *первом акте* намечается конфликт, обрисовываются все персонажи. В конце первого акта возникает резкий поворотный пункт.

Второй акт. Поворотный пункт усложняет ситуацию главного героя. На пути главного героя появляются препятствия, которые он преодолевает. Конфликт вырастает. Растет и активность героя. В конце второго акта возникает второй поворотный пункт. Он неожидан и кажется непреодолимым. Он гонит действие в третий

акт.

Третий акт. Драматическая ситуация героя резко усложняется. Ему грозит полная катастрофа. В самый критический момент — кульминацию — герой находит выход или гибнет. В любом случае конфликт разрешается в максимальной точке его напряжения.

В одной книге я видел схему, где сценарий представлен как река, по которой плывет лодка с персонажами. На пути лодки из воды торчат опасные камни. Течение может разбить лодку. Река — это предлагаемые обстоятельства, течение — альтернативный фактор, камни — барьеры в конфликтах, которые надо преодолеть, двигаясь к цели.

В конце первого акта река резко поворачивает. Это первый поворотный пункт. Русло реки сужается - скорость течения возрастает (растет альтернативный фактор). Камней становится все больше (усложняются барьеры). Поворотный пункт ставит главного героя на грань катастрофы. Конфликт возрастает.

В конце второго акта на реке еще один крутой поворот. За ним открывается водопад. Лодка несется к неотвратимой гибели. Если мы не предложим что-то для ее спасения, произойдет катастрофа.

136

Как всякая аналогия, эта схема упрощает, но для контроля над развитием сценария она работает хорошо. Оказывается, что схема помогает развитию любого конфликта из любой драматической ситуации. Она работает в маленькой форме так же хорошо, как и в полторачасовом фильме. В этой схеме удачно соединены непрерывность течения жизни в истории. И необходимые развитию драмы скачки в развитии конфликта.

Река жизни течет непрерывно, но поворотные пункты в конце каждого акта резко усложняют проблемы героя. Похоже, что, плывя по этой реке, персонажи могут довести свои конфликты до общей катастрофы в кульминации фильма.

Может быть, это хорошо функционирует только в массовых коммуникациях? Может, в высоком искусстве стереотипная структура трехактного развития неуважаема?

Представим себе семинар американских сценаристов "Как написать шедевр и продать за миллион?". Туда приходит молодой парень с бородкой клинышком и говорит: "Здравствуйте, меня зовут Антон. Друзья называют меня импрессионистом, я не уверен в успешности моих конструкций на рынке. Может, вы их поправите? Вот у меня такая идея, просто набросок характера на трех страницах. Студент-медик живет с девушкой из бедной семьи. Он относится к ней как к вещи. К нему заходит его друг, художник-реалист, и одалживает девушку в качестве натур-

137

щицы. При этом художник ругает приятеля за беспорядок и грязь. Оставшись один, студент мечтает о будущем, где он станет известным врачом. Сожительнице, естественно, нет места в этом будущем. И он решает приблизить это будущее — немедленно выгнать девушку. Но потом мирится с ней. Проблема в том, что эта девушка любит парня". Лектор читает рассказ и говорит:

— Слушайте, у вас очень четко просматривается деление на три части. В первой заявляются проблемы главной героини. Во второй гость, художник, обостряет эти проблемы. В третьей возникает катастрофа. Я бы ничего в принципе не поправлял.

— Тогда посмотрите еще один рассказик. Это просто зарисовка характера. Такой человек, который все время как бы защищается от жизни в футляре. Я его так и назвал "Человек в футляре".

Лектор читает и удивленно поднимает глаза:

— Прекрасная заявка. Но в ней трехактная структура выражена еще более явно. В первом акте заявлены проблемы, во второй части они усложняются. В третьей части они обостряются и доводят героя до смерти. Скажите, молодой человек, вы раньше не посещали наших курсов сценарного ремесла?

— Не приходилось.

— Очень странно. Как ваша фамилия?

— Чехов.

Вслед за Чеховым приходит другой парень, с усами и длинными волосами на косой пробор. Он говорит:

— Я пишу рассказы и повести. Друзья говорят, что я необыкновенно изобретателен по части выдумывания необычайных литературных конструкций. Пожалуйста, покажите мне мои ошибки. Вот тут маленькая повесть, это что-то вроде любовной истории маленького служащего и его шинели. Фокус в том, что эта шинель выведена абсолютно как живое лицо.

Лектор читает. Когда он поднимает глаза, на его лице восторг и восхищение. Он говорит:

— Мне трудно чему-нибудь вас научить. И у вас очень четкое деление на три акта. Если позволите, я приведу ваше деление на акты как пример для других слушателей. В первой части герой мечтает о любимой и стремится к ней. Во второй он получает максимум счастья, но теряет любимую и борется за нее до самой смерти. В третьей он превращается в фантастическое существо и мстит своим обидчикам. Я бы с радостью рекомендовал вас в сценарный отдел "Юниверсал". Как вас зовут?

— Гоголь, — говорит усатый юноша и растворяется в воздухе.

Трехактное развитие драматической ситуации в конфликте вы можете обнаружить у любого гения по одной простой причине: это не какой-то особый прием, это универсальный способ выразить авторскую идею через драматическую ситуацию и ее развитие в конфликте.

Идея трехактного развития драматического конфликта, без которой сегодня немислим ни один американский фильм на рынке, созрела не в недрах "Юниверсал" или "Парамаунт". Массовая культура взяла ее, как впрочем, и все остальное, у гениев и классиков. Их откровения и открытия превращены в массовые стереотипы.

Конечно, есть проблема. И пока мы на нее не ответим, было бы

некорректно двигаться дальше. Проблема, на мой взгляд, состоит в том, что удовольствие от искусства всегда связано с новизной и исключением из правила. Именно они дают нам радость прикосновения к тайне и безграничной полноте жизни.

Массовая культура оперирует правилами. И только правилами. Но если в вашем багаже только правила, вы получите сплошной стереотип сверху донизу. Как сказал теоретик структурализма Ролан Барт: "Стереотип — это тошнотворная невозможность умереть", и я не хотел бы толкать вас к этой вечной полусмерти в творчестве.

Однако базовые элементы, лежащие в основе каждого искусства, всегда имеют структуру. Можете называть их стереотипами, но они основа формы.

Поль Валери, великий эссеист и пронизательный мыслитель, сказал афористично кратко: "Думают не словами, думают только фразами". То есть в мысли художника должна присутствовать форма.

Это касается каждого искусства. В балете думают фразами, основанными на канонических движениях. В шахматах думают комбинациями, основанными на незабываемых правилах перемещения фигур по полю.

И эти правила не мешают вечному обновлению искусства.

Так же и в драме ее создателям не мешает опора на правило развития конфликта в трех актах. Мне кажется, что гении, которые определили это правило, обладали не только мощью интуитивного прозрения, но и совершенным мозгом-компьютером, который позволял им мгновенно просчитывать тысячи решений и безошибочно выбирать лучший путь.

И это путь трехактного развития конфликта. Посмотрим, как это работает у Чехова.

"Смерть чиновника" Первый акт

Чиновник Червяков в театре случайно чихнул на лысину незнакомо-

го генерала. Червяков сконфужен, он извиняется, но генерал отмахивается, не прощает его по-отцовски, как положено. Червяков растерян.

Второй акт

Крайне обеспокоенный Червяков идет в чужое ведомство, чтобы извиниться перед генералом. Но генерал ведет себя неадекватно. Делает вид, что ничего не помнит. Червяков не получил прощения.

Третий акт

Подавленный, испуганный Червяков снова идет к генералу извиняться. На этот раз происходит катастрофа.

— Пошел вон! - гаркнул вдруг посиневший и затрясшийся генерал.

— Что-с? — спросил Червяков шепотом, млея от ужаса.

— Пошел вон!!! — повторил генерал, затопав ногами. В животе у Червякова что-то оторвалось. Ничего не видя, ничего не слыша, он попятился к двери, вышел на улицу и поплелся... Придя машинально домой, не снимая вицмундира, он лег на диван и... помер. Трехактное развитие дает маленькому рассказу четкую форму.

Другая юмореска на полторы странички текста — "Дачники". Влюбленные молодожены развлекаются тем, что на станции провожают проходящие поезда. С волнением и нежностью ожидают молодые приближения ужина и ночи, чтобы погурманить и предаться радостям любви. И вдруг! Из прибывшего поезда вываливается орава родственников с детьми. Ясно, что мир и покой на даче рухнули. В итоге муж уже не любит, а ненавидит молодую жену - это к ней приехала родня. Вы видите историю, развивающуюся в трех маленьких актах:

— в первом показаны влюбленные, стремящиеся к счастью;

— во втором их любовь сталкивается с препятствиями;

— в третьем любовь катастрофически рушится. Трехактное членение придает юмореске ясную и четкую форму. И мы совершенно не замечаем, что мысль автора движется тремя толчка-140

Толчки действуют как поворотные пункты, проталкивающие действие в следующий акт.

Поворотный пункт - персонаж попал в драматическую ситуацию. Было хорошо, стало плохо. Было плохо, стало еще хуже. Было совсем плохо — вдруг все исправилось. Это и есть поворотные пункты истории. История получила новое направление.

Персонаж должен действиями отвечать на неожиданное "как вдруг!". Конфликт от этого стремительно вырастает. Мы уже обращали внимание на эти "как вдруг!", разбирая драматическую перипетию. Теперь нам яснее, что структура драмы выстраивает перипетию в лесенку. Каждая ступенька повыше, чем предыдущая. По этим ступенькам мы поднимаемся к кульминации. Причем вся лесенка разделена на три марша. Это и есть три акта. Так мы рассказываем истории, развивая конфликт.

Посмотрим на эти три лестничных марша в маленьком рассказе Чехова **"Спать хочется"**.

13-летняя Варька служит в няньках у сапожника. Сразу задана драматическая ситуация: Варька, сама еще ребенок, до дурноты хочет спать, "глаза ее слипаются, голову тянет вниз, шея болит. Она не может шевельнуть ни веками, ни глазами, и ей кажется, что лицо ее высохло и одеревенело, что голова стала маленькой, как булавочная головка".

Варька должна всю ночь баюкать орущего младенца. Светает, и крик хозяев: "Варька, затопи печь!" - гонит действие во второй акт. Резко меняются ритм и темп действия. Варьку, измученную бессонной ночью,

гоняют, не давая ни минуты отдыха. В сарай за дровами, разжечь самовар, почистить галоши, помыть лестницу, бежать за пивом, бежать за водкой...

И вот снова ночь, и разражается назревшая катастрофа третьего акта. Варька помутненным разумом находит врага, корень всех ее бед. Это орущий младенец. Варька его душит и, смеясь от радости, засыпает у колыбели. Погружаясь в страшное краткое освобождение от мук реальной жизни.

Три акта.

В первом установлен конфликт.

Во втором конфликт развивается.

В третьем конфликт взрывается катастрофой.

Попутно заметим, что вся история — это одна непрерывная перипетия к несчастью, которая в кульминации резко ломается перипетией к ужасному, трагическому счастью. Попутно заметим, что героиня все время находится в драматической ситуации.

Все структурные элементы, которые мы узнали, действуют сообща.

Трехактное развитие конфликта эффективно при некоторых самоограничениях.

Первое условие. От акта к акту происходит сужение зоны внимания истории, как бы ее концентрация на главном.

Первый акт накапливает. В нем завязываются все главные узлы конфликтов. Это круг людей, объектов, деталей, окружающей среды — все то, что в системе Станиславского называется "предлагаемые обстоятельства". В первом акте собирается вся та информация, с которой мы будем работать во втором и третьем акте.

В применении к нашей системе:

Что за лодка?

Какие люди в ней?

Куда и зачем плывут?

Что за река?

В первом акте мы, говоря языком шахмат, расставляем фигуры на доске и делаем первые ходы.

Второй акт. Драка завязалась, игра осложнилась. В обилии появляются разные пакости. На пути героев все новые и новые препятствия. Нам гораздо продуктивнее раскрывать неожиданное в привычном, чем узнавать все новое и новое.

Лодка казалась прочной, а оказалась с дыркой.

Течение было спокойным, а теперь лодку несет со страшной силой.

Река томно манила, как купчиха на картине Кустодиева, а теперь из воды торчат камни, вода вокруг бурлит.

Спутники выглядели как порядочные люди, а обнаружилось, что они лжецы, злодеи и насильники.

Не правда ли, это узнавание вам напоминает что-то из опыта вашей жизни?

Второй акт обнаруживает изнанку каждой радуги. Мы углубляемся в понимание всех обстоятельств, заявленных в первом акте.

В жизни вы говорите:

— Стоп! Я дальше в этой лодке не плыву. Привет всем. Спасибо за науку. Мое путешествие закончено.

Но в драме главное только начинается. Первый и второй акты — это всего лишь подготовка к катастрофе третьего акта. В драме вы хотите

выяснить суть зла, доказать свою правоту, установить справедливость и порядок вашего мира. В драме вы не можете уклониться от нарастающих ударов конфликта. Вы хорошо познакомились за два первых акта с коварным характером реки, ее капризным течением. У вас нет иллюзий по поводу крепости судна. И вы знаете, что ваших спутников не убедят слова и обещания. Будет драка до смерти или до победы. И пусть лодку несет в пропасть водопада. Вы должны сосредоточиться на самом главном. Тогда из глубины вашей души появляются дополнительные силы, таившиеся в ней. Конфликт разрешается с наибольшей полнотой, и философский смысл происходящего возникает как итог беспощадной и бескомпромиссной борьбы. Это драма.

Как видите, вам для утверждения вашей позиции выгодно, чтобы в третьем акте не было новой информации, отвлекающей вас от последней схватки. Все ваши силы должны быть отданы борьбе с уже известным злом. Но и зрителям это выгодно. Они совершенно случайно наблюдают за вашей лодкой уже больше часа. Вжились во все подробности. И очень хотят помочь вам своим сочувствием. Когда им ясно, "кто есть кто", они эмоционально вовлекаются в ваши проблемы. А как только возникает что-то новое, они отвлекаются и должны думать: кто этот тип? Откуда? Что ему надо? Не врет ли? Эмоции зрителей сразу падают на ноль. Вам надо снова разжигать печку. Так что зрителям хорошо то же, что хорошо вам — автору и режиссеру, Поменьше новой информации в третьем акте. Побольше взаимных ударов в окончательном реше

нии конфликта. В бою высекаются искры истины. И пусть дерутся те, кого мы понимаем лучше всего, - главные герои.

Но и для актеров большая драка в катастрофе третьего акта — лучшее, что можно придумать. Дайте актерам возможность действиями высказать все то, что они думают о своих персонажах.

Так что для всех лучше, чтобы катастрофа третьего акта развивалась на узкой площадке в центре зоны внимания драмы. Эта

площадка как центр мишени.

Посмотрим, как это работает в многолюдном рассказе Чехова "Именины". Ольга Михайловна - привлекательная женщина на седьмом месяце беременности и ее муж, красивый, умный, ироничный помещик, празднуют именины мужа Петра Дмитриевича.

Жизнь супругов опутана обыденными житейскими мелочами. Поначалу их и конфликтами не назовешь. Так, недоразумения, мелкая ревность, маленькие лжи, невыясненные претензии. Но мелочи, знакомые каждому, сплетаются в сплошную сеть. И как бы мимоходом слипаются в единый ком все то, что будет молотом бить во втором и третьем акте, когда конфликт напряжется.

Первый акт многолюден, наряден, он наполнен множеством восхитительных деталей и наблюдений. В нем передана атмосфера душевного преддождевого летнего дня. Мы полностью погружены в беззаботную жизнь, где все существует с полной естественностью. В голову не придет, что это не просто мастерски написанные картины жизни, а тщательно подготовленные позиции для взрыва во втором и катастрофы в третьем актах.

К концу первого акта у вас возникает полное ощущение, что вы просто провели праздничный день в богатой усадьбе на именинах хозяина. И хорошо понимаете усталость и воспаленную раздражительность Ольги Михайловны, спрятанную за приветливой маской хозяйки.

Второй акт. Супруги одни в полутемной спальне. Все гости остались в первом акте. Нет никого, кроме двух главных фигур конфликта. Первый же камушек увлекает за собой лавину. Не успеваем опомниться, как все охвачено огнем семейной ссоры. Она кажется бессмысленной, но мы уже хорошо понимаем мотивы поведения героев, мотивы каждого слова и жеста. Это сделал первый акт.

Ссора быстро достигает кульминации и как будто затихает внешне. Но на самом деле огонь загнан внутрь, он взорвется в катастрофе третьего акта.

Третий акт. Начинаются схватки преждевременных родов. И все

сконцентрировано на лице страдающей Ольги Михайловны. Муки преждевременных

родов.

Выкидыш.

Мертвый ребенок.

Сама Ольга Михайловна между жизнью и смертью.

Муж в полном отчаянии.

Все катится в ад, пока не останавливается отчаянным стоном Петра Дмитриевича:

"Зачем не берегли мы нашего ребенка".

Не будем касаться гениального текста. Вглядимся в конструкцию. Вся необходимая информация получена нами в первом акте.

Второй акт превращает эту информацию в конфликт и развивает этот конфликт до максимума.

Третий акт превращает конфликт второго акта в катастрофу.

В фильмах попроще эта конструкция выглядит поглубже. Вы ее без труда обнаружите и в превосходном бестселлере "Крестный отец", и в классном триллере "Побег", и в любом профессиональном фильме, имеющем успех.

Но лучше еще раз обратиться к Чехову. В "Именинах" действие разворачивается в течение суток. В "Ионыче" на 17 страницах — двадцать лет жизни главного героя. Конструкция та же.

Первый акт. Радостное начало. В провинциальный город приезжает молодой врач Дмитрий Ионыч Старцев. Он влюбляется в Катеньку Туркину, молодую пианистку. Мать Катеньки пишет романы, отец — хлебосольный и остроумный барин. Все полно какой-то надежды, обещает радость новизны, счастье бесхитростной провинциальной жизни. Это первый акт, в нем 11 страниц. Почти две трети — и практически вся информация. Дальше информация видоизменяется два раза: во втором и третьем акте.

Второй акт. Прошло четыре года. На 5 страницах показаны только ранее известные фигуры и факты. Но теперь маски сорваны, тайные пружины вскрыты. Хозяин-пустозвон, хозяйка-графоманка, дочь бездарно съездила в Москву и вернулась как побитая собака. Но и Старцев, оказывается, заряжен не юношеским идеализмом, а равнодушием и стяжательством. Как будто он уже и не способен на любовь и сочувствие. Какое странное превращение!

Третий акт доводит это превращение до конца. Разгадка дана резко, жестоко, страшно. Катастрофическое изменение Старцева закончено.

Конфликт человека с рутинной провинциальной жизни выявлен с лаконичностью и полнотой. Старцев съеден, переварен и превращен в монстра.

Если актер задумывает свой персонаж как роль с трехактным превращением, у него появляются дополнительные шансы выглядеть в любом ансамбле ярко. Его заметят и не забудут, потому что в роли появляется форма.

У меня в работе был пример этого развития роли на фильме "Затерянный в Сибири". Там снимались талантливые актеры, по российской традиции они импровизировали, играли раскованно, не контролируя

стратегию своей роли. Знали — это дело режиссера. Он укажет, он поправит, он смонтирует. Англичанин Энтони Эндриус по всем статьям проигрывал им. Не импровизировал, не предлагал парадоксальных номеров, не ставил роль с ног на голову, короче — никаких проявлений импульсивного таланта. Ассистентки сокрушались: "Какие у нас классные свои артисты, что же нам так не повезло с иностранцем!"

Эндриус разделил роль на три части.

В первой части он был живой, импульсивный, быстро говорящий, с горящими глазами — такой была его жизнь на свободе.

Во второй части он заторможенно двигался, медленно думал, казалось, что самая простая информация с трудом усваивается его отупевшим мозгом. Это была его жизнь в лагере. Он превращался в животное.

В третьей части появилась жестокость и четкость. Вырос боец. готовый каждую минуту отстаивать свою жизнь в прямой схватке до смерти. Он цепко схватывал все вокруг себя и не выходил из напряженного внимания ни на миг. Как будто родился иной человек. Это была завершающая часть фильма.

Никакие предложения разнообразить или на короткий миг взорвать этот рисунок Энтони не принимал. Но, когда снятый фильм лег на монтажный стол, красочные импровизации наших актеров ключьями летели в корзину. А в роли Эндриуса кадр прилипал к кадру намертво, и общее впечатление росло день ото дня. Он играл только по существу конфликта. Роль получила четкую форму. В конце уже никто не сомневался, что это одна из удач фильма.

Трехактное развитие персонажа далеко не всегда заложено в сценарии. Это то, что мы можем внести в роль. С этим мы должны работать, развивая сценарий всего фильма и главные роли.

У меня, как, наверное, у каждого режиссера, была идея поставить "Вишневый сад". Я хотел увидеть Раневскую в первом акте значительно моложе своих лет. Юная, счастливая, с порывистыми движениями, летящей походкой, вся в волнении, с легкими переходами от радостного смеха к плачу. Еще бы! Она пять лет не была дома и вдруг ощутила себя в центре внимания всех близких ей людей, и сад, милый сад, вот он вокруг нее.

Второй акт. Раневская выглядит на свои года, сосредоточенно думает. Надо решать свою проблему. Что делать с Варей? Как жить дальше Ане?.. И неразрешимая ситуация с Вишневым Садам, лучше о ней не думать сейчас...

Третий акт. Раневская резко постарела. Будто прошло не два месяца, а двадцать лет. В движениях какая-то неуверенность, руки слегка дрожат. Она старается спрятать это и сама пугается, будто замечает дыхание смерти.

Такое же резкое трехактное развитие можно увидеть у Лопахина. В первом акте добрый, нежный, как будто не во всем уверенный. Российский интеллигент из народа. Ум хваткий, но приветливости и ласковости гораздо больше, чем обычно бывает у преуспевающего бизнесмена.

Во втором акте его раздражают все эти идиоты, не способные понять, что гибнут. Он с трудом сдерживается. И внутренне все время матерится. Глупые бездельники не хотят принять помощь, которая их спасет! Он все время про себя считает, и каждый раз выходит, что продать сад на участки дачникам невероятно выгодный бизнес. И этот фантастический бизнес он дарит. А Раневская и Гаев не берут. Не абсурд ли это?

Третий акт - катастрофа. Лопахин выглядит как мистер Хайд, превратившийся в доктора Джекила. Это абсолютно другой

человек: дикий, грубый, необузданный, переполненный животной радостью. Он, как волк, задравший теленка, опьянен горячей кровью победы. Сад, где он был рабом, стал его собственностью! Все тайные мечты осуществились!

Трехактная структура развития — это одна из тех тайн драмы, о которых догадался Ницше. Она придает форму произведения искусства всем нашим опытам философского осмысления жизни в драме.

Но есть еще один аргумент в пользу того, что трехактное построение конфликта не точка зрения или один из оптимальных вариантов, а универсальная формула. Она объективна, потому что опирается на устойчивый стереотип зрительского восприятия.

Каждый человек — это отдельный мир. Но когда мы собираемся в многоликое существо, садимся стройными рядами, гаснет свет и зажигается экран — мы дышим, радуемся и горюем как один человек. Резкий поворот из первого акта во второй возникает именно тогда, когда зритель нуждается в чем-то новом, что стимулирует его интерес и внимание. Такой же резкий поворот в катастрофу третьего акта возникает тогда, когда зритель эмоционально созрел для катастрофы и хочет новых эмоций.

Если интуиция и расчет соединились правильно, возникают чудеса

150

вроде фильма "Кто-то пролетел над гнездом кукушки" или "Похитители велосипедов". Простые проявления знакомых всем эмоций на экране взрываются катарсисом в кинотеатрах всего мира.

Вы уже знаете мои убеждения, что Чехов всегда интуицией гения находил оптимальное решение для конфликтного развития всех своих идей. Как оно выглядит в отношении трехактного развития?

Хороший пример этого - маленький рассказ "Человек в футляре".

Первый акт. Сразу заявлен характер главного героя Беликова.

"Он был замечателен тем, что всегда, даже в очень хорошую погоду, ходил в калошах и с зонтиком и непременно в теплом пальто на вате. И зонтик у него был в чехле, и часы в чехле из серой замши, и когда вынимал перочинный нож, чтобы очинить карандаш, то и нож у него был в чехольчике; и лицо, казалось, тоже было в чехле, так как он все время прятал его в поднятый воротник. Он носил темные очки, фуфайку, уши закладывал ватой, и когда садился на извозчика, то приказывал поднимать верх".

Характер заявлен четко, визуалью, серией ярких деталей. Кажется, что написано режиссером для актера, костюмера и ассистента по реквизиту. Одновременно это является и концептом характера. И, как всегда в хорошей истории, концепт характера незаметно вовлекает вас в разработку конфликта. Но что удивительно, развитие конфликта в первом акте в свою очередь имеет четкое трехактное членение.

В первом акте заявлен конфликт Беликова с учителями.

"...А на педагогических советах он просто угнетал нас своею осторожностью, мнительностью и своими чисто футлярными соображениями насчет того, что вот-де в мужской и женской гимназиях молодежь ведет себя дурно..."

"...И что? Своими вздохами, нытьем, своими темными очками на бледном маленьком лице, как у хорька, он давил всех нас, и мы уступали, сбавляли Петрову и Егорову балл по поведению, сажали их под арест и в конце концов исключили и Петрова и Егорова..."

И как только конфликт набрал силу, Беликов побеждает в этом конфликте. Второй абзац выглядит как второй акт конфликта.

"Мы, учителя, боялись его. И даже директор боялся. Вот подите же, наши учителя все — народ мыслящий, глубоко порядочный, воспитанный на Тургеневе и Щедрина, однако этот человек,

ходивший всегда в калошах и с зонтиком, держал в руках всю гимназию целых пятнадцать лет". Третий акт - катастрофа - обрисован одной фразой:

"...Да что гимназию? Весь город!"

Нам важно отметить, что внутри первого акта действует трехактная структура конфликтного развития драматической ситуации. Как только она развилась до катастрофы, возникает поворотный пункт. И он проталкивает действие во второй акт.

Теперь развитие конфликта сконцентрируется на трех главных персонажах: Беликов, Варенька и ее брат Коваленко.

Второй акт. Приезд Коваленко с сестрой Варенькой — может все изменить. Готовится событие — женитьба Беликова. Конфликт движется к катастрофе. Беликов загнан в угол. Он в стрессе - жениться надо, но страшно. Его антагонист Коваленко охвачен ненавистью к врагу. Кажется, свадьба покажет что-то неожиданное. Во всяком случае, стороны конфликта напряглись, и вдруг...

Третий акт. Все взрывается. И совсем не так, как мы предполагали. Но опять можно различить три четких этапа развития этого взрыва.

3.1 акт. Появилась карикатура "Влюбленный антропос". Беликов травмирован. "И вдруг, можете себе представить..." - как пишет Чехов...

3. 2 акт. ...Беликов видит Вареньку и брата, едущих на велосипедах.

Что зрелище повергает его в полную панику. Он всю ночь не спит, на следующий день чувствует себя так плохо, что уходит с занятий, а вечером идет к Вареньке решительно объясняться. Катастрофа подготовлена. Посмотрим, как она будет развиваться. Это

интересно. Происходит главная драматическая сцена, и в ее построении можно ясно различить три этапа (3 акта) стремительного нарастания конфликта к полной катастрофе.

3. 3. (1) акт. Беликов и Коваленко начинают спорить о вреде езды на велосипеде. Спор быстро переходит в ссору.

3. 3. (2) акт. Ссора разрастается и входит в самую опасную для Беликова зону: разговор о властях.

"Беликов побледнел и встал.

— Если вы говорите со мной таким тоном, то я не могу продолжать, — сказал он. — И прошу вас никогда так не выражаться в моем присутствии о начальниках. Вы должны с уважением относиться к властям.

— А разве я говорил что дурное про властей? — спросил Коваленко, глядя на него со злобой. — Пожалуйста, оставьте меня в покое. Я честный человек и с таким господином, как вы, не желаю разговаривать. Я не люблю фискалов.

Беликов нервно засуетился и стал одеваться быстро, с выражением ужаса на лице. Ведь это в первый раз в жизни он слышал такие грубости".

Теперь действие вплотную подошло к кульминации. И здесь в третьей, решающей части кульминации третьего акта Чехов разрабатывает последнюю часть развития конфликта четко и последовательно в трех маленьких актах.

3. 3. 3. Действие взлетает к кульминации стремительно, в три ступеньки. И эта завершающая сцена кульминации выстроена как крошечная трехактная драма.

Беликов заявляет, что сделает донос. Коваленко с полным презрением к доносчику действует. **3. 3. 3 (1 акт кульминации).**

"— Можете говорить, что вам угодно, — сказал он (Беликов. — *А.М.*), выходя из передней на площадку лестницы. — Я должен только предупредить вас: быть может, нас слышал кто-нибудь, и чтобы не перетолковывали нашего разговора и чего-нибудь не

вышло, я должен буду доложить господину директору содержание нашего разговора... в главных чертах. Я обязан это сделать.

153

— Доложить? Ступай докладывай!

Коваленко схватил его сзади за воротник и пихнул, и Беликов покатился вниз по лестнице, гремя своими калошами. Лестница была высокая, крутая, но он докатился донизу благополучно:

встал и потрогал себя за нос: целы ли очки?" Герои по формуле должен попасть в самое наихудшее положение. **3. 3. 3 (2 акт кульминации),**

Неожиданно Беликова видит его невеста. Проблемы усложняются до максимума.

"Но как раз в то время, когда он катился по лестнице, вошла Варенька и с нею две дамы; они стояли внизу и глядели — и для Беликова это было ужаснее всего. Лучше бы, кажется, сломать шею, обе ноги. чем стать посмешищем: ведь теперь узнает весь город, дойдет до директора, попечителя, — ах. как бы чего не вышло! — нарисуют новую карикатуру, и кончится все это тем, что прикажут подать в отставку...

Когда он поднялся, Варенька узнала его и, глядя на его смешное лицо, помятое пальто, калоши, не понимая, в чем дело, полагая, что это он упал сам нечаянно, не удержалась и захохотала на весь дом:

- Ха-ха-ха!

И этим раскатистым, залихватным "ха-ха-ха" завершилось все: и сватовство, и земное существование Беликова". **3. 3. 3 (3 акт кульминации и финал).**

Вслед за этим наступает стремительное развитие к смерти. Путь героя в конфликте прочерчен до конца. "Уж он не слышал, что

говорила Варенька, и ничего не видел. Вернувшись к себе домой, он прежде всего убрал со стола портрет, а потом лег и уже больше не вставал".

Финал стремителен как пулеметная очередь. Шок — стресс — болезнь — смерть.

Когда всматриваешься в структуру рассказа, видишь трехактную конструкцию, проникающую в каждую строку.

Что обеспечивает эта схема? То, что в кульминации у главного персонажа убедительно сорваны все маски. Характер выразил себя до конца и полностью разгадан. Беликов только в смерти вознесся к счастью, которое и есть разгадка его тайны.

"...Теперь, когда он лежал в гробу, выражение у него было

154

кроткое, приятное, даже веселое, точно он был рад, что наконец его положили в футляр, из которого он уже никогда не выйдет. Да, он достиг своего идеала! И как бы в честь его. во время похорон была пасмурная, дождливая погода, и все мы были в калошах и с зонтами".

Беликов — это человек-смерть. Вот его разгадка. Ну может ли прийти в голову, что этот потрясающий абзац прозы одновременно есть необходимый структурный элемент драмы? Он называется "скелет в шкафу", и мы о нем поговорим позднее.

Эти три этапа развития — не что иное, как самый разумный порядок развития авторской идеи. Искусство — это вообще зона вашего личного

1
5
5

порядка в мире хаоса. А драма - порядок наиболее жестко

ориентированный на конфликт, имеющий внешний вид импульсивного, непредсказуемого потока жизни. Трехактная формула дает опорные точки для реализации этого плана.

Вопрос трехактного развития, конечно, в полном объеме сложнее, чем его краткое изложение, но для первого знакомства достаточно. Теперь мы можем приступить к очень важному понятию драмы - **событию**.

СОБЫТИЕ

Фильм — это история, которую персонажи рассказывают своими действиями в конфликтах. Намерения автора спрятаны. На экране мы видим реальную жизнь. Как при этом максимально развить ваши идеи и взволновать зрителей?

Чтобы драматический рассказ развивался как бы сам собой, подталкиваемый не заметными намерениями автора, а борьбой персонажей, он должен состоять из **цепи событий**. В этом случае история вырастает в полном соответствии с нашим замыслом, но ее энергия раскручивается мотором конфликта персонажей. Двигаясь **от события к событию**, мы можем создавать максимальное напряжение в развитии истории.

Цепочка событий в фильме обычно состоит из 30-50 событий. Это определил еще Станиславский. Голливуд принял эту цифру как независимую аксиому. Она десятки тысяч раз апробирована в самых разных фильмах. Исходя из нее, длина события - от 2,5 до 5 страниц текста сценария. (В мировом стандарте сценарий имеет 105—115 стр. Пишут не так убористо, как мы.) И все события имеют единую структуру. В ней полезно разобраться. Это поможет развивать конфликт внутри событий.

Событие — это такая часть истории, в которой происходит реально осязаемое изменение жизненной ситуации.

Пошел снег. Все стало бело и красиво. Это не событие. Но если снег занес дороги и герой не может ехать к цели — это событие.

Событие должно быть полно смысла, который выявляется через конфликт персонажей. Чем больше конфликт, тем важнее событие.

Событие — это такой конфликт, в итоге которого мы получаем какую-то информативную ценность, важную для развития истории.

Утро в вишневом саду. Лопехин ждет приезда Раневской. Событие назревает. И вот Раневская появилась — молодая, счастливая до слез. Она впервые за много лет полной грудью вдыхает живительный воздух родины. И все вокруг счастливы: мама приехала, хозяйка приехала, барыня наша золотая приехала! Это событие. Вокруг него можно собрать множество деталей, элементов атмосферы. Оно способно эмоционально увлечь зрителей. До этого момента усадьба была мертва, теперь она ожила. Здесь все рады Раневской. Ее измученная душа хотела счастья и получила его. Мы получили для истории большую ценность: усадьба неотрывна от Раневской, как рука, нога, глаз. Раневская здесь счастлива.

Это является ценностью для драмы. Как и любая ценность, ценность события - это что-то, что можно измерить позитивно или негативно. Любовь или предательство, усилия воли, гнев, борьба с безвыходной ситуацией, нежность, преодоление страха, спасение, выживание и так далее — все, что реально изменяет положение персонажей в истории.

В каждом событии содержится только один конфликт. Он заметно изменяет положение персонажей в истории.

Вишневый сад цветет. Раневская плачет от этой необыкновенной красоты. В следующую минуту Лопехин предлагает Раневской вырубить вишневый сад и таким образом спастись от

нищеты. Она говорит "нет".

Это ее выбор. Маленький, еле заметный конфликт с Лопахиным - это событие. С этого момента ее жизнь покатилась в пропасть.

Событие — это выбор характера.

Дальше от события к событию конфликт будет расти.

События четко очерчивают эмоциональные ценности рассказа. В событиях действия персонажей предстают в окружении подробностей реальной жизни. Они пронизаны атмосферой, настроениями, ароматом жизни. Это вовлекает зрителей в мир события.

Все наши истории мы рассказываем от события к событию. И только когда история выстраивается от начала до конца как цепочка событий, мы получаем осмысленную историю и достигаем полного эмоционального контакта со зрителями.

Событие ни в коей мере не

159

должно быть уменьшенной копией или метафорой истории всего фильма. Это ***маленькая часть истории***, конкретная, вписанная в реальность. протекающую "здесь и сейчас".

Событие — это то, что происходит с характерами истории. В драме характеры проявляются только через конфликт. Когда драматическая ситуация давит на человека, он должен сделать выбор и как-то поступить в ответ на это давление. То, как он поступает в событии, и есть характер. Это то, что мы можем увидеть, понять и оценить. Событие лучше всего помогает этому.

Гамлет угадал за ковром шпиона и проткнул его шпагой.
Это что-то прибавило к нашему пониманию Гамлета.

Майкл Корлеоне решает наказать убийцу отца. И преодолевает недоверие семьи. Вот это характер! Мы не ожидали такого от этого пай-мальчика.

Раневская отказывается спасти свое благополучие ценой уничтожения вишневого сада. Кажется, она понимает, что подписывает свой смертный приговор.

Этот выбор характера, погруженный в реальную жизнь, порождает событие.

В отдельном событии мы не должны понимать его полного смысла. Полный смысл выясняется в истории. Событие, увиденное оторванно от всей истории, должно выглядеть только как часть реальной жизни с ее ароматом и подробностями.

Не каждое действие персонажей является событием, а только то, которое приводит к осязуемым изменениям в отношениях характеров.

160

Два человека испытывали неприязнь друг к другу. Пока эта неприязнь таилась внутри каждого, она создавала проблемы, но это еще не было событием. Событие готовится, но его еще нет. Оно созревает. Пока что внешние отношения персонажей никак не изменились. Они кисло улыбаются друг другу, тайно проклинают, но выглядят как друзья. И вдруг они не выдержали и подрались, осыпая друг друга проклятиями. Конфликт достиг максимума и взорвался событием. Драка - это событие. До нее отношения могли иметь обманчивый вид дружбы. После нее персонажи только враги. Событие сорвало с персонажей маски. Конфликт вышел наружу в пике и резко изменил отношения.

Дальше история должна рассказываться как развитие открытой вражды. И вот они враждуют, но каждый думает: "Чего я подрался?"

161

Только себе навредил. Хорошо бы помириться". Они встретились и простили друг друга, обнялись и расцеловались. Это примирение — событие. До него они были враги, после него стали друзьями.
Рассказ

идет дальше...

Событие особенно важно для режиссера и актеров. *Каждое событие — это высшая точка конфликта*, который развивается между двумя (как минимум) персонажами. В итоге события отношения персонажей изменяются и не могут вернуться назад. Событие — это как роды после беременности. После родов все изменилось, и уже нельзя снова быть еще раз беременной этим же ребенком. Надо жить дальше, растить ребенка, заботиться о нем... Событие толкает историю вперед действиями, как потуги беременной выталкивают ребенка на всеобщее обозрение.

В драме, которая разыгрывается по "методу" Станиславского, история рассказывается по схеме:

Действие => событие => событие => действие

Действия персонажей готовят событие, накапливают конфликт. Событие его взрывает и изменяет отношения.

Событие тоже обязательно состоит из действий. И это всегда самые яркие действия сцены. Эту яркость мы создаем, окружая событие ароматом жизни.

Событие обладает способностью концентрировать вокруг себя разные обстоятельства и подробности.

Ромео пришел на бал в дом Капулетти. Пока он не увидел Джульетты, событие готовится. Ромео прячется под маской в углу среди гостей. Вот он увидел Джульетту, стремится к ней. Он встретился с незнакомкой в танце, в центре зала. Поговорил и влюбился. Это событие. До того Ромео имел одни ценности, после получил другие — влюбленность и все, что с нею связано.

Мы, следуя рассказу Шекспира, знаем, что встреча Ромео и Джульетты — главное событие бала. Но ведь, кроме нас, этого не заметил

ни один человек на балу. Спросите у гостей: что там происходило?

— Ошеломляющий прием. Веселился до утра. Самое яркое

событие года. Фантастические вина!

— Наелся, как свинья. Ну и кормят же у этих Капулетти.

— Повидал всех. Прodelал кучу дел. Наплясался до упаду.

— Какой красивый вечер! Все были в восторге от моего нового наряда...

Сотни людей. Тысячи огней. Оркестр, быки на вертелех. Открытые бочки с выдержанным вином. Тибальд с охраной высматривает: нет ли в доме врагов и хулиганов? Папа с мамой не нарядуются на детей. Ну кто в этой суматохе праздника, скажите, заметит, что в танце двое молодых переглянулись с особым значением? Только Шекспир и мы.

Одно из самых важных качеств события заключается в том, что к нему лучше всего прилипают детали и подробности жизни.

События очень хорошо концентрируют вокруг себя предлагаемые обстоятельства драмы.

Пойдем дальше.

Ночью Ромео перелез через забор, крадется к балкону Джульетты, слышит ее признание. Залезает на балкон и признается ей в любви. Это событие. Оно полностью изменило все ценности Ромео и Джульетты. Они охвачены любовью, но влюбленные противостоят своим семьям. А семьи находятся в смертельной вражде.

Событие лучше всего драматизирует главный драматический вопрос фильма.

Через событие характер в конфликте получает то, что он хочет. Но не так, как думает вначале, а как покажет конфликт. Это и создает непредсказуемость события.

СОБЫТИЕ И ИНФОРМАЦИЯ

Вся информация, которую мы хотим сообщить зрителям через события, грубо делится на две категории. Та, которая толкает историю вперед, - ***осевая информация***. Та, которая создает эмоциональный климат, психологическую глубину, достоверность реального события и психологическую убедительность, —

информация предлагаемых обстоятельств.

Осевую информацию мы стремимся минимализировать. Чем меньше зритель знает, тем сильнее он хочет узнать новое. И значит, с тем боль-

163

шим напряжением он следит за развитием событий. Задача рассказчика, во-первых, цедить осевую информацию и выдавать ее по каплям через конфликты. Во-вторых, следует помнить, что в драме информация - это только повод для эмоций. Главные наши усилия мы употребляем для развития эмоции истории.

Нет ничего проще, чем сообщить всю необходимую информацию в чем-то монологе без события. Достаточно двух фраз, чтобы словами рассказать то, на что мы в фильме тратим главные силы: снимаем десятки кадров со сложной техникой, большими затратами и разнообразными усилиями персонажей.

Надо знать, что информация, которую зритель получает без усилий, не имеет никакой ценности для возбуждения зрительских эмоций. Такая информация не вовлекает зрителей в мир фильма: зритель слушает слова, но это не вызывает его ответной реакции. Структуралисты это называют "мелькающая информация": только 2% слов, произнесенных персонажами, остается в памяти зрителей. Это доказанный факт.

"Длящаяся информация", которая оседает в памяти зрителей и накапливается, связана с действиями персонажей, вовлеченными в конфликт. Для того чтобы информация помогла вам переместиться

164

экрана в зрителей, она должна быть связана с развитием конфликта. Герои борются, и вы шаг за шагом вместе с ними получаете информацию. Тогда вы живете вместе с

ними.

БИТ

Простейшая единица действия в событии называется *бит* - элементарная единица действия для достижения цели. Действие в событии идет *от бита к биту* через развитие конфликта. Из битов складываются события.

Если бит не приводит к успеху, персонаж приводит свой мир в порядок и употребляет следующий бит.

Одновременно с этим каждый бит — крошечное событие. Я сделал шаг на пути к цели, преодолел маленький барьер и что-то узнал. Теперь я делаю следующий шаг к цели. В ответ противник делает свой шаг к своей цели. Я отвечаю на это своим шагом к цели...

Каждый такой шаг что-то рассказывает нам о персонажах, и мы че-

165

рез действия в конфликте понимаем характеры. Шаг за шагом они идут к цели, а мы *бит за битом* получаем информацию об этом. Вопрос - ответ — вопрос - ответ - так мы получаем информацию. Если нам неинтересно узнать, что будет дальше, нам и ответ ни к чему. Действия персонажей, которые не питают нашего интереса к событию, на нас эмоционально не воздействуют.

Самая лучшая информация — визуальная. То, что мы увидим, гораздо убедительнее того, что мы услышим: видим мы действия, а это раскрывает характер лучше слов.

Бит — это самая маленькая единица структуры внутри сцены. Это элементарная частичка поведения, которая помогает получить то, что хочет персонаж на пути к главной цели. Мы используем бит, пока он работает на достижение цели. Если мы выстраиваем событие от бита к биту, у нас есть шанс вовлечь зрителей в эмоциональный мир истории.

Лучше всего воздействует информация, которую с трудом, борясь,

через препятствия получают персонажи фильма. Зритель с напряжением следит за ними и ценит каждую каплю такой информации, потому что она раскалена эмоциями волнения, ожидания, сопереживания.

Соотношение действий и слов в любом случае не должно превышать пропорции один к четырем: 75 % - действия, понятные визуально, без комментариев, 25% - слова, поясняющие мотивы поведения. Такое соотношение гарантирует наше вовлечение в мир событий. Это значит - придумывайте действия, слова приложатся.

Событие - это лучший путь, по которому в сознании зрителя укладывается эмоциональная информация фильма.

Если мы переживаем за действия характера в событиях, мир фильма становится частью нашего личного опыта. *Событие — это информация, упакованная в действия.*

ИНФОРМАЦИЯ И ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА

Пример минимализации осевой информации можно увидеть в любом успешном фильме. Это постулат массовой культуры.

Вот, к примеру, черный триллер "Семь". Злодей-убийца совершает семь убийств по числу грехов. Первый труп полицейские обнаруживают

166

в квартире. Всё выглядит так, как будто толстяк умер, упав головой в тарелку супа, возможно, от сердечного приступа. Медленно разглядываем мы жирное тело убитого и грязное убранство комнаты. Через пару минут выясняется, что ноги трупа связаны. Затем, что из живого тела был вырезан фунт мяса. За пять минут мы почти ничего не узнали, но погрузились в атмосферу фильма - мрачную, склизкую, грязно-влажную, прячущую неясную угрозу. Минут через десять полицейских вызывают к очередному трупу. На полу около трупа крупно написано кровью жертвы "Алчность". И только тогда полицейские возвращаются в первую квартиру и в туалете на бачке находят надпись "Чревоугодие". Теперь нам, как и им, ясно, что два жестоких убийства совершил один маньяк.

Полицейские, проявив завидную тупость, медленно экстраполируют эти две жертвы в предполагаемый ряд семи убийств. Третье убийство подтверждает их догадку. Тем временем прошло полчаса, и наше внимание напряжено до предела. Мы хотим знать, кто этот злодей? Что он сделает дальше?

А что мы узнали еще? Грязные улицы города и сумрачные комнаты, усталых полицейских, унылый дождь. Не так мало, если учесть, что наше внимание гипнотически приковано к этой загадочной цепи непонятных убийств. Гипноз создается атмосферой. Про информацию можно уверенно сказать, что она доведена до минимума. И этот минимум разделен на крошечные порции. Каждой порции информации полицейские добиваются с большим трудом. И мы им благодарны за это. Как бы иначе мы хоть что-то узнали?

Вот другой фильм, еще более известный, — "Терминатор". В город откуда-то с неба или из ниоткуда сваливается голый человек. Вслед за ним — другой. Один отбирает джинсы у нищего, другой — убив владельца джинсов. Один убивает одну за другой всех женщин, которые в телефонной книге значатся как Сарра Коннор. Другой гонится за убийцей. Это всё. Проходит полчаса, пока мы узнаём, что один из этих двух — человекообразный робот. И еще минут десять, пока мы не поймем, что робот практически неуничтожаем. Эти десять строчек информации дают повод для ошеломляющих трюков, умопомрачительных погонь, сцен необычного напряжения, обеспечивших фильму сенсационный успех во всем мире.

Все эти погони, схватки, трюки собраны в цепочку событий. Из каждого события выдавливается в наш воспаленный мозг капля информации. Мы хотим знать гораздо больше и прикованы к экрану.

Спрашивается, откуда это мастера массовой культуры научились так Умело манипулировать зрительским вниманием?

167

Ответим. От Шекспира. Он это умел ничуть не хуже, только на триста лет раньше.

Ключевая сцена "Гамлета" - "Мышеловка". Осевая информация минимальна. Король должен подтвердить догадку Гамлета. Но это

— итог длительного расследования и переломный момент в действиях Гамлета. После этого Гамлет возьмет в руки меч мести. Это важное событие. Информация, которую получит Гамлет, должна быть предельно эмоциональной.

Смотрите, какую большую машинерию подключает Шекспир к событию. Во дворец приезжают бродячие актеры. Гамлет репетирует с ними будущий спектакль. Собираются все участники драмы. В центре — Гамлет и Король. Звучит специально написанная музыка. Актеры разыгрывают представление. Всё для того, чтобы в какой-то момент тревожного ожидания Король испуганно вскочил и убежал, а Гамлет торжествовал победу в расследовании преступления.

Попутно мы узнаем много интересного о том, какое актерское исполнение Шекспир считает хорошим, а какое плохим. Мы можем увидеть яркие фигуры веселых бродячих актеров и обратим внимание, как реагируют на затею Гамлета придворные. Все это окружает ядро события ароматом жизни.

Из каких элементов собирается это событие? Поведение Короля и резкая драматическая перипетия в его действиях. Такая же резкая перипетия в действиях Гамлета. Но кроме того — действия актеров, оформление спектакля, разыгрываемого актерами. Поведение придворных. Их реакция на спектакль и действия Короля. Декорация дворца, костюмы всех участников, предметы реквизита, музыка и свет. Мы видим, что большую роль в художественной глубине драмы играют предлагаемые обстоятельства, окружающие лаконичную осевую информацию события.

Все это у разных режиссеров выглядит совершенно по-разному. В этих подробностях проявляются не только культура и воображение, но и уникальность личности режиссера. Все это материал, из которого создаются эмоции события.

Эти эмоции мы развиваем через информацию предлагаемых обстоятельств. Этой информации в отличие от осевой хорошо иметь как можно больше. Можно сказать, чем больше такой информации вы вместите в рассказ, тем выше художественный уровень вашей истории и фильма.

Событие позволяет вам сконцентрировать в рассказе максимальный

объем информации о предлагаемых обстоятельствах. В событии они не разваливаются, а создают стройную конструкцию.

Предлагаемые обстоятельства — это и есть сумма ваших уникальных личных впечатлений о жизни, которые вы приносите в историю. Вы являетесь художником настолько, насколько оригинальны и полны жизни внесенные вами в историю предлагаемые обстоятельства. В разработке истории проявится ваш ум и профессионализм. Но никакой опыт не может заменить богатства личного детального знания жизни. Мутный и приблизительный мир истории без знания деталей неизбежно создает клише.

Надо учесть, что ***мир каждой истории должен быть маленьким, но емким.*** Если вы знаете этот мир в деталях, вы, естественно, произведете точный выбор событий. Наполненный выразительными и свежими деталями, этот мир может рассчитывать на эмоциональный контакт со зрителями. Он становится богаче, глубже.

Термин ***"предлагаемые обстоятельства"*** в практику режиссуры ввел Станиславский. Он чуть изменил известное выражение Пушкина: ***"Истина страстей, правдоподобие чувствований в предполагаемых обстоятельствах — вот чего требует каши ум от драматического писателя"***.

Но в нашем деле обстоятельства не только ***предполагаются***, но и ***предлагаются***, после того как история сочинена и реализуется в постановке фильма.

Станиславский очень широко очерчивает круг того, что должно объединить режиссера, исполнителей и зрителей.

"Предлагаемые обстоятельства - это фабула пьесы, ее факты, события, эпоха, время и место действия, условия жизни, наше актерское и режиссерское понимание пьесы, добавления к ней от себя. мизансцены, постановка, декорации и костюмы художника, бутафория, освещение, шумы и звуки и прочее, что предлагается актерам принять во внимание при их творчестве".

Если зритель верит событию: "Да, так оно и было на самом

деле!" — предлагаемые обстоятельства сработали.

В нетривиальных предлагаемых обстоятельствах может содержаться свежая и современная идея. Как-то Анатолий Васильевич Эфрос сказал:

— Вот бы поставить "Гамлета" во время непрерывного карнавала.

— Как это? — не понял я. Мрачность казалась неотделимой от трагизма и философии. — Какое там может быть веселье?

— Бурное! Король победил, убил брата и прикарманил страну. Всех надо убажить, развеселить. Но главное — сам не может успокоиться.

169

Королева от него как от мужика умирает, и он ее все время тискает. Гуляет — пьет и пляшет. Здоровый, наглый, полный жизненных сил. Гамлет ведет свое расследование, мучается проблемами. А вокруг безумствует круглосуточная средневековая дискотека.

Вот вам зерно оригинального замысла, который доносится через необычные предлагаемые обстоятельства. Все эмоциональные контрасты могут усилиться оттого, что вырастают драматические перипетии между скорбью и бездумным весельем, сосредоточенной мыслью и бессмысленным балаганом ночного клуба в средневековом замке.

БРЕШЬ

ВЫБИРАЙСЯ ИЗ ПРОПАСТИ

Любой человек в жизни постоянно должен прыгать через маленькие пропасти или с трудом выкарабкиваться из больших:

не хватает денег до полочки...

не хватает денег на шубу...

не хватает денег на "джип"...

не хватает биллиона, чтобы стать нефтяным магнатом...

хотел заработать побольше, но потерял все...

Хотел учиться, но между мной и институтом пропасть - брешь, ко-

171

торую вырыли еще 53 кандидата на одно место. На мое место! И все хотят его занять вместо меня. Я должен преодолеть эту брешь, чтобы сделать карьеру.

Есть роскошная работа референта в процветающем офисе у энергичного начальника, прущего в VIP. Но между мной и работой брешь - поступок, который мне противен! *Брешь заставляет делать этический выбор, она открывает характеры.*

Есть скромная, но перспективная работа. Там нужны мои знания. Я получу ее, потому что за спиной у меня брешь, которую я преодолевал

172

пять лет: 50 экзаменов и сотня рефератов. Только в фильме мы показываем это за одну минуту.

Передо мной чудовище, с которым я сражаюсь. За мной — брешь, которую я одолел: 100 человек до того хотели убить меня, и где они все теперь?! *Преодоление бреши укрепляет веру в победу героя.*

Как правило, ничего не достигается так, как мы этого хотим или планируем. Путь к цели идет через бреши. Драма только комментирует эти узнаваемые моменты жизни каждого. В развитии энергии драмы бреши играют важную роль.

БРЕШЬ И ИСТОРИЯ ИЗ ЖИЗНИ

Фильм "Экипаж" известен в России каждому. Бесчисленные показы по телевидению, пародии в разных передачах, цитаты и заставки популярных программ... И это ничто в сравнении с обвалом успеха, когда он вышел на экраны. В маленьких городах России его смотрело больше людей, чем было жителей, потому что дети бегали на фильм по 3-4 раза. В больших городах очереди завивались вокруг кинотеатров кренделями...

Удивительно, но этот фильм должен был погибнуть в первые дни съемок. Брешь разверзла перед нами зияющую пропасть и практически поглотила нас.

В конце 70-х годов я решил снять первый советский фильм катастроф

173

"Экипаж". Денег было мало, но Аэрофлот нам помогал. Дал бесплатно огромный самолет ТУ-114, который отлетал все положенное ему время и встал на кладбище самолетов в конце аэропорта Домодедово. Двигаться он не мог. И я решил: построю прямо на аэродроме вокруг самолета декорацию аэровокзала и взорву вместе самолет и аэровокзал. Такого масштабного трюка тогда даже американцы не делали. Будет кадр века. А на фоне этого гигантского пожара сниму много увлекательных трюковых сцен.

Летчики позволили мне построить декорацию рядом с кладбищем самолетов прямо на взлетной полосе. Она, на наше счастье, стояла на ремонте и бездействовала 4 месяца.

Воодушевленные, мы бросились в работу. Но нам грозила брешь: в Москве этим летом планировались Олимпийские игры. На стройках хорошо платили, и все работали только там. А наша декорация строилась кое-как. На нее пригоняли пьяниц, посаженных на 15 суток. До 11 утра они что-то делали, а как только в магазинах открывались водочные отделы, напивались и лежали на траве.

Прошло 4 месяца, и брешь раскрыла пасть. Хозяева аэродрома пришли и сказали:

—Распишитесь, что через три дня ваше пребывание на взлетной

полосе будет преступлением, вам грозит штраф или 6 месяцев тюрьмы. Взлетная полоса готова.

— А как же декорация?

— Мы ее разрушим.

— Но мы ее еще не достроили. А после нам надо снимать ее три недели.

174

— Три дня, и ни одного больше. Декорацию сроем, место закатаем асфальтом.

А мы вложили в эту декорацию все деньги фильма. Мечтали снять кадр века. Нам грозит полное поражение. Но эта угроза времени вызывает то, что называется *регулировкой* или *приспособлением*. Мы приспособливаем свои желания к реальности, изменяем свое поведение.

Мы решили: начнем снимать сиену, когда огонь уже охватил всю декорацию. Кто там разберет: достроена она или нет? А на фоне пожара взорвем самолет. Это был ужасный компромисс, но другого выхода не было. Все-таки останется уникальный кадр: пылающий аэропорт и взрыв настоящего самолета.

Для этого нам необходимо 6 тонн горючего: зарядим 2 тонны в декорации, 2 тонны разольем по полю между аэродромом и самолетом, 2 тонны зальем в самолет, чтобы он изорвался.

Горючее должно было приехать в 3-х цистернах. С утра ждем, но приезжает только одна цистерна.

— Где остальные? — спрашиваю.

— Больше ничего не будет. Говорят - много просите. Но меньше нельзя. Пожар не получится. Счетчик времени тикает. Конфликт напрягается. Возникла новая брешь. Снова надо проводить

регулировку, приспособливать свои желания к реальности, менять поведение, чтобы преодолеть брешь.

Единственную цистерну залили в самолет, заперли двери, чтобы керосин не выветрился. А я кинулся на студию уговаривать начальников, чтобы выдали из фондов студии еще 4 тонны. Экономика-то была плановая, все было заранее распределено. Купить горючее на рынке — это было преступление. Потом уже оператор рассказывал мне:

175

- Я за тобой иду по кабинетам начальников, а они хохочут: "Тут "твой" режиссер только что плясал, сценки разыгрывал. Насмешил".

Это я их убеждал, какие будут увлекательные съемки: кадр века. Но убедил. Обещали назавтра еще дать две цистерны из запасов.

Перепрыгнули эту брешь. Ожидаем счастливого итога. Ночью снимали сцены без огня. Днем я спать не могу. Чувствую - сегодня мы снимем кадр века.

Возбужденный, еду на аэродром, а сзади тяжело катят бензовозы. При въезде на аэродром встречает меня начальник охраны. Я ему говорю:

- Приходите на съемки. Будем взрывать самолет. Вы такого еще не видели!

- Еще один? — спрашивает начальник. - Обязательно приду. И жена тоже придет.

- Еще один? — не понял я. — У нас всего один самолет.

- А кто же только что взорвал другой? Очень было эффектно. У нас чуть стекла не посыпались.

- Этого не может быть. Мы по ночам снимаем...

- Шутник, - погрозил мне пальцем начальник. - Вон ваша съемка

вовсю идет.

И я действительно вижу, в самом конце взлетной полосы что-то

176

вспыхивает и взрывается яркими звездочками, будто фейерверк. Хочу шоферу сказать "быстрее", а не могу, только рукой машу. И тут вижу, навстречу бежит администратор. Подбегает - лицо белое, как в муке.

— Не волнуйтесь! Не кричите, - говорит он, тяжело дыша. А я не то что кричать — мычать не могу. В горле ком. Рукой знак вопроса в воздухе рисую: "Что?"

— Самолет взорвался.

Хотите — верьте, хотите — нет, — от такого известия во мне будто что-то вырубилось, и я мгновенно заснул. Проспал, правда, всего несколько секунд, но хорошо помню, как проснулся от толчка — машина встала. Мне легко и радостно, будто я спал целую ночь. Прямо передо мной ослепительно ярко горит самолет. В шасси самолетов применяются магниевые сплавы. Их трудно воспламенить, но, разгоревшись, они сыпят фейерверки разноцветных искр.

Однако был день. К ночи, когда начнутся съемки, все прогорит.

— Что случилось?

Рано утром пиротехники открыли дверцу в самолет, салон был пропитан парами бензина, и от контакта с воздухом произошло самовозгорание. Такие случаи изредка бывают.

Все, что нам осталось, — недостроенная декорация, три ночи съемок. И много впустую подготовленных трюков. Все это выглядело, как пародия на мечту. Мы провалились в брешь. Надо снова провести регулировку и начать новое преодоление бреши. Приходят люди. Должна начаться работа. Значит, надо спрятать растерянность, надеть улыбку на лицо и выглядеть уверенным хозяином положения.

— Готовьте к съемкам декорацию, — говорю пиротехникам. —

Будем снимать на фоне огненной стены аэропорта что удастся.
Сожжем его в три приема.

По правилам персонаж еще раз привел ситуацию в порядок или приспособился. Теперь он предпримет новое действие. И он надеется, что окружающий мир на этот раз будет работать вместе с ним. Таким образом брешь будет преодолена.

Все ходили подавленные. Единственный, кто выглядел искренне довольным, был главный пожарный. Еще бы! Его пожарные окружили самолет кольцом воды, чтобы никакая искра не залетела на декорацию. Целый месяц на съемках дежурили три пожарные машины, и никакого Дела им не было. И вдруг такой случай — спас декорацию. Он сразу же почувствовал себя главным человеком, не отходил от меня - симпатичный, полный, румяный, просто светился радостью. Хочет придать лицу скорбное выражение, хмурит брови - все-таки у людей горе, - но ни-

177

как не может удержаться от счастливой улыбки победителя огня. Надо бы похвалить его, сказать, как много сегодня зависит от пожарных.

— Спасибо вам, друзья пожарные. Сегодня мы надеемся на вашу помощь. Всю ночь на съемке будет, не утихая, полыхать огонь. Вы нам можете помочь, как никогда.

— Да-да, — кивает радостный пожарный.

— Мы разделим декорацию на три части. И каждую часть будем снимать по очереди. Это значит, что декорация будет гореть три ночи. - Я показал ему три пальца, и он закивал.

— Да-да! - И сам показал мне три пальца.

— На фоне огня мы будем снимать сцены с артистами и каскадерами. А вы, друзья-пожарники, с обратной стороны декорации поливайте водой остальную часть декорации, которая ни в коем случае не должна загореться. Пока мы снимаем на фоне первой трети, следите, чтобы другие две трети не загорелись.

Потом мы начнем снимать вторую треть декорации. Она будет гореть, а в это время берегите от огня последнюю треть.

— Да-да! — кивает румяный пожарный.

Ближе к ночи вспыхнула огненная стена первой трети декорации. Началась съемка.

Первый кадр: пробив оконную раму, на площадь выехал переполненный людьми автомобиль.

Второй кадр: охваченный огнем каскадер пробежал, как живой факел, - один из летчиков накинул на него плащ, затушил огонь.

178

Третий кадр: летчик, укрывая от огня ребенка, выносит его из здания.

Я пригнулся к глазку киноаппарата, слежу за репетицией. Но чувствую, что-то в кадре не так. как должно быть. Как будто декорация вся изнутри подсвечивается.

— Горит, что ли, все? — спрашиваю пожарного.

— Да-да, - радостно кивает он.

- Что "да-да"? Я же просил поливать водой декорацию изнутри.

— Да, да, - соглашается пожарный.

— Воду. — ору, — лейте на декорацию!

— Какую воду?

— Вашу! Из пожарных машин.

— У нас нет воды, — пожимает плечами пожарный.

— Как нет?

— Так. Мы ее еще днем всю вылили, когда ваш самолет взорвался.

— А чего же новой не набрали?

— Никто не сказал.

— Весь вечер вам твердят, что надо защитить декорацию от огня. Вы меня слушаете, киваете...

Тут пожарный заулыбался еще шире и смущенно сказал:

— Да вы как-то быстро говорите. Слушать интересно, а понять нельзя.

И я вижу, что он до ушей залит спиртом - принял на радостях, что спас декорацию.

179

— Да вы не горюйте. — утешил меня пожарный. — Мы сейчас заправимся водой, вернемся и все потушим.

Действительно, три пожарные машины развернулись перед горящей декорацией и уехали. Минут через двадцать они вернулись с водой.

Декорация к этому времени полыхала, как Москва при Наполеоне. Через час от нее остались одни головешки.

Это была полная катастрофа. Потом мы собрались, подумали и стали все снимать по-другому. Но это другая история.

Эта история похожа на те, которые вам часто хотят рассказать первые встречные, узнав, что вы из кино:

- У меня есть потрясающий материал для фильма! Бери и снимай.

180

Нет. Не обманывайтесь. Это просто случай из жизни. Как будто похожий на то, что мы видим в фильмах. Но между ним и фильмом пропасть. История для фильма — это конструкция, которая в итоге становится похожей на жизнь. Когда все правила спрятаны внутри.

Дилетантские знания, когда вы что-то слышали, а что-то нет, мало помогут вам. Важно, чтобы все правила работали сообща.

Герою должен противостоять антагонист, превосходящий силой. История должна развиваться от события к событию. Каждое событие разворачивается в три акта, через поворотные точки.

Тема должна расти в непрерывном конфликте с контртемой. Среди всего этого герой растет, преодолевая брешу.

Это перечисление с непривычки выглядит как-то пугающе сложно — на самом деле нет ничего проще, когда привыкнешь. А конечный эффект настолько выразителен, что, освоив ремесло, вы не сможете вернуться к неграмотной самодеятельности.

В этой истории с пожаром не работает злая воля антагониста. Вместо него много разнообразных препятствий, не подчиненных единой сквозной сверхзадаче. Поэтому и герой не проявляет достаточно риска, мужества, отваги, чтобы преодолеть брешу.

Нет четкой "точки без возврата", нет кризиса перед кульминацией... Короче, нет многого, что должно быть спрятано в структуре, внутри истории для напряжения конфликта и развития темы. Все это, конечно, можно ввести в историю. В эту, как и в любую другую. Но для этого ее надо всю переписать. А факты можно взять эти. можно выдумать дру-

гие. Факты для истории не много значат. Все зависит от того, как мы работаем с этими фактами. Это просто история из жизни. Чтобы понять альтернативу этой истории из жизни, вспомните гениальный фильм Феллини "8 1/2".

Там тоже есть режиссер и перед ним множество непреодолимых проблем. И как будто нет антагониста. На самом деле он есть: ангел

и дьявол борются в душе героя. И все бреши, которые возникают, все барьеры, которые вырастают, центрованы одной главной проблемой — темой фильма.

БРЕШЬ КАК СТРАТЕГИЯ ЭНЕРГИИ

Стратегия истории, рассчитанной на эмоциональный контакт со зрителями, выстраивает действия героя в направлении цели. Все истории имеют одну формулу: "Кто-то что-то хочет, почему он этого не может?" Не может, потому что все время что-то мешает. Это "что-то" называется *брешь*. Стратегия истории в драме — это путь непрерывного преодоления брешей от начала до финала.

Персонаж начинает действовать, когда перед ним находится какая-

182

то цель. Он полон сил и уверен, что может достичь своей цели. Но как только персонаж начинает действовать в направлении цели, выясняется, что окружающий мир не хочет с ним сотрудничать.

Хочется поцеловать супермодель Клаудию Шифер, но для этого необходимо:

1. Стать красавцем вроде великого мага Дэвида Копперфильда, ее жениха.
2. Разбогатеть.
3. Стать знаменитым.
4. Познакомиться с Клаудией.
5. Очаровать ее. Влюбить в себя. После этого возможен поцелуй.

В принципе это *возможно*, пока вы молоды и живы. Но на самом деле необходимо сделать очень многое. Между вами и Клаудией лежит брешь, созданная *необходимостью* совершения поступка. Нужно что-то сделать, чтобы победить обстоятельства.

Одна из самых древних формулировок, определяющих энергию

драмы, принадлежит Аристотелю. Он обратил внимание на то, что действия в драме располагаются между тем, что *возможно*, и тем, что *необходимо*.

Пока мы рассмотрели только действия героя. Но ведь вы не единственный, кому нравится Клаудия Шифер. У вас будут соперники, другие молодые и красивые люди. И немолодые, но со своим бизнесом, которым совсем не нравится ваша активность. У них свои намерения. Есть и планы самой Клаудии, и намерения ее мамы, и множество других причин.

Все они объединяются в одно: реакция окружающего мира. ***Брешь*** — это пропасть между вашим желанием и реакцией окружающего мира.

Вы ожидаете одного, а получаете совсем не то, что хотите. Это ***брешь***.

183

И вам нужна энергия, чтобы перепрыгнуть через эту брешь. Надо заставить мир сотрудничать с вами. Вы собираете всю свою энергию и волю. С риском для жизни прыгаете и проваливаетесь. Цель не достигнута. Тогда вы снова собираете максимум энергии и идете на больший риск. проявляете всю смелость, на которую способны. Прыгаете и снова проваливаетесь.

И вы говорите: "В третий раз я непременно добьюсь цели". И вы снова собираете всю энергию, идете на предельно максимальный риск. Вы заряжены максимальной энергией. И аудитория, которая все время следит за вами, тоже заряжена максимальной энергией. Она думает: "Когда же наконец этот парень поцелует Клаудию Шифер?!" Аудитория болеет

за вас. Она хочет того же, что и вы. Это саспенс. И если вы поцелуете, этот поцелуй будет на губах у каждого зрителя. Так преодоление бреши заряжает историю энергией. Брешь — это мотор, который двигает историю. Чем больше риск героя, тем

больше заряд энергии истории.

Вначале мы работаем с минимальным риском. Этим мы вовлекаем зрителей в историю. Потом от попытки к попытке риск увеличивается. Каждое следующее действие требует больше риска и отваги. И с каждым действием зрители получают новый заряд энергии. Они ждут, волнуясь все больше и больше: когда же этот парень перепрыгнет через брешь и получит то, что хочет?

Свою идею поцеловать Клаудию вы превращаете в энергию истории того, как вы этого добиваетесь. Это происходит на глазах аудитории. И

184

это превращается в эмоциональный опыт зрителей. Они видят, как вы собираетесь этого добиться. Они переживают все ваши поражения как свои. Вы симпатичны, ваша цель понятна и близка. Ваш риск понятен. Ваша энергия понятна. Это и есть драматическая история. То, что происходит здесь и сейчас, когда герой чего-то хочет.

Вопрос аудитории: как он это получит?

Ответ: преодолевая одну брешь за другой. Если каждая последующая брешь больше предыдущей, требует больших усилий, большего риска и большей отваги - энергия истории будет расти. Энергия истории рождается из опыта преодоления брешей на ваших глазах.

185

ГРАМОТНАЯ БРЕШЬ

Бреши в историях выстраиваются так, чтобы выявлять рост сил антагониста. Они концентрируют эти силы.

Бреши выявляют рост темы и контртем. Этап за этапом

антагонист показывает свои возрастающие возможности и намерение бороться до конца, чтобы уничтожить героя. И это мобилизует все силы героя на борьбу до победы.

Чтобы усвоить, как брешь работает в ряду других элементов структуры, посмотрим пример бреши, который был приведен на одном из семинаров по драматургии в Лос-Анджелесе. Там, в отличие от Москвы, все люди, работающие в киноиндустрии, постоянно учатся и уверяют, что это очень помогает. Этот пример взят из семинара для продюсеров и служащих большой кинокомпании. Оказывается, им тоже полезно знать, как правильно функционируют элементы сценария в фильме.

"Рассмотрим маленькую сцену. Персонаж Джейк - хороший парень, может быть, он все еще хороший парень, но он стал заядлым игроком, он стал наркоманом, который разрушает свою жизнь: он потерял работу, украл деньги у своих друзей, занял деньги у всех подряд, порвал все связи, которые у него были. заложил дом своей матери, должен многим управляющим ломбардами.

Давайте начнем сцену с того времени, когда он должен тысячи и тысячи долларов. Он в отчаянном положении — эти ломбардщики собираются его убить. В общем, он сбежал. У него даже нет машины, он давно ее продал. Он в отчаянии, пытается занять деньги у последнего человека, на которого он надеется. Это его бывшая невеста, которую он бро

186

сил год назад, потому что она сказала ему: если он не прекратит играть, то она его оставит. И он оставил ее.

Джейк идет к Марии занять у нее денег, чтобы как-то откупиться от людей, которые за ним охотятся. Как мы начнем эту сцену?

Представим сцену с точки зрения Джейка. Связь между ним и Марией давно порвана, они обижали друг друга долгое время и не хотят ничего иметь друг с другом.

Что бы сделали вы, чтобы встретиться с таким человеком? Вы бы позвонили ей, да? Нет, вы пошли бы к ее дому и попытались бы с

ней поговорить лично.

Что вы сделаете в первую очередь? Вы взбодрите себя психически. Как вы это делаете? Вы проворачиваете в своей голове: я скажу это, она скажет это, тогда я скажу это, а она ответит это.

В общем, вам надо представить себе ситуацию, в которой находится Джейк. И вы все это повторяете, повторяете и повторяете в вашей голове. Если вы хороший писатель, то в вашей голове возникнет от четырех до пяти сценариев. И каждый вы прокручиваете в своей голове. Вы импровизируете, и вам всегда приходится перепрыгивать через брешь. Вам надо заставить Марию помочь, убедить ее сделать то, что она, в общем, не хочет.

Итак, Джейк идет по ступенькам к дому Марии. Он прокручивает в голове все, что он собирается ей сказать. Он говорит себе: я буду сохранять спокойствие. Он поднимается по ступенькам, подходит к двери и чувствует, что его ноги трясутся, он потеет. Его тело уже предало его, изменило ему. Прежде чем постучать в дверь, он уже обнаружил брешь между ожиданиями и результатом. Он не спокоен, он дрожит, он испуган, нервничает. Он пытается как бы забыть об этом и отложить это в сторону. Он придумывает аргументы и вспоминает все поцелуи и объятия. Мария спасет меня. Мне надо только поговорить с ней. Прежде чем постучать в дверь, он уже прошел через какую-то брешь.

Теперь он стучит в дверь. Он не стоит у входа, как мог бы стоять чужой человек, но и не выбивает дверь, как Рэмбо, не разносит Дверь автоматом на тысячу кусков. Он делает минимальные действия — я просто постучу в дверь. Она впустит меня и даст мне деньги. Он стучит в дверь и ждет. Потом вы слышите шаги, шаги, шаги, в дверной щели появляется глаз, и она спрашивает: "Джейк, задница, какого черта ты здесь делаешь? Что ты делаешь возле моего дома? Проваливай отсюда! Я не хочу тебя видеть, уходи". Вдруг открывается брешь между ожиданием — стуком в дверь — и результатом, который налицо.

Но что он сейчас будет делать? Конфликт развивается, ему надо предпринять второе действие, — действие, которое он не хотел предпринимать. Ему нужно уходить, но он начинает выть и плакаться: "Пожалуйста, Машенька, ради Бога,пусти меня, это очень-очень важно, это действительно очень важно, ты должна мне помочь". Он умоляет ее и умоляет. Она кричит обратное: "Если ты не отойдешь от двери, я вызову полицию! Ты сукин сын! Пошел вон отсюда!"

Джейк переходит в третье действие: "Вызывай полицию! Моя жизнь закончена, я уже мертвый!" Он визжит: "Вызывай полицию!" И не получает никакого ответа. Она ушла на кухню. Он должен расстаться с мыслью, что спокойно войдет в дом и получит деньги.

Тогда он уходит от дома и думает: "Вот когда я буду на границе участка, она выйдет и позовет меня в дом". Он идет от дома, но она не выходит. Следующая брешь.

Его настроение переворачивается, и он приходит в ярость, подбегает к двери и вышибает ее плечом. Две части двери летят по комнате, и он видит взгляд Марии, который вряд ли дает надежду одолжить у нее деньги. Тогда он перепрыгивает в пятое, шестое, я не знаю, какое по счету,

188

действие. Он объясняет Марии: "Маша, Боже мой! Они собираются меня убить! Они хотят поломать мне обе руки и обе ноги. ты должна мне помочь!" И он начинает отчаянно объяснять ей обстоятельства. Конечно, она растрогается, потому что понимает, что речь идет о жизни и смерти. Но вместо этого она смеется: "Да-да, Джейк, я надеюсь, что они сломают тебе обе руки и обе ноги и твою голову, убудок. А теперь пошел вон отсюда!"

Теперь его очередь действовать. Она поставила его в ситуацию, когда он должен делать то, на что он не рассчитывал. Он начинает плакать, обнимать ее ноги, ползать по полу. Он надеется, что слезы произведут определенный эффект. И они действительно достигают

того, что она уходит в коридор и возвращается с винтовкой и целится в него: "Уходи отсюда, или я всажу тебе пулю в лоб и скажу полицейским, что ты вор".

Он смотрит на нее, смотрит на винтовку и говорит: "Маша. ведь это я подарил тебе эту винтовку два года назад, там же сломан спусковой крючок". Она говорит: "Да. я знаю, что спусковой крючок был сломан, Но я отдала ее в мастерскую, и мне ее починили". Опять открывается

189

брешь между ними, когда она стреляет в лампу, чтобы показать, что винтовка действительно работает.

Лампа разлетается, куски летят по воздуху. Он хватается за руки, они борются на полу, между ними винтовка, они борются и борются, пока эмоции не преодолевают их и они начинают чувствовать себя, как два года назад. Они занимаются любовью на полу между разбитой лампой, дверью и лежащей рядом винтовкой. Мария растрогана, она дает ему ключи от машины. Он выходит из дома и обещает ей вернуться, как только он уладит свою жизнь.

Целая сцена - это огромная брешь, не правда ли? Когда мы входили в сцену, он думал: "Я достану у нее деньги", — и он действительно собирался получить от нее деньги и получил, но не таким образом, как он рассчитывал. У него была определенная установка в голове — установка ожидания. Он получил то, что хотел, но только тогда, когда перепрыгнул через огромную брешь. Во всяком случае, это было не так, как он ожидал перед тем.

Каждая часть в этой сцене - это маленькая сцена сама по себе, и каждая часть этой сцены одновременно является брешью. Стук в дверь - что-то произойдет, что-то другое происходит, крик — произойдет что-то странное, ломает дверь - что-то произойдет, происходит что-то другое. Джейк плачет, Джейк борется с Машей, Джейк прыгает за винтовкой. Каждый раз персонаж предпринимает действия с определенным ожиданием. Каждый раз происходит действие, но результат будет другим, а не

тем, каким они его ожидали. Таким образом, именно это перепрыгивание через бреши гонит историю.

Персонаж, его конфликт в этой сцене находятся на всех трех уровнях — конфликт с его собственными эмоциями, с его собственным телом, конфликт с человеком, с которым он был в близких отношениях, с Марией, и физический конфликт с дверью, поломанной винтовкой, лампой, разлетающейся от выстрела.

В этом примере действуют всего два человека. Нет огромных декораций, взрывов и пожаров. Но заряд драматической энергии в ней больше, чем в жизненном случае. Потому что этот сценарий - итог грамотной работы с жизнеподобным материалом, где эмоции достигаются с помощью брешей.

Теперь вспомним, что мы в самом начале говорили о *драматической перипетии*. Вы скажете: "Это почти то же самое, что и брешь". Не почти, а совершенно то же самое. Только ракурс, под которым мы смотрим на события драмы, немного другой.

Разбирая драматическую перипетию, мы следим за тем, как развить эмоциональный потенциал конфликта. Как его разбудить, как сосредоточить на нем внимание, как довести до кульминации и превратить в эмоциональный опыт зрителей. Драматическая перипетия — это эмоциональное наполнение бреши. Она дает ясное представление о механизме развития эмоций.

Так же, как брешь, она с самого начала до самого конца должна быть сутью эмоционального развития драмы.

Так же, как брешь, она от малых действий ведет нас к кульминации (нас - это персонажей и зрителей вместе).

Так же, как брешь, она выражает сверхзадачу и тему. Короче говоря, это одно и то же развитие эмоционального потенциала конфликта, только выраженное в разных терминах.

Опираясь на драматические перипетии, вы уверенней будете развивать действия персонажей, преодолевающих брешу: от отчаяния к надежде. От несчастья к счастью.

БАРЬЕРЫ

Барьер — это то, что характер должен преодолевать, добиваясь цели. Барьеры неотделимы от брешей. Но брешь показывает нам препятствия на пути героя, а барьер дает герою шанс действиями завоевать любовь зрителей. Барьеры устанавливают самые привлекательные черты характера: мужество, отвагу, готовность рискуя идти до конца. Если герой в истории преодолевает все более и более высокие барьеры — это втягивает нас в историю.

Героя делают барьеры.

Есть еще кое-что, что барьеры выявляют с особой четкостью. Непрерывная череда барьеров героя выстраивается в единое **сквозное действие**.

193

- А такая же непрерывная череда действия антагониста выстраивается в **сквозное противодействие**. Сквозное действие концентрирует внимание на **сверхценной идее**.

Так же, как барьеры героя, непрерывно развиваются барьеры врага. Они складываются в единую цепь противодействий врага герою. Действие и противодействие сплетаются вместе в единую драму с растущей энергией действия. Именно такое развитие энергии драмы открыл Станиславский. В своих великих спектаклях он вскрывал сквозное действие и противостоящее ему сквозное противодействие, а затем сталкивал их в конфликте.

Ставьте перед героями барьеры, и вы получите все остальное. Жизнь так устроена, что так или иначе она каждого окунает в дерьмо. И человеку приятно увидеть, как именно за это его полюбит простая девушка. Разумеется, если режиссер заставляет его преодолевать барьеры. Именно таким режиссером оказался Джордж Лукас, создатель великих сказок "Звездные войны".

194

В его первом фильме "Американские зарисовки" неказистый прыщавый робкий слабак взял у приятеля на день машину, чтобы произвести впечатление на новую подружку. Но машину почти сразу же угнали, и парень вместо того, чтобы радоваться жизни с подружкой, весь день в отчаянии ищет машину. Когда он ее находит, его избивают, от всех волнений он блюет, - в общем, это худший день в его жизни. В конце концов машина нашлась, но девушка, конечно, потеряна навсегда. Кто захочет дружить с парнем, который не преодолел ни одного барьера? Он жалкий неудачник.

— Ты что?! — говорит девушка. — У тебя украли машину, тебя избивали, ты блевал, — да это самый интересный день в моей жизни! Когда мы увидимся снова?

И парень из ада взмывает в небеса. Он боролся, он преодолевал барьеры и получил главный приз - влюбленную подружку.

Мы в кино не играем в лотерею "Выиграй миллион". Наши ценности — это любовь, мужество, воля к победе, отвага и сострадание. И если барьеры вытаскивают это из глубины характера, зритель открывает герою свое сердце. Это и есть наш выигрыш, наш миллион.

Актер не может выиграть и трех рублей, если автор и режиссер не обеспечат ему барьеры.

Барьеры, как и всякий конфликт, продуктивно раскручивать в три акта. В них эффективно действуют драматические перипетии от надежды к отчаянию. Но есть еще некоторые не универсальные, а просто полезные условия активизации барьеров.

Первое правило', разделяй влюбленных, сталкивай врагов.

Это правило понятно на уровне здравого смысла. Когда влюбленные рядом, они целуются и в этом направлении двигаются дальше к сценам, которые на ТВ можно показывать только в позднее время.

195

Если вам нужен конфликт влюбленных, то вы быстро убедитесь, что милые бранятся - только тешатся: возникают маленькие, легко преодолеваемые барьеры. А вот если влюбленных разделить, они горы своротят. Третий лишний - барьер. Болезнь - барьер. Разлука - барьер, который влюбленные преодолеют, рискуя жизнью, чтобы только обнять друг друга. И это подарит истории много энергии.

Враги вдали друг от друга клацают зубами и сыплют искрами из глаз,

196

Когда они сойдутся - начнется бой не на жизнь, а на смерть, и тут барьер будет громоздиться на барьер. В экспозиции конфликта этот барьер помогает армиям противников спланировать ударные действия.

Маленький рассказ молодого Чехова: три актера находят кошелек с кучей денег. Можно зиму жить да радоваться всем троице. Но умелый драматург Чехов сразу создает барьер, разделяя персонажей на две группы. Теперь конфликт стремительно растет.

Одного актера послали за водкой. И в его отсутствие двое других планируют, как убьют третьего и разделят его долю. А третий покупает яд, впрыскивает его в водку, чтобы деньги достались ему одному. Когда он возвращается, двое без труда убивают его и, довольные, пьют принесенную им водку. Барьер, разделявший персонажей, позволяет быстро сформировать конфликт.

Барьеры особенно хороши в кульминациях. Эффективное действие барьеров можно изложить более обобщенно: ***разделяй и сталкивай***. Используй барьеры, чтобы развести персонажей, напрячь энергией будущие схватки и столкнуть в борьбе противоборствующие силы.

И конечно, у Шекспира мы найдем самое эффективное использование структурной болванки — барьер в "Ромео и Джульетте", 3 акт развития конфликта. Ромео изгнан из города за убийство Тибальда. Между ним и его юной женой Джульеттой непроницаемый барьер пространства. Что из этого лаконичного условия выжимает гений драмы?

1. Джульетта абсолютно беззащитна, когда возникает угроза страшного греха — двоемужества.
2. Она самым рискованным образом вынуждена принять неведомый яд с ограниченным сроком действия.
3. Ромео находится в полном неведении, так как барьер оказывается непроницаемым для письма Джульетты к нему.

Будет трудно найти в современной драматургии момент, где бы барьеры эффективнее обрабатывали свою роль.

Не менее эффективны барьеры времени. Когда счетчик времени отбивает секунды до страшной катастрофы, это ломает ритмы, создает стресс. Отчаяние вплотную приближается к надежде. Смерть дышит в лицо, полное жизни. Редкий фильм сегодня обойдется без тикающих часов на руке, на стене, на бомбе. А если вы снимаете триллер, то без пресса времени выходить в люди просто неприлично.

Выстраивайте барьеры по нарастающей — это затягивает зрителей в историю.

Сперва маленький барьер - Ромео увидел Джульетту и танцует с ней. Потом повыше — он перелез через ограду сада ее дома. Еще повыше — Ромео на балконе. Пусть эта схема сопровождает вас

повсюду — она правильная, ибо от сцены к сцене риск и отвага
вырастают.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

СТРАТЕГИЯ ЭНЕРГИИ

*Самая большая опасность, подстерегающая
режиссера, — это потерять контроль над фильмом по
ходу работы над ним. И подобное случается гораздо
чаще, чем это представляется.*

ФРАНСУА ТРЮФФО

ИЗ ЧЕТЫРЕХ СТРУКТУР - В ПЯТУЮ. ОБЪЕДИНЯЮЩУЮ

Мы можем контролировать развитие напряжения действия фильма по нарастающей, используя четыре критерия. Сообща они ведут фильм к кульминации.

1. Трехактная структура развития

Она действует как структура внутри структуры, внутри структуры, внутри структуры...

То есть фильм в целом имеет трехактное развитие.

Каждый акт внутри себя имеет трехактное развитие. И каждое событие внутри себя развивается в три маленьких акта. Такое развитие гарантирует нам максимальное возрастание кон-

201

фликта и страхует от циркуляции. То есть от того, чтобы действие топталось на месте.

Фильм, рассказанный по такой схеме, развивается по восходящей, то есть с нарастанием напряжения в истории.

2. Драматические перипетии

Эта структура контролирует эмоциональное наполнение конфликта. В непрерывной смене движения от отчаяния к надежде и от надежды к отчаянию растут, как было замечено еще древними греками, эмоции зрителей.

Эта структура является как бы эмоциональной кардиограммой фильма.

3. Бреши

Структура брешей позволяет контролировать разрыв между желанием и необходимостью немедленного действия. Брешь — это яма, которую роют вам враги. Она способствует непрерывному развитию всех сил антагониста.

Непрерывная череда брешей в фильме заставляет героя напрягать все силы, чтобы преодолеть брешу.

Брешь — продуктивная формулировка, объединяющая разнообразные реакции общества на действия героя. Она заставляет героя реагировать на возрастающие контрдействия сил антагониста. Мы должны

202

иметь возможность представить историю как путь преодоления брешей по нарастающей.

4. Барьеры

Так же, как и брешу, контролируют возрастающие трудности на пути героя к цели. Но барьеры лучше всего определяют цену, которую платит герой. Цена измеряется риском и отвагой. Всю историю можно представить как движение к цели через барьеры.

С помощью барьеров мы описываем усилия героя: его ум, волю, выдержку, хитрость, энергию, смелость и т. д.

Эти четыре параметра измеряют одно и то же - развитие конфликта в Дrame. Но они смотрят на конфликт под разными углами, как бы с разных сторон освещая его. Все в целом позволяет увидеть историю объемной, не упустить возможности развить ее энергию.

Но есть еще одно определение. Оно более тонкое и

всеобъемлющее.

203

Оно поглощает все четыре определения, используя их. Это определение обладает наибольшим креативным потенциалом. С его помощью мы полнее всего развиваем конфликты истории. Оно наиболее полно контролирует непрерывный рост истории, выжимает из истории максимум возможного.

Это как бы стратегия эмоционального контакта фильма и зрителей. Она состоит из 5 элементов:

1. Экспозиция и вспышка интереса (побуждающее происшествие).
2. Прогрессия усложнений.
3. Обязательная сцена.
4. Кризис.
5. Кульминация и финал.

Не много ли всего этого? В самый раз. Если мы работаем в этой структуре, мы в каждый момент знаем, как и куда двигаться дальше.

Контроль с помощью этой структуры — это не искусствоведческие разговоры: "мне кажется", "мне нравится", "я бы сделал по-другому"... Нет. Это конкретные рабочие установки. Не можешь забить гвоздь с одного удара, забей с пяти. Но ты знаешь, когда гвоздь вошел в доску по самую шляпку.

Пятиступенчатая структура развития энергии истории

довольно сложная и тонкая система.

Полезно сначала разобрать пятиступенчатую структуру на примере простого и забавного эпизода. Точнее, истории, которую знаменитый

204

комик Геннадий Хазанов рассказывает как случай из жизни. А потом займемся этим всерьез.

КАТАСТРОФА ХАЗАНОВА

В 80-е годы Геннадий Хазанов гастролировал в Южной Америке в качестве конферансье бригады тогда еще советских звезд эстрады. Железный занавес только что раздвинулся, русские были в диковинку, и пятитысячные залы зимних стадионов и дворцов спорта раскупались полностью заранее.

Хазанов должен был открыть концерт. Естественно, все звезды волнуются. Дома они — как живые боги, публика встречает аплодисментами. Объяви: "Поет Кобзон!" - ураган встречает на выходе. А тут на другом конце земли никто о них слыхом не слыхал. Как запряжешь, так и поедешь. Это информационный минимум, который нам надо узнать в экспозиции.

И сразу к делу — готовим вспышку интереса: Хазанов выучил свой конферанс по-испански. Кроме этих слов, испанского практически не знает. Следуя выученному тексту, он обращается к аудитории:

— Знаете, кто я? Думаете, конференсье? Нет, я выпускник кулинарного техникума...

205

И следом идут репризы, которые на родине всегда вызывали обвалы смеха, водопады хохота. Успех гарантирован.

Но тут, в далекой Аргентине, он в образе маниакально застенчивого юноши, известном в России каждому, спрашивает своим прославленным дрожащим голосом:

- Знаете, кто я?

И из зала кто-то орет:

— Педик!

Зал оглушительно хохочет. Все с интересом ждут, что ответит Хазанов. Это и есть вспышка интереса. Драматическая ситуация перевернула привычный баланс сил. Судьбу концерта определит ответ Хазанова.

206

Кобзон, который должен петь сразу после Хазанова, кричит из-за кулис:

- Гена, ответь ему!

Хазанов, в надежде, что ситуация как-то сама разрешится и он перепрыгнет через эту брешь,

повторяет вопрос. Все промолчат, и концерт привычно покатится по накатанному руслу.

- Знаете, кто я?

- Педик! — повторяет неизвестный.

И зал хохочет навзрыд. Оказывается, это у них традиционная шутка.

Мужественный Кобзон воспринимает это как плевок в свое лицо.

- Ответь ему! - кричит он. - Если ты не ответишь, я не смогу петь! Альтернативный фактор заработал. Если Хазанов немедленно не ответит, он будет в дерьме не только перед зрителями, но и перед своими. Он должен действовать немедленно. Счетчик времени включен на секунды. Он должен действовать с риском и отвагой, интригуя зрителей. И Хазанов прыгает со сцены в зал и решительно идет на голос. Начинается третий этап — прогрессия усложнения.

Прогрессия усложнений развивается в несколько шагов, она не позволяет размазать конфликт. Она напрягает его. Ситуация главного героя должна с каждым шагом ухудшаться. И она ухудшается. На сцене артист король и хозяин положения. Он защищен. Он выше зрителей. А в зале он на равных. Какое на равных! В чужой стране, почти не зная языка и нравов, он никто. Все зависит от его находчивости. Конфликт развивается как импровизация. Публика напряглась — чистый саспенс. Бой быков - любимое развлечение испанцев. На этот раз

он обещает быть кровавым.

Пятитысячный зал затаил дыхание, слышно только, как каблуки Ха-

207

занова стучат по бетонному полу. Остряк все ближе. И Хазанов видит, что это здоровенный детина, по виду мясник со скотобойни. И этот мясник сжимает кулаки. Что будет? Драка? Поножовщина? Убийство? Кто знает этих русских из дикой Сибири, с другой стороны земли?! Может, они оскорбление смывают только кровью? Вот это и есть ориентация структуры по направлению к обязательной сцене. Схватка противников неизбежна. Только обязательная сцена может разрешить конфликт лицом к лицу, лоб в лоб. Цель все ближе. А в голове Хазанова никаких идей, только одиноко бьется: "Педик... педик... педик..."

И ясно, что зрители идентифицируют себя со своим, а не с приезжим артистом. Пошады не будет. Герою в обязательной сцене надо победить или умереть в прямой схватке с противником. Но шансов на победу почти нет. Что делать? Оскорбить противника, нарваться на ответный удар,

208

сорвать концерт и попасть в больницу со сломанным носом? Или плюнуть на самолюбие, снять маску и

показать зрителям, что он просто артист. Риска нет, но и отваги нет. Это такое же поражение. Оскорблен выпускник кулинарного техникума, все ждут, что он и сразится. Но как? Это кризис:

герой должен принять решение — сдаться или бороться с максимальным риском и отвагой. Герой должен оправдать ожидания зрителей, но совсем не так, как они предполагают. И герой переходит точку без возврата.

Хазанов доходит до мясника. Вот он почти рядом. Мясник сжал кулаки. Все затаили дыхание. А Хазанов прыгает к мяснику на колени, обнимает его и на весь зал застенчиво и нежно говорит в микрофон в образе своего персонажа:

— Надеюсь, ты тоже?

Зал взрывается хохотом и аплодисментами. За кулисами ликуют артисты. Назавтра газеты написали, что Хазанов в один миг стал национальным героем. Не говоря о том, что все артисты имели триумфальный успех.

Это "финал истории, досказанной до конца", - тоже структурный элемент, часть пятой ступени.

Короткий эпизод содержит в простейшем виде все элементы пятиступенчатой структуры. Он напоминает нам о том, что структура - не теоретическая выдумка, а итог отбора жизненных ситуаций в наиболее продуктивном развитии. Если вы сможете в полуторачасовом фильме развить свою историю, следуя этой структуре, - "город будет взят, и все невесты ваши".

Напомню элементы.

1. Экспозиция. Сумма знания позволяет не медля начать рассказ и установить обычный баланс сил.

2. Вспышка интереса. Все вдруг перевернулось. Единственное действие интригует нас. Что теперь будет?

3. Прогрессия усложнению. С каждым шагом герой все больше драматизирует свою ситуацию. Каждый шаг ведет к катастрофе. Кризис ставит героя перед выбором: победить или умереть в борьбе? сражаться или сдаться? быть или не быть?

4. Обязательная сцена. Давид сразился с Голиафом. Герой сразился со своим драконом.

5. Кульминация и финал. Он победил, но не так, как мы думали. Он проиграл, но наши сердца отданы ему. Мы восхищены героем.

Пятиступенчатая стратегия контролирует три самых существенных аспекта фильма.

1. Эмоциональное развитие истории от начала до кульминации и финала.
2. Эмоциональный контакт со зрителями.
3. Развитие основного конфликта в максимальных и тонких проявлениях.

Не так мало. Эту структуру можно назвать стратегией энергии фильма.

ХАРАКТЕРЫ В СТРАТЕГИИ

Характеры должны, во-первых, обладать теми качествами, которые позволяют им действовать и быть убедительными.

Вопрос, который нас волнует: какие моменты в жизни характера самые важные для истории?

Как правило, мы знаем о своих характерах гораздо больше того, что может вместить история. Какие события выбрать? Ответ на это дает структура. Она помогает отобрать и составить в самой лучшей стратегической последовательности самые важные моменты жизни характера.

Существенный вопрос, который вы всегда хотите решить: когда характер должен начать действовать? Ответ; сразу. Как только началась история, 2—3 минуты на обрисовку атмосферы - и погружайте персонаж в конфликт, опрокидывайте в безвыходную драматическую ситуацию. Пусть покажет себя в деле.

210

Помните, как начинался фильм "Леон"? 3-4 проезда по Нью-Йорку, фото какой-то толстой рожи во весь экран и закадровый голос: "Этого типа надо призвать к порядку. Сделай это, Леон". Мы практически не видели этого Леона. Только один глаз через крупное стекло очков. Но он один окружает целую банду, уничтожает по одному до зубов вооруженных охранников. Он повсюду, как магический таракан, вылезает из любой щели. Мы еще ничего про него не знаем и поэтому готовы верить всему. К концу эпизода мы знаем - он потрясающий

профи-киллер. Мы верим в это. Он действует убедительно. И это все, что мы должны о нем знать, чтобы история развивалась. Потом мы узнаем, что он одинок, что он большой ребенок. Поэтому естественно, что он полюбил другого одинокого ребенка - Матильду. И это опять все, что мы должны о нем знать.

— Нет! Нет! Нет! — закричит прозаик. — Сперва мы должны показать зрителю живых людей. Для этого нам надо пожить их жизнью какое-то время. Создать атмосферу, проявить черты характера...

Для повествовательной прозы это естественно. В сценарии это работает плохо. Это к концу работы, когда сценарий будет написан, поставлен, сыгран талантливыми артистами, снят одаренным оператором, смонтирован и озвучен музыкой, - тогда мы увидим на экране живых людей, ожившие плоды нашей фантазии. Но это будет роман, написанный сообща большим количеством людей. А когда мы стартуем, в нашей руке бьется сердце истории, которое постепенно обрастает плотью.

ЭКСПОЗИЦИЯ И ХАРАКТЕРЫ

Ничего не описывайте. Заставьте характеры действовать и добиваться какой-то цели. Все, что мы должны узнать о них, должно проявиться в этой борьбе.

- Ты мерзавец! - говорит герой. - Такой же трус, каким был в первом классе. Бери в руку пистолет и обороняйся!

- Я не умею стрелять.

- Тогда бери лопату и бей с размаху.

Вот мы и узнали, что герои учились в одной школе и знакомы всю жизнь. Один стреляет, другой не умеет.

Но есть и другой вариант. Они встретились на вокзале, узнали друг друга, обнялись:

211

— Ой, Петя!

— Колян! Сколько лет мы не виделись?

— Лет 10 или 12.

— А сколько лет мы знаем друг друга?

— Лет 20. Почти всю жизнь. Ну как ты?

— Я ничего, живу, женат, двое детей. А ты?

— А я холостой. Из армии пришел. Отслужил.

— А я не служил. Белый билет. Никогда не брал винтовки в руки. Единственное оружие, которым владею, — лопата. И та на огороде...

Как вы думаете, в какой из < двух сцен больше энергии?

Мы должны сразу зацепить зрителя, посадить его на крюк. Он сам "побежит" за нами. сидя в кресле

кинотеатра. Ему будет интересно узнать, кто этот парень, совершающий поступки. Скажите о нем только то, что необходимо для действий.

Постепенно, шаг за шагом мы получим всю необходимую информацию. Она содержится в действиях. Ее можно крошить и крошить понемножку хоть два ак-

212

та. Последние сведения вы можете дать зрителям перед кульминацией. Более того, полезно самые лакомые куски экспозиции давать в самом конце. Пусть зрители захотят узнать какие-то секреты, о которых догадываются.

А как же объемные характеры? Как с обрисовкой места действия. среды, атмосферы?

Все это можно делать по дороге. Начинайте двигаться. Как говорил Владимир Ильич: "Главное — ввязаться в драку, потом разберемся".

В принципе экспозиция существует для того, чтобы расставить фигуры на доске, понять правила игры и только после этого начать серьезную атаку. Но когда в экспозиции перечислено много фактов и они плохо рассказаны, мы теряем энергию. **Факты сами по себе мало что значат. История придает им смысл и значение.** В наших силах это накопление фактов превратить из скучного повествования в увлекательное приключение. В этом, собственно, и заключено ремесло рассказчика. Пусть герои начинают добиваться чего-то такого, что им надо получить. И в борьбе за это "ничто"

мы узнаем все. что нам положено. Вы помните, что в драме каждую ценность мы получаем только через конфликт. Вот и создавайте конфликты по любому поводу. Проще говоря, не описывайте, не иллюстрируйте маленькими вводными наблюдениями черты характера. Лезьте в драку сразу.

НЕВИДИМАЯ ЭКСПОЗИЦИЯ

Проблема вовлечения зрителей в мир истории в том, чтобы рассказывать ее, не отвлекаясь на отдельно показанные предлагаемые обстоятельства.

Мы можем, к примеру, разглядывать одинокую бедную девушку в ее комнатке, вместе с ней перебрать ее нехитрый гардероб. Она долго выбирает наряд для важного делового визита. Но все туфли стоптаны, а платья вышли из моды. Наконец она что-то надевает, смотрит с грустью на фото бедных родителей. Папа в гробу, мама одинока, брат в солдатской форме. Ее жизнь коротко описана фотографиями и гардеробом.

Но можно заставить ее сразу бежать по улице к уходящему автобусу. последний момент каблук попал в щель и сломался. Автобус ушел. Девушка в отчаянии. Тут ей помог встать молодой человек. Он поднял стоптанную сломанную туфлю. Смущение и досада сделали девушку еще

красивее, чем она была до того. Они взглянули друг на друга... История началась.

Это начало, может, и не лучше, но энергичнее. Информация поступает к цели в движении, в действиях. Принципиально это продуктивнее: информация экспозиции как бы растворяется в действиях. Она становится невидимой.

ЭКСПОЗИЦИЯ И ПОВОРОТНЫЙ ПУНКТ

Энергия истории усиливается, когда новая информация из экспозиции поворачивает действие в неожиданном направлении. Персонаж открывает нам свою тайну, и это заставляет всех предпринимать какие-то действия.

Друг юности навестил приятеля — депутата Думы, которого не видел много лет. Он зовет приятеля с женой в уик-энд отдохнуть на озере, порыбачить в красивом, диком месте. Депутат не может ехать, у него расписан каждый час. Друг заводит депутата в кабинет, распахивает куртку: жилет начинен взрывными патронами.

— Бери жену, дочку, садись в свою машину и вывози меня за город. Меня ищет милиция, и только депутатские машины не досматривают. Не сделаешь — взорву весь этот дом.

Не знаю, насколько это хорошо, но придумано, исходя из высказанного правила: экспозиция должна поворачивать историю.

Другой путь - это накопление фактов экспозиции до критической массы и превращение ее во что-то, кардинально меняющее судьбу персонажей.

Чехов в рассказе "Именины" создает баланс действий и

предлагаемых обстоятельств с полнотой, завидной для сегодняшних профессионалов.

214

"После именинного обеда, с его восемью блюдами и бесконечными разговорами, жена именинника Ольга Михайловна пошла в сад. Обязанность непрерывно улыбаться и говорить, звон посуды, бестолковость прислуги, длинные обеденные антракты и корсет, который она надела, чтобы скрыть от гостей свою беременность, утомили ее до изнеможения. Ей хотелось уйти подальше от дома, посидеть в тени, отдохнуть на мыслях о ребенке, который должен был родиться у нее месяца через два". Как видите, предлагаемые обстоятельства сразу вовлекают нас в драматическую ситуацию. И дальше конфликты Ольги Михайловны становятся все напряженнее. Предлагаемые обстоятельства накапливаются до критической массы. И как только гости расходятся, все разом обрушивается, круто поворачивая семейный рай в направлении со стрелкой "в ад".

Преуспевающий радиокomentатор в фильме "Король рыбаков" с веселым цинизмом призывает радиослушателей развязать свои инстинкты, презреть все правила. Для комментатора это просто безответственная болтовня. Но сумасшедший поклонник убивает пять невинных людей в баре. И это переворачивает жизнь комментатора. ***Факты экспозиции должны накапливаться, чтобы повернуть историю в неожиданном направлении.*** Это делает экспозицию невидимой, она как будто

растворяется в неожиданном действии.

Что нам, в сущности, вначале категорически необходимо?

Нужна драматическая ситуация, которая позовет героя в путешествие.

Нужно обрисовать начальные связи персонажей. Причем только на самом поверхностном уровне характеристики.

Надо задать атмосферу действия и опознавательные признаки жанра. Чтобы зритель знал, что ему предстоит.

Когда-то много лет тому назад, еще при прежнем режиме, я сдавал в Госкино только что снятый фильм. И начальник был возмущен:

— Что это такое? Плакать мне или смеяться? Объясните!

— Это трагикомедия. Такой жанр. Там плачут и смеются.

— Нет такого жанра! Есть жанр - комедия! И есть жанр - трагедия! Я учился,знаю!

А это была одна из первых трагикомедий "Гори, гори, моя звезда". Начальника можно переубедить, с ним можно поспорить. А со зрителем не поспоришь. Он должен получить твердую жанровую установку: плакать ему или смеяться, ужасаться или расслабляться в романтическом кайфе. Установка - это тоже функция экспозиции.

ИЗ ЭКСПОЗИЦИИ В РАЙ ИЛИ АД

Если вы гоняли ваших героев без усталости все предыдущие полчаса, вы рискуете накопить немного предлагаемых обстоятельств.

Но если вы умело балансировали между действиями и микронаблюдениями, у вас накопится немало признаков, из которых в воображении зрителей возникает объемная картина мира ваших героев. В этом мире необходимо навести порядок.

Для чего? Чтобы зрители могли поселить себя в телах и душах героев. Это поселение называется "сопереживание", и мы его уже разбирали.

Отношение реальности к миру фильма — метафорично. Это означает, что показанный в фильме мир выглядит как реальность, но это часть реальности, которой вы придаете особый смысл. Это метафора реальности — часть, которая выглядит как образ целого. Как бы ни был мал уголок мира, показанный в фильме, он существует как замкнутый микрокосмос.

Это отдельный мир, оживленный вашим воображением и волей. Вы устанавливаете в нем свой личный порядок и сообщаете зрителям ваши личные ценности.

Фильм — это мир вашего искусства.

А искусство — это зона вашего личного порядка в окружающем вас хаосе. Зрители должны быть полностью ориентированы в этом мире и с

максимальной энергией вовлечены в него. Это в их и в ваших интересах.

Мы уже знаем, что есть три уровня энергии зрителей:

1. Любопытство.
2. Сопереживание.
3. Саспенс.

В наших интересах добиваться сопереживания или саспенса. Для этого зритель должен находиться в одном мире с персонажем. Он должен принимать и разделять ценности его взгляда на мир, понимать, что плохо и что хорошо в этом мире.

Все предлагаемые обстоятельства, показанные в фильме, полезно поляризовать. Одни примыкают к *центру Добра*. Другие — к *центру Зла*. *Центр Добра* — это то, что нам близко, понятно, любимо. То, с чем мы ассоциируем свои мечты. *Центр Зла* — это ад вселенной вашего фильма.

Еще до того, как возникнет вспышка интереса, нам надо эмоционально усвоить эти ценности. Значит, они должны быть показаны в ре-

альности ясно и убедительно. Как правило, для них надо найти образное решение. Потому что идея в драме усваивается лучше, когда для нее найден

эмоциональный пластический образ.

Чехов, как правило, сразу дает видимое или осязаемое конкретное видение центра Добра. В "Вишневом саду" сам вишневый сад — рай, куда герои стремятся, чтобы отдохнуть израненной душой. В "Именинах" рай маленькой вселенной заявлен уже во второй фразе рассказа.

"Она (Ольга Михайловна) привыкла к тому, что эти мысли (о ребенке) приходили к ней, когда она с большой аллеи сворачивала влево на узкую тропинку: тут в густой тени слив и вишен сухие ветки царапали ей плечи и шею, паутина садилась на лицо, а в мыслях вырастал образ маленького человечка неопределенного пола, с неясными чертами, и начинало казаться, что не паутина ласково щекочет лицо и шею, а этот человек: когда же в конце тропинки показывался жидкий плетень, а за ним пузатые ульи с черепянными крышками, когда в неподвижном, застоявшемся воздухе начинало пахнуть и сеном и медом и слышалось кроткое жужжанье пчел, маленький человечек совсем овладевал Ольгой Михайловной. Она садилась на скамеечке около шалаша, сплетенного из лозы, и принималась думать". ***Рай — это ее будущий ребенок. Он и будет убит в кульминации.*** От этого обозначенного рая до вспышки интереса идет неспешный путь. Но чтобы эти 15—30 минут не были вялыми, лишенными энергии рассказа, все предлагаемые обстоятельства полезно вовлечь в сюжет.

Вначале мы можем рассказать подсюжет, как бы вспомогательный сюжет или даже несколько подсюжетов, объединенных общей целью. С помощью этих подсюжетов мы и определяем единые для нашего микрокосма центры Добра и Зла.

В "Именинах" *центр Зла* медленно возникает в итоге нескольких сюжетов, и определить его не так просто. Обычно центр Зла помещен среди антагонистов. Это центр врага, центр угрозы центру Добра. В драме мы обязаны иметь антагониста. В прозе — совсем не обязательно. *Зло, которое убивает ребенка, находится в душах мужа и жены.* Это мелочная, суетная, ничтожно малая часть их души.

В драматической истории довольно часто основным является внутренний конфликт. И тогда поле драматической борьбы - душа героя,

218

где борются ангел и черт. В душе Ольги Михайловны — мелкие бесенята ревности, обиды, тщеславия против ангела — ребенка.

Нам надо всегда найти и визуализировать центры Добра и Зла. Это проясняет всю сложность картины мира и помогает эмоционально связать зрителя и характеры. Зрители всегда отождествляют себя с центром Добра.

ЦЕНТРЫ ДОБРА И ЗЛА

Старые мастера Голливуда решали проблему центров

Добра и Зла с блеском. Они знали: фильм будет показан во всем мире. В Китае, Уганде или России могут ничего не знать о ситуации в Чикаго 1929 года. Центры Добра и Зла установят ценности этого мира. И вот начинается фильм "В джазе только девушки". Какие-то люди везут гроб в катафалке. Их преследует полиция. Катафалк набирает скорость. Полиция не отстает. Тогда из машины покойника стреляют. Полиция стреляет в ответ. Из дырок в гробу хлещет спиртное. Любой зритель поймет: в Чикаго 29-го года полиция преследовала незаконных торговцев спиртным. Мы сразу понимаем, где зло этого мира. Затем эти преступники сводят кровавые счета со своими врагами из конкурирующей банды. И попутно хотят убить двух музыкантов, веселых, приятных ребят. Они убегают, ищут возможности спастись. Естественно, мы им сочувствуем, мы с ними, они - наш центр Добра. Как только это установлено, появляется ос-

219

лепительная Мэрилин Монро, и фильм набирает обороты. ***Центры Добра и Зла определены, можно рассказывать историю.*** Зритель уже в наших руках.

Иногда для установления центров Добра и Зла приходится тратить много сил. Но это всегда себя оправдывает. В индустрии на это не скупятся.

Легендарный, неумирающий, любимый во всем мире фильм "Касабланка" показывает персонажей, действующих в неведомом мире, далеком от всех, тем

более от Америки, в какой-то захудалой Касабланке. Она заявлена как точка, из которой можно попасть в рай — Америку. Она лежит на пути из ада — оккупированных фашистами стран.

Тридцать минут и три подсюжета, полных выдумки, остроумия и увлекательных событий, потрачены на то, чтобы мы с абсолютной ясностью поняли расстановку сил между раем и адом фильма. Но все это - полная выдумка сценаристов. Не было никакой Касабланки. Не было единственной нитки из Европы в Америку. От фашистов бежали во все стороны на 360°. Касабланка. виза, которую нельзя отменить, — это все условные элементы языка драмы. Когда мы их усвоили, появилась божественная Ингрид Бергман, и начался главный сюжет — ее и Хемфри Богарта.

В "Крестном отце" показана империя преступников. В этом фильме все до одного — преступники. Как в футболе — все до одного играют ногами. Глава семьи дон Корлеоне — главный преступник, его дети — преступники, адвокат — преступник, друзья — преступники, полицейские — преступники, артист — слуга преступников. Между тем этот фильм искренне любим сотнями миллионов зрителей во всех уголках Земли. Неужели мы все так любим преступников?

Ничего подобного. Это фильм не про преступников, а про большую идеальную семью, где дети любят отца и друг друга. Где каждый готов помочь другому и сделать все для спасения другого. Это фильм о семье, в которой мечтал бы оказаться каждый. Он о ценностях семьи — основы общества. Преступность — это метафора, язык

искусства.

Центр Добра этого фильма — семья. Центр Зла — те, кто хотят семью разрушить.

Когда это установлено, начинается история борьбы и превращения Майкла Корлеоне из ангела в дьявола. Но пока это устанавливается, нас увлекают три подсюжета.

1. Семейный праздник.
2. Вводная новелла о контракте артиста в Голливуде.
3. Начало войны семей из-за наркотиков. Они доводят нас до вспышки интереса. Примеры того, как работает вспышка интереса после определения центров Добра и Зла. мы еже-

220

дневно видим в нашей жизни, когда толпы болельщиков беснуются на стадионах или шествуют по городу, размахивая флагами, сопровождаемые напряженной полицией. Болельщики на эмоциональном взводе. Их центр Добра воспален враждебностью к центру Зла.

Начинается футбол, и с первой секунды ясно, кто с кем воюет. Вот эти в белых трусиках и красных майках — ангелы, это моя команда хороших парней. Я за них болею. А эти в черных трусиках и желтых майках — враги моей команды. Я их ненавижу.

Кино — искусство не менее условное, чем футбол.

Начался фильм, на поле вышли: один - в тоге, другой - в шубе, третья - голая, но в шляпе, четвертый - в пожарной каске. Какие странные, экзотические люди! Кто они такие, что представляют? Где там у

\. t

221

них добро, где зло? К середине фильма я с трудом разбираюсь, кто мне друг, кто враг. И только когда пойму это, начинается мой кайф. Но полфильма ушло мимо.

Наш российский мир очень долго, три поколения, был советским микрокосмом, отделенным ото всех. И мы не приучены определять с общечеловеческой ясностью в своих фильмах мир Добра и мир Зла. Нам про нас и так все ясно.

В качестве российской альтернативы можно привести "Балладу о солдате" Чухрая. Центр Зла обозначен сразу ярко, визуально, эмоционально и предельно ясно общечеловечески. Это бесчеловечная война и ее образ — груда взбесившегося металла — танк, одинаково враждебный любому живому человеку. А центр Добра — двое молодых ребят, нежно и целомудренно влюбленных друг в друга. Постепенно этот центр расширяется, включает в себя и молоденького офицера, и одноногого инвалида, и его жену... Короче, всех, кто попадает в зону, освещенную добротой фильма. Круг Добра расширяется, пока не охватывает всю землю до

горизонта. Просто? Но эта

простота покорила весь мир.

Когда зрители смотрят на экран, их подсознание постоянно ищет и сортирует персонажей на самом простом уровне. Кто тут хороший парень? А кто плохой? Они делают это потому, что им надо приткнуться к хорошему парню, идти дальше вместе с ним. болеть за него. Это естественная человеческая потребность самоидентификации. ***Любой человек идентифицирует себя с Добром.*** И ищет любой знак, помогающий ему сперва ощутить центр Добра, а затем ***инстинктивно противостоять центру Зла.***

ОДНО ПРОСТОЕ ДЕЙСТВИЕ

История лучше всего взаимодействует со зрителем, если она *начинается сразу с одного простого действия главных характеров.* Даль-222

ще вокруг первого шага наматывается клубок драматических ситуаций, подсюжетов. микронаблюдений... Мы делаем следующий шаг, еще один, еще... И не заметили, как полностью погрузились в историю, и характеры окружили нас, заполнили все наше внимание.

Классическое начало в "Ревизоре". Голодный Хлестаков хочет что-то съесть, а его принимают за ревизора.

Раневская приезжает в имение, где она не была пять лет.

Ромео увидел Джульетту и влюбился с первого взгляда.

Тень отца Гамлета объявила, что Гамлет должен наказать убийц.

Отелло нашел платок Дездемоны.

Одно простое действие в самом начале делает первый поворот колеса истории. После этого все колеса начинают двигаться, взаимодействуя друг с другом. Вы, таким образом, используете отпущенные вам полтора часа самым лучшим образом. Все время идет на то, чтобы разжечь эмоции зрителя по дороге к кульминации. Все дрова вы бросаете в один костер. И в кульминации пламя костра вздымается до небес.

Одно простое действие в экспозиции помогает создать наиболее ясную структуру, где зритель хочет узнать новые подробности и таким образом вовлекается в круг эмоций персонажей.

Детективы обнаружили труп жертвы, убитой странным образом ("Семь"). Затем еще один и еще один... История закручивается.

Человек попал в дорожную пробку. Он бросает автомобиль и идет к цели пешком ("С меня хватит").

В городок вернулась банда, которую несколько лет назад шериф выгнал ("Полдень").

ВСПЫШКА ИНТЕРЕСА, ОНА ЖЕ ПОБУЖДАЮЩЕЕ ПРОИСШЕСТВИЕ

Стратегия начала фильма в течение первых 20-30 минут — это движение сюжета к вспышке интереса. Все в фильме движется к этой цели. В международной

терминологии ее называют "*инсайтинг инцидент*" - в корявом дословном переводе "инициирующий случай" или "побуждающее происшествие" . Он как бы устанавливает точное направление развитию интереса к фильму на весь оставшийся срок до конца. Он также возбуждает интерес зрителей, их желание разобраться и узнать, что же там будет, как оно повернется, чем завершится? А персонажи инициированы задачей справиться с неожиданными проблемами.

В этом событии все предыдущее как бы вдруг переворачивается, и

223

возникает *вспышка интереса* к тому, что случится дальше. Мир персонажей взорван этой вспышкой. Весь привычный баланс сил нарушен и перевернут. История, которая неторопливо плыла в рай, вдруг кувырком покатила в ад. Теперь до самого конца фильма персонажи будут пытаться вернуть этот утраченный рай. нарушенный баланс равновесия.

Вспышка интереса с максимальной полнотой вовлекает зрителей в мир персонажей драмы. Она заставляет нас преодолевать поверхностный интерес к персонажам, вглядываться в глубокую сущность характеров. Какой морально-этический выбор сделает герой? Насколько хватит его душевных сил? Что он предпримет в борьбе, какой выбор действий между подлостью и благородством предпочтет?

Вспышка интереса в трехактной структуре конфликта означает, что действие из первого акта повернулось во

второй. Как правило, вспышка интереса — это поворотный пункт первого акта или поворот в начале второго акта трехактной структуры конфликта.

Побуждающее происшествие не может происходить до начала фильма. Оно должно родиться здесь и сейчас, интерес вспыхивает на наших глазах, потому что это гарантирует максимальное подключение зрителя к конфликту. У героев фильма может быть богатая предыстория отношений. До начала фильма должно произойти исходное событие. Но они не могут заменить вспышки интереса.

Вспышка интереса или побуждающее действие не может прийти в историю со стороны. Не может неизвестно кто просто открыть дверь и заявить: "Спасайтесь!"

Побуждающее происшествие рождается из видимых предлагаемых обстоятельств. Мы должны показать их, чтобы зрители поверили нам. **Побуждающее происшествие** задает вопрос, который протянется через весь фильм к **обязательной сцене**. Оно заставляет характеры решать свои проблемы. Мы должны в них верить. И нам надо сопереживать героям. Главные слова для них теперь: "Риск и опасность". Мы им сочувствуем, мы в их шкуре, и нам очень интересно, как они со всем этим справятся.

Поэтому мы и назовем это побуждающее происшествие **вспышкой интереса**. И еще, чтобы поставить под контроль: действительно ли это так интересно? Если не очень, придумайте что-нибудь получше. Судьба фильма решается именно здесь.

Чем поверхностнее фильм, тем быстрее возникает побуждающее происшествие. Это естественно — переворачиваются элементарные отношения. Столкнулись бандит и полицейский, черт и ангел — тут все сразу ясно. Переворачиваются элементарные отношения: были друзьями, стали врагами. Весь интерес сосредоточен на том, какие бреши пре-

224

одолеет, через какие барьеры переберется герой и как тема победит контртему.

Рядовой американский фильм "Против времени". Джонни Депп - молодой актер, звезда, играет скромного налогового инспектора. Инспектор едет с дочкой домой. Неожиданно дочку похищают преступники. Они грозят убить девочку, если Джонни не убьет того, кого ему укажут.

Тут все ясно на уровне характеристики. Отец, естественно, любит своего ребенка, поэтому в руках бандитов он сделает то, что прикажут. А если он будет с ними бороться? Наш интерес вспыхнул и начинает расти.

Но сложность целой конструкции в фильме может собираться как гроздь простых и ясных сюжетов. Тогда каждый сюжет предлагает герою свою брешь, свои барьеры, а объединяет их ранее установленное побуждающее происшествие.

Так, например, происходит в классическом вестерне "В полдень". Он еще в нашей юности был классикой, таким и остался. Шериф должен завтра покинуть город.

Сегодня он женится. Но в город возвращается банда, его давний враг, и объявляет, что убьет шерифа.

Все говорят шерифу: "Уезжай немедленно!" Срок его службы заканчивается завтра. Но он остается, потому что уверен, что горожане поддержат его в борьбе с бандитами. Как оно повернется на самом деле? Мы ждем, затаив дыхание.

Побуждающее происшествие мы определяем довольно точно. Жизнь героя вдруг переворачивается. Баланс равновесия нарушен. Герой втянут в драматическую ситуацию, из которой практически нет выхода.

225

какие деньги? Это невозможно! Похоже, бедняга помрет от холода. Или придумает что-то.

Мак Мерфи узнаёт, что в психушке он должен остаться навсегда. Что он придумает?

Бухгалтер, у которого похитили дочь, может вернуть ее, если убьет губернатора. Как он себя поведет?

Тень отца говорит Гамлету: "Меня убили. Убийца твой дядя. Отомсти за меня". Что сделает в ответ на это Гамлет?

Преуспевающий хирург ("Побег". Гаррисон Форд) обвинен в убийстве своей жены и приговорен к смерти. По дороге в тюрьму он бежит. Удастся ли ему разоблачить истинных убийц?

Все эти вопросы нам задают в начале фильмов. Но не в самом начале, а минут через 10-20, иногда через полчаса. За это время мы познакомились с героями настолько, чтобы верить им и понимать мотивы их действий. Вспышка интереса обостряет наше восприятие и создает саспенс.

Персонаж должен реагировать действиями. Как же Акакий Акакиевич сошьет себе новую шинель? Как шериф убьет бандита? Как отец спасет дочку? Но отказ от действия — это тоже действие, и оно порождает нашу энергию.

Лопухин излагает Раневской план спасения, который на самом деле является планом убийства вишневого сада, и Раневская говорит: "Нет! Нет! И нет!" Она, видимо, еще не поняла, что ей грозит смерть в нищете. Что теперь будет?

Японцы, кстати, недаром являются такими поклонниками Чехова. Отказ от действия в самурайских фильмах — источник мощного заряда

энергии. Самураю говорят: "Сделай это". Он молча отворачивается. А мы напряглись. Ему плюют в чашку с рисом. Он не реагирует. Его кидают в грязную лужу и пляшут на нем. Он не реагирует. Его бросают в хлев, на него мочатся. Он не замечает и этого, а мы дрожим от

нетерпения:

"Сделай же что-нибудь! Ответь им!" Тогда "они" говорят: "Может, он не самурай?" Самурай вскакивает и — шмяк! шмяк! шмяк! — разрубает всех негодяев длинным мечом на крупные куски. Один миг — и пять отрубленных голов хлопают глазами в грязной луже. Если цель установлена, задержка только напрягает наш интерес.

Побуждающее происшествие устанавливает герою цель, которую он Должен достичь, подчеркивает необходимость какого-то действия.

227

Герой хочет чего-то добиться. В каждый момент истории он знает, какая часть общей задачи ведет его к цели. Это может меняться. Но всегда остается сознательный план. Цель для героя не может быть потеряна даже на время.

Конечно, это не исключает неосознанных желаний. О них догадываются зрители. Они появляются в разные моменты действия, или открываются какие-то тайны. Стремления могут быть на разных уровнях жизни. Но доминирующий уровень сознания обязателен.

В "Кукушке" Мак Мерфи пришел в психушку с точной установкой: не влезать ни в какие конфликты. Так он и живет до тех пор, пока сестра не запретила больным смотреть суперматч по бейсболу. Мак Мерфи отреагировал импульсивно. Но побуждающий случай

произошел — конфликт возник, наш интерес вспыхнул. Все, что теперь сделает Мак Мерфи, будет итогом его сознательных решений. Он не из тех, кто позволяет плевать в свой чай.

В хорошем фильме можно насчитать не одну, а 4. 5. 6 точек, когда наш интерес вспыхивает с новой и новой силой.

Какая из этих вспышек есть побуждающее происшествие?

Первая, которая заставляет ждать решающей схватки противников в кульминации. От вспышки интереса через весь фильм тянется ниточка к обязательной сцене.

В "Ромео и Джульетте" мы без труда насчитаем три вспышки интереса. Первая, думаю, когда в саду Ромео услышал признание Джульетты и залез к ней на балкон.

228

В телевизионных сериалах обычно используют терминологию старых американских фильмов. Говорят: "Герой завис на скале". То есть под ним пропасть.

— Ой, что будет! Что будет!

Именно в таком положении Ромео и Джульетта. Они влюблены, а семьи против них.

- Ой, что будет! Что будет!

У молодых — полный рай. Но вскоре брат Джульетты

Тибальд убивает друга Ромео Меркуцио. А Ромео в ответ убивает Тибальда. Ромео изгоняют из города. Если он вернется, его убьют.

- Ой. что будет! Что будет!

Джульетта зависла на скале. Наверное, Джульетта сбежит к тайному мужу. Ромео. Но отец объявляет ей о немедленной свадьбе с давно назначенным женихом графом Парисом. Вот тут она действительно зависла.

— **Ой**, что будет! Что будет!

Если делать из "Ромео и Джульетты" телесериал (а эта драма — эталон драматургии минисериала), такая структура со вспышкой интереса в конце каждой серии идеальна.

К тому же это работает и в рамках единого драматического действия. Мы заинтересованы в непрерывном развитии энергии драмы. Поэтому мы определяем как побуждающее происшествие первое событие, про-

229

буждающее наш интерес в направлении развития главного конфликта.

А затем все развитие драматического действия определяем как прогрессию усложнении драмы.

Прогрессия усложнений — второй этап пятиступенчатой стратегии драмы. Это процесс

развития энергии и усиления нашего интереса к событиям драмы.

ПРОГРЕССИЯ УСЛОЖНЕНИЙ

Прогрессию усложнений можно также назвать этапом развития усложнений.

Имеется в виду и то, что мы строим историю по возрастающей. Сцена за сценой, как по ступенькам, история поднимается к самому напряженному моменту — кульминации.

Каждый последующий барьер выше предыдущего. Каждая последующая брешь угрожает больше предыдущей. Каждый последующий шаг героя в конфликте требует больше воли.

Риск растет от сцены к сцене.

Опасность растет. Решения принимать все труднее. В этом случае энергия истории растет. История затягивает нас постепенно, как удав кролика.

Как это усложнение выглядит в простой истории?

Петя и Катя жили счастливо. Каждый вечер Петю ждал вкусный

ужин и раскрытая постель. Но однажды ужин не был приготовлен. Кровать не была постелена. Кати не было дома. Петя заснул один.

Катя пришла под утро. Петя хотел ее обнять. Но она уже спала или притворилась. На следующий вечер ужина тоже не было. Постель Пете Катя постелила на диване в столовой.

Петя напился и на следующий вечер пришел поздно. У вешалки он увидел огромные башмаки. Из спальни слышался Катин смех и басистый хохот незнакомца. Петя стал ломиться в спальню, но дверь оказалась заперта.

На следующий вечер, придя домой, Петя увидел снаружи чемоданы со своими вещами. В дверь был вставлен новый замок.

Как видите, бреши между Петей и Катей растут. Мы вытягиваемся в эту историю. Что же будет с Петей?

Именно так прогрессия усложнений растет в вестерне "В полдень".

Шерифа собираются убить бандиты. Он решил дать им бой. Шериф идет к судье. Но судья убегает из города. Он боится бандитов. Закон не будет защищать шерифа.

Шериф идет к именитым горожанам. Они как раз все собрались в церкви. Но именитые горожане боятся за свое добро. Они не хотят помогать шерифу.

Шериф верит, что простые люди ему помогут. Он идет к простым людям. Они все собрались в пивной. Но простые люди не хотят ввязываться в ссору шерифа с бандитами. Это его дело. Им бандиты ничем не угрожают.

Шериф безутешен, он остается вдвоем с молодой, любящей женой. Но жена недовольна тем, что шериф не увез ее. Она сама уезжает из города. Теперь он совсем один.

231

Бреши вокруг шерифа, как будто вырыли полный круг. Он в безвыходной ситуации и должен перейти точку без возврата. И он ее переходит... Пишет завещание и заряжает пистолеты для схватки. А мы затаив дыхание ждем, как он выйдет из этого положения. История полностью втянула нас. Ее энергия максимальна. Возрастающие осложнения подвергают характер все новым и новым испытаниям. И мы таким образом выворачиваем его перед зрителями наизнанку.

Но есть самое простое объяснение, почему прогрессия усложнений работает от сцены к сцене. Зрители хотят новых эмоций. Когда эмоции одной сцены в ее третьем акте достигли максимума, интерес к ней, в общем, исчерпан и надо переходить к следующей. Желательно, чтобы ее эмоциональный потенциал был большим, а эмоциональное развитие круче, чем в предыдущей. Так вырастает энергия фильма.

Прогрессия усложнений прекрасно развивает энергию фильма, когда с каждым усложнением поступает какой-то важный новый бит информации, дополняющий наше понимание общей картины.

Фильм "Против времени". Джонни Депп получил в руки пистолет. Наводчики ведут его к жертве, которую он должен убить. И вдруг он узнает, что должен убить женщину — губернатора штата, которая баллотируется на новый срок. Это большое открытие для нас. Мы напряглись сильнее.

Джонни пытается бежать, но враги повсюду. Он провоцирует службу охраны, чтобы она отобрала его пистолет. Но охранники оказываются в заговоре с убийцами. Круг усложнений расширился. Джонни в центре заговора. Это еще круче, чем мы думали. Энергия растет.

Джонни открывает свою тайну помощнице губернатора, милостивой черной девушке. Она ведет Джонни в штаб, но там ее убивают. Круг ус-

232

ложнений еще больше расширился. Враги в самом центре, в штабе избирательной кампании.

Джонни бросается за поддержкой к мужу губернатора, главе ее выборной кампании. Но оказывается, что муж в самом сердце заговора. А дочери Джонни грозит смерть. Что же будет? Практически только к моменту кульминации мы бит за битом узнаем всю расстановку сил, то есть экспозицию. Но каждый бит понемногу расширяет наше понимание истории. И энергия восприятия неуклонно растет,

ТРИ ПУТИ РАЗВИТИЯ УСЛОЖНЕНИИ

Есть три возможности для наращивания усложнений.

1. Углубление драматизма ситуации, в которую попадает герой. Барьеры становятся все выше. Характер подвергается все большему давлению.

Сперва Петя остался без работы.

Потом он остался без Кати.

Потом у него сожгли дом.

Его убьют, если он не сделает "это". Но сделать "это" для Пети хуже, чем умереть. И он решает дать бой.

Как это будет? Мы уже видели, как Петя справился с маленькими брешами, как преодолел барьеры повыше. Мы верим в Петю и хотим ему победы, когда перед ним вырос самый высокий барьер.

233

Майкл Корлеоне не хотел заниматься преступным бизнесом семьи. И отец не хотел этого. Майкл должен остаться чистым, как ангел.

Но враги чуть не убили отца. И сейчас, в пустой больнице они его убьют, если Майкл один, без оружия не защитит отца. И Майкл делает это, он преодолевает первый барьер с риском, опасностью для жизни.

Крестный отец спасен, но война разгорается. Единственный способ защитить отца и семью — убить убийцу. Это барьер покруче. Но Майкл Корлеоне убивает врагов, пройдя через большой барьер с

большим риском и большей опасностью.

Майкл уже не ангел, у него "потерянная душа" убийцы. Но новая брешь больше всех предыдущих грозит его семье. И он должен преодолеть новый барьер, выше всех предыдущих. Накануне предполагаемого или возможного убийства своей семьи Майкл организует коварное и беспощадное истребление всех врагов сразу.

Враги уничтожены. Майкл стал новым крестным отцом и новым дьяволом.

История рассказана с максимальной энергией. Путь прогрессии усложнений прочертил нам убедительную траекторию превращения ангела в дьявола.

Любимый герой всех продюсеров "малого бюджета" это антагонист-безумец. готовый на все. У него прекрасная прогрессия усложнений. Сперва он снимает комнату в вашем доме. Потом он за нее не платит. Потом разводит в ней тараканов. Потом оголяет все провода, чтобы вас убило током. Потом выясняется, что он хочет выселить вас из вашего дома. И вы узнаете, что перед вами он уже успешно проделал это в других домах. Вы решаете выгнать негодяя силой. Но оказывается, что все полы под вами подпилены. Вы проваливаетесь в подвал и должны там заживо сгореть... Что-то похожее я видел несколько раз в разных вариантах.

У таких историй раскручивается тяжелый маховик эмоций. От усложнения к усложнению. Но и фильмы посерьезнее раскручивают такой же маховик.

Герои всегда начинают с малых действий. Сперва они только приближаются к удаву. Потом засовывают в

удава голову. Потом они уже там внутри целиком. А потом оказывается, что герой не кролик внутри удава, а Иона в чреве кита или дракона. И герой прорубает путь наружу и торжествует над поверженным драконом. Путь возрастающих осложнений оказывается путем непрерывной борьбы растущей темы с растущей контртемой и развития драматических перипетий.

2. Второй путь возрастания усложнений - это ***путь расширения конфликта***. Вокруг действий главных персонажей вырастают круги соци-

234

ального окружения, они включаются в конфликт. В этом случае мы обойдемся без безумца-антагониста. Но проблема, которая нас занимает, должна иметь какое-то общечеловеческое значение.

Пример этого — фильм "Крамер против Крамера".

Вначале там действуют только Мерил Стрип, Дастин Хоффман и малыш, их сын, которого они не могут поделить.

Потом в этот конфликт втягивается школа.

Потом проблемы, связанные с ребенком, захватывают работу Крамера.

Потом в дело вступают адвокаты.

И к концу уже несколько десятков людей вовлечены в

конфликт. А сам конфликт от частного дела двух родителей вырастает до архитипической проблемы: "Может ли отец воспитывать ребенка так же хорошо, как мать".

"Крамер против Крамера" — прекрасная история. Но "Ромео и Джульетта" все-таки лучше. Вы уже знаете, что в ней есть все, что содержит драма. В том числе, естественно, и

прогрессия усложнений.

В начале в конфликт вовлечены только Ромео и Джульетта.

235

Потом включается на стороне влюбленных Кормилица и отец Лоренцо, на стороне врагов — Тибальд и Меркуцио.

Потом к этому прибавляются глава города, изгоняющий Ромео, отец и мать Джульетты и с ними граф Парис.

С каждой новой фигурой в историю прибавляются усложнения. Бреша растут, барьеры растут. Пока преодолеть их просто невозможно. И тогда Джульетта решает принять спасительное снадобье с риском заснуть и не проснуться.

История, начавшаяся как частный случай, превращается в архитипическую универсальную притчу о конфликте любви и общества.

Конечно, лучше всего, когда в прогрессии усложнений **конфликт и расширяется и углубляется одновременно**. Очень ясно это развитие представлено в "Эпидемии" в борьбе темы и контртем.

Вначале появились первые случаи безжалостной болезни **-контртема уничтожения**. Ученые пытаются с ними бороться — **тема спасения**.

Потом случаев все больше. Ясно, что город охватила эпидемия, — **контртема**. Ученые беспомощны. Но армия дает им секретный препарат, который не помогает, — **тема**.

Проблема усложняется. Вирус мутировал, он может распространяться по воздуху. Эпидемия грозит всей Америке и всему земному шару — **контртема**.

Ученые ищут разносчика

236

вируса — **тема**, а военные хотят уничтожить вирус вместе в городом одной бомбой. Как они уже сделали когда-то в Африке — **контртема**.

Ученые под стрессом времени и под угрозой смерти находят обезьянку. разносчицу эпидемии — **тема**.

Президент США, обманутый военными, отдал приказ уничтожить город. Самолет с бомбой взлетел и направляется к цели — **контртема**.

Полковник убеждает летчиков не кидать бомбу - *тема*.

Ученые находят вакцину. Эпидемия побеждена — *тема спасения победила* контртему уничтожения.

Вы видите, как в процессе непрерывной борьбы темы и контртемы неуклонно растут бреши, поднимаются все выше барьеры, зона конфликта расширяется и углубляется. Коротко мы говорим об этом: *ставки повышаются*. Вначале ставка — 5 жизней больных, потом — сотня безнадежно больных, потом — целый город в эпидемии, потом — вся Америка обречена, а за ней весь мир.

Вначале ставка — профессиональный риск против недобросовестности, потом — риск жизнью ради спасения многих жизней; потом — почти безнадежный риск, мужество, отвага ради спасения человечества.

СИЛА НЕУВЕРЕННОСТИ

Когда зрители понимают, что история может пойти по одному из Двух путей, когда герой сам не знает, каким путем идти, а на одной из Дорог его ждет смерть; когда веса драмы колеблются между надеждой и

отчаянием, тогда рассказа насыщается энергией неуверенности. Это большая сила, толкающая сюжет

вперед.

В тот момент, когда герой должен принять решение, какая-то альтернатива колеблет его решимость. У него есть два пути, и он может пойти по любому из них.

Вы помните, конечно, эту сцену в "Вишневом саде", когда Раневская сводит вместе Лопухина и Варю. Они остались одни. Порознь с каждым договорено о свадьбе. Варя хочет выйти замуж за Лопухина. И ясно, что она будет верной и заботливой женой, родит детей хороших и воспитает. Да и Лопухину нужен покой в семье. И Варя ему нравится. И он уже вроде согласился. Раньше он и мечтать не мог войти в такую семью. Но копни поглубже: как он породнится с семьей, которую обездолил, у которой вырубил самое дорогое — вишневый сад? Да и как-то трудно ломать

привычную гонку за деньгами, заполнившую всю его жизнь. А с другой стороны, надо бы остановиться, остепениться...

Эта сцена в любой постановке выделяется напряженностью. Актеры любят ее играть. В ней прячется энергия неуверенности, энергия принятия решения при равносильных альтернативах.

Помните фильм "Тельма и Луиза"? Полицейские машины выстроились в ряд за спиной героинь. Перед ними бездонная пропасть. Что они выберут? Долгие годы тюрьмы или мгновенное освобождение в смерти?

Или фильм "Хорошие парни" Мартина Скорсезе. У героя альтернатива: безвестность в нищете или уважение в преступном мире. Это в начале. А в конце

альтернатива: погибнуть, стать пожизненным заключенным или предать?

Энергия неуверенности имеет два источника:

1. Неуверенность в действиях персонажа. Необходимо выбрать одну из двух возможностей.
2. Неуверенность зрителя, когда он не знает, каким путем пойдет переменчивое действие. Волнение охватывает нас, когда герой в опасности и его ждет спасение или гибель. И то и другое одинаково возможно.

Когда в фильме оба эти пути соединяются, характер приобретает дополнительную глубину, а действие дополнительную энергию.

238

На этом основан саспенс.

Мы можем четко сказать: чем больше мы сопереживаем характеру, тем больше энергии неуверенности порождает переменчивость в его ситуации.

С первых шагов кино сила неуверенности порождала энергию в остросюжетных сценах. Вспомните "Нетерпимость" Гриффитса. Невинно осужденного ждет казнь, а от губернатора мчится гонец с приказом о помиловании. Успеет — не успеет? Первые зрители этой оригинальной идеи на стульях не могли усидеть от волнения.

А что вы скажете о тысячах драк на краю скалы или на крыше мчащегося поезда?

Сумасшедший Джек Николсон прорубает топором дверь к жене или гонится в лабиринте за сыном в "Шайнинге". Достанет — не достанет? Догонит — не догонит? Силы неравные, но баланс равновесия колеблется то в одну, то в другую сторону.

Каждый хороший саспенс выделяет эту энергию неуверенности. Убьет ли маньяк, который видит во мраке, ослепленную темнотой Джуди Фостер ("Молчание ягнят")?

Сумеет ли полковник (Дастин Хоффман) убедить двух молодых пилотов не сбрасывать смертоносную бомбу на мирный город ("Эпидемия")?

Убежит ли мальчик от безжалостного преступника, которому приказано его убить ("Клиент")?

Ну и конечно, победит ли Харрисон Форд ("Затерянный ковчег") своих врагов в схватках на движущемся транспортере, или бешено мча-

239

щейся вагонетке, или разваливающимся мостике. Короче, на всем, что шевелится, колеблется, дрожит и вертится. Прекрасные моменты, когда захватывает дух и детство возвращается.

Классное решение, развивающее энергию неуверенности у зрителей, предложил в финале "Ромео и Джульетты" режиссер Баз Лурманн. Ромео плачет у

бездыханного тела Джульетты, вот-вот проглотит каплю смертельного яда. Но Ромео еще не принял яда, а Джульетта уже оживает. Дрогнув ее палец по соседству с тем, на который Ромео только что одел прощальное кольцо. Ромео охвачен горем и не замечает, что у Джульетты задрожали ресницы, приоткрылись глаза. Она смутно видит Ромео, еще не понимает - явь это или сон. А он уже подносит ко рту ампулу с ядом... Мы каждый миг колеблемся между отчаянием и надеждой.

Неуверенность создает наибольшее напряжение, когда сомнения развиваются быстро. А победа проясняется медленно. Самое сильное волнение охватывает зрителей, когда герой вот-вот получит "это". Каждое препятствие на пути к "этому" вызывает вспышку зрительского напряжения. Каждое сомнение в том, что он "это" получит, напрягает нас. Зритель хочет ясности, чего-то одного и определенного. Как сказал Чехов — "в конце, герой, или женись или стреляйся".

Победа героя — это высшая точка драмы. Но она разрушает все напряжение, поэтому должна находиться в самом конце истории. Перед ней самая большая неуверенность напрягает нас в ***обязательной сцене.***

ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ СЦЕНА

Бреши в прогрессивном усложнении становятся все шире, барьеры становятся все круче, чтобы убедить нас, что герой способен их преодолеть. Но все это будет работать вхолостую, если в конце прогрессивных усложнений герой и антагонист не схватятся в решающей схватке. И герой не докажет нам, что он стоит наших волнений и наших надежд.

Эта сцена обязательно должна произойти здесь, сейчас, на наших глазах. Поэтому она и называется **обязательная сцена**. К ней все идет. Ее нельзя сделать и сыграть где-то под столом ногами. Мы хотим ее увидеть, чтобы испытать полную меру волнений за героя, которому уже отданы наши сердца.

Обязательная сцена вырастает в конце прогрессии усложнений как решающая схватка героя и антагониста, как самое эмоциональное собы-

240

тие фильма. Она выражает коренную идею фильма. В ней сталкиваются тема и контртема в своем максимальном развитии. Она следует сразу после кризиса. Рай победы и ад поражения в обязательной сцене предельно сближены. Победил — и ты в раю, проиграл — ты в аду.

В кульминации "Кукушки" медсестра, придя на работу, быстро и умело наводит порядок в психушке, которой Мак Мерфи придал вид борделя. Она обнаруживает Билли в постели со смущенной шлюхой:

шлюху выгнать, Билли привести к порядку.

Но Билли выздоровел! Он больше не заикается! Он освободился от своих страхов! Он уже неподвластен медсестре. Этого медсестра не допустит. Она жестко и умело загоняет Билли обратно в его болезнь, в его мании и комплексы. В отчаянии Билли перерезает себе горло.

И тогда Мак Мерфи в ярости кидается на медсестру, чтобы убить ее. Чтобы избавить мир от этого дьявола! Это и есть обязательная сцена. В течение всего фильма в нас неуклонно росло желание увидеть эту сцену. Каждая победа медсестры над Мак Мерфи заставляла нас все сильнее и сильнее желать, чтобы Мак Мерфи схватился с ней и победил. Медсестра кажется сильнее. Но герой должен в конце фильма встретиться лицом к лицу со своим драконом — победить или умереть. К этому бою он идет, перейдя в конце прогрессивного усложнения "точку без возврата".

В обязательной сцене контраст надежды и отчаяния, позитивной и негативной энергии фильма ***достигает максимума***. Это эмоциональный пик фильма.

В "Эпидемии" настоящий антагонист обрисовался не сразу. В начале мы все думаем, что герои борются только с вирусом-убийцей. Но по-

степенно проявляется враг - генерал (Дональд Сазерленд). Он хочет владеть смертоносным бактериологическим оружием и ради этого готов уничтожить целый город. Он пытается уничтожить полковника (Дастин Хоффман), чтобы парализовать работу над вакциной. Наступает решающая схватка. Генерал на двух тяжелых военных вертолетах против полковника на одном маленьком маневренном вертолете. Это и есть обязательная сцена, где герой проявляет максимум храбрости и воли. Шедевром

исполнения ее не назовешь. Но в выдумке, а главное, в грамотности ей никак не откажешь. В энергетическую копилку фильма она свою

лепту **вносит**.

Обязательная сцена дает ответ на главный драматический вопрос

242

фильма. Этот вопрос четко возникает во *вспышке интереса*. Что, собственно, нас интересует? Как все это повернется? Чем закончится? Путь от вспышки интереса к обязательной сцене — это путь *главного драматического вопроса*. Все должно концентрироваться вокруг него.

Трудность обязательной сцены состоит в том, чтобы она оказалась непредсказуемой и вместе с тем соответствовала ожиданиям зрителей. Один из лучших мастеров сценарного дела Уильям Голдвин сказал:

"Зритель должен получить то, что хочет, но совсем

не так, как он этого ожидает".

Если же обязательная сцена предсказуема и все происходит примерно так, как вы и предполагали, то у вас возникает смутное ощущение, что вас кормят едой, которую вы уже однажды съели и переварили. Надо писать, как называется такая еда?

Чтобы этого не произошло. профессиональный процесс работы страхует вас. С самого начала, прежде всего остального, вы должны придумать обязательную сцену. И после этого, имея ее в голове, выстроить развитие усложнений так, чтобы только вы знали, чем оно обернется, а никто другой не смог бы догадаться. Это уже не так сложно, когда главное придумано.

Взаимодействие вспышки интереса, развития усложнений и обязательной сцены — это зерно, из которого вырастает история.

Есть, однако, истории, в которых репертуар поведения героя жестко ограничен. Например, фильмы о Рокки. Этот парень только и умеет, что драться на ринге. Когда приходит время обязательной сцены, всем понятно, что противники не станут неожиданно для всех петь хором или танцевать танго. Они будут дубасить друг друга. Но как?

Так, чтобы у вас дух захватило, чтобы ноги отнялись от возбуждения. Обязательная сцена не случайно находится в пике энергетического развития фильма. Здесь мы максимально близки с героем. Это место наибольшей эмоциональной вовлеченности зрителей в мир вашего фильма. Неплохо заставить зрителей здесь поволноваться. Пусть кардиограмма Драматической перипетии скачет вверх-вниз, вверх-вниз:

— Все потеряно — он проиграл!..

- Нет! Он выиграл. Он на коне!..
- О-о! Он погиб окончательно и не вылезет!..
- Нет! Он все-таки побеждает!..
- Какой коварный противник! Он уничтожит моего героя!..
- Нет! Нет! Дай ему! Еще! Этот гад заслужил! Растопчи его! Размажь!

Мы победили! Ура!!!

Лучше всего, когда неожиданный поворот в действиях и максимальное эмоциональное развитие помогают обязательной сцене сообщать.

244

Максимум эмоционального напряжения в обязательной сцене возникает из:

1. максимального саспенса;
2. самого высокого барьера перед героем;
3. четко обозначенной "точки без возврата" перед самой глубокой брешью;
4. максимальных драматических перипетий.

Проверьте вашу обязательную сцену по этим пунктам. Как правило, всегда найдется возможность немного ее доработать.

В фильме "Побег" бежавший из тюрьмы хирург (Гаррисон Форд) должен найти убийцу своей жены. Прогрессия усложнений вырастаете двух сторон. ФБР сплетает сеть погони, от сцены к сцене они все ближе. И вот уже дышат в спину. Одновременно вырастает картина заговора убийц. Герой выясняет, что помешал миллиардному обману, который грозит нашему здоровью вредными лекарствами. Погоня настигла героя в здании, где мир ученых на конференции должен узаконить этот обман. Но герой разоблачает заговор, хотя у него нет шанса спастись. Это обязательная сцена. Проверим, как работают наши контрольные вопросы.

1. Саспенс. Мы уже поддерживаем героя. Он готов пожертвовать собой, чтобы отстоять свою честь и спасти наше здоровье. Мы полюбили этого благородного человека и желаем ему победы.
2. Барьер. Он кажется непреодолимым. Похоже, герой должен пожертвовать жизнью во имя спасения человечества.
3. Точка без возврата. Обозначена предельно ясно. До этого момента герой тайком искал истину, спасался и убегал. Теперь он делает открытый шаг прямо в пропасть бреши. Брешь - это все научное сообщество, обманутое циничными дельцами, и полиция, обманутая убийцами.
4. Герой сделал, что хотел. Публично заявил об обмане. Но эмоциональный потенциал сцены не исчерпан. Хороший парень должен победить плохого парня в прямой схватке. Зритель хочет, чтобы из него вытащили максимум эмоций. И сцена завершается традиционной

клишированной дракой двух врагов-хирургов. Вы видите подобную сцену в каждом фильме, который намерен эмоционально выпотрошить зрителя. И фильмы добиваются этого.

Плохой парень проявляет максимум подлости, жестокости, коварства и вынуждает героя проявить максимум отваги, риска, мужества и ловкости. Все это выявляется в серии конфликтов, доведенных драматическими перипетиями до максимума. На мой взгляд, эти моменты, когда

245

герои, за которого я волнуюсь, лупит коварного и сильного врага, прекрасны. Ребенок, который, кажется, давно заснул во мне, в эти минуты просыпается и кричит: "Дай ему! Еще!!!"

А если мы вспомним Пушкина - "Поэзия должна быть. прости Господи, немного глуповата" - и умнейшего Бернарда Шоу — "Слова смущают? Слушайте музыку", - вам становится понятно, почему мы имеем право с доброжелательным презрением смотреть на ироничных головастиков с тощим тельцем

недоразвитых эмоций. Они уверяют нас, что их занудные повествования несут какую-то многозначительную тайну.

Врут. Шифруют пустоты безжизненных пещер. Поэты драмы - те, кто делает увлекательные боевики, триллеры

и сериалы мыльных опер. Это кажется мусором, но именно из этого будущее соберет симультанную картину памяти о нашем времени. А невротики, источающие скуку, не имеют шанса. То, что лишено энергии сегодня, лишено ее навсегда.

КРИЗИС. МЕЖДУ ДЬЯВОЛОМ И АНГЕЛОМ

Когда возрастающие сложности подвергли характер достаточно серьезным испытаниям, мы получаем представление о возможностях характера, ранее скрытых под маской характеристики. Теперь наступает время кризиса. Это то место, где характер подвергается самому большому испытанию. В этот момент характер должен сделать самую сложную для себя вещь. И это открывает нам подлинную глубину характера. Мы можем понять характер глубже, увидев его в кризисе перед решающим выбором.

Кризис — это момент статичный. Характер принимает решение, он делает выбор. И мы напрягаемся: что он выберет? Какой путь? Вот почему в кризисе концентрируется энергия неуверенности.

Правила говорят: ищи для героя самой ужасной ситуации. Перед ним должен разверзнуться ад. И он решает броситься в него, спасая любви

мую, защищая честь или спасаясь от смерти. Адский костер разжигают антагонисты. Как он из всего этого выберется?

Как сказал французский писатель Жюль Ренар: "Мозг не знает стыда". В драме мы должны идти до конца. "Крайние акты и крайние факты" — это наш материал. Искусство в том, чтобы выразить эти крайности с интуицией и тактом художника. Чехов не показывает, как Раневская в нищете и унижении кончает с собой или, раздавленная жизнью, моет парижские туалеты, как это делали в реальной жизни русские дворянки, выброшенные революцией с родины. Но мы угадываем перспективу ее гибели после продажи вишневого сада. Короче: мы должны понимать, что есть рай, а что ад героя.

Но почему мы будем с напряжением следить за выбором героя? Где тут энергия неуверенности? Она в выборе близких альтернатив. Чтобы выбор героя волновал зрителей, мы должны дать ему возможность выбора между двумя равноценными, сравнимыми образами счастья или двумя сравнимыми образами отчаяния и страданий.

Выбор между добром и злом, счастьем и горем ясен сразу и не будет продуцировать энергию неуверенности. Но если человек выбирает между богатством в однообразном бизнесе и голодной, но счастливой жизнью художника - это два разных счастья. Или решает рискнуть жизнью и убежать из тюрьмы вместо того, чтобы страдать в тюремном аду. Такой выбор —

источник энергии неуверенности для зрителей.

Одну проблему, как правило, предлагает сюжет. Другую мы ищем в прошлом характера, в его биографии. Эти две проблемы мы сталкиваем в конфликте.

Японский кодекс самураев говорит: "Если есть выбор, выбирай путь, ведущий к смерти". Но мы не самураи. Нам надо убедительно мотивировать все действия. И тут драма "здесь и сейчас" связывается с прошлым героя, его биографией. Убедительные мотивации идут оттуда.

Все великие драматурги понимали, что кризис героя находится в центре поэтики драмы. Недаром самый знаменитый драматический монолог Гамлета: "Быть или не быть?" Это не только философский вопрос. Он обобщает жизненный опыт каждого, кто хочет чего-то добиться в жизни, не став мерзавцем.

Кризис наиболее четко ставит перед характером выбор действий между конкретной необходимостью и потенциальной возможностью. Это проблема человека от Аристотеля до наших дней.

Кризис может развиваться во многих местах истории, перед каждым решением. Но самый важный кризис наступает перед кульминацией всей истории в заключительной части прогрессивных усложнений. Он предшествует обязательной сцене и кульминации. Это то место, когда герой должен принять самое важное решение и пересечь *точку без воз*

врата. Здесь наступает остановка действия, и энергия истории собирается, как вода перед плотиной.

Развитие действия как будто застыло в душе героя, на весах колеблются равные альтернативы. А наша энергия растет.

Но вот решение принято. Поток накопленной энергии хлынул с экрана в зал. Герой сошелся в смертельной схватке с драконом. Кризис важен не только как смысловой, но и как ритмический элемент. Он задерживает действие перед взрывом эмоции.

У животных нет кризисов, у них есть голод и страх. Чем дальше человек от животного, тем более естественно для него переживать кризис и делать истинный моральный выбор.

Кризис, пожалуй, относится к обществу более цивилизованному, чем наше. Для нас это что-то диковинное. Раньше у нас было не так много вариантов поведения. Как бы не до кризисов было. Теперь возможностей как будто больше, однако поворачиваться надо поживей: те, у кого кризисы, будут лапу сосать.

Но зрители очень хотят видеть персонажей, обладающих всей полнотой чувств. Для этого они и ходят в кино.

КРИЗИС НАДО ВИДЕТЬ

Принятие решения в кризисе может остаться личной тайной персонажа, если вы не найдете решения для визуализации кризиса.

В драме нельзя просто показать неуверенного человека "ни рыба, ни мясо".

249

Эмоциональную энергию

производят видимые действия персонажа в кризисе.

- "Рыба"! — решает герои и делает или, по крайней мере, начинает делать эту "рыбу".

- Нет, "мясо"! - Начинает делать "мясо", бросив "рыбу" на полдороги.

- Нет, все-таки "рыба"... А как же "мясо"? Пожалуй, "мясо" будет вернее.

Теперь мы эмоционально возбуждены, злимся и внутренне бормочем: "Ну. так роди уже что-нибудь! "Рыба" или "мясо". в конце концов

Женщина долго не могла получить ребенка. Вот уже ей за сорок, она наконец забеременела. И врачи определили - у нее родится монголоид. Ей надо выбрать: родить калеку или никакого... Эта альтернатива кажется странной: конечно, надо избавляться. Однако есть женщины, которые предпочитают родить. И забота об этом ребенке становится смыслом всей их дальнейшей жизни. Можно себе представить кризис, в котором принималось решение такого рода?

А вот другой сюжет. Женщина родила и нежно любит

своего ребенка. Когда ребенку исполнилось 4 года, она выяснила, что в родильном доме перепутали детей. Нашелся ее родной ребенок. И мать этого ребенка хочет получить назад своего родного. Как тут быть? Какой ребенок родной, какой еще роднее? Ясно, что решение будет приниматься в глубоком затяжном драматическом кризисе.

Но эти кризисы визуальны. В них все порождает видимые действия.

250

ГРАНИЦА ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ОПЫТА

Что-либо визуализировать в кризисе непросто. Но мы к моменту кризиса знаем о герое, как никогда, много и можем о многом догадываться. И мы очень быстро понимаем, к чему идет дело. Это прекрасный момент нашего самого глубокого проникновения в глубину души героя. Зритель хочет приблизиться к границе человеческого опыта. Он, как правило, в принципе знает по своему опыту все то, что вы хотите ему показать. Сам он никогда не поступит как герой, не предпримет крайних действий. А ему очень интересно увидеть, как это происходит.

Как женщина уходит от мужа навсегда и в никуда?

Как мужчина может одним ударом разрубить все сложности своей жизни, поставив гордость выше практической пользы?

Как человек отказывается от всего, что собрал тяжким трудом, чтобы приблизить цель более важную, чем

покой и достаток?

Как любовь заставляет людей принимать решения
безумные с точки зрения здравого смысла?

И множество других крайних действий интригует нас,
напрягает нашу энергию. Все это рождается в кризисе и
может быть увидено или угадано нами. Это сказочные
моменты.

Гамлет с сомнениями "быть или не быть" или с черепом
бедного Йорика в руках.

Джульетта с бутылочкой неведомого лекарства, которое
должно на сутки превратить ее в подобие трупа.

И другая Джульетта — Мазина, ограбленная, обманутая
и едва не убитая, потерявшая на какое-то время желание
жить.

Помните это место — великий кризис в "Ночах
Кабирии". Кабирия, заживо умершая, бредет по
мрачному лесу. видит группу веселых подростков, и
воля к жизни возвращается к ней. Великий кризис и
великая кульминация сразу после него.

И конечно, блестящий spectacularный кризис героя
фильма "8 1/2".

Режиссеру надо снимать фильм. Деньги, вложенные
продюсерами, требуют немедленной работы -
продюсеры тащат режиссера на съемку. Пресса засыпает
вопросами, на которые нет ответа... (Нам бы такие
кризисы хоть раз в году!) А режиссер в ответ лезет под
стол и кончает с собой. И сразу все опустело. Декорации

разваливаются, люди бессмысленно разбредаются. Все умирает, если уже не умерло. Как вдруг... Герой находит спасительный выход из кризиса. И все расцветает фейерверком его таланта.

251

Тут надо заметить, что вся жизнь героя в хорошем фильме - это кризис. И вся жизнь Гамлета - кризис. И Отелло в кризисе почти с самого начала пьесы, как только увидел платок Дездемоны. Вообще кризис -это, в сущности, другое название для драматической ситуации, по крайней мере для значительной части этих ситуаций.

Идея непрерывного столкновения действия и контрдействия, высказанная Станиславским, порождает постоянное развитие кризисов. Каждый раз, когда контртема атакует тему, возможен кризис. Для режиссера это продуктивная идея. Она может внести дополнительную энергию во многие события драмы. Она повышает качество действия.

Кризисы бывают у очень простых персонажей, не только у Гамлетов или интеллектуалов. В одном из моих первых фильмов "Звонят, откройте дверь" десятилетняя девочка, влюбленная в старшеклассника, попала в кризис — увидела счастливую соперницу. У парня, естественно, есть девушка, он катается с ней на катке, будто парит по небу в облаках. А влюбленная девочка в слезах ковыляет на коньках по ледяному асфальту. как подраненная птичка. С трудом поднимается по каменным ступенькам, без сил садится на ступеньки

лестницы. И вдруг из квартиры к ней кидается радостная мама. Она вернулась из командировки. Девочка уже не одинока. Кризис тут сыграл роль эмоциональной задержки, он работает для накопления эмоций перед вспышкой в кульминации.

А вот другая девочка. Ей 12 лет, и ее ситуация покруче. Она решает отомстить убийце своей семьи. Это Матильда в "Леоне". Спрятав пистолет в пакет с овощами, она идет в полицейское управление. Но убить она не может. Поэтому ей самой грозит смерть...

252

Преодолевая кризис за кризисом, идет к кульминации Гари Купер — герой вестерна "В полдень". Что классно в этом кристально ясном фильме — это то, что все кризисы положены на активные действия, внутренние или внешние. С героем все время происходит что-то, что заставляет его делать выбор "или — или": сдаться или идти дальше, утверждая свое понимание чести. К этому мы и стремимся - найти визуальный образ для кризиса и с помощью кризиса повысить качество действия.

У героя "8 1/2" все в жизни состоит из кризисов. Он нездоров. Его тело с трудом подчиняется ему. Он лечится. У него кризис тела.

Но у него и кризис духа. Сам Папа Римский не может облегчить его проблем.

У него кризис в отношениях с любовницей. Он ее стыдится и не может преодолеть сексуального влечения к ее вульгарному телу.

У него кризис с женой. Он виноват перед ней и не может найти пути к примирению.

У него кризис на работе. Актеры не получают от него ролей, сотрудники — задач, продюсер — сроков съемок...

У него кризис мечты и любви. Кажется, он потерял способность любить.

Почему эти кризисы так убедительны? Потому что решены через конфликты, визуальны, аттракционны, проявлены в ярких пластических образах. Главный кризис, который в итоге встает перед героем, толкает его к "точке без возврата". Именно здесь проходит граница человеческого опыта, который нас привлекает. Здесь сталкиваются трусость и отвага, правда и ложь, эгоизм и самоотречение в любви. Короче, не пропустите этот момент в развитии драмы. Он возможен не всегда. Но если для него есть место, вы получите дополнительный заряд энергии.

Давайте, переходя к следующему этапу структуры "кульминация", вспомним еще один блистательно выполненный кризис. Он, как и все в этой истории, шедевр режиссерского исполнения. Это кризис в "Кукушке". Он возникает как итог тщательно выстроенного прогрессивного усложнения в конфликте Мак Мерфи и медсестры. От малого к огромному. В начале — маленький шаг:

1. Мак Мерфи хотел посмотреть телевизор. Сестра ему не позволила.

2. В ответ Мак Мерфи увез больных рыбачить на катере

главврача. За это медсестра настояла на том, чтобы оставить смутьяна в психушке на неопределенный срок. Она его переделает!

3. Мак Мерфи взорвался. Он разбил стекло, сопротивлялся санитарам, врачи подвергли его сильному электрошоку. Но он справился с этим.

253

4. Мак Мерфи решил бежать из психушки, что, в общем-то, не трудно. Но перед этим он устроил в психушке великий загул для больных, к которым уже привязался. Это неслыханные нарушения порядка, это пик развития темы: жажда свободы.

И тут наступает момент кризиса. Вечеринка вытаскивает из глубины характера нервного паренька Билли его затаенное желание: ему очень нравится девушка Мак Мерфи. И он еще не знал женщин. Мак Мерфи видит это. Что он сделает: спасет себя или задержится, чтобы помочь Билли?

Всем элементам развития этого кризиса найдены визуальные решения. Подробно разворачивается праздник. Это пик радости для больных. Внятно показано, что Билли застенчиво влюблен в подружку Мак Мерфи. И мы догадываемся, что Билли может выздороветь: мы еще раньше подробно узнали историю болезни Билли.

Мак Мерфи понимает, что должен до рассвета убежать, но, с другой стороны, как не сделать для Билли праздник. Он оставляет Билли со своей девушкой. Ждет

окончания их свидания и засыпает.

Наступило утро. Стены тюрьмы захлопнулись. Мак Мерфи в капкане.

Главный кризис может предшествовать обязательной сцене. Но так же он может быть перед кульминацией.

КУЛЬМИНАЦИЯ

Кульминация развивается, когда действие приближается к эмоциональному пику, в завершающей части фильма. Это взрыв эмоций перед окончанием фильма. Но если все эмоции выпотрошены в обязательной сцене, то это просто тихое место, где дается ответ на главный драматический вопрос. Это то место, где тема безоговорочно побеждает контртему. История подошла к концу.

Кульминация — это реализация темы посредством событий. Победа темы не означает обязательного хэппи-энда. Герой может погибнуть, но своей смертью утверждает победу темы.

Гибнут Ромео и Джульетта. Но их любовь и в смерти побеждает. Над трупами влюбленных главы семейств протягивают друг другу руку дружбы.

Гибнет Гамлет, но справедливость в мире зла установлена.

Хороший совет по поводу кульминации и финалов дал мне при начале моей работы в кино драматург Александр Володин.

Я просил его написать для героя в финале монолог. Мне

казалось,

254

что это поможет зрителям понять смысл ранее показанного. Он сказал:

— Слова написать нетрудно. Но учти, что зрители не должны напрягаться, чтобы понять смысл слов. Достаточно, чтобы они почувствовали эмоцию, которая заставляет героя говорить.

Умные слова в драме нужны только для того, чтобы зрители поняли: "О, это умный парень!" Ум драмы — в действиях, которые сталкивают характеры.

Кульминации - это эмоциональные действия. Самый кайф наступает, когда кульминация состоит из простых и ясных действий — никаких слов не надо. Все должно быть ясно, как в балете, из движений и мизансцен.

Вспомните прекрасную кульминацию в "8 1/2". Кажется, что герой потерпел полное поражение. Декорации фильма рушатся, группа прощается с режиссером. Клаудия Кардинале, играющая потерянную музу, беспомощного ангела вдохновения, грустно улыбается прощальной улыбкой. И вдруг герой понимает, в чем решение фильма. Персонажи его раздробленной жизни медленно сходятся. Тема в музыке начинает тихо позванивать маршем действия. И все персонажи спускаются по лестнице и образуют круг, в центре которого маленький мальчик-флейтист и три клоуна играют марш. Для кульминации найдено самое простое

и четкое решение. Простая визуальная формула: вся жизнь образует неразрывный круг любви. Это балет, где простые действия полны глубокого смысла.

К моменту кульминации зрители уже понимают значение всех ценностей, которые находятся в игре. Им просто надо найти рисунок.

Если это сделано, эмоции зрителей взрываются.

Кульминация — это триумф темы. Зрители хотят увидеть в кульминации воображение режиссера, его интеллект, который способен не словами, а действиями

255

характеров развить историю до конца, до последней точки, они хотят дойти до границы человеческого опыта.

Кульминация - это место, где работает эйзенштейновский диалектический монтаж. Простые статичные кадры сталкиваются, и в месте их соединения вспыхивает третий смысл, полный важного значения.

Подростки приветливо улыбаются Кабирии. Кабирия улыбается им в ответ. Что может быть проще? А мы понимаем: жизнь стоит того, чтобы бороться.

Майкл Корлеоне в церкви крестит младенца. А его бандиты убивают предполагаемых врагов по его приказу. Мы понимаем: он дьявол. Рассказывают, что Коппола очень долго искал для этой кульминации простое и сильное решение: чтобы было лаконично, понятно без слов и полно энергии действий.

Кульминация — это задача, которую история фильма ставит перед режиссером. Фильм подходит к концу — время поставить эмоциональную точку.

Один высоколобый литературовед уверял, что Шекспир — это поэт, который выполняет задачи драматурга нехотя и небрежно, главное для него — поэзия и возможность пофилософствовать о жизни. И тут он не знает себе равных. В доказательство он приводил финал Гамлета. Там, дескать, торопливо и кое-как свалены в кучу все разборки. Применяются самые банальные детали: отравленные шпаги, кубки с ядами, потому что все это Шекспиру совершенно не нужно. Дело сделано, надо побыстрее поставить точку.

Ученый он, наверно, хороший, но режиссер никакой. Хороший финал — это предложение режиссеру: "Будь талантлив!" У автора в финале своя важная часть работы. Он предлагает правильные вопросы режиссеру.

У тебя есть в замысле балет мизансцен? Пантомима финальных действий? Есть режиссерское ведение ключевых образов сцены? Ты слышишь музыку драмы? Действуй четко и просто. А вот для этого набор деталей, которые никогда не подведут: шпаги, яд, отравленное питье -они прочертят минимальный путь от жизни к смерти. А ты уж разукрась его своим талантом.

В кульминации кардиограмма драматической перипетии делает самый резкий скачок от несчастья к счастью, от поражения темы к победе и утверждению темы, от отчаяния и безнадежности к надежде, от мрака к свету в конце туннеля.

В кульминации меняется весь баланс сил в жизни и душе героя. Устанавливается новый баланс. А если герой гибнет, кульминация определяет цену его гибели.

256

Именно такова фантастически прекрасная кульминация в "Кукушке". Мак Мерфи потерпел полное поражение. Его подвергли сильнейшему электрошоку, просто сожгли его мозги. Он стал полным идиотом с бессмысленным взором и трясущимися руками. На других этажах больницы шепотом передают легенду: Мак Мерфи убежал. Но правда в том, что он превращен в овощ. Его друг Индеец доводит историю до конца. Он избавляет Мак Мерфи от безнадежных страданий, душист его. А сам делает то, что хотел, но не смог сделать Мак Мерфи: вырывает из пола тяжелый мраморный распределитель, разбивает им окно с решеткой и бежит на свободу.

Тихая, простая и мощная кульминация. В какой-то миг мы взлетаем по драматической перипетии от полной безнадежности к максимально возможному счастью. Тема победила — ничто не может противостоять стремлению человека к свободе.

РАЗЛИЧИЯ ВНУТРИ ОБЩНОСТИ

Эмоциональную полноту драме придают различия внутри общности. Это принципиальное положение, которое работает во все моменты. Структура для того и нужна, чтобы объединить все эти крайности и различия: разнообразие поведения, контрасты эмоции, различия персонажей. Но в кризисе эти различия могут быть, как

никогда, сложны. Это активизирует самую тонкую часть нашей эмоциональной энергии. Все наши нервные окончания трепещут. Мы угадываем тайны внутренних конфликтов героя.

В фильме "Король рыбаков" подружка главного героя — актриса Мерседес Руэль (получившая, кстати, за эту роль "Оскара") в конце фильма слышит признание героя в любви. Ее первая реакция — неуверенность. Затем счастье, затем она влепляет Джефу Бриджесу изо всех сил звонкую пощечину. Это как бы всплеск всех ее тревог и надежд: кризиса, который она так долго переживала. Букет эмоций сразу. Эмоции кризиса не пропадают, если вы сумеете ими правильно распорядиться.

КУЛЬМИНАЦИЯ И КОНЦОВКИ

С кульминацией связана одна важная проблема - это концовка фильма. Если у вас помимо главного сюжета к кульминации движутся

257

несколько подсюжетов, их все надо развязать. В кульминации лучше всего действует чистое, освобожденное от боковых сюжетов, главное, коренное действие. Именно такое действие позволяет нам быть эмоциональным и предельно ясным. Подсюжеты полезно развязать до кульминации. Самая лучшая последовательность - это освободиться от них по очереди, от менее важных к более важным.

В самых классных кульминациях и концовках одновременно могут быть развязаны 5-6 боковых

сюжетов. Но это уже мастерская работа. Ее можно увидеть в "Касабланке", в "8 1/2".

Классная работа, как правило, не видна, все швы спрятаны. Вы видите наряд, плотно облегающий прекрасное тело.

В "Касабланке" финальная сцена развязывает пять сюжетов сразу.

1. Любовный треугольник - Ласло уезжает с Ильзой.
2. Сюжет с немцами — Рик убивает полковника.
3. Сюжет Рика — он меняет свою жизнь, становится бойцом Сопротивления.
4. Сюжет капитана Рено - он присоединяется к Рику.
5. Сюжет виз - они спасли жизнь Ильзе и Ласло. Это мастерски выполнено с абсолютной естественностью, ясностью и предельным лаконизмом.

В "Побеге" сюжеты развязываются по очереди в последние 5-6 минут.

1. Сперва пойман одорукий убийца жены хирурга.
2. Герой на конференции врачей ставит точку в афере с фальшивыми опытами.
3. Затем в схватке с главным антагонистом развязан сюжет предательства коллеги.
4. И наконец, развязан сюжет погони. Главный преследователь уважает хирурга так же, как и мы. Сцена

двух звезд в машине (Харрисон Форд и Томми Ли Джонс) - яркая эмоциональная концовка фильма.

В "Эпидемии" сюжеты развязываются один за другим.

1. Сперва сюжет угрозы бомбы. Взрыв не достиг города.
2. Затем сюжет антагониста. Генерал арестован.
3. В конце одновременно развязываются сюжет вакцины и любовный:

любимая женщина героя стала первой, чью жизнь спасла новая вакцина.

В "Нормальном герое":

1. Сперва примирились два бродяги.

258

2. Затем развязан сюжет Гейл и Барни. Журналистка узнала, кто ее подлинный спаситель, и благодарна ему.
3. В конце развязан сюжет Барни и его сына. Барни достоин восхищения ребенка.

Почему важно ясно и просто развязывать все сюжеты? Потому что зритель хочет увидеть историю, рассказанную до конца.

Такая история говорит, что мы дошли до границы человеческого опыта. У зрителя в итоге появился какой-то новый жизненный опыт. Это ценность, она позволяет уважать потраченное время.

Когда наступил момент завершения истории, важно показывать концовки подсюжетов так, чтобы они вплетались в историю, которая еще рассказывается. Эмоционально должна быть только одна точка. Лучше всего, если она ставится в последних кадрах фильма.

Как не привести опять пример из великого Шекспира. Когда персонаж выполнил свою задачу, его сюжет развязывается. В "Гамлете" сперва развязан сюжет Полония. Гамлет убивает его. Потом настает очередь друзей-предателей: Гамлет обрекает их на смерть. Следом идет сюжет Офелии — она гибнет, сойдя с ума. И все концовки питают развитие драмы. К концу на доске, как в хорошей шахматной партии: Король. Королева, Лаэрт и Гамлет - 4 фигуры. Одна сцена развязывает все четыре сюжета и ставит окончательную точку.

Главным преимуществом пятиступенчатой структуры является возможность контролировать развитие напряжения в действиях от вспышки интереса к обязательной сцене. Если запланированно на этом пути растут бреши и барьеры, энергия истории растет.

Вы всегда можете задолго до начала съемок распределить ваши усилия и средства, чтобы основные удары наносить в правильных местах. Когда начинаются съемки, никогда не угадаешь, откуда будет нанесен коварный удар. Вдруг актер оказывается неспособным перенять нагрузку, которую вы для него планировали; или сцена плохо снята по множеству разнообразных причин. Но гораздо чаще незначительные сцены начинают сверкать маленькими открытиями. Их надо вовлечь в общую структуру. Без контроля над развитием

фильма это невозможно. А если этого руководящего вектора нет, остается полагаться на качество. Отснятый материал довольно часто сеет в душе создателей ложные иллюзии: "Так Пасено снято, что в окончательном монтаже мы добьемся нужного напряжения!" Нет! Движение к кульминации не выстраивается по факту, как цепочка случайных достижений. Это планируемая цепь действий.

259

Все инфраструктуры фильма должны работать сообща, как колесики в швейцарских часах. Ваши интуиция и талант делают структуру невидимой, превращают ее в упругую, напряженную нить жизни.

Но без структуры ваш фильм, как тело без скелета, — просто мешок, покрытый кожей и волосами.

КУЛЬМИНАЦИЯ И КЛЮЧЕВЫЕ ВИЗУАЛЬНЫЕ ОБРАЗЫ

Ключевые визуальные образы это то, что помогает эмоциональному воздействию кульминации. Полезно их найти.

Кульминация - это место, где тема может быть выражена с предельной ясностью в ключевом визуальном образе, как метафора коренной идеи фильма.

Эти образы могут быть очень простыми. Но они вырастают из фильма. Мы их никогда не забудем. Они возникают в голове сразу, как только мы вспоминаем фильм.

Индеец вырывает из пола тяжелую мраморную плиту и разбивает окно с решеткой.

Кабирия улыбается.

Тельма и Луиза взлетели в небо и застыли.

Сумасшедший писатель (Джек Николсон) замерз в лабиринте ("Сияние"). И вдруг мы видим его в центре фотографии на стене гостиницы, снятой 50 лет назад. Когда это было? В какой жизни?

260

Ключевой образ часто собирается из простых элементов. В каждом кадре задействован только один бит. Вместе они собираются в единый образ.

В "8 1/2" один бит - режиссер собирает всех персонажей в хоровод, который движется по кругу.

Другой бит — в центр цирковой арены входят три клоуна и мальчик. В нашем сознании эти две картинки соединяются в образ события, не показанный ни в одном кадре целиком. Такого кадра в фильме нет, он возникает в нашем сознании.

Ясный и эмоциональный ключевой образ собирается из кадров, объединенных визуальным лейтмотивом.

Иногда это два лейтмотива. В "8 1/2" их два - клоуны и хоровод персонажей.

Вначале экспонируются три клоуна и мальчик с флейтой. Потом они будут действовать — под их музыку соберутся все персонажи фильма.

261

Затем фокусник-церемониймейстер собирает персонажей. Сперва они выплывают как белые тени. Это экспозиция лейтмотивов персонажей.

Лейтмотив клоунов развивается. Марчелло объясняет мальчику его роль. Он заводит клоунов в центр арены.

262

По лестнице на арену спускается толпа персонажей. Здесь все, кого мы видели в фильме.

Марчелло со всем почтением приглашает в круг всех, включая духовных иерархов и жену.

Он сам входит в этот круг персонажей, который

движется под марш клоунов вокруг арены.

Темнеет. Клоуны покидают опустевшую арену. 263

Остался мальчик. Он уходит со сцены последним.

Мы видим, как сложный образ разделен на простейшие биты. И каждый миг метафора имеет эмоциональное развитие в действии.

Визуальный драматический образ не может воздействовать как статичное изображение. Это не картинка в рамке экрана — это всегда драматическое действие, часть общего развития драмы.

Ключевой образ может иметь свою краткую сюжетную историю в фильме, тогда он действует эмоциональнее.

Распределительная плита в "Кукушке" вначале показана как предмет, около которого больные собираются играть в карты. Это тяжелый, облицованный мрамором куб. Плита проэкспонирована как часть обыденной жизни. Никакой многозначительности, ничего метафорического.

Затем Мак Мерфи безнадежно пытается оторвать этот куб от пола. Метафора возникла в действии и в конфликте и поэтому убедительна. В финале индеец отрывает плиту и пробивает ею окно с решеткой.

Развитие метафоры переворачивает наше представление о невозможном.

Если ключевой образ перенасыщен деталями, он воспринимается как ребус. Мы не можем разглядывать кадры как картины в музее — у нас для этого нет времени и внутренней свободы созерцания. Наше сознание подчинено развитию истории. Образ собирается из простых и ясно читаемых элементов. Поэтому лучшим методом, который помогает ключевому образу войти в наше сознание и вызвать эмоциональную реакцию, является диалектический монтаж Эйзенштейна. Простые визуальные биты сталкиваются в монтажной фразе и создают сложный симультанный образ явления.

В "Андрее Рублеве" Тарковского финал заключительной новеллы за-

вершается ключевым образом — колокол звонит над просторами возрождающейся из пепла России. А у подножия звонницы, среди тлеющих углей Андрей Рублев утешает юного мастера. После победы у юноши нервный срыв — все силы отданы колоколу. Это одна из лучших метафор творчества, которую я знаю.

На каннском фестивале показывали конкурсный фильм "Синема Парадиз". В кульминации фильма герой просматривает вырезанные из американских фильмов церковной цензурой поцелуи героев в кульминациях фильмов. Непрерывная долгая череда великих поцелуев: Кларк Гейбл целует, Вивьен Ли целует, Хемфри Богарт целует, Ава Гарднер целует, Грейс Келли целует... В зале вспыхнули аплодисменты, а потом началась всеобщая истерика. Поток любимых фильмов будто хлынул с экрана. Зрители вскочили с мест. Они кричали, плакали, аплодировали, топали ногами.

Я никогда не видел такого триумфа. Конечно, фильм получил "Пальмовую ветвь". Этот классно придуманный ключевой образ взметнул в финале фильм на новую высоту.

266

Часть четвертая

ОТ СЦЕНАРИЯ К ФИЛЬМУ

ЭНЕРГИЯ ХАРАКТЕРА

Развить энергию характера — это наша непрерывно действующая задача. Когда характер излучает *энергию*, он всем интересен.

Но для этого характер должен получить цель, к которой он стремится. Если цель зовет, манит, если она важна, характер будет добиваться ее всем, что он имеет в душе

и за душой. И он выпотрошит себя наизнанку. Люди, которые говорят "Я это сделаю", нам интересны.

Поэтому мы говорим: драматический рассказ — это *"кто-то что-то хочет сделать, добиться цели с риском и отвагой"*.

Преступники грабят банки.

Влюбленные добиваются взаимности.

Несправедливо обвиненные восстанавливают справедливость.

И каждое действие может открыть грань неповторимого характера.

Вспомните, как в фильме "Выпускник" Дастин Хофман добивается девушку, которую любит. Все против него. У него был роман с матерью Девушки, и она сказала: "Никогда он не получит мою дочь!" Об этом знает отец девушки и делает все возможное, чтобы брак не состоялся. У Девушки классный жених - здоровый, красивый, сильный. Священник в церкви уже достал обручальные кольца... Но у героя Дастина Хофмана есть цель, и он сокрушает все преграды на пути к ней. И уводит любимую из-под венца. Цель, которая притягивает, - мощный энергетический заряд.

А вспомните Дастина Хофмана в фильме "Соломенные псы". Он Робкий, застенчивый математик, но у него опять есть цель - защитить жизнь. И он берет в руки оружие, чтобы убивать насильников.

Цель, которая требует защиты близких, открывает в характере неведомые силы. Растут ставки в борьбе с врагами, и вместе с ними растет ответная сила характера героя. А если цель невнятная, размытая — так же размываются черты характера. Вы не найдете ни одной значительной картины, где бы характер героя не имел ясной, понятной зрителю цели. Как иначе мы его полюбим? Заставить зрителей полюбить героя — с решения этой задачи начинается каждый фильм, рассчитанный на вовлечение зрителей в свой мир.

Герой фильма "Дьявольские штучки", красивый, благородный, интеллигентный преподаватель, с трудом сохраняет дистанцию, которую хочет сократить капризная богачка, его ученица. Она просто лезет в его джинсы. А когда он отвергает ее посягательства, обвиняет героя в изнасиловании. Каждому зрителю ясно, что капризная мерзавка лжет от обиды. Но жизнь героя разрушена еще до суда. Мы очень хотим, чтобы он победил и вернул свое доброе имя. И он побеждает — мы счастливы, а юную клеветницу ждет тюрьма.

Но вдруг оказывается, что герой — полный негодяй, что он давно в связи со школьницей. И они сообща задумали интригу, чтобы вытащить из богатых родителей девушки восемь миллионов.

Мы взбешены и разочарованы — именно этого и добиваются авторы фильма: любой ценой эмоционально вовлечь нас в действия персонажей.

Сперва любим, потом ненавидим. Для этого сначала на стол выкладываются карты, помогающие полюбить героя: он добивается цели, кото

рая потом оказывается ложной. Вслед за этим проясняется истинная цель. Она, естественно, меняет наше отношение к герою. Но ни одного мига герой не остается без движения к цели. Причем подлинная цель может быть надолго спрятана внутри характера, а какая-то часть ее обязательно ***видна, понятна и действует на сознательном уровне***. Это очень важно - мы должны понимать, чего герой добивается в данный миг. здесь и сейчас.

Майкл Корлеоне имеет цель — получить образование и заняться честным бизнесом, вопреки бизнесу семьи. Но он должен спасти отца — эта цель меняет все его прежние планы. Затем он должен отомстить убийцам отца — только это спасет семью от уничтожения. Затем он должен уничтожить всех врагов семьи... И так шаг за шагом, от цели к цели Майкл все выше и выше ползет в чертоги дьявола. Отдельные цели сплетаются в сквозное действие, превращающее ангела в дьявола.

У героя должна быть *сквозная цель* — одна на весь фильм. Она возникает как цепочка конфликтов. В каждом конфликте герой добивается своей цели. Они постепенно собираются и растут.

Цель героя фильма Феллини "8 1/2" - поставить фильм. Ему мешает целый букет конфликтов. Они связаны в жесткий веник. И судьба тычет героя в нос этим веником, загоняет его в ад смерти. Но герой находит выход. И добивается своей цели.

Цели не обязательно создают жесткую последовательность. У каждого из героев "Касабланки" есть своя цель. Одним надо выбраться из фашистского ада, другие хотят помешать им. У главного героя Рика видимая цель — ни во что не влезать. Но подлинная цель — спасти любимую женщину. И она медленно проявляется к кульминации. **Все цели героев в кульминации становятся ясными** — без этой идеи никто не начнет фильм. Проблема в том, чтобы ясные зрителю цели вели героев с первого мига фильма до последнего. **Цели характера** могут меняться, противоречить друг другу при одном условии — все они **являются частями единой сквозной цели**, единой сквозной сверхзадачи.

Герой фильма "С меня хватит"(Майкл Дуглас) по ходу дела убивает человек пять, разрушает часть города. Но энергию генерирует одна непрерывно манящая цель — он идет на день рождения к своей дочери. Для него это очень важно, потому что это последний рубеж самоуважения.

Герой фильма "Побег" (Гаррисон Форд) несправедливо приговорен к смерти. Волею случая он бежит из тюрьмы. Но его цель — не спасение собственной жизни, а восстановление попранной справедливости. И в эту цель втянута угроза здоровью миллионов людей, и спасение жизни

раненого мальчика, и непрерывный риск, которому подвергается жизнь героя.

Мы устанавливаем цель - одну с начала до конца. Цель - это сверхзадача, это направление сквозного действия.

Человек ночью тащит тяжелый чемодан — это действие. Какая у него цель?

1. Героя выгнала жена, и он идет к другой... Или идет топиться, привязав чемодан к шее.
2. Это вор, который нашел в украденном чемодане кубок своей любимой команды и хочет вернуть чемодан кумиру.
3. Сантехник несет чемодан с деталями, чтобы на главной площади подключить канализацию к городскому фонтану и испоганить праздник.

И так далее. Суть характера открывается в его целях.

ЦЕЛЬ ХАРАКТЕРА

Для того чтобы понять, что хочет характер на самом деле. в чем его истинная цель. надо ответить на 4 вопроса.

1. Чего я хочу в общем и в специфическом смысле?

"В общем"— это сквозная задача характера на весь фильм, **"специфически"** — это последовательная серия желаний от эпизода к эпизоду.

Герой "Психо" **в общем** хочет выполнить волю своей любимой мамы. **Специфически** от эпизода к эпизоду он хочет поддерживать полный порядок в своем отеле. Для этого он убивает всех, кого ревнует его мать, и прячет

концы преступлений в воду.

Я хочу победить противника на ринге — это сквозная цель. А специфическая цель одного эпизода — достать и съесть свежий бифштекс с кровью, чтобы набраться сил.

2. Почему я этого хочу?

Этот вопрос конкретно связывает вас с другими персонажами конфликта. Потому что я люблю Джульетту... ревную Дездемону... ненавижу Гильденстерна и Розенкранца...

В каждом действии моя мотивация должна быть сконцентрирована в одном ответе, который поглотит все остальные и направит мои действия в развитие конфликта сцены. В каждой сцене главный мотив должен

272

быть один. Главное *почему* — единственно. Тогда я знаю, что я должен делать. Ответив на вопрос "почему", вы тем самым отвечаете на вопрос *для кого*.

3. Против кого я этого хочу?

Как правило, против антагониста, потому что он стоит на дороге. Но в роли препятствия может выступать кто угодно - мой друг, моя девушка, случайные люди, — все, кто создает брешь между моим желанием и необходимостью преодолеть брешь на пути к цели.

4. Какое давление я испытываю?

Это брешь, барьер, внутренние проблемы и

противодействие каждого, кому я мешаю на пути к своей цели.

Из простых действий составляются сложные цепочки, объединенные сквозным действием.

Главная цель действий характера должна быть установлена как можно раньше, так как это помогает зрителям сочувствовать герою и сопереживать ему.

Герой фильма "Посредник" (Самюэль Джексон) - черный полицейский. Он предельно выдержан, сохраняет самообладание в любой ситуации. Но его напарник открыл большое воровство в полицейском участке. Напарник убит. Герой обвинен в убийстве. Его ждет смерть. И под давлением драматической ситуации он совершает необычный поступок: берет в заложники полицейское управление. Таким образом он хочет добиться истины. И он идет к ней, рискуя жизнью на каждом шагу. Враги хотят только одного - убить его, иначе они сами погибнут. Каждую минуту у врагов прибывает сил и возможностей, а герой все ближе к разгадке: кто ворует деньги? Чем больше риска и отваги требуется герою, тем сильнее наше сочувствие.

Если нет сомнений, что герой достигнет цели, фильм будет скучным. Все действия противников должны противостоять желанию героя: бреши, барьеры, усиление антагониста, неожиданные поражения и безвыходные тупики. В этой борьбе становится яснее цель.

Цель должна иметь большое притяжение. Цель — это магнит, который притягивает героев и выявляет

черты характеров. Главная цель действует непрерывно, а подсобные цели выстраиваются по необходимости от эпизода к эпизоду.

Но главная цель, притягивающая героя, возникнув сразу, может проясняться неторопливо, освобождаясь от временных целей. Временные

273

цели, пока они действуют, выглядят мощными магнитами — мы даже принимаем их за главные цели, пока наконец главная цель не выйдет наружу, освободившись от всех масок, прикрытий и маленьких обманов. Например, герой влюбляется, спасает любимую, борясь, уходит от преследования, и тут выясняется, что его целью было похитить девушку, чтобы получить огромный выкуп, а "влюбленность", "спасение" — это только ходы в игре. Подлинная сверхзадача и сквозное действие — похищение, а игра в любовь создавала подсобные цели и задачи.

Сквозное действие характера протягивает через весь фильм цепочку, состоящую из различных действий-противодействий. Чем активней действия, тем ярче проявляется характер.

Мы должны понимать, что мотивирует героя в его действиях. **Мотивировка героя** — это самый важный элемент фильма. Все персонажи чего-то хотят, но желание главного героя — это основная цель. То, что хочет герой, — это то, про что история. Только ясная мотивировка действий героя позволяет зрителям

полюбить его.

У мотивировки есть два уровня. **Внешний** — то, что герой хочет получить зримо и осязаемо. **Внутренний** — почему он добивается этого. Внутренняя мотивировка прячется внутри характера. Мы можем только догадаться о ней.

Мотивации и действия должны быть органически связаны. Самые простые и ясные мотивы заставляют героев действовать, чтобы преодолеть препятствия на пути к цели. Зритель реагирует на жизненно важные желания.

То, что стоит поперек желания, — это и есть конфликт. Преодолеть барьер конфликта — это единственная возможность раскрыть характер. Преодолели одно "поперек", за ним другое. Так характер идет к цели, преодолевая один барьер за другим. А мы узнаем, на что способен харак-

274

тер. И каждый следующий барьер выше предыдущего, и в каждом действии характер становится все активнее, его энергия растет. И он для нас все яснее и глубже.

КТО? ЧТО ДЕЛАЕТ? С КАКОЙ ЦЕЛЬЮ?

Каждое мгновение драмы персонажи действуют. Они чего-то хотят и добиваются. Если их действия не создают конфликта, драма вянет и превращается в повествование.

Молодой танцор балльных танцев включает в свой танец новые па. Они эффектны, но старые судьи не хотят нового. Они наказывают танцора. И взрывается серия интриг, страстей, страданий, рыданий... Все характеры раскрыты. Это фильм "Строго в танцевальном зале". Но мы понимаем действия каждого:

1 кто + 2 что делает + 3 с какой целью = характер.

Эти три вопроса дают первое представление о характере. Эти три вопроса мы задаем каждому персонажу в каждой сцене.

КТО

Для начала нам надо знать только то, что дает возможность характеру убедительно действовать в своих интересах. Мы должны понимать его мотивации. Следите, чтобы он не был марионеткой автора или режиссера. Зрители должны верить герою. Они должны быть убеждены, что характеру это очень надо для себя.

275

Кто + что делает + для чего = это и есть характер в драматической истории.

1. Доктор ведет за собой больного.
2. Он ищет пустой кабинет,
3. чтобы раскрутить больного на взятку.

1. Любитель верховой езды
2. старается упасть с лошади и сломать ногу,

3. чтобы получить страховку.

1. Милиционер арестовывает выпившего профессора английского языка,

2. заключает его на ночь в камеру,

3. чтобы учиться английскому языку.

1. Пожилой человек на дискотеке

2. танцует со всеми молоденькими девочками,

3. чтобы набрать группу поддержки для внучки-певицы.

1. Маленькая девочка с религиозным воспитанием любит родителей и страдает, что они все время сквернословят и за это попадут в ад.

2. Ночью она берет винтовку и убивает их,

3. чтобы души родителей попали в рай.

КАК ХАРАКТЕР ВХОДИТ В КОНФЛИКТ

В характере можно заметить и выделить одну из трех доминант:

— воля,

— эмоции,

— ум.

Одна из них определяет, как характер входит в конфликт. Мы затачиваем характер в направлении этой доминанты. Как бы поворачиваем острие и вскрываем им конфликт.

Три человека должны войти в холодную воду. Один пробует воду ногами. С ужасом отпрыгивает. И с воплем кидается в воду — будь что будет! Это эмоциональный.

Другой, сжав зубы, медленно входит в ледяную воду — это волевой.

276

Третий побрызгал себя водой, растер, приучил тело к холоду, затем входит в воду — умный. Он начинает действия позже первых, но результата добьется быстрее и безопаснее.

Три человека должны войти в огонь — им нужно вынести что-то важное из горящего дома.

Один с рыданиями мечется перед домом. Потом, обезумев, кидается в огонь и сгорает, — **эмоциональный.**

Другой мобилизует всю свою волю, накидывает на голову мешок и входит в огонь. Он обгорает, но выполняет задачу, - **волевой.**

Третий рассчитывает риск, вначале намечает план действий. Затем набрасывает на голову мешок, обливает себя водой, входит в огонь и движется согласно внутреннему плану прямо к цели. Встретив непреодолимую опасность, отступает, обходит ее. Его мозг все время сравнивает альтернативы, оценивая риск, - это **умный.**

Мы должны, исходя из биографии героя, дать понять зрителям, как характер войдет в решающий конфликт и

как выйдет.

Эмоциональный — импульсивными действиями, пренебрегая компромиссами. Волевой — сконцентрировав все силы для достижения поставленной цели. Умный — найдя для себя позицию, обеспечивающую победу. Или, оценив альтернативу, отказывается от прямых действий, ищет обход.

Доминанта поведения в конфликте — качество характера, вопрос, который требует ответа. Для него полезно знание биографии.

277

ХАРАКТЕРЫ КАК СКУЛЬПТУРА

Три взгляда обрисовывают нам характер с необходимой нам полнотой. Помогают понять, как он будет действовать в конфликте.

1. физический облик.
2. Психологический портрет.
3. Жизнь в социальном окружении.

Освещенный с трех сторон характер приобретает объем.

Надо ответить всего на 10 вопросов, чтобы характер приобрел первоначальный облик.

1. **Интеллект** — как он принимает решения.
2. **Физиология** - здоровье, возраст, отклонения от нормы, болезни, отношение к спорту.
3. **Социальная база** - происхождение, класс, религия, партия.
4. **Экономическая база** — насколько богат, или в долгах, или нищий, или вор.
5. **Талант** — что отличает от других: музыкант, грабитель, спортсмен.
6. **Посторонние интересы** - что-то помимо работы, степень увлеченности.
7. **Сексуальная жизнь** — в семье, на стороне, есть ли какие проблемы.
8. **Семья** — жена, родители, дети; как он с ними связан; как женился; какие отношения.

278

9. **Образование** — где, какое, с каким успехом: самоучка.
10. **Неприятели** — не выносит лягушек, толстых волосатых брюнеток, запах рыбы, работу по ночам.

Нам не надо вываливать все эти сведения на зрителей. Мы должны знать больше, чем они, и больше, чем артисты. Вам надо ответить на эти вопросы, если их зададут. А на остальные отвечайте:

— Это не имеет никакого значения.

Имеет смысл знать только то, что помогает ***правильно развивать конфликт***. В любом случае то, с чего мы начинаем, — это еще не характер в полном смысле. Персонаж приобрел очертания, но они пока поверхностны. Суть характера не может быть определена сразу, в один момент. Зрители хотят проникнуть за эту внешнюю оболочку, и мы тоже.

Глубокий характер проявляется только под сильным давлением драматической ситуации, когда конфликт срывает с него маску.

ХАРАКТЕРИЗАЦИИ И ГЛУБОКИЕ ХАРАКТЕРЫ

Первый взгляд на персонажей всегда поверхностен. Мы с первого взгляда опишем только, чем персонаж хочет казаться, а не то, чем он является на самом деле.

Вы не скажете про характеры ничего истинного, пока события не вытащат из характера спрятанную внутри суть, даже вопреки его желаниям.

Подлинная суть персонажа проявляется в конфликте. Событие конфликта показывает те ценности, за которые персонаж должен бороться, добиваясь цели.

Чем сильнее давление, тем глубже мы понимаем суть характера. По тому, какой выбор он делает под давлением обстоятельств.

Характер — это этический выбор под давлением драматических событий. Что проявит характер: трусость или смелость, эгоизм или сострадание?

Риск и опасность определяют характер в драме. Шофер

везет знаменитого певца на концерт. Шофер с виду простой парень. На самом деле его документы подделаны. Он бежал из тюрьмы, и теперь старается жить

279

тихо, не влезая ни во что. А пассажир — знаменитая телезвезда, идол молодежи, любимец прессы. Молодые мамы его именем называют своих сыновей. Пока это только характеристика, хотя телезрителям кажется, что они знают певца как родного. И перед ними преворачивается автобус, полный детей.

Может оказаться, что в глубине обоих таится мужество и доброта. Певец подтвердит, что люди не обманывались в симпатиях к нему. Он кидается спасать детей, хотя рискует жизнью. Но критические решения принимаются часто не разумом. Для шофера ситуация сложнее. Ему нельзя светиться. Он и в тюрьму попал, спасая от пьяного негодяя ребенка. Но автобус может взорваться в любой момент. Надо действовать с риском и отвагой. И риск растет с каждой секундой.

Только действия подтвердят моральный выбор каждого и откроют суть характера. Поэтому мы будем с захватывающим интересом следить за событием, в котором откроются эти характеры.

Хороший фильм состоит из цепочки событий, в эту цепочку его превращает режиссер.

Действия персонажей напрягают конфликт — событие взрывает конфликт, история идет дальше. Действия

персонажей на новом витке напрягают конфликт...

В действиях персонажей нам важны мотивировки:
почему я делаю это?

ПУТЬ К ЦЕЛИ - ЦЕПЬ КАТАСТРОФ

Схожие на первый взгляд действия означают нечто совершенно отличное из-за цели, с которой они делаются.

Какой смысл иметь в перспективе яркую цель и цепь активных действий,двигающих героя к этой цели?

Имея цель, мы весь путь героя можем развить как цепь катастроф, цепь сильных поражений и побед.

Мы можем удаляться от цели, не боясь потерять ее.

Герой в перспективе должен покорить Северный полюс, поэтому сюжет может забросить его в Африку или Японию. Мы знаем, он вырвется и достигнет цели. А если цель выражена туманно: герой любит сосать холодный снег - тогда нам лучше топтаться на снежной площадке, а то мы мо-

280

жем позабыть о его слабом желании. Далекая цель, ведущая героя через весь фильм, — это сверхзадача. Ее лучше всего выполняют активные действия.

В каждом характере можно обнаружить 2 уровня (это помогает развить конфликт).

1. Эмоциональный уровень восприятия. Общительный, нелюдимый, успешный, озабоченный, подозрительный, доверчивый.

2. Физическое состояние. Здоров или болен, устал. Опрятен или небрежен. Стыдится своего тела или гордится им. Хромает, сутулится, заикается...

Эти два уровня помогают выявить правду тела характера. Такая правда убеждает лучше слов. Чтобы выявить ее, полезно точно знать, что делал характер за 15 минут до сцены. И что он делал за 6 часов до сцены: спал? выпил? дрался? бежал из тюрьмы? Это знание, вполне конкретное, помогает действовать правдиво и нешаблонно. Мы знаем, какие конкретно события предшествовали сцене. Зритель может о них и не знать, но это позволяет нам обогатить поведение деталями.

ХАРАКТЕР ДУМАЕТ И ПРИНИМАЕТ РЕШЕНИЯ

Какой-нибудь именитый литератор, написавший много романов, учит юного драматурга. Если вам нужен глубокий характер, мы хотим знать о нем все до дна — это совет из другой профессии. Нам надо знать *главную черту характера*. И только! С ней — в бой! Главная черта — это зерно характера. Если вы ее знаете, все вырастет из нее.

У героя, как у Христа, должна быть *сверхценная идея*. Христос хотел убедить людей, что Он — Мессия, чтобы они изменили свою жизнь. Он идеальный герой драмы. Эта черта позволяла Ему убедительно действовать в сюжете. Все остальное развитие характера подчинено связи зрителей с характером. Они должны его полюбить (или возненавидеть). Эмоциональная связь с характером называется "*эмпатия*". Это когда ваши мысли и мысли персонажа едины.

Как думает герой — это важно, чтобы понять и полюбить его. Посмотрим, как мозг героя принимает решения на примитивной схеме.

281

Мы не ученые. Нам нужно понять простейшие элементы, которые связаны друг с другом и позволяют характеру выглядеть живым.

Думать в драме — это значит принимать решения и действовать. Что нам полезно учитывать, чтобы показать, как характер принимает решения.

1. Мы выстраиваем логику действий, каждый бит поведения имеет причину. Каждый шаг сделан, потому что к нему привели ясные причины, понятные зрителям.
2. Но многого характеры не знают и должны опираться на интуицию. Они сталкивают кусочки информации, делают выводы и превращают их в действия, желательно — с риском и опасностью.

282

3. Иногда герои действуют вопреки своей выгоде и пользе. Ими руководят эмоции. Это так же естественно, как логичное действие. Особенно в драматической ситуации. Все это умещается в одной голове, плюс сюрпризы, которые подбрасывает уникальность.

Интеллектуальная реакция характера на мир объясняется с помощью *аттитюд* (attitude) — это

философия характера по отношению к теме. То, как характер подходит к жизни и с этой точки оценивает тему фильма. Грабеж - один грабит, чтобы разбогатеть за счет других. Это его бизнес. Сталин в молодости грабил банки, чтобы изменить социальную несправедливость. Кто-то может ограбить банк, чтобы оплатить дорогую операцию. Аттитюд — это определенный ответ на вопрос фильма, который созрел в голове персонажа на основе его прожитой жизни.

Всегда в фильме герой имеет один аттитюд, а антагонист — другой, противоположный. И это столкновение — самая интересная часть нашей работы.

Нам приходится объяснять действия героя по достижению главной цели, чтобы зритель понял, что происходит. Поэтому нам надо понимать аттитюд характера. Как он сам его понимает и как, исходя из этого объясняет и оправдывает свои действия.

Это как бы сквозная задача роли. И одновременно взгляд характера на мир фильма. Не надо действиями вторгаться в ситуацию, а не объяснять свои позиции словами.

Аттитюд — это философия действия характера в конфликте.

Интеллектуальная и психологическая реакции на мир объединяются.

Аттитюд надо выразить в одном-двух предложениях, чтобы как можно проще объяснить актеру.

"Деньги крутят миром — и я знаю всему цену".

"Если я буду неотличим от других, у меня не будет проблем". "Зелек", фильм Вуди Аллена.

"Закон — это хорошо. Но если к нему прибавить кулак и пистолет, хуже не станет". "Грязный Гарри".

"Две главные вещи в жизни - свобода и дружба". Мак Мерфи в "Кто-то пролетел над гнездом кукушки".

Если зритель понимает аттитюд героя, он активно реагирует на все его действия. Причем, не надо раздумывать над философией характера. Она должна быть простой, жизненной и понятной по личному опыту каждому.

283

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ РЕАКЦИЯ НА ОКРУЖАЮЩИЙ МИР. АТТИТЮД И ТОЧКА ЗРЕНИЯ.

Мой взгляд на конфликт сценария исходит из моего самоощущения — это мой аттитюд. Я красива, от моей груди ни один мужик не может оторвать взгляда. Когда я верчу задом, они умирают от восторга. Я всегда привлекательна и, если захочу, сделаю с любым все, что потребуется.

Это взгляд героини на мир, *ее аттитюд* — ее философия, которая позволяет принимать решения в конфликтах. Исходя из этой простой философии, героиня надевает яркое обтягивающее платье, носит много бижутерии, причесывается у модных парикмахеров, занимает место в центре, на виду.

Говорит громко и уверенно, охотно смеется, чтобы показать ослепительные зубы.

А как ее оценивают другие? Привлекательная, самонадеянная дура. Если ее похвалить и одарить комплиментами, с ней можно сделать все, что захочешь.

Но есть и третья точка зрения - *что об этом думает автор?* Она эмоциональна, нерасчетлива, переживает поражения как трагедии, но в ней есть жизненная сила. Она, как Ванька-встанька, падает и поднимается. У нее большой потенциал к изменениям и росту. Мы сделаем из нее героиню, зрители охотно любят такой персонаж.

А вот тихая, скромная, всегда испуганная девушка. Она знает: мир полон врагов. Зазеваешься — вмиг слопают. Она выбирает место в углу, вздрагивает, когда к ней обращаются. Она не верит, что ей может повезти. Лучше пореже высовываться из норки и делать свое дело как можно лучше и тише. Она как мышка. *Это ее attitude.*

А что думают другие? Без полета, но внимательная, усердная, могла бы занять более достойное место, если бы не пугливость. Если ее приодеть и причесать помоднее, даст фору любой красотке. Но робость ее погубит. Это взгляд на "мышку" со стороны сослуживцев.

Что думает автор? Поставлю ее в положение, когда от ее решения зависит все. Уверен, что у нее есть запас сил.

Если мир фильма показан с точки зрения главного героя, у вас есть шансы для оригинальной истории. Служебная

комната, с точки зрения серого мышонка, полна опасностей и страхов. И вдруг мышка должна принять главное решение, которое все изменит.

284

Когда вам в рассказе чего-то не хватает, проверьте - может, вам не хватает точки зрения главного героя?

1. Что ему угрожает?
2. Почему он делает это?
3. Чем он жертвует, добиваясь цели?

Сюжет — это способ двигать героя через препятствия. Характер проявляется только в столкновениях. Тогда зритель может оказаться в коже героя, драться до победы.

Поставим ее в драматическую ситуацию, когда ей надо открыть и пустить в дело все резервы своего характера. О некоторых она и сама не догадывается. Вот это будет увлекательное развитие, когда маленькая мышка превращается в разъяренную тигрицу. И в этом развитии три вопроса всегда будут действовать вместе:

1. Кто?
2. Что делает?
3. С какой целью?

Аттитюд героя может расти, может меняться, но только на основе очень прочной мотивации и в итоге убедительных действий в конфликте.

ТРИ ВЗГЛЯДА НА ХАРАКТЕР

Как видите, каждый характер в своем развитии может выдержать три противоречивые точки зрения.

1. Как характер думает о себе сам?
2. Что думают о нем другие?
3. Что думает об этом автор?

Только автор знает истину и ведет к ней персонажей через конфликты и повороты действия, но так, что сами характеры не догадываются об этом. Потому что автор знает больше всех и держит в руках стратегию развития характера.

КТО ГЕРОЙ?

Чья это история? Кто является центром рассказа? Это надо определить сначала. Кажется, простая, очевидная вещь. Но на практике поста-

285

вить персонаж в центр истории означает, что вы его проблемам уделяете больше всего места за счет развития других. Однако воображение как-то само собой выводит на первый план характеры, с которыми проще всего идентифицировать себя. Наиболее распространенный герой юных сценаристок — молодая привлекательная девушка, которую жизнь незаслуженно обижает. Когда парень пишет историю Золушки, героем истории становится принц. Он влюбился, он страдает, он ищет и делает счастливой бедную девушку, которая

без него увяла бы на кухне.

Как в анекдоте, когда два охотника идут мимо памятника Пушкину, и один спрашивает другого:

— Почему Пушкину? Попал-то Дантес.

Молодая режиссерша сочиняет историю о водителе автобуса, который влюблен в постоянную пассажирку и спасает ее, когда автобус захватили террористы. У шофера много ярких действий и эмоций. Кажется, для истории полезнее всего развить конфликт, имея в центре характер шофера — он спасает, он рискует жизнью. Но режиссерша видит ценность истории в переживаниях юной пассажирки, они ей ближе.

Полезно помнить, что драма возникает как эмоциональный ответ зрителей. Все, что может развить этот эмоциональный контакт, нам полезно. Поэтому правила подсказывают, что максимально раскрутить энергию рассказа можно, определив, чья это история по факту действий и эмоций.

Драма — это эмоциональный ответ зрителей герою.

Мы ставим в центр характер, который больше остальных чего-то хочет. У героя ясная цель, и к ней ведет путь через самые непреодолимые

барьеры. Поэтому он имеет наибольшие шансы на

сопереживание своим драматическим ситуациям.

Вопрос: можно ли сделать фильм о двух разных героях? У каждого своя история. Они соединяются в общем сюжете. Такой фильм сделать можно. Но он будет вдвое хуже. Почему? Потому что зрители должны отдать герою все свое сердце. Полтора часа — слишком короткий срок, чтобы максимально сопереживать двум разным развитиям двух разных характеров. Двум разным героям зрители могут отдать только по половине своего сердца.

Если два героя с самого начала две половинки одной истории: у них общие враги и они действуют как один объединенный герой, — наши сердца отданы им сполна. Кто герои "Ромео и Джульетты"? Ромео и Джульетта. Как разумно Шекспир сразу объединил двух героев в единое целое. У Ромео и Джульетты нет истории развития любви. Ромео не за-

287

воевывает Джульетту, не ревнует, не отбивает у соперника. У их любви общие барьеры и бреши - вражда семей, общие друзья - кормилица и монах Лоренцо. Враг одного героя сразу же причиняет страдания другому. Все развитие подчинено теме.

Однако вы можете развить сюжет и как историю главным образом Ромео и как историю Джульетты. В современных фильмах часто именно так и поступают: историю одного характера делают основным сюжетом. Остальные характеры развиваются в персонажах,

которые толкают вперед основную историю.

Мак Мерфи - главный герой "Кукушки". Его история главная. А история влюбленности Билли развивается как подсюжет.

Обычный фильм свободно выдерживает 4-5 подсюжетов вокруг основного. У них одна обязанность перед главным сюжетом — они должны подталкивать его вперед, к кульминации. Все характеры своими конфликтами должны двигать развитие главного конфликта. Все сообща помогают зрителям любить или ненавидеть героя сильнее. Среди всех основных персонажей нам полезно определить основную фигуру, помогающую главному характеру. Это катализатор истории, или *каталист*.

Он заставляет героя действовать. Обычно каталист — это враг или объект любви героя. Враг заставляет героя отвечать действиями на угрозу. Объект любви надо завоевывать или защищать от врагов. Персонажа-каталиста часто называют осевым персонажем. Он находится на оси сюжета, он толкает действие, его надо спасти или убить. И герой движется к цели по зигзагам перипетий, преодолевая брешу и барьеры, спровоцированные осевым персонажем.

В "Шинели" Акакий Акакиевич — герой, шинель — каталист, объект любви героя.

В "Крестном отце" Майкл Корлеоне - герой, отец - каталист, объект любви героя; спасая его, Майкл

действует.

288

В "Кукушке" в главном сюжете каталист — медсестра, она враг. А в подсюжете с Билли — каталист Билли, друг героя.

В "Ночах Кабирии" каталист, объект любви - бухгалтер.

В "Отелло" герой Отелло, а каталист - Яго. Он враг героя,

В "Вишневом саде" героиня Раневская. Сад - объект любви. Он -осевой персонаж и каталист истории. Вся драма развивается вокруг его спасения и убийства.

Но у каждого осевого персонажа есть своя история. Варя — объект любви Раневской; ее сюжет - несостоявшаяся любовь с Лопахиным. Аня — объект маминой любви; ее сюжет — путь к новой жизни. Отсутствующий любовник Раневской — как камень у нее на шее. И он ее утопит, она понимает это. Лопахин — враг, он палач вишневого сада. Он побеждает в конфликте.

Все эти персонажи имеют свои сюжеты. Мы называем их подсюжетами. В "Ромео и Джульетте" Меркуцио - друг героя; его сюжет - дуэль с Тибальдом. И он своей смертью толкает историю вперед.

В общей структуре драмы развитие главного героя должно быть самым сложным и подробным, а вокруг него располагаются остальные персонажи со своими историями. Чем дальше персонаж от главного героя, тем

проще и лаконичнее его история, его подсюжет. У боковых персонажей не должно быть своих сюжетов, они обслуживают основных.

Когда структура в вашем воображении приобрела стройность, можно приглядеться еще к одной структурной проблеме максимального развития энергии драмы. Драма — это война каждого против остальных. Во-первых, это относится к главному персонажу. Гамлет в конфликте со

289

всеми персонажами драмы. Джульетта ни с кем не воюет, но каждый доставляет ей страдания — воюет с ней. Отец и мать — выдают замуж за Париса и, конечно, противятся Ромео; брат Тибальд — причина разлуки с Ромео; монах Лоренцо — в итоге причина смерти Ромео; граф Парис — толкает к смерти; правитель города — изгоняет Ромео; Меркуцио — провоцирует убийство Тибальда.

Для проверки этой тотальной войны помогает схема. Не осталось ли у персонажей резерва для конфликта?

290

СПЕШИ ПОЛЮБИТЬ ГЕРОЯ

1. Он — центр истории.
2. Его мотивы двигают сюжет.
3. Торопитесь выявить эмоции, которые помогут зрителю сопоставить себя с героем.
4. Герой должен вызывать симпатию. Для этого он должен оказаться в драматической ситуации — чем раньше, тем лучше.
5. Опасность, в которой оказался герой, должна расти быстрее, чем его возможности справиться с ней.
6. Какой герой вызывает любовь?
 - а) Хороший и добрый.
 - б) Смешной и справедливый.
 - в) Умелый в своем деле.
7. Проблему идентификации надо решать немедленно. Сперва симпатия, потом все остальное. Как можно скорее знакомьте зрителя с героем.
8. Наделяйте героя силой. Какой?
 - а) Сила власти над людьми — Кейн. Майкл Корлеоне.
 - б) Действия без колебаний - Шварценеггер, Бельмондо, Рембо.
 - в) Смелость в выражении своих чувств — Дастин Хофман в "Выпускнике".
 - г) Сила переживаний и глубина реакции на реальность

— Джоди Фостер в "Молчании ягнят", Джек Николсон в "Кукушке".

9. Слабости и недостатки должны быть узнаваемы и понятны: пьет, влюбчив, с ленцой...

10. Открывайте и понимайте реальность вместе с героем, глазами героя. Его вопросы к реальности — те же, что и у вас. Он ищет отгадки вместе с вами. Это сближает.

ВЫ - БОГ СВОИХ ГЕРОЕВ

СОЕДИНЯЙТЕ НЕСОВМЕСТИМОЕ

Характеры в фильме выглядят как живые люди. Они ничем не отличаются от нас, хотя мы знаем, что это загримированные актеры. Они более реалистичны, чем драматические артисты в театре, танцоры в балете или певцы в опере.

291

Однако профессиональный взгляд на характеры говорит: характеры это не живые люди. А кто же?

Они — произведения искусства, они сделаны вами. Они не живые существа, а метафоры живых существ. Они не более живые, чем рисунки Матисса или портреты Пикассо. Но в те полтора часа, которые им отводит фильм, зрители могут их узнать гораздо глубже и полнее, чем собственных соседей за 20 лет общения.

Мы рисуем характеры, создаем их точными и лаконичными штрихами. И так же, как рисунок возникает в линиях, так характер возникает в действиях конфликта, и только в них. Если вы думаете, что можно взять из жизни и перенести на экран знакомый вам персонаж, вас и зрителей ждет разочарование — вы получите лишь бледную копию. Когда вы мечтаете: "О, это будет прекрасно снято оператором и показано под музыку тонких настроений!" - это то же самое, как если бы художник,

глядя на свое несовершенное произведение, решал: "В роскошной раме и под особым светом картина поразит зрителей".

Если у вас появится идея противоречивыми действиями в конфликте соединить в одном человеке два-три противоположных характера, вы увидите, как блеснет жизнь в вашем персонаже.

Французская комедия "Ягуар". Герой — обаятельный, слабохарактерный шалопай, игрок в карты. Он проиграл полмиллиона, ему грозит смерть. Но он, по воле авторов, мистически связан с бразильским колдуном и в безвыходных ситуациях превращается в человека-ягуара, супермена необыкновенной силы и ярости. Два противоположных характера в одном создают оригинальный образ. Похоже, что авторы внимательно изучали этюды для актеров по системе Станиславского: "Ищите какого-нибудь зверя, чтобы определить зерно характера. Человек-собака. человек-слон, человек-орел".
Полезный совет.

Характеру в истории нужно очень немного. Вы должны

оснастить его способностью убедительно *действовать внутри сюжета*. Остальное прирастет. Для этого вы должны знать, чего характер хочет сознательно,

292

а чего — подсознательно. Вы должны знать, какими действиями он добивается своей цели. Когда вы пишете "он посмотрел... он подумал..." и т. д. и т. п., — это не действия, это оценки. Если характер имеет только это, вы непрофессиональны. Наша работа — придумывать *простые и ясные действия* и ими обрисовывать характеры.

Мы все мечтаем о глубоких характерах. В структуре их создает простая и ясная вещь — *противоречия*.

"Ягуар" это комедия — шутка. А герой фильма "Молчание ягнят" не шутит. Он безжалостный маньяк, людоед, серийный убийца. Мы знаем, что в жизни такие люди тупы, ненормальны, близки к зверям по агрессивности и прямолинейной простоте эмоций. Но Лестер — выдающийся ученый, тонкий художник, он любит серьезную музыку, у него аналитический ум. Он супермен и в то же время он людоед. Несовместимость этого никого не смущает, потому что Лестер — не человек, а произведение искусства. Он придуман грамотными авторами и оснащен только одним

набором качеств, тем, что позволяет ему убедительно действовать в сюжете. А если мы взглянем на Гамлета, то убедимся, что Лестер - ребенок по сравнению с ним. Гамлет — философ, убийца, интриган, циник, нежный романтик... В нем полтора десятка разных несовместимых характеров. И это самый великий персонаж драмы.

Энергия характера раскручивается от одного поворота до другого. Каждый поворот впрыскивает в вас, зрителей, хорошую дозу адреналина, если повороты кидают характеры в пропасти драматических ситуаций.

Ромео влюбился в дочку врага и тайно на ней женился — классный поворот в истории, где все характеры объединены в две враждующие группировки. Но сразу же после этого нежный любовник, тайно пород

нившийся с семьей своих врагов, убил брата своей жены - гениальный поворот.

И какое противоречие — нежный влюбленный и неукротимый воин-убийца в дуэли с Тибальдом.

Хорошо придуманный поворот в действиях характера определяет класс истории и класс сценариста и режиссера.

Лопухин два акта убеждал Раневскую спастись от бедности, продав вишневый сад. И вдруг сам купил и вырубил этот сад.

Майкл Корлеоне был далек от преступных дел своей семьи. И вдруг убил убийцу отца и его прихвостня полицейского.

Придумать можно многое — ваша проблема в том, чтобы действия были мотивированы и убедительны. Для этого вам нужно знать главное о жизни героя.

Не так много. Во-первых, надо знать две вещи, которые прячутся в его душе: **как выглядит рай героя и как выглядит его ад.**

Проще:

1. Как он представляет себе счастье? Что для него главное: любовь? деньги? карьера? дружба? честь?..

Только не валите все в кучу — вытащите из этой кучи одно доминирующее. Это и станет вектором характера с указанием "рай".

А как найти ад героя? Он еще более важен, чем рай. Для этого надо понять:

2. Какая ситуация для него была бы самой ужасной? Чего он стыдится или боится больше всего? Чего он никогда не допустит?

Рай и ад — грубые вещи. Но драма — искусство крайностей, даже если крайности прячутся под тонким

покровом обыденной реальности. Вспомните Чехова: "Мои герои пьют чай — и погибают". Приняв грубую основу характера, мы можем точно выстраивать самые тонкие дви-

295

жения его души. И очень полезно не фантазировать абстрактно по поводу этого рая и ада, а представить себе их в виде конкретных образов. Как выглядит ангел героя - его идеальное развитие в счастье. Как выглядит дьявол героя, идеальная чернота его души? Если ваше воображение способно на такое, вы в порядке. У вас появятся точные, конкретные ориентиры, между которыми характер будет наполняться точными чертами уникального образа.

Вы представили себе этого ангела. А потом надавили посильнее драматической ситуацией и смотрите: а как будет себя вести этот ангел под прессом? Ведь это то, как хотел бы вести себя ваш характер. А что у него получается в действительности? Реалистическое поведение будет сильно отличаться от идеального. И вам станет яснее направление развития конфликтов характера и окружающего мира. Эти очень полезные упражнения наполнят ваш характер реальными подробностями поведения.

В сущности, вам надо получить ответ на один повторяющийся вопрос: **как *вырастают конфликты характера с жизнью?*** Нас ведь интересуют только действия в конфликтах.

Первая жизненная катастрофа в детстве.

Главные катастрофы жизни.

В чем особенно нуждается.

Чего боится. Страхи. Мании. Тревоги.

Лев Толстой заметил: "Моя личность полностью сформировалась в первые 5 лет жизни. В это время возникло 95% моей личности. Остальная жизнь прибавила только 5%".

296

Маленькие события детства могут иметь катастрофические последствия для развития личности.

Студент придумал этюд. В детстве мальчик любил нырять и доставать со дна разные предметы. Однажды, ныряя, он засунул палец в какое-то круглое отверстие и никак не мог вытащить. Он начал задыхаться, почти утонул. И, естественно, насмерть перепугался. Этот страх перед пальцем в капкане кольца остался в его подсознании. Мальчик вырос, он женится. В церкви он должен надеть на палец обручальное кольцо. И не может — потеет, дрожит и в панике убегает.

Или примеры из фильмов. Отчим изнасиловал приемную дочь. Эта страшная тайна определила всю сексуальную жизнь девушки, когда она выросла. Секс для нее неотделим от насилия.

Брат и сестра в детстве видели, как отец убил

любовника матери и покончил с собой. Эта травма деформировала их восприятие мира. Брат и сестра любят друг друга - весь остальной мир они ненавидят.

Нас интересует, как развиваются конфликты характера с другими людьми и жизнью. Список помогает развить эти конфликты.

Когда вы ответите на эти вопросы, вам будет несложно ответить на вопросы, объединяющие эти сведения.

1. Какая ситуация была бы самой худшей? (Нищета, потеря престижа, одиночество...)
2. Как представляет себе счастье? (Богатство, жизнь на природе, власть, любовь, дети...)
3. Как он входит в конфликты, как выходит из них? (Осторожно, агрессивно, дружелюбно, панически...)

297

НЕВЕРОЯТНО! НО ЭТО ТАК

После этого вам уже несложно ответить на самый главный вопрос:

что делает поступки характера непредсказуемыми, чем он уникален?

Действие характера в кульминации должно быть непредсказуемым, чтобы зритель получил эмоциональный шок. Но с другой стороны, поступок должен вытекать из всего опыта жизни характера - мы должны верить действиям персонажа.

Кто ждал, что Отелло задушит Дездемону и убьет себя?
А ведь это логичный итог в драме великого характера.

Майкл Корлеоне закономерно превращается в преступника и главу мафии. Но то, что он превратился в фильме в подлинного дьявола, — шокирующий поворот в развитии характера. При этом все аргументировано.

Закономерное и непредсказуемое действие — это главная поворотная точка в развитии характера. Она позволяет нам проникнуть в самую глубь характера, выпотрошить его перед потрясенными зрителями.

Я подозреваю, что все эти вопросы кажутся кое-кому большим занудством. В конце концов все решает интуиция художника. А интуитивно вы чувствуете характер во всей его полноте.

Попробуйте проверить персонажей вопросами, и вы увидите, сколько зияющих дыр прячется в приблизительном знании дилетанта. Профессиональная формула общения автора с характером проста: ***вы должны, как Господь Бог, знать мир каждого персонажа, его жизнь, рай и ад его души.***

И так как всего знать вы не можете, структура помогает вам. Она обращает внимание на самые важные моменты жизни характера, которые сближают его со зрителями.

РЕПЕТИЦИЯ

Раньше в кино режиссеры, которые много репетировали, были уважаемы. Мастера - одну душу вынут из актеров,

другую вложат. Инженеры человеческих душ. Но вот железный занавес заколебался. В первую же щель проникли французы. На неделю французского кино приехал легендарный гений кино Рене Клер. И самый уважаемый мастер российских репетиций режиссер Юлий Райзман спрашивает у

него:

- Скажите, а как вы репетируете с артистами? По какой системе?

- Репетировать? С артистами? А зачем? Я от них не требую ничего такого, чтобы они не могли сделать сразу.

Все растерялись. Потом стали объяснять друг другу:

- Ну он же технарь. Это он сказал: "Фильм закончен, осталось его снять". Он все расписывает заранее, по минутам. Ха-ха-ха.

А где же нутряное? Где душа? Где рождение образа из зерна характера?

В России при коммунизме фильмы снимались бесконечно долго. Полгода съемок считалось нормой. Год - ничего страшного. Студии работали как государственные учреждения. Все на зарплате. Важно выполнить план. сдать 40 единиц за год... А качество? Если начальство не сердится, если вредных мыслей нет, значит, качество хорошее. Гарантом качества были безразмерные репетиции. Режиссер искал искусство. С большого и идеологически правильного "И".

Допустим, политрук выскакивает из окопа и кричит:

- За Родину! За Сталина!

299

Солдаты с просветленными лицами поднимаются из окопа и с максимальным воодушевлением кричат:

— Ура-а-а!

В небе взрываются белые пиротехнические облачка. Одни и те же облачка "обслуживали" войну 1812 года, гражданскую и Великую Отечественную. Но чувства можно было обновить на репетициях.

Политрук в окопе, пригибаясь от вражеских пуль, собирал солдат и тихо, вдумчиво говорил:

— Ребята, что я вам скажу перед атакой?

— Что, товарищ лейтенант?

— Вы вдумайтесь в эти слова. Они простые, но в них глубокий смысл...

— Какой, товарищ лейтенант?

И лейтенант со слезами, естественно скупыми, шепчет:

— За Родину... и... и... ну...

— За Сталина? — спрашивает молодой солдатик. А старики снисходительно треплют его по плечу:

— Конечно, это же одно и то же!

— Ура? — шепчет лейтенант.

— Ура! — вполголоса отвечают солдаты.

— Ура-а-а!!! — грозно разносится над окопом. Солдаты с просветленными лицами кидаются на врага.

А режиссер привинчивает на пиджак очередную медаль лауреата. Технологический прием этой репетиции называется "обратный ход":

300

прошепчи то, что полагается кричать, сядь, когда надо встать. А еще лучше ляг, уткнись в землю и вскочи с изменившимся лицом. Этот прием и сегодня хорошо работает. Но раньше он помогал в борьбе со штампами, со временем он сам стал штампом.

Однако Брехт предложил универсальный метод, как на репетициях найти в действиях живую непредсказуемость. Это называется: "Только не Б". Актер сделал "А". Все, естественно, ждут, что он сделает "Б". Все что угодно, только не "Б". Придите к необходимому действию нетривиально, неожиданно. Хороший метод, если есть время порепетировать и свежие идеи.

Сейчас все по-другому. Снимать надо быстро. 6-10 недель при хорошей подготовке достаточно. Центр проблем перемещается в подготовительный период. Там вырабатывается проект фильма. Фильм делится на сцены, сцены делятся на кадры. И всему определяется

цена — время. Репетиция в этом порядке съезживается, теряет свой былой авторитет. Хорошо бы не выплеснуть с водой ребенка.

В театре режиссер на репетиции в любой момент может изменить любую деталь.

А в кино все делается шаг за шагом, сразу и навсегда. В снятом кадре ничего изменить нельзя.

Поэтому репетиция перед съемкой — это последний шанс для режиссера проверить решение, избавиться от ошибок, развить характеры, вдохнуть в героев глоток жизни, быть может решающий.

Репетиция в фильме — едва ли не самая дешевая часть проекта. А эффект от нее может быть огромным. Главный доход в искусстве приносят таланты, и репетиция — это место, где талант расцветает. Для многих это совсем не очевидно.

РЕПЕТИЦИЯ В КИНО И ТЕАТРЕ

Репетиция в кино нужна, чтобы актеры получили от режиссера указания, как им действовать, шаг за шагом, абсолютно точно. И усвоили это, т.к. никто, кроме режиссера, не знает, что происходит в кадре.

Кадр не спектакль, он длится меньше минуты. Усвоить действия недолго. Поэтому репетиции перед съемками каждого кадра кратки. Когда час, когда 5 минут. Чаще всего минут 15-20.

Невероятно различие репетиции в театре и в кино.

В театре - это все. Это главный элемент творчества. Место, где спектакль зачинают, вынашивают и рожают. В кино - чаще всего это чисто техническая процедура. Даются указания: здесь сел, здесь встал... идешь быстрее... медленнее... погляди туда... повернись и стреляй. Здесь задержись — хороший свет, на лице... Это место пройди побыстрее и падай - тебя убили... Не дергайся, умри сразу.

В театре считается хорошим тоном сегодня экспериментировать в многочасовой репетиции, а на завтра все отменить и сделать по-другому. В кино что-то повторить на завтра по-другому еще раз было бы невероятным нарушением всех норм. Второй раз такое никакой продюсер не допустит.

В театре на репетиции ищется развитие характеров, нюансы отношений, стиль, форма... В кино все не только найдено до съемок, но и рас-

писано по минутам, разрисовано по кадрам, отмечено в денежных документах и деньги потрачены на подготовку.

В театре режиссер репетирует как художник, который набрасывает контуры общей картины на огромном полотне и прорисовывает детали, все время видя целое.

Режиссер в кино работает почти вслепую, как создатель мозаики. Каждый день он укладывает в свежий бетон несколько мозаинок. Через час они уже выросли намертво.

ТЕХНИЧЕСКАЯ РЕПЕТИЦИЯ

Когда я снимал в Японии, мне с утра давали план работы на день, где каждые пятнадцать минут что-то происходило под контролем продюсера, каждому кадру полагались две репетиции — 10 и 5 минут. В первой актеры показывают, как они поняли указания режиссера. Режиссер смотрит и дает маленькие уточняющие поправки. Кадры, их 28-35 штук, еще накануне зарисованы режиссером и расписаны сотрудникам. Изменить ничего нельзя. Вторая репетиция идет в полной тишине и без массовок. Актеры играют сцену, показывая режиссеру, как они поняли его последние замечания. А звукоинженер записывает текст диалогов. Звук этой репетиции войдет в фильм как основной. Сразу после этого объявляется съемка. И во время съемки режиссер может делать вслух замечания актерам, ассистент в микрофон поправляет движение массовки. Оператор дает, если надо, свои указания. Легкий шум никого не беспокоит: звук уже записан. Снимается только один дубль. Максимум — два. Две недели - и фильм снят. Еще неделя - он готов, показан и забыт.

Я с российской привычкой искать на репетициях зерно

сцены и проверять разные варианты вверг японцев в ужас. Должен подчиняться правилам, но я заявил:

— Без импровизаций на съемке я не могу!

Японцы сказали:

— Учтем.

На следующий день я получил план, расписанный на каждые 15 минут, даже плотнее предыдущего. В самом конце стояло: "Импровизации господина Митты - 15 минут".

Через пятнадцать лет я попал на съемки невероятно успешного голландского сериала. Потом на съемки двух культовых немецких сериалов.

303

Там я увидел точно такую же систему. Только за день снимается не 10 минут, как у японцев, а 22 минуты — полная серия. Каждому кадру предшествует краткая техническая репетиция. И все катится без остановок. Раз в неделю режиссер сериала полтора дня полностью посвящает репетициям. За один день он репетирует 50 сцен, за следующие полдня - 30. Эти репетиции тоже можно назвать техническими. В них актеры знакомятся с текстом и усваивают простейшие мизансцены. А ассистенты проверяют хронометраж сцен. И эти сериалы уже несколько лет сохраняют статус культовых. Более того, их успех растет. На творческие репетиции за годы работы не находится одного дня. Спрашивается,

зачем они?

ТЕХНИЧЕСКАЯ И ТВОРЧЕСКАЯ РЕПЕТИЦИИ

Техническая репетиция необходима всегда. Без нее вы просто не можете приступить к съемкам.

Творческая репетиция тоже всегда может улучшить качество работы. Но в одних случаях она менее важна, в других помогает очень сильно. Если сцена написана ситуативно, ее можно играть по принципу "сделай это просто и тупо". Часто, чем проще и прямей, тем получается лучше. Ситуативно — это значит, что характеры действуют внутри заданной ситуации, ситуация имеет неизменяемый образ, она - как ожившая картинка. Смысл события выявляется от сопоставления неизменяемых кадров. Например: один кадр — я бегу. Просто бегу изо всех сил, оглядываясь назад и пригибаясь. Другой кадр: человек бежит, размахивая пистолетом, иногда он стреляет куда-то вперед за кадр.

Мы склеиваем два кадра — получается фраза: "Я убегаю от убийцы, который гонится за мной". Смысл такой сцены возникает на стыке двух кадров, от их сопоставления.

Чего тут репетировать? Нашел точку съемки, показал актерам, куда бежать, и - за дело. Просто? Но таким методом сделаны все гениальные фильмы Эйзенштейна. Он и предложил этот монтажный метод. Каждый кадр неизменен, но фильм в целом динамичен. Динамика действия возникает от сопоставления неизменяемых кадров в монтаже. Фильм рассказывается от картинке к картинке сопоставлением неизменяемых образов и

может раскрутить невероятную энергию действия. Используя этот метод, режиссер, получив литературный сценарий, превращает его в комикс: раскладывает все действие на две-три сотни кадров. И эти кадры рассказывают историю, сопоставляя неизменяемые образы сцена-

305

рия. Надо только следить, чтобы все кадры располагались в логической последовательности. Рассказ кадрами - это и есть фильм. Словами историю рассказывать не надо - это всегда хуже.

Театральный рассказ выглядит по-другому. Когда актеры выходят на сцену, зрители находятся в нулевой заряженности. На глазах зрителей актеры непрерывно раскручивают ситуацию до максимума, заводя зрителей и подключая их эмоции к драме персонажей.

Такая сцена невозможна без подробной творческой репетиции. Мужика уволили с работы. Другой работы нет. Он заведен всеми неудачами. И вдобавок жена несправедливо и злобно ругает его за какую-то мелочь. Герой хватает ружье и - бах! бах! - убивает жену. Это ситуативное решение - простая раскадровка, быстрая репетиция. Через час все снято. Другой вариант той же сцены. Мужик пришел домой в состоянии ле-

306

дяного покоя. Он хочет отогреться, набраться сил в семье! Чтобы бороться с бедами. Но в комнатах мусор, обеда нет. Жена врет, явно только что вернулась откуда-то, пахнет коньяком и табаком. Дети грубят — отец им не нужен. Даже собака не ластится, а кусает. И вдобавок тюбик зубной пасты! Выдавлен!! Не с той стороны!!! Мужик хватает ружье и убивает жену. Это развитие ситуации от нуля до максимума. Оно требует репетиции, но подарит за это эмоциональное вовлечение зрителей в историю, где характеры действуют ярко и непредсказуемо. Таких сцен в фильме тоже бывает немало. В них спрятан большой энергетический потенциал. Если в сцене можно угадать развитие конфликта, мы всегда усилим ее эмоции творческой репетицией, раскручивая конфликт.

В технической репетиции вы используете консервированные продукты: вынимаете из банок что-то сваренное год назад и быстро смешиваете. Текст давно написан, свет горит, осталось накрошить актеров короткими монтажными кусочками, и блюдо готово.

В творческой репетиции вы получаете что-то живое: продукт с витаминами, который рожден и вырос здесь и сейчас. Совсем другая питательность у этой еды. Актер из человекообразного механизма, произносящего текст, становится живым, думающим существом-характером.

Это общие слова. Надо понять, какой конкретный продукт производит репетиция. Почему без нее хуже, а с ней лучше.

Репетиция производит дополнительную энергию, самую тонкую и высокоорганизованную энергию живой

сиюминутной реакции, живого обнаженного нерва. А это то, что необходимо любому фильму. Репетиция может превратить стереотипную клишированную ситуацию в живую жизнь с непредсказуемым развитием. Грубые конструктивные моменты записаны в сценарии. Но сценарий не может закрепить все то, что родится через год-два, здесь и сейчас от контакта уникальных актеров. Всем догадкам, которые прячутся в сценарии, мы находим на репетиции конкретные решения, все намеки развиваем. Путь лежит через энергию внутреннего жеста. Его рождает репетиция.

ВНУТРЕННИЙ ЖЕСТ

Метод работы с внутренним жестом предложил Станиславский. Он говорил: находите действия, из которых зритель догадается о ваших чувствах. Заряжайте себя внутренними действиями. Действия "сами вызовут нужные эмоции".

307

Как-то юная студентка застенчиво спросила у Станиславского о том, что, естественно, больше всего интересует молодых людей:

- Константин Сергеевич, как вашим методом сыграть любовь?

— Внутренним жестом. Вы смотрите на объект вашей любви. Но в своем воображении вы делаете следующий шаг: приблизились к нему. Взяли за руку... обняли... поцеловали. И эти внутренние жесты наполняют вас энергией любви. Вы действительно приблизились к нему, танцуете с ним. Но в своем воображении вы

двигаетесь дальше, делаете следующий шаг. Вы обнимаете его. целуете. Он овладевает вами... И вы на небе. Все это цепочка внутренних жестов. Они наполняют вас энергией. Эта энергия работает наиболее эффективно, если в своем воображении вы каждый раз играете следующий шаг действия.

Этот совет гениален в своей простоте. Девушка получила ответ на вопрос, как ей играть все любовные сцены во всех спектаклях всей своей карьеры.

На самом деле этот совет еще универсальнее. Используя внутренний жест, вы можете насытить дополнительной энергией любую драматическую ситуацию любой роли. Но этот продукт не консервируется в сценарии. Он требует немедленного приготовления на вашем личном огне репетиции, здесь и сейчас.

Действительная проблема внутреннего жеста именно в его доступности. В том, что вы можете предложить любой. Какой будет самым лучшим? На это есть ответ. Тот, который дает вам максимальную внутреннюю энергию для конкретного действия в сцене. Вы репетируете и находите лучший внутренний жест, исходя из 2-х задач:

1. Актер использует внутренний жест, чтобы бороться со своим сиюминутным состоянием, бороться с микроклиматом, в который он погружен.

2. Внутренний жест ведет вас к непосредственному

следующему шагу. Он готовит ваш следующий шаг.

Эти две задачи действуют одновременно и сообща. Вы спите и просыпаетесь. Сон зовет вас - подремли еще немного. Жизнь требует -вставай на работу. Ваша игра - борьба с состоянием, которое вас пол

ностью охватило. Ваш внутренний жест - "надо идти под душ", т.е. сделать следующий шаг. Не хочется, а надо. Так сладко еще хоть бы миг понежиться в постели. Но будильник трезвонит. Надо, надо, надо... Это конфликтная сцена борьбы. Вы вырываетесь из микроклимата, который вас охватывает.

Вы завтракаете. Ваше состояние: какой вкусный кофе. какая свежая

309

булочка! Ее бы смаковать и облизываться. Но в голове внутренний жест следующего шага: этот жест задает темп сцене, ее энергию. "Надо бежать к автобусу". Вы боретесь с состоянием утреннего кайфа, обжигаясь, торопливо глотаете кофе. И планируете следующее действие: это конфликтная сцена. Есть что играть.

Вы уже почти на работе... Лифт поднимает вас к бюро. Надо успокоить дыхание и срочно привести себя в порядок. Что вы скажете начальнику? Опять тетя заболела? Вы не должны выглядеть, как будто бежали опрометью. Вы боретесь со своим состоянием и

репетируете следующий шаг.

Внутренний жест рождает любую энергию — позитивную и негативную. Энергию плюс и энергию минус.

В детстве я не мог уснуть. Бабушка сказала:

- Лежи и считай овечек. Одна овечка идет, другая овечка идет, третья овечка... Овечки заполнили мою смятенную голову и вытолкнули вон весь хаос прожитого дня.

310

Внутренний жест помог мне бороться с состоянием гиперактивности. Я репетировал следующий шаг и заснул.

Так мы живем каждый день с утра до ночи. Всю свою жизнь.

Надо работать? Мы боремся с состоянием лени и планируем следующий шаг. Надо хорошо выглядеть? Мы боремся со своими проблемами, заталкиваем их куда поглубже и надеваем улыбку на лицо: "У меня все о'кей!"

Структура выразительной актерской игры — это не индийский фокус, а простая, знакомая всем жизненная проблема: **надо бороться с обстоятельствами и планировать следующий шаг**. Драма комментирует жизнь. Естественно, в творчестве ваша фантазия

расцветивает каждый жест яркими выдумками.

Работа с внутренним жестом быстрая и дешевая. Вы можете сказать актрисе: "Ты раздавлена, по тебе марширует полк солдат". И этот полк не будет стоять продюсеру ни копейки.

Вы говорите актеру: "Люби ее в воображении, как персонаж порно-комиксов". И ни одна актриса не подаст на вас в суд за сексуальные домогательства.

Внутренний жест — это Станиславский в таблетке, быстро растворимый Станиславский. Он действует немедленно и безотказно. Поэтому во всем мире он так популярен. Почему же некоторые режиссеры не пользуются им? Это одна из загадок нашей профессии. Возможно, молодые режиссеры приходят в игровое кино из рекламы и клипов. Они хорошо чувствуют кадр, понимают монтаж. Но у них мало опыта рабо-

ты с актерами. Может быть, поэтому их пугают проблемы там, где их, в сущности, нет.

Смысл репетиции в кооперации режиссера и актера. И внутренний жест хорошо объединяет ваши стремления, У вас всегда, конечно, есть в голове заранее придуманные действия. Но не спешите навязать их актеру. Пусть он предложит вам выбор действию, исходя из своего понимания характера. Проверить это можно на репетициях, и не надо никаких объяснений. Покажи — я

отберу... теперь сделай то, что я предлагаю... А потом соединим наши идеи.

РЕПЕТИЦИЯ И РАБОТА С ТЕКСТОМ

Обычно в фильме в каждой сцене цель действия находится за пределами сцены. Герой стремится куда-то, преодолевая препятствия. А там оказывается, что самое важное еще дальше, в следующей сцене. И так до самой кульминации зрители вместе с героем втягиваются в историю от сцены к сцене.

Это мы должны помнить, репетируя каждый кадр. Главное произойдет в следующем кадре. Об этом думает герой, туда он стремится. Если этого нет, история сразу останавливается, интерес зрителей падает.

К чему стремится боксер, когда его лупит огромная волосатая обезьяна с маленькими красными глазками? Наш герой почти раздавлен, но он отражает действия противника и борется со своим состоянием:

— Я не упаду. Сейчас я соберу силы... — Его внимание поглощено противником. При этом он готовит следующий шаг: — Сейчас я ему врежу!

Главное за пределами кадра. Именно так работает актер в любой сцене. Его внимание растворено в партнере. Он следит за ним и готовит ответ. Но противник тоже

следит... Эту сцепку взглядов мы отрабатываем на репетиции. В сценарии ее почти нет. А фильм — это война взглядов. Во время войны действий. Без ударов взглядами все работает вполнакала.

Но и в жизни, не только в кино, вы всегда боретесь с поражением и готовите следующий шаг к победе. Только в жизни это растянуто во времени, разорвано на отдельные события, погружено в будни обыденного существования. А драма спрессовывает эти моменты.

Хичкок сказал об этом просто: "Фильм — это жизнь, лишенная всех элементов скуки".

Это относится и к простым фильмам действия, и к сложным драмам характеров с тонкой организацией души. Доктор Астров в "Дяде Ване"

313

произносит перед Еленой Андреевной пылкую лекцию о защите лесов. Но главное - за пределами этой лекции. На самом деле он хочет обнять и поцеловать свою любовь. Готовит следующий шаг и медлит... Когда аудитория догадывается, что характер борется со своим истинным желанием, она сопереживает и втягивается в сцену:

— Ну! Ну... сделай это!

Это движение внутреннего жеста идет как бы через текст, помимо его. Но текст при этом не теряет своего значения. Он становится частью энергетики сцены.

Вы помните, что только 16% энергии фильма доносится через текст, а 84% через видимые действия. В репетиции мы выращиваем эти 84% действий. Мы работаем с текстом, используя подтекст. А он выражается во внутреннем жесте. Это тоже задача репетиции.

Текст — это то, что мы слышим, слова. Подтекст — то, что герой хочет на самом деле. Иногда вопреки тексту, поперек его. Это внутренние жесты.

В Москве это кажется нормальным. Но в Японии на съемке я объявляю героине:

— Вы говорите свои слова о том, как вы счастливы, а думаете при этом о том, что вам осталось жить совсем недолго.

Продюсер подозрительно вслушивается в мои объяснения, потом вежливо спрашивает:

— Я не понимаю, почему героиня говорит одни слова, а думает другие.

— Ну это естественно. Мы и в жизни так себя ведем. Станиславский это здорово объяснил.

— О-о! Я уважаю господина Станиславского. Его романы очень популярны у японской молодежи (я понимаю, что он имеет в виду Достоевского). Но японский зритель не поймет этого. Пожалуйста, пусть для японского зрителя героиня произнесет вслух те слова, которые она будет думать для русского зрителя.

Телевизионные сериалы так и пишутся. Все в них находится на словесном вербальном уровне. Все

оговаривается. Поэтому актерам достаточно выучить текст и прочесть его на технической репетиции. Но в фильме, где выявляется более тонкая психическая энергия, текст — это только пропуск в сцену. Он должен родить действие и раствориться в нем. От этого общий эффект сцены резко вырастет.

Актер обычно и без режиссера понимает, что хотел сказать сценарист. Сценарист закончил эту работу. Вам надо не переписывать его диалоги, а превратить их в цепь действий, чтобы насытить сцену энергией.

314

Вначале текст надо разобрать, чтобы актеры поняли, как режиссер через текст хочет донести смысл и значение сцены. Но это короткий этап. Затем мы используем текст, чтобы действиями выразить смысл сцены и наполнить ее энергией.

Есть хороший, проверенный практикой рецепт для репетиций: чтобы вытащить энергию, которая спрятана в тексте, сыграйте сцены, не произнося ни слова из диалогов, мычите слова. Пусть партнер поймет вас через ваши действия и ответит вам своим мычанием и действиями. Говорите: "Ля-ля-ля, бла-бла-бла".

Помычите три-пять минут и насытите сцену энергией общения. Когда действия вырастут в непрерывную цепочку жестов, возвращайтесь к словам и отбирайте в действиях то, что нужно сцене. Придумайте себе зверя или животное, выражающее ваш персонаж.

Шипящая змея против бляющего барана. Взволнованная курица против рычащего льва. Это кажется вам

глупостью? Друзья, мы же играем. Мы дети. только нам за это иногда платят. Кто уже не ребенок, тот еще не актер. Все. что помогает развитию внутренней энергии сцены, мы кидаем в топку души. Когда дойдет до съемок, вы спрячете все лишнее, а огонь будет гореть.

Помогает сцене, если вы, вернувшись к словам, сыграете их с максимальным эмоциональным наполнением. Орите. Стучите кулаком, бейте (но не сильно). Пускайте в дело любые агрессивные штампы, и вы вытащите из сцены все эмоции в самом грубом виде. Успокоить их ничего не стоит. Разбудить и вырастить эмоции сложнее.

Как правило, страх перед клише заставляет режиссера с самого начала сглаживать и прятать эмоции. Но, если к ним относиться сознательно, этот вздор можно заставить работать в качестве растопки эмоций се-

рьезной сцены. Актеры с радостью играют это задание. Это, конечно, маленькое испытание для вашего вкуса, но этот экзамен все выдерживают.

ТЕХНОЛОГИЯ РЕПЕТИЦИИ

Дальше пойдут две-три страницы скучного профессионального текста, — кто не имеет профессиональных интересов может его пропустить.

Любители читают следующую главу, мы остались в узком кругу профи, и я вам признаюсь, что эти номера: блять козой, мычать и хрюкать — хороши для развлечения широкой публики. Иногда это помогает. Но обычная репетиция — серьезная, сосредоточенная работа, лишенная внешних эффектов.

Общепринятая рутинная технология репетиций выглядит так.

Первый день соберите на 2 часа всех основных актеров и прочтите не останавливаясь сценарий по ролям. Не прерывайте. Каждый читает свою роль. Не играйте. Просто прочтите. Ничего не обсуждайте. Коротко расскажите о своем замысле. Зачем и для чего вы хотите снять этот фильм, чем этот фильм, на ваш взгляд, отличается от всех остальных.

316

Если кто-то, на ваш взгляд, не понял свою роль, коротко объясните. Подробный разговор о ролях будет на следующей встрече. Цель первой встречи — знакомство всех и подготовка ко 2-му дню.

Второй раз соберитесь на 4-5 часов. Начните с обсуждения целей персонажей. Каждый расскажет, как он понимает свой характер. Только свой. Неполезно, когда актеры объясняют свое понимание других характеров. Актеру полезнее считать, что он один владеет всеми тайнами души своего персонажа. Роль - это любовь, интимное дело. Вы должны знать о характерах больше всех. иметь ответы на все вопросы. Не ждите вопросов, сообщите сами, что подготовили.

Обсудите с актерами цели персонажей. Кто чего хочет и почему. Сосредоточивайтесь на конфликтах персонажа и среды.

философия характера высказывается на самом простом, жизненном уровне: боится жизни, презирает всех...
всему знает цену... уверена в своей неотразимости...

Режиссеру тут хорошо бы рассказать подготовленные биографии персонажей. Некоторые придумывают каждому короткую сказку жизни — историю жизни, которая легко запоминается.

Начинайте репетицию сидя за столом. Репетируйте по сценам. Сообщите по поводу каждой сцены ее роль и значение в фильме. Как можно меньше разговоров за столом. Чем дольше вы говорите актерам, тем меньше они слышат.

Так вы прочтете с остановками весь сценарий, вникая в смысл и психологию характеров. На это уйдет 4-5 часов. В большинстве случаев на этом счастливое время безответственных идей завершается. В съемочной группе, как правило, есть время на все, кроме репетиций. Но когда время находится, это всегда на пользу. Для репетиций перед съемками достаточно 4-5 дней. Получите много свежих идей. Разумеется, при этом вы уже не сидите за столом, а очень приблизительно двигаетесь. Насколько это можно себе позволить в режиссерской комнате, где есть стол, стулья и диван. Важно, чтобы актеры видели друг друга, встречались глаза в глаза.

Когда-то Никита Михалков на съемках фильма

"Механическое пианино" прервал начатые съемки и усадил всех актеров на 5 дней на подробные с утра до вечера репетиции. Днем репетировали, вечерами играли в футбол. Результат налицо. Зная его энергию, можно сказать, что эти 5 дней у другого длились бы 15.

Многие режиссеры в кино не знают, что им делать и один день, если у них отнимут крики: "Мотор!" и "Стоп!". Между прочим, режиссеры кричат только в России. Всюду это делают ассистенты.

317

РЕПЕТИЦИЯ ПЕРЕД СЦЕНОЙ

Соединяет технические и творческие задачи. Она происходит непосредственно перед съемкой. Лучше накануне. Если не удастся, то с нее начинается работа над сценой.

В съемочный день:

1. Читаете с актерами текст сидя. Коротко объясняете значение сцены. Объясняете мотивы действий персонажей. Почему и зачем он это делает. Откуда пришел, куда движется после сцены. Учтите, что многие подзабыли сценарий. Только вы помните его в деталях. Ведите дискуссию и записывайте все предложения.
2. Если сцена предполагает эмоциональное развитие конфликта, попробуйте сыграть ее, заменяя слова звуками. Если чувствуете, что эмоции актеров надо разбудить, сыграйте сцены грубыми агрессивными штампами. В общем, постарайтесь вытащить наружу весь ее эмоциональный потенциал. Актеры разогребты.

3. Теперь начинается нормальная работа над сценой, где актеры действуют в соответствии с правдой жизни. Иногда полезно в процессе сыграть сцену, поменяв актеров ролями. Это позволит актерам лучше услышать свой текст со стороны, но не задерживайтесь на этом.

4. Позвольте актерам сыграть сцену, свободно двигаясь по декорации или месту съемок. Помогите им импровизировать по тексту или по поводу текста. Сцена может разбухнуть. Это не страшно, вы ее ужмете, отобрав лучшее.

Не верьте актерам, когда они говорят, что сидя им играть удобнее. Очень серьезный актерский режиссер Мартин Скорсезе говорил: "Актеров надо гонять". Движения актеров и камеры — это важный элемент энергии сцены.

Во время репетиции поправляйте актеров, делайте замечания по ходу, останавливая репетицию на несколько секунд. Так идите до конца.

5. Теперь реализуйте свой предварительный рисунок мизансцены. Он, несомненно, будет скорректирован тем, что родилось в репетициях. Сцена приобретает четкий рисунок.

6. Когда мизансцена всей сцены установлена, делите сцену на части, как она будет сниматься. Репетируйте точные движения по кадрам с оператором, но без камеры. Достаточно визира в руках оператора. Здесь определены все ритмы движений. Оператор понимает, какую технику использовать.

7. Маленький отдых для всех, кроме вас и оператора. Актеры идут на грим и костюм. Вы уточняете

раскадровку сцены или рисуете новую. Не

318

забудьте, что все статичные моменты требуют энергичного монтажа. Как минимум трех точек на каждый статичный момент: средний или общий план сцены и два встречных крупных плана. В монтаже сцены им всегда найдется место.

Порядок съемки может не совпадать с логической последовательностью. Сцену снимают по направлениям света. Конечно, лучше сохранить последовательность.

Оператор ставит камеру, устанавливает свет. Съемка началась. Вся эта работа длится 1-2 часа, редко 3. Прямо перед съемкой — завершающая техническая репетиция, где оператор и ассистент размечают движение с точностью до сантиметров.

Один-два раза прогнали кадр с камерой и микрофонами. Можно снимать.

РЕПЕТИЦИЯ И ЗАМЫСЕЛ

Внешне на съемке всегда порядок. Никто ни с кем не спорит. Все подчиняются и терпят неудобства. Но это верхушка айсберга. Вы можете получить от актеров немного или невероятно много. И это зависит от ваших творческих амбиций. Не от самомнения, а от глубоко продуманного плана действий.

Актеры ждут, что вы поведете их на штурм. Город будет взят, злодеи уничтожены, а красавицы падут в объятия победителей. Вдруг вы вместо этого говорите актерам:

— Ну, ребята, давайте помашем саблями туда-сюда; глядишь, что-нибудь и завоюем.

319

Актеры в растерянности. Они смотрят на вас со снисходительным сочувствием:

— Бедный парень, не знает сам, чего он хочет. Надо ему помочь. А помочь — это значит сесть на шею.

Ничего страшного вас не ожидает. В принципе актер хочет две вещи: хорошо выглядеть в роли и понравиться режиссеру. Но если один пункт хромает, некоторые берут инициативу в свои руки. И тут они могут многое. Их оружие не сила, а беспредельное обаяние таланта.

Американская звезда Грейс Келли, впоследствии принцесса княжества Монако, призналась подруге, как она обаяла принца Ренье:

— Я просто не оставила ему ни одного шанса.

Она не хвастала. Хичкок, много раз снимавший ее, сказал:

— Грейс может делать с мужчинами все, что захочет. Она порхает между ними, как гимнаст на трапеции.

С женщинами мне так, как принцу, не везло. Но с мужиками был случай. Я выбирал актера на главную роль в фильме "Сказка странствий". Одним из претендентов был Леонид Филатов. Я практически открыл его в "Экипаже" и, как любой режиссер, мечтал

работать с ним еще и еще. А тут такая роль — герой сказки; он этого не играл, но мог поднять фильм до уровня философской притчи.

Другой претендент - Андрей Миронов. С ним был бы совсем другой фильм: яркий, праздничный, сочный. Я был знаком с ним много лет, но никогда не было роли для него. А тут возможность, может, раз в жизни... Сейчас после ранней смерти Миронова ясно, что это был актер будущего. Он уже в те годы создавал искусство там, где оно не признавалось за

320

искусство: на площадке развлечения. Теперь его энергия осталась бессмертной частью нашей жизни. Но тогда это только угадывалось.

Я работал на территории "серьезного" искусства и "Экипажем" прорывался на чуждую территорию развлечения. А Миронов хотел обновить привычные краски. Начал сниматься у Германа в фильме "Мой друг Лапшин", поглядывал в мою сторону, как будто общая работа имела смысл. А Филатов уже заявил о себе как герой десятилетия. Умный, язвительный, ироничный, с бешеным внутренним темпераментом. Актер, который нерасчетливо сжигал себя на съемках, играя каждый кадр как главный в жизни, последний и решающий его судьбу. И при этом придавал ему вид проходного, как бы ничего не значащего. Для философской сказки-притчи редкий подарок. В общем, выбор фантастический. но не простой.

Филатов держался подчеркнуто на дистанции:

— Прими решение и сообщи мне. Я не хочу на тебя влиять. Это была его позиция во всем. Он и в "Экипаже" вел себя так же. Я тогда выбирал между ним и Олегом Далем. И Филатов отказался пробоваться на роль. Даль уже был звездой, а Филатова еще практически не снимали. Ассистенты закричали:

— Вы видите, он несерьезно относится к роли!

А он просто не хотел получать травму отказа... Я начал снимать Даля, но он почти сразу заболел. У него был нервный срыв от перенагрузок. Врачи требовали покоя на два месяца. А фильм не может стоять.

И я позвонил Филатову:

— Роль свободна. Она твоя.

Леонид встретился с Далем, выяснил, что нет никакой интриги, и пришел в фильм. На следующий день после выхода "Экипажа" популярность Филатова взорвалась японским фейерверком. Не было секретарши, которая бы не повесила его портрет над пишущей машинкой. Но, конечно, серьезные актерские достижения пришли в следующих фильмах. И я очень хотел сделать с ним роль по максимуму его темперамента и ума.

В общем, я был в смятении.

Миронов, наверное, подумал: "Бедный парень, сам не знает, что ему выбрать. Надо ему помочь..."

Он позвал меня домой. И устроил фантастический вечер: читал сценарий, импровизировал, напевал, приплясывал, преображался. Одним словом, не оставил

мне ни одного шанса.

Я его утвердил. И, надо сказать, не жалел об этом никогда. Работа с ним была сказочно интересной. Но с маниакальной неотвязчивостью

321

много раз после фильма я думал: каким стал бы фильм, если бы эту роль играл Филатов? И этот неснятый фильм казался мне во многом серьезнее.

Но мы не можем иметь два разных решения ни для одного фильма, ни для одной сцены. Принять решение для режиссера все равно, что для генерала расставить войска перед сражением: эти в центре, эти на флангах, эти в атаку, эти на поддержке... И принятый план нельзя менять в сражении. Если идешь по плану до конца, можешь победить, можешь проиграть. Но если в сражении с перепугу меняешь план, поражение неизбежно. Если вы появляетесь со сценарием в ожидании, что вас насытят идеями, и говорите: "Давайте сядем и подумаем, что мы. в сущности, хотим этим сказать", — уважение к вам падает на ноль.

Режиссер обязательно учитывает идеи сотрудников. Это важная со-

ставляющая часть дела. Но все идеи наматываются вокруг ядра вашего личного замысла. Сценарий — это еще не замысел. Это бумага, из которой он вырастает.

Три элемента составляют режиссерскую

концепцию:

1. Драматургический замысел. Как будет рассказана структура.
2. Замысел актерского ансамбля. Как будут сыграны роли.
3. Визуальный замысел. Как фильм будет рассказан в картинках.

ТЕМА

СТРАТЕГИЯ КОНТАКТА

Не надо долго думать, какие фильмы производят самый сильный эффект. Это вы знаете по личному опыту. Если фильм выглядит как единое целое, если он схватил вас и с самого начала до самого конца тащит, куда ему надо... Если вы смотрите фильм, забыв обо всем, и получаете важный жизненный опыт. - это максимум, который может дать фильм. Этого мы и стараемся добиться. Фильм, разорванный на куски, собранный из плохо прилаженных друг к другу фрагментов, никогда не добьется такого сильного впечатления, как фильм с единой цельной

3
2
3

формой. Во всяком случае, к катарсису вы можете подобраться, только начав непрерывный полуторачасовой марафон. История только тогда получает эмоциональный ответ зрителей, когда, зацепив зрителей, двигает их в определенном направлении. Поэтому нас интересует всё, что помогает собрать все эмоции фильма в единую форму.

Нет никакого рецепта, позволяющего сразу, одномоментно показать глубокий характер, - такой возможности принципиально не существует. Есть только процесс, позволяющий в несколько этапов вскрыть характер до самой сердцевины. Это путь работы в структуре, где интуиция опирается на профессиональные основы.

324

Держать что-то под контролем - это и есть профессия. Если мы можем уверенно спланировать развитие драмы в ее структурной основе, пусть дальше Бог поможет нам сделать это талантливо.

Ремесло рассказчика, драматурга и режиссера состоит в том, чтобы контролировать грубые вещи, лежащие в основе истории. Нет идеи, содержащей конфликт, которую профессионал не мог бы грамотно развить.

Стратегия развития истории подчиняется простым и ясным правилам. Станиславский как-то спросил у лоцмана на Волге:

— Как вы умудряетесь провести пароход по этому

запутанному руслу, среди мелей и водоворотов?

- А я следую курсу. Веду корабль по бакенам.

Вот это и есть ремесло. Ты знаешь, где будет глубоко, а где мелко. Но это знание невероятно освобождает вашу интуицию, чтобы решать более сложные проблемы творчества, лежащие в фарватере замысла.

ХАРАКТЕРИЗАЦИЯ ТЕМЫ

Тема является особой частью структуры, помогающей максимально углубить развитие главных идей фильма. Во всех разговорах о ценности фильма **тема** занимает почетное место.

Тема — это экстракт всего самого важного, о чем мы рассказываем в фильме. **Тема** - это история фильма в общечеловеческом аспекте. Она как бы приподнята над сюжетом. Все равно, как если бы мы проецировали фильм на облака поближе к Богу. И оттуда услышали сокращенный перевод самого важного на общечеловеческий язык.

Ввиду такой репрезентативной важности, тема — любимая игрушка всех болтунов. Я много раз слышал беседы о теме и не мог уяснить себе, как мне с этой **темой** работать практически. Может, нам оставить ее в лексиконе критиков? Нет! **Тема** - это наш рабочий инструмент, наш скальпель и штурвал.

Тема фильма — это то, что остается в сознании зрителя после фильма. Не только в сознании, но, что не менее важно, в подсознании. Зритель, возможно, и не сумеет объяснить, в чем тема, но он получил это как

эмоциональный опыт. Это реальная ценность. Значит, **задача темы** — установить прямой контакт между вашими идеями и эмоциональным ми-

325

ром аудитории. **Тема** - это важная интеллектуальная ценность, которую вы хотите донести до зрителей, вырастив в их душах эмоции.

Вот главная проблема любой темы: **как установить контакт темы и зрителей**. Понятно, что всё, что помогает такому контакту, идет на пользу фильму. Так же понятно, что тема не может выпрыгнуть из фильма на обозрение в конце, как чертик из шкатулки. Вы выращиваете тему в теле фильма, как мать выращивает в своем теле ребенка.

ТЕМА И КОНТРЕМА

У аудитории должна быть причина, по которой она хочет смотреть этот фильм. Эта причина должна содержаться в самой истории, которую рассказывает фильм. Эта причина и есть тема фильма. Мы не говорим авторскими словами или словами персонажей, какая у фильма тема. Тему зритель усваивает, собирая в воображении все, что показывает фильм. Естественно, что никто из зрителей не станет заниматься этим особо. Зритель говорит просто: "Этого героя я люблю, а этого мерзавца, который ему все портит, я ненавижу". Это и есть тема, которую зритель усвоит. Сказать о теме многословно он. быть может, и не сумеет, но в его сердце тема проникнет. Если будет выполнена наша задача - превратить все идеи фильма в эмоции,

доступные зрителям.

Фильм всеми событиями выявляет тему с начала и до конца, каждую минуту. Все, что не на тему, бесполезно или вредит. Но мы уже знаем главную аксиому драмы: "Каждая ценность в драме получается только через конфликт". Это касается и темы. Поэтому тема всегда развивается в конфликте.

На самом деле "тема" в драме — это две вещи, связанные вместе. Одна — *тема*, другая — *контртема*. Они постоянно борются в конфликте от начала и до конца фильма.

Когда я был ребенком, на новогодних елках был такой номер — борьба двух нанайских мальчиков. Два малыша в меховых шубках боролись, подсекая друг друга ногами. Побеждал то один, то другой. В конце один мальчик с большим трудом поднимал другого в воздух... Сейчас он бросит его на пол... Но шуба спадала, и оказывалось, что два мальчика — это один человек. Тема и контртема борются в фильме, как два нанайских мальчика. Они до самого конца сплелись и не могут победить друг дру-

га. Только в самом конце выясняется, кто победил. Победитель - это тема, побежденный — контртема.

Станиславский первым догадался, что *борьба темы и контртем* должна быть найдена в любом драматическом произведении.

Сперва это выглядит сложновато, но, как сказал Станиславский: "Постепенно сложное станет понятным, а понятное красивым".

Режиссер обязан выстроить драму так, чтобы тема и контртема непрерывно боролись. И до самого конца зрителю оставалось неясно, кто победит. Разберем это развитие на простейшем примере. Как, противоборствуя в конфликте, тема и контртема помогают активизации зрительского интереса? Допустим, преступники совершили прекрасно задуманное преступление — ограбили банк. Их невозможно вычислить и поймать. Аудитория думает: черт возьми, какое классное преступление. Стоит сделать что-либо подобное. Это *контртема* - в данный момент она победила.

Но потом полицейские вычисляют и ловят преступников. Аудитория думает:

327

нет, преступление не оправдывает себя. Это *тема* — она победила в конфликте.

И вдруг преступник, посаженный в тюрьму, сбегает. Он на свободе с кучей денег, которые заранее припрятал. Аудитория думает: все-таки преступление стоит того. Это *контртема*, она опять победила тему.

Но детектив, преодолев массу трудностей, снова находит преступника. и зрители говорят: нет,

преступление не стоит того. Это *тема* — теперь она победила.

Команда гангстеров отбивает главного преступника. Преступник снова счастлив и богат, и зрители думают: о, преступление стоит того!

Но полицейский снова находит преступника... И так сцена за сценой чередуются и борются две идеи:

1. Преступление стоит того.
2. Преступление не стоит того.

Одна сцена выражает тему, другая — контртему. Они вместе и являются темой фильма. Это как бы *спор двух идей, которые развивают историю и обеспечивают внимание зрителя*. В данном случае действиями персонажей управляет идея показать, что преступление не оправдывает себя. Но эта идея нигде не высказывается словами - никто из персонажей, естественно, не говорит с экрана: "Не совершай преступных действий — это не стоит того". Персонажи борются, и идея выясняется в процессе их борьбы, тогда зритель ее усваивает эмоционально и подсознательно. Такая идея, которая управляет действиями персонажей в конфликте, называется *управляющей идеей*.

Управляющая идея — это та часть темы, которая победит в финале, а *контртема* — это вторая часть управляющей идеи, которая будет разбита. Но в самом конце. А перед этим кажется непобедимой. *Когда контртема до самого конца кажется сильнее, чем тема, зрители следят за историей с наибольшим интересом*, потому что им очень хочется, чтобы тема

победила. Если мы видим, что преступники умны, хитры, сильны, ловки, мы понимаем, что инспектор полиции никогда до них не доберется. Но он все-таки добрался! Это произошло в финале, когда тема, почти растоптанная контртемой, побеждает и торжествует. Значит, мы не напрасно отдали герою свои симпатии. И тогда контраст темы и контртемы будет таким сильным, что каждый усвоит тему как свой опыт эмоциональных переживаний.

Теперь вам понятнее, почему правила требуют, чтобы зло было вы-

328

ражено в живом антагонисте а не в абстрактном символе, явлении природы или обобщенном зле. Борьба двух живых персонажей всегда выглядит ярче, непредсказуемей. Это *тема* борется с *контртемой*.

Неправильно определенная тема может исказить, деформировать или загубить всю работу. Именно это случилось в истории создания фильма •"Эпидемия", о котором мы говорили. На первый взгляд казалось естественным, что антагонистом в сценарии должен стать вирус-убийца, беспощадный, ужасный, неумолимый враг. Само собой разумелось, что темой должна быть борьба человека с вирусом-убийцей. Но у вируса, по сравнению с убийцей-человеком, маленький репертуар поведения. Вирус убивает, и только. А человек-враг может хитрить, притворяться, плести

интриги, объединяться с разными грозными силами. Поэтому тема фильма возникала в борьбе хорошего парня с плохим парнем.

Антагонистом стал старый, никогда не подводящий "плохой парень", генерал, роль которого исполнял Дональд Сазерленд.

Хороший парень, полковник Дастин Хофман, хочет уничтожить вирус, а плохой парень - генерал Дональд Сазерленд. хочет сохранить вирус как оружие бактериологической войны. Ради этого он готов убить

329

хорошего парня и уничтожить целый город, зараженный вирусом. Шаг за шагом борьба с вирусом-убийцей рассматривается именно как развитие этого конфликта.

Полковник ищет антивирус — это *тема*. Генерал его имеет, но прячет как тайное оружие — это *контртема*.

Вирус стремительно распространяется, и военные вынуждены открыть секретный антивирус, который поможет уничтожить эпидемию. -это *тема*. Но уже поздно: вирус изменился, он неуправляем и неистребим, и генерал хочет уничтожить весь город вместе с новым вирусом -это *контртема*.

А полковник хочет спасти людей, он ищет и находит новый антивирус - это *тема*.

Тогда генерал старается уничтожить полковника, чтобы

сохранить тайное бактериологическое оружие. - это **контртема**.

Но полковник спасается и в считанные секунды до полной катастрофы избавляет человечество от апокалиптической катастрофы - это **тема**.

До последней минуты генерал кажется непобедимым. Он убедил президента США сбросить на город супербомбу. Огромный самолет

несет смерть городу - это **контртема**.

Что может сделать один полковник против всей мощи армии? Ничего. Но в последний момент он побеждает, проявив максимум отваги, воли и ума.

Тема — это то, что побеждает контртему, которая кажется гораздо более сильной. Это тоже одно из правил "хорошо рассказанной истории". Тема -это Давид, контртема — это Голиаф. Он кажется непобедимым. Но Давид раскрутил пращу, и камень летит в цель.

ТЕМА И УПРАВЛЯЮЩАЯ ИДЕЯ

В истории всегда должны работать две идеи. и они находятся в состоянии войны друг с другом.

Тему можно назвать **управляющим противоречием**. Потому что тема — это непрерывная, от начала до конца фильма, борьба двух противоположных идей.

Именно эту необходимость борьбы двух идей в каждой драме сформулировал Станиславский — в каждой драме непрерывно развивается коллективное **сквозное действие**. С ним борется и ему противостоит **сквозное противодействие**. Все персонажи драмы объединяются в две группы. За борьбой этих двух групп следит зритель. Сквозное действие — это то, что объединяет всех протагонистов. Сквозное противодействие - то, что объединяет всех антагонистов. Сквозное действие - это практическое, ежеминутное и последовательное исполнение темы.

Гамлет добивается справедливости в мире зла. Его тема - справедливость должна торжествовать над злом. Но зло - король, королева, придворные, друзья-предатели борются с Гамлетом. Их больше, они торжествуют. Они сильнее. До тех пор, пока Гамлет не ставит на карту все и, отбросив сомнения, берет в руки меч мщения. Тема: справедливости в этом мире можно добиться только ценой жизни. Пережил "быть или не быть", помудрствовал над черепом бедного Йорика, убедился в виновности короля, отстрадал смерть любимой девушки. Теперь настал час истины. Надо "быть"! И "быть" до конца!

Как ни назови это стратегическое противостояние — **тема и контртема, управляющее противоречие, сквозное действие и сквозное противодействие**, — это то, что должно развиваться в драме от начала до конца. И это развитие обеспечивает зрительский интерес.

Тема и контртема всегда создают в истории цепь драматических перипетий, именно они превращают идеи в эмоции, а мы знаем, что это активизирует

интерес аудитории.

"Вишневый сад". Раневская вернулась в поместье. Она счастлива, но мы узнаём, что она обнищала и у нее нет шанса спастись. Все погибнет, если имение будет продано за долги, - это тема.

Лопухин предлагает план спасения — вырубить вишневый сад. Неужели есть спасение от нищеты? Да! Выруби свое прошлое, уничтожь свои корни. Это контртема.

331

Нет, Раневская отвергает этот путь. Все погибнет? Ничуть. Гаев предлагает другой путь спасения. Аня в него верит, она счастлива, кажется, можно спастись - это тема.

День продажи имения приближается. Лопухин напоминает, уговаривает принять его план спасения. Но никто не хочет прислушаться к его советам. Это контртема.

Назревает несчастье. Раневская полна иных забот, она не хочет ничего решать, не хочет ничего рушить, пусть все идет само собой - это тема.

В разгар бессмысленного веселья в поместье появляется пьяный Лопухин. Он торжествует победу и рыдает от горя. Он купил вишневый сад -это контртема в ее мрачном триумфе.

Наступает безрадостное осеннее утро. Персонажи как живые мертвецы покидают вишневый сад. На их глазах идет его убийство — деревья рубят. Это тема. И победитель Лопухин такой же мертвый, как и побежденные им бывшие хозяева. Он убил не только сад, он убил то единственное, что светилось в его душе, — любовь к Раневской, ее семье и саду своего детства. Смерть воцарилась в вырубленном саду.

Это очень сжатый и потому упрощенный разбор. Но принцип понятен. ***Управляющее противоречие развивается в непрерывном конфликте темы и контртем.*** Развитие этого конфликта и есть история, за которой с волнением следит аудитория.

332

ТЕМА И СКВОЗНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Развитие истории как борьбы темы и контртем существовало в драме задолго до Станиславского. Он просто угадал и сформулировал этот главный стержень любой драматической истории.

И он стал настаивать на том, чтобы в работе над каждым спектаклем вначале был проведен анализ действия, который выявит борьбу сквозного действия и сквозного противодействия, конкретно выражающих тему. Эта борьба — конкретный инструмент, выявляющий тему в фильме.

Сквозное действие объединяет все простые действия персонажей -раскрывающие тему. С ним постоянно борется сквозное противодействие - раскрывающее

контртему.

Таким образом, интеллигентные разговоры о *теме* становятся практическим руководством. Исходя из темы, вы определяете, что актеры должны делать каждую минуту.

Сложные, труднодоступные понятия проникают последовательно и неуклонно в душу зрителей, как личный опыт переживаний. Это не упрощение сложных вещей, это их превращение в живую энергию эмоций. Это и есть цель рассказывания историй - упаковать идеи в эмоции, которые неторопливо и неуклонно растут в душе зрителя все полтора часа, пока он смотрит фильм.

Гений Станиславского нашел универсальный путь к этой цели - раскрыть тему как непрерывную борьбу сквозного действия и сквозного противодействия.

Тема фильма "Пролетая над гнездом кукушки" - борьба свободы и тоталитаризма. Но действие происходит не на полях сражений, а в маленькой психиатрической больнице.

Герой, Мак Мэрфи, совсем не выглядит диссидентом и борцом за всеобщую свободу. В самом начале фильма он хочет не абстрактной свободы, а всего лишь посмотреть любимую игру по телевизору. Так начинается *тема* — как простое желание, понятное самому простому человеку.

А медсестра имеет власть и запрещает. Так начинается *контртема*. Мак Мэрфи выполнил все условия медсестры. Теперь он имеет право посмотреть игру. Но медсестра не включила телевизор. Пока контртема

побеждает без труда.

333

Тогда Мак Мэрфи добился свободы в другом, он угнал автобус с больными и совершил восхитительную прогулку на катере главного врача — *тема побеждает.*

На это медсестра и главный врач ответили жестокой "лечебной" процедурой — электрошоком. *Контртема побеждает.*

Но это не сломило Мак Мэрфи. Он задумал побег и на прощанье устроил в психушке праздник, ночь всеобщего веселья. Это закончилось трагически. Друг Мак Мэрфи покончил с собой, а самого Мак Мэрфи лоботомия превратила в идиота. *Контртема победила? Нет!*

Эстафету Мак Мэрфи принял его друг - индеец. Он убежал на волю, сделал то, что хотел Мак Мэрфи. *Тема победила.*

Идея борьбы за свободу превращена в цепь простых и понятных всем действий-противодействий, выражающих борьбу темы-контртемы. Развитие этой борьбы происходит в непрерывной цепи конфликтов. Каждый последующий эмоциональнее предыдущего. И в финале мы полностью вовлечены в борьбу героев на стороне Мак Мэрфи. При этом мы ни на секунду не отвлеклись от темы.

Когда Станиславский первым сделал борьбу темы и

контртемы в конфликте действия-противодействия своим рабочим инструментом, зрители были потрясены. Они получили возможность угадать в действиях актеров сложные и тонкие нюансы.

На сцене расцвели сокровища правды. А в основе лежала технологическая болванка, единая на все случаи. Не парадокс ли это?

334

Все знают, как нетерпим был Станиславский к штампам актерского исполнения. Его знаменитое "Не верю!" стало притчей о требовательности художника.

Но это был заключительный этап творчества. Ему предшествовало построение фундамента, где гений режиссуры искал простые и сильные столкновения двух противоборствующих линий — сквозного действия и противодействия. Всегда одного и того же — конструктивного стержня.

Непрерывная борьба сквозного действия и противодействия является генератором энергии любого спектакля или фильма.

Шекспир знал об этом источнике энергии задолго до Станиславского.

Ромео полюбил Джульетту, не думая о том, что она из семьи врагов, — это тема.

Тибальд обнаружил врага семьи Ромео на балу. Ромео угрожает опасность - это контртема.

Но Ромео, пренебрегая опасностью, пробирается в сад

Джульетты и слышит ее признания в любви к нему.
Влюбленные счастливы — это тема.

Утром счастливый Ромео теряет друга Меркуцио и убивает в поединке брата Джульетты Тибальда — это контртема.

Ромео в отчаянии. Джульетта тоже в отчаянии. Но монах Лоренцо помогает влюбленным, он тайно венчает их. Они счастливы - это тема.

Утром Ромео покидает город. А Джульетту ожидает новый удар — она будет отдана в жены графу Парису, таков обычай и закон. Это контртема угрожает героине.

335

Монах Лоренцо снова спасает Джульетту - он дает ей ложный яд, который на сутки превратит ее в подобие трупа, но когда Джульетта придет в себя, она будет счастлива с Ромео. Ромео не знает об этом. Он убивает себя на "труп" Джульетты. Неужели контртема победила тему?

Нет, пробудившись от действия снадобья, Джульетта доказывает, что в мире нет ничего сильнее любви. Даже если для этого надо умереть. Джульетта вечно будет в объятиях своего любимого мужа - она кончает с собой, и это победа темы над контртемой, которая до того казалась мощной и непобедимой.

Как видите, тема развивается только в действиях персонажей, она помогает нам выстроить из различных

действий сквозное действие.

БЫТЬ НА ГРАНИ КАТАСТРОФЫ

Мы заинтересованы в том, чтобы действия персонажей были предельно активны. А это бывает, когда им грозит контрдействие антагонистов. Сквозное действие-противодействие помогает герою всегда быть на грани катастрофы. Если в драме не будет постоянной угрозы крушения, не будет и активного сквозного действия, развивающего тему.

Оно должно выглядеть как цепь катастроф. В драме все держится на действиях персонажей. Их надо выстраивать, имея стратегию темы—контртемы. Действия между раем и адом души — поле этой стратегии.

Преодолевайте препятствия, которые могут все разрушить. В этом смысл сквозного действия. Действия антагонистов, объединенные в сквозное контрдействие, - вот что ведет драму к кульминации.

Ищите предлагаемые обстоятельства, которые мешают героям. Класс режиссуры определяется тем, до какого максимума, до какого логического предела будут доведены предлагаемые обстоятельства.

Едва Ромео и Джульетта соединились в любовном блаженстве, как на городской площади произошла драка с двойным убийством. Ситуация безвыходная.

Только-только влюбленные обвенчались на всю жизнь, как отец объявил Джульетте, что ее ждет муж - граф Парис. Ситуация абсолютно безвыходная.

Раневская в "Вишневом саде" в самом начале объявила, что с любов-

336

ником в Париже покончено. Ей надо принимать решение о продаже сада, но любовник бомбит ее телеграммами — он болен, ему нужна Раневская. Он, как невидимый паук, сплетает вокруг Раневской цепь-паутину все теснее и теснее. Это сплетается тема — прошлая жизнь, которую Раневская не может вырубить, как не может вырубить вишневый сад. "Это камень на шее. Но я люблю этот камень", - в отчаянии признается Раневская. Она гибнет, понимая всю безысходность своей судьбы.

Если ваша тема не содержит конфликта, не состоит из двух враждующих частей, не получится развития драмы ни в сценарии, ни в фильме. Поэтому с самого начала придумайте конфликт, в котором будет расти и утверждаться тема вашего фильма. Внутри этого развития тема может уточняться и меняться. Но без конфликта тема мертва.

Удивительно, что определить, что, собственно, вы хотите сказать, бывает совсем не просто. Вы чувствуете - это то, что вам нравится. Это ваш мир! Ваши герои! Ваши мысли о жизни! Почему же так трудно выявить тему?..

Большой писатель Артур Миллер написал как-то; "Когда я наконец понимаю то, о чем я в сущности хочу сказать, я останавливаюсь и пишу это на отдельном листке бумаги. Это самый важный момент. В этот день я ничего

не пишу. Это праздник". Такой мастер, а к пониманию темы своей пьесы приходит не сразу.

Но тему обязательно надо сформулировать. Нам надо находить четкие рабочие формулировки для интуитивных процессов. Мы работаем с

337

коллективом разнообразных талантов. Им надо писать роли, давать задачи, их надо затачивать в направлении общей цели.

Тема — это и есть такая заточка. Она центрует все разнообразные усилия. Тема — это важная часть вашей стратегии.

Сколько раз я слышал от разных редакторов: "Сперва определите тему, потом пишите". В принципе правильно. Но на самом деле путь к вашей теме не прост и не короток. Определить тему - это все равно что забить колышек на лугу, привязать к колышку козу и пустить ее объедать траву вокруг колышка. Я думаю, пусть коза сперва побегает по лугу. Там, где она найдет самую сочную траву, там и забивайте колышек темы. Пока коза бежит сама, мы переписываем варианты.

Известно, что Лев Толстой по многу раз переписывал каждую страницу. Одна из страниц "Войны и мира" (это доказательно подтверждено черновиками) переписана 104 раза. Это рекорд для Книги Гиннеса. Я думаю: чего добивался гений? Наверное, того, чтобы развитие

авторской идеи полностью растворилось в многообразном дыхании жизни. Он сам писал по этому поводу: "Критик в одной фразе формулирует все идеи моего романа. А мне для того, чтобы сформулировать эти идеи, нужно написать весь этот роман. Он весь целиком и есть моя идея".

Я не цитирую, просто вспоминаю давно запавшие в память слова.

Чехов тоже не любил объяснять свои намерения. Когда Станиславский пытался добиться от него объяснений, Чехов смущенно отвечал:

— Там все написано.

Но мы на стороне Станиславского. Нам надо самим понять и другим объяснить, чтобы как можно глубже проникнуть в суть жизненных процессов. И выявить тему осторожно, не нарушая тонкой структуры жизни. Лучше всего, когда тема как бы сама собой проникает в сознание зрителей во всех красках жизни. И наоборот, совсем плохо, когда вам

338

необходимо обращать внимание зрителей на тему не действиями персонажей в конфликте, а словами персонажей, как это делалось в старинных пьесах:

"И поселянки чувствовать умеют".

"Честная бедность лучше, чем несправедливо нажитое богатство".

ТЕМА - КОМПАС ФИЛЬМА

Тема и ее развитие в структуре - это процесс открытий. Это ваше полноценное творчество, а не рациональная выжимка. Тема может расти, меняться, но она должна обязательно появиться в вашем сознании как что-то четкое и конфликтное.

Она определяет все ваши приоритеты. Освещает путь, с которого вы не сможете свернуть, определяет ваши решения, которые иногда нужны в самых непредвиденных обстоятельствах.

Я много лет дружил с Владимиром Высоцким. Были 70-е годы, в то время Россия знала его только как певца, яростно хрипящего на бесчисленных магнитофонных лентах. Мне хотелось показать Высоцкого таким, каким его тогда знали немногие: интеллигентным, поэтом, ранимым и нежным человеком. Так вместе с этим желанием родился замысел фильма "Арап Петра Великого", потом этот фильм редакторы назва-

339

ли "Как царь Петр арапа женил", чтобы выглядело смешнее и безобиднее. Тема фильма была любовь к России поэта и царя. Как по-разному они любят Родину. Один - принуждая всех и подчиняя своей воле, другой — свободно душой.

Для этой темы совсем не важно было то, что Ибрагим Ганнибал был эфиопом. Для всех нас он был предком Пушкина - великого русского поэта и свободолюбца.

Об этом фильме узнал французский продюсер Москович. Он дружил с актерами "Современника", моими друзьями. Как-то он спросил, что я делаю, услышал и загорелся:

— Я приведу в фильм американцев! Через месяц он звонит возбужденный:

— Американцам нравится! Гарри Белафонте будет играть главную роль. Ты не упал от счастья? Я говорю:

— Нет, эта роль написана для Высоцкого.

Но он как будто и не слышит. Успел потратить много денег. Шутка ли: получил согласие самого Белафонте. Приезжает в Москву радостный. Я говорю:

— Обсуждается все, кроме роли Арапа. Потому что тема фильма: "поэт и царь", а не "русский и эфиоп". Он мне говорит:

— Ты идиот! Ты провинциальный придурок! Ты понимаешь, кто ты, а кто Гарри Белафонте?

Тогда был пик его всемирной славы.

— Ты понимаешь, что фильм с таким актером изменит всю твою жизнь? Решай немедленно!

Я говорю:

Это решение исказит всю тему фильма. Я хочу показать России поэта Высоцкого в этой роли. Он в главной роли — это тема фильма.

Москович приходит в бешенство:

— Да сунь ты в жопу свою тему и своего поэта! У тебя есть шанс вылезти из вашего дерьма! Другого может и не быть.

— Тогда надо писать другой сценарий.

— Ну и пиши! Белафонте стоит того. Ему нравится, как ты пишешь. Я подумал, посоветовался с друзьями и соавторами Дунским и Фридом и говорю:

340

- Нет. Я не смогу. Он стонет:

- О! Страна кретинов! Я уже затратил 300 тысяч франков на эту затею! В Париже не поверят, если я скажу, что режиссер не хочет Белафонте.

Но тема выстраивала актерский ансамбль с Высоцким и Петренко в главных ролях. Это не могло меняться.

Москович проклял меня. И много лет после этого он вспоминал эту историю как пример "российского идиотизма".

Теперь я думаю: может, он был прав? Я так и не изменил свою судьбу. Власти разрешили снимать фильм, но потом потрепали его так жестоко, что многое из важного оказалось выпотрошенным. Остался в памяти только год счастья, когда шла работа.

Но когда фильм вышел, зрители полюбили его. Он и сейчас не забыт.

Этот случай я привел к тому, что наличие четко сформулированной темы помогает вам определиться в

самых непредвиденных обстоятельствах.

Тема - это то, зачем, почему и для кого вы делаете ваш фильм.

Поэт Слуцкий как-то встретил меня в метро.

- Что делаешь?

- Фильм снимаю.

- Против чего твой фильм?

Очень хороший вопрос. ***Тема — это "против чего фильм".***

Если у вас нет ответа? Если вы только за любовь, доброту, нежность,

341

дай вам Бог удачи и успеха. Но как сказал ироничный Анатолий Франс:

"Настоящее искусство не делается с добрыми намерениями". В нем должна быть активная позиция по отношению к аду жизни.

У настоящего художника в каждой теме есть ярость по поводу зла нашего мира.

"Зову я смерть, Мне видеть невтерпеж Достоинство просящим подаяние, Над истиной глумящуюся ложь, Ничтожество в роскошном одеянье... "

Это припомнился Шекспир. Ваша ярость и отчаяние могут быть спрятаны очень глубоко. Но если они есть, они проявятся и угадаются.

Тема должна давать конкретное представление о том, что является раем, а что адом в микрокосме вашего фильма. Тема и есть ваш взгляд на вещи между раем и адом. Для этого надо пошевелить мозгами и что-то написать своей кровью.

Про Андрея Платонова рассказывают: во время войны писатели получали по талонам дополнительное питание, и Платонов, член Союза писателей, работавший дворником в домоуправлении, стоял как-то в очереди, чтобы унести домой кастрюльку с супом, тарелку с кашей и котлетой. И какой-то писатель, более успешный в приобретении жизненных благ, желая показать свою демократичность, обратился к Платонову с фразой:

- Мы, писатели...

— Нет, батенька, вы меня с собой не равняйте, — ответил Платонов. — Вы пишете чернилами, а я кровью.

Можно сказать, что тема — это ваша кровь в фильме. Снимаете вы философскую драму или веселую комедию, бурлескное развлечение, фильм-экшн или поэтическое повествование о детстве — тема всегда определяет уровень ваших амбиций в искусстве. Зрители это чувствуют. Еще Лев Толстой сказал: "Искусство без серьезной нравственной задачи есть пустое баловство, если не хуже". Задача развлекать зрителей -не альтернатива серьезному отношению к жизни.

Совсем по-другому возникает тема в сознании зрителей. Она рождается не как интеллектуальный опыт. Никто из зрителей не будет думать: какая тема у этого фильма? Спросите зрителей, которые плакали и переживали события фильма: на какую тему вы плакали? Какая тема вас

342

взволновала? Они растеряются и не смогут сформулировать ответ. Знали это, что зрители не усвоили тему? Они ее усвоили! Только не разумом, а чувствами, душой. Тема - это их эмоциональный опыт, вынесенный из фильма. "Это я люблю! А это я ненавижу!" - вот что значат для зрителя тема и контртема. Умники и интеллектуалы найдут что-то посложнее, но в сердце каждого острие темы оставит эмоциональную царапину. Все усилия драмы концентрируются на этом острие, и если ваша душа не окостенела, царапина будет сладко кровоточить счастьем и горем познания. Почему? Жизнь становится богаче, краски ярче, звуки полнее от общения с искусством, когда у истории есть значительная тема. Вы тратили эмоции и получили эмоциональный опыт.

ТЕМА И СВЕРХЗАДАЧА

Сверхзадача каждого персонажа определяет, чего этот характер на самом деле хочет добиться всеми действиями, чтобы утвердить тему фильма.

Человек интригует, работает на износ, предает, убивает, чтобы стать начальником. Чего он хочет на самом деле? Чтобы признали его способности? Или он хочет власти?

Или ему надо что-то кому-то доказать? Разбогатеть? Уничтожить врага? В драме вы должны выбрать что-то одно.

Сверхзадача складывается из простых задач. Общий смысл их выяс-

343

няется только в итоге. Сверхзадача — это рабочий инструмент, которым мы планируем внедрение темы в фильм.

Каждая задача выявляется в действии и только в действии, а не в словах.

Действия - это частички, из которых складывается драма. Они объединяются в сквозное действие. От начала и до конца драмы сквозное действие сталкивается со сквозным противодействием. Так мы развиваем конфликты.

Но у каждого действия есть задача. Все маленькие задачи, заставляющие персонажи действовать, объединены сверхзадачей. У каждого персонажа в драме есть одна доминирующая сверхзадача. Она подчиняет себе все остальные задачи. И у самой драмы также должна быть сверхзадача — она открывает зрителям, что мы хотим выяснить нашим рассказом. Чего мы добиваемся? Какого конечного эффекта в зрителях хотим достичь?

Сверхзадача заставляет нас выбирать действия и места действия. Она определяет выбор актеров, оператора, художника, композитора.

У одного режиссера Ромео красив, как бог, двигается как танцор в балете, одет в костюмы Версаче. Каждый кадр можно печатать в календаре с рекламой драгоценностей.

А у другого режиссера Ромео неряшлив, говорит как подросток из предместья, в движениях проскальзывают то дзюдо, то кун-фу.

344

Один режиссер сопровождает представление музыкой Моцарта и Баха. другой заказывает современному композитору попсовые песенки, сопровождает действие музыкой рок-группы, сам придумывает персонажам куплеты в стиле "рэп". Все это элементы, из которых складываются две различные сверхзадачи.

У одного мизансцены легки, воздушны и красивы, как выступление топ-моделей на подиуме.

У другого все происходит среди ссор, драк, плясок в подворотнях или на ночных тусовках. Кто из режиссеров прав? Оба.

Один говорит: "Моя сверхзадача - показать небесную красоту любви. Это вечная страсть, облагораживающая души людей. Это сказка, о которой мечтает каждый. Я хочу, чтобы люди плакали от неземной красоты, которая таится в наших чувствах".

А другой режиссер говорит: "Ромео жил полтыщи лет тому назад. Но и сегодня его чувства живые, как если бы он родился всего 15 лет тому назад. Это я и хочу выразить. Чтобы зрители ощутили, что в них сегодня живет та же сила любви, которая заставляла страдать и блаженствовать их сверстников в древности. Вечные чувства живы и сегодня. Вот моя сверхзадача".

Сверхзадача должна быть сформулирована ясно, четко и понятно для сотрудников. Забудьте капризные вздохи: ах, я чувствую это, но не могу выразить в словах! Сотрудники должны быть воодушевлены идеей, а как они поймут свою часть общей задачи, если режиссер ползет по сцена-

345

рию, как клоп по обоям, не видя его перспективы, не зная курса, которым он ведет свой корабль.

Оператор предлагает кадр, режиссер говорит: "Это слишком заземленно, нет никакого волшебства, никакой сказочности. Поищем место, которое напоминало бы каждому его счастливый детский сон. Деревья, похожие на лес спящей красавицы, дома, напоминающие замок Золушки. И в небе огромные кучевые облака, прекрасные, как небесные замки счастья. Я хочу, чтобы еще до начала того, как Ромео скажет первое слово, все зрители окунулись в волшебную атмосферу легенды. Пусть им кажется, что они спят и видят самый прекрасный в своей жизни сон".

Другой режиссер выбирает кадр — он недоволен тем, что ему предложил оператор: "Это сказка, а не жизнь.

Найдем место, где по фону дымят заводы, мимо проносятся трейлеры, из-под земли вырывается пар от теплоцентрали, на веревках сушится пестрое белье, а из окон облезлых домов доносятся обрывки рок-музыки, ругани и смеха. Я хочу показать, что вечная любовь живет везде и всегда, чем грязнее будет вокруг, тем ярче будут сверкать алмазы любви. Натащите побольше мусора. Привезите две машины грязи. Разлейте лужи нефти и зажгите их. Мы покажем рай, который рождается в аду. Это и есть наша жизнь!"

Как видите, сверхзадача связана с философией, со взглядом на задачи искусства в нашем мире. Естественно, что, развивая ваш взгляд в течение полутора часов, вы не можете добиться успеха без структуры, развития сверхзадачи.

346

Тысячи режиссеров ставили "Ромео и Джульетту" или "Вишневый сад"- И еще тысячи поставят. Почему каждый находит в пьесах что-то новое? Слова-то одни и те же. Потому что слова — это малая часть. Главное — это то, что угадывается. Оно так же реально, как слова. Оно содержится в структурах. Текст — это только пропуск в свободное творчество. Нет такого человека, который мог бы заплакать, читая "Ромео и Джульетту". Это было бы противоестественно. Но миллионы плачут, когда смотрят фильм.

Иногда тема возникает в видении режиссера так, что только единственный конкретный актер может

реализовать сверхзадачу, которая выявляет тему.

Так было с оригинальным замыслом Эльдара Рязанова снять поэта Евтушенко в роли поэта Сирано в "Сирано де Бержераке". Сверхзадача "поэт играет поэта" лучше всего выявляет тему вечно гонимого поэта. Все было готово к съемкам, и вдруг власти потребовали снять Евтушенко с роли. И Рязанов закрыл картину.

Этот отчаянный шаг можно понять, имея в виду, как тема возникает в воображении режиссера. Это цепь конкретных неразделимых действий—противодействий, которые родятся в вашем видении фильма. Иногда компромисс невозможен.

Все эти три термина:

— *тема*

— *сверхзадача*

— *сквозное действие* — являются взаимоподдерживающими понятиями. Они работают сообща.

347

Их рабочий смысл един — развивать действие в непрерывном драматическом напряжении. Это контролируемые рабочие термины - они часть вашей структуры.

Структура содержит конкретные элементы построения фильма. Это наше внутреннее дело. Это навоз, на

котором вырастают цветы искусства. Было бы смешно и странно увидеть критика, который бы растирал в пальцах и принюхивался к нашему навозу. Их дело — нюхать цветы и оценивать тонкие и сложные ароматы, а наше дело - выращивать цветы.

Структура как стратегия каждого фильма состоит из элементов, которые вместе составляют единую форму. Структура открывает зрителям именно те вопросы, по поводу которых они должны переживать. Правильная структура - все переживания выстраиваются в стройную цепь, ведущую зрителей к катарсису. Нет структуры — в душах зрителей возникает хаос, одни эмоции будут гасить другие, и все потонет в сумбуре.

438

ЧАСТЬ ПЯТАЯ ЭНЕРГИЯ ДЕТАЛЕЙ

Вначале вспомним несколько великих деталей.

Платок Дездемоны — маленький батистовый квадратик в руках Отелло. Эта сверкающая белизной тряпочка - одно из главных действующих лиц. Уже несколько веков она раскручивает маховик эмоций одной из великих драм любви.

Танцующие булочки в руках Чарли Чаплина или жареные гвозди, которые он обсасывает с голодухи. Кто их увидел, не забудет

никогда.

А помните трагическое объятие медсестры и офицера над окопом в "Ивановом детстве" Тарковского. Мы видим влюбленных как будто из могилы. Этот окоп-могила — тоже деталь, деталь-метафора.

351

Маленький медальон на шее Кота — в нем спрятана целая Галактика — "Люди в черном" Гарри Зоненфельда; или огромный грузовик-убийца без водителя в "Дуэли" Спилберга — детали имеют разные размеры, как существа в животном мире, от блохи до слона.

Пенсне утопленного доктора в "Броненосце "Потемкине", очки убитого инженера в "Китайском квартале" или пулемет в футляре от гитары в "Десперадо" - детали просты или эксцентричны, как люди.

Ковчег с заветами Моисея в "Затерянном ковчеге" - уникальная деталь. А бесконечное количество чемоданчиков с деньгами или наркотиками, пакетиков с бриллиантами, звезд шерифа, ключей и зажигалок — они обычны, как люди в толпе. Но среди них есть детали-звезды - как зажигалка в фильме Хичкока "К северу от северо-запада".

Тысячи, тысячи и тысячи деталей рождают в фильмах смех, слезы и ужас. Причем есть правила, по которым они делают это лучше всего. Мы их рассмотрим.

В юности меня учили, что искусство с самого большого "И" таится в подтекстах художественных диалогов. Диалог — это нечто, что может написать далеко не каждый. Ах, Чехов! О-о, Бунин! Вау-вау, Хемингуэй. Но самые лучшие фильмы вообще не имеют диалогов. Это классика немого кино. А в самых примитивных "бла-бла-бла" не умолкает ни на миг — это телесериалы.

Две девочки болтают на уроках, не умолкая в течение пяти часов,

352

идут вместе из школы, не замолкая ни на минуту, и прощаются со

словами: "Скорей беги домой и звони мне!" Вот что такое диалог. Он извергается из женщины неиссякаемым фонтаном всю жизнь. Придумать его сидя за столом - не проблема. А придумайте хорошую деталь! О-го-го как это непросто.

Такую, например, как флейта в руках Гамлета. Помните, как он говорит друзьям детства Розенкранцу и Гильденстерну:

- Сыграйте, друзья, на флейте!

- Не можем.

- Да это проще простого. Здесь дуετε, а здесь зажимаете.

- Не умеем.

- Почему?

- Не учились.

- Ага, на деревянной дудке не можете. А на мне, думаете, можно играть?

Можете представить эту сцену без флейты. Гамлет: "Бла-бла-бла..." -и эти подонки: "Бла-бла-бла..." Детали усиливают действие слов.

Мы смотрим множество фильмов, где несомненно отточенные диалоги переводятся неточно и не очень грамотно переводчиками-поденщиками. Ну и что? Много эти фильмы теряют? Главное, что пронзает нас, - это действия, а не слова. Главное - то, что мы видим, а не то, что слышим.

Деталь в фильме - инструмент действия героя. А диалоги могут быть отличными, тогда фильм становится немного лучше, или примитивными - фильм немного хуже. Но не это определяет его энергию и класс.

Помните у Тарантино в "Криминальном чтиве" новеллу про часы которые отец героя шесть лет прятал в заднице от коммунистов-

вьетнамцев в лагере военнопленных? Сперва эта деталь представлена в длинном монологе, а потом в ее судьбе наступает осложнение — подружка забывает эти часы в доме, где герою грозит смерть. А следом наступает 3 акт — катастрофа. Брюс Виллис, рискуя жизнью, идет за этими часами. И видит, кстати, другую деталь — забытый киллером автомат. Он убивает киллера, забирает часы. Детали, оказывается, могут играть как характеры. И это далеко не все, что они могут.

Детали — это гигантское сообщество. Страна, где есть миллионеры и нищие, герои и предатели, аристократы и убийцы. Если с ними обращаться грамотно, они — мощное оружие профессионала, ваша карманная бомба.

Фильм — это особая формула создания жизненного опыта в рамках примерно двух часов непрерывного внимания. Если какая-то часть фильма скучна, зрители теряют веру в подлинность происходящего. Детали обладают способностью вовлекать зрителей в события. Они делают все происходящее более убедительным.

Кажется, что детали — это только часть дизайна фильма, его одежда. Нет, детали содействуют развитию истории. Они помогают зрителям впрыгнуть в характеры. Если деталей много, а истории нет, это похоже на то, как будто режиссер идет вместо супермодели по подиуму и держит вешалку, с которой свешиваются сверкающие тряпки самовыражения - детали без истории.

Если действие лишено деталей, вас подстерегает другая опасность. Все проблемы герои решают словами. Вместо визуального облика событий мы увидим говорящие головы. Так работает телевидение. Но кино с помощью деталей может вытащить из зрителей больше эмоций — недаром говорят: лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Вы видите на экране маленькие предметы - часы, кольцо с бриллиантом, увеличенные в сотни раз — размером с кремлевские

часы. Ни один ювелир не будет разглядывать свои бриллианты под таким увеличением, которое придает деталям киноэкран. Миллионы зрителей инспектируют качество и убедительность деталей. Полезно присмотреться,

355

как применять их в фильме, чтобы вытащить из деталей максимум того, что они могут дать.

Само понятие детали довольно емкое и многозначное.

1. Деталь - это часть целого. Деталь — это определенная крупность плана в монтаже, самая крупная, крупнее крупного плана. Глаз — деталь лица. Губы. ухо — все это детали, если показаны во весь экран.

2. Но деталь — это еще и часть вместо целого.

Мы показываем руку или ногу, и по этой части понимаем, что делает персонаж, кто он такой. Деталь репрезентирует персонаж в монтаже.

В "Броненосце "Потемкине" пенсне, которое, зацепившись, качается на перилах, говорит нам о том, что восставшие матросы выбросили за борт доктора, который позволил кормить их червивым мясом.

3. Деталь — это предмет.

Как правило, все предметы, которые задействованы в съемках, мы называем "детальями", все неживое - детали. И этому предмету присущи все качества, перечисленные выше. Но есть еще одно определение детали.

356

4. Заметную, хорошо выделанную часть поведения персонажа мы также называем деталью — *деталью поведения*.

Детали — это то, что мы видим на экране. В них важна фактура, визуальная убедительность, это часть окончательной отделки фильма. Но важно и то, что в деталях выражается ваша персональность, ваша уникальность. Выбор деталей - это и есть ваша неповторимая личность в фильме.

Когда вы работаете над фильмом, действует одно главное, объединяющее все правило: ***вы должны знать мир вашего фильма в деталях полностью, как Господь Бог***. Именно это знание определяет выбор оригинальных, необычных, свежих подробностей, то есть деталей. Без этого знания вы обречены на клише и стереотипы в окончательной отделке фильма.

В деталях на первый взгляд действуют регуляции, противоположные тем, что определяют структуру.

Структура - это универсальное ремесло. Детали - это персональный мир.

Но, присмотревшись к миру деталей, мы обнаружим правила, помогающие выявить вашу оригинальность.

Каждый кадр фильма заполнен деталями. Как подчеркнуть самые важные? У детали должно быть свое место в развитии истории. Полезно относиться к ним как к партнерам актеров. Поскольку детали — это бессловесные и неподвижные партнеры, надо особенно следить за логикой их включения в действие.

ТРИ ЛОГИКИ И ДЕТАЛИ

Снимая фильм, мы обычно работаем в трех логиках:

1. казуальная логика,

2. диалектическая логика,

3. антилогика.

Казуальная логика — это логика причинных связей. Каждое действие должно иметь свою причину и быть причиной следующего действия.

Потому что я устал, я заснул. Потому что я поспал, я проснулся бодрым и голодным. Потому что я голоден, я поел. Потому что я сыт, я могу работать. Потому что наработался, нагулял аппетит. Потому что голоден, опять поел. Потому что наелся, хочу бабу.

Нехитрый ритуал животной жизни имеет простые биологические причины казуальной логики.

Но сложный мир духовной жизни тоже имеет свои причины. Как правило, этих причин много, они действуют, перекрывая друг друга, некоторые неявины, другие спрятаны в подсознании, спутаны.

Система Станиславского дала метод, как выявить главные причины и составить из них ясные неразрывные цепочки поведения в конфликтах. Станиславский сделал ключевым моментом видимое действие. От действия к действию в сложном поведении прочерчены звенья визуальной цепочки. Они всегда построены по принципу причинной казуаль

358

ной логики. Поэтому и актеры и зрители могут ориентироваться в невероятно сложных ситуациях. Визуальная ясность действий актеров позволяет разгореться огню эмоций зрителей.

В гамбургской киношколе первое задание, которое получают студенты — пятиминутный фильм без слов, с законченным сюжетом, трехактным развитием конфликта и характерами в драматических ситуациях с драматическими перипетиями в развитии конфликта. Детали абсолютно необходимы такому рассказу, причем в большом количестве.

ЯНЕК

Подружка молодого образцового полицейского каждое утро требует доказательств любви. В итоге парень опаздывает на службу. Начальник ругается, сослуживцы недовольны.

Парень решает встать до того, как будильник разбудит подружку. Но девушка хитрее: она уже не спит, целует милого... и парень снова опаздывает. На работе начальник орет на него так, что стекла двери лопаются.

На следующее утро парню удастся тихо встать, не разбудив любимую. Но она перехитрила его — заранее надела его брюки. Он пытается их снять, борьба переходит в объятия и поцелуи, парень возбуждается, кажется, он снова опоздает на службу. Но нет! Он хватает пистолет и — бах-бах-бах! — убивает пылкую подружку. Конфликт любви и долга разрешается трагической катастрофой.

Обратим внимание, что каждый миг в истории работают детали. Сюжет поглощает их, мы их не замечаем, и это естественное развитие визуальной истории, где детали придают ясность всем стремительным поворотам действия.

В сюжетной истории с казуальной (обычно житейской) логикой рассказ движется последовательно от причины к следствию, от следствия к причине. Шаг развития, в котором мы получаем единицу информации, — это бит. История рассказывается от бита к биту. И каждый бит рассказа с помощью какой-нибудь детали становится визуальным, конкретным и Убедительным.

Детали — это основа ясности рассказа. В ней концентрируется главное для каждого бита.

Полицейский проснулся - увидел *часы*.

Хочет встать, но подружка утатила его под *простыню*, и они занялись любовью.

Полицейский торопливо *чистит* зубы, *бреется*, проверяет — *трусы* На нем? *Брюки* на стуле? Нет, брюки на девушке. Он пытается снять их...

в итоге влюбленные снова занялись любовью. Поэтому полицейский опоздал и начальник орет так, что *стекло* лопается...

Весь рассказ состоит из маленьких битов, где в каждой детали сконцентрирована суть конфликта бита.

Вот мы и дошли до главного, чему служат детали в драматическом рассказе — они обостряют конфликты персонажей.

Включаясь в действие, детали ведут себя как маленькие полноценные персонажи. Они получают короткую историю в три шага: экспозиция - развитие - кульминация. Это позволяет нам выделить сюжетные детали из обилия предметов в каждом кадре.

Работа с деталями — экономный и эффективный способ повысить визуальное качество фильма, подчеркивая логическое развитие действия.

ХОЛЬГЕР

Жена молодого бизнесмена готовит праздничный, состоящий из аппетитных деталей завтрак в день годовщины их свадьбы. Муж торопится на службу и в спешке забывает дома папку с подарком для секретарши. По этой детали жена догадывается, что муж ей изменяет. Она идет в офис и оставляет забытую папку мужа на столе секретарши. Муж в офисе диктует секретарше, целуя ее и поедая конфеты из подаренной папки. Но конфеты отравлены женой. Любовники убиты.

В этой насыщенной действиями истории персонажи все время работают с деталями. Детали принимают активное участие в развитии действия. **Все** в сюжете рассказано через детали. Причем ключевые детали имеют свои маленькие сюжеты.

Ключевые детали 1-го акта:

1. вино в бокале.
2. тарелка,
3. забытая папка с подарком — каждая рассказана в своем микросюжете в три акта.

Вино наливают, пьют, целуясь, - бокал падает, вино пролилось.

Тарелки сервируют, украшают — подают на стол — разбивают в отчаянии.

Папка — муж забывает, — жена с радостью открывает — и вдруг обнаруживает красные трусики для секретарши — несет папку в офис. В ней — отравка.

Вот детали первого акта истории.

Казуальная логика лежит в основе традиционного американского монтажа. Каждый кадр связан с последующим так, будто никакой

361

склейки и нет. Картинки как будто перетекают одна в другую и вливаются в ваше сознание. Вы не замечаете, что фильм составлен из 500-1000 маленьких кусочков. Кажется, что он состоит из 10-20 крупных кусков-сцен, ну может быть, из 40-50, но не больше.

По улице идет привлекательная женщина с рукой, засунутой в карман плаща. Мы увидели ее целиком, потом приблизились и во весь экран видим под глазом замазанный гримом синяк и шрам над бровью, также замазанный гримом. Потом мы залезли камерой в черноту кармана плаща. Там бледная рука женщины сжимает вороненую сталь писто-

362

лета. С помощью двух деталей мы быстро получили необходимую информацию и догадываемся о том, что женщина идет кому-то мстить.

Когда мы смотрим эту монтажную фразу, нам кажется, что мы видим объединенную картинку, и получаем эмоциональную ясность в поведении женщины. Этот монтаж — элемент казуальной логики рассказа.

На лавочке в саду сидит мужчина. Он курит. Около его ног мы видим пяток окурков. По этой детали мы понимаем, что ждет он давно. Рука мужчины мнет и кидает к окуркам пустую пачку из-под сигарет. Мы понимаем -мужчина зол на то, что кто-то опаздывает. Опять с помощью деталей мы получили без слов лаконичную информацию о мужчине и его ситуации.

Теперь мы видим, как женщина приближается к мужчине. Он радостно бросается к ней. А она — бах! бах! бах! — стреляет в него из пистолета. Мужчина падает.

Это рассказ в казуальной логике. Мы всю информацию о событии получили с экрана.

Но можно рассказать по-другому. Крупно лицо мужчины. Он кого-то увидел.

Крупно карман плаща, из него вылетает огонь. Бах-бах-бах! Рука мужчины падает в кадр около пяти окурков. Мы не увидели сцены убийства, а догадались о том, что произошло. Ни в одном кадре убийство не показано. Событие возникло в нашем сознании, где простые, однозначные кадры соединились во что-то целое, что значительнее каждого отдельного кадра, — в сцену убийства. Так работают детали в *диалектической логике эйзенштейновского монтажа*.

Диалектическая логика

монтажа сталкивает несовместимые понятия, чтобы высечь искру, объединяющую их во что-то третье. Диалектика сталкивает противоположности, и от этого столкновения рождается понимание реальности — образное, метафорическое. Диалектическая логика заставляет нас догадываться о том, что казуальная логика

рассказывает последовательно.

"Подул ветер, деревья стали гнуться, белье на веревках взметнулось вверх. Вдоль дороги полетели белые рубашки и полотенца. Они смешались с поднятой пылью. Тяжелые облака надвинулись. На землю упали первые капли дождя". Это описание события в казуальной логике.

"Окно внезапно распахнулось так, что стекла посыпались. Со стола слетела скатерть и трепещущая прилипла к стене". Эти два кадра соединены по принципу диалектической логики. От их соединения мы догадались о третьей вещи - началась буря. Как видите, в диалектической логике таится энергия образного рассказа.

364

В диалектической логике монтажа мы часто сталкиваемся с деталями, выражающими часть вместо целого. Ноги в солдатских сапогах идут вниз по лестнице. Руки сжимают винтовки, направленные на зрителей. Женщины и старики беспорядочно бегут вниз по лестнице. Каждый из этих кадров имеет статичный однозначный смысл.

Ноги идут на нас.

Руки сжимают винтовки.

Люди убегают от нас в глубину кадра.

Но, соединяясь в целое, эти кадры создают образ события, которое не выражено ни в одном из кадров: разгон мирной демонстрации.

Целое возникает только тогда, когда эти кадры соединяются вместе. Это диалектический монтаж Эйзенштейна — пример взят из "Броненосца "Потемкина".

Вы очень часто видите элементы диалектического монтажа, где часть вместо целого легко угадывается.

Колесо машины въехало в кадр.

На землю ступила нога в лаковой туфле.

Рука стряхнула пепел сигары на землю.

Все понятно - приехал большой босс. Мы догадались об этом, хотя его и не видели.

Первым, кто таким образом показал детали, был Сергей Эйзенштейн. Но эти детали были показаны не просто для пристального разглядывания. Они были инструментом диалектического мышления в монтаже. Эйзенштейн противопоставил мягкому монтажу, объединяющему кадры в последовательный рассказ, совершенно иной, противоположный метод рассказа. В эйзенштейновском монтаже кадры не сливались вместе в нежном объятии, а сталкивались, высекая искру смысла. Темный кадр сталкивался со светлым, сталкивались встречные движения, сталкивались статичные кадры, чтобы возникло ощущение развития и движения.

365

Диалектический монтаж - это серия маленьких вспышек, озаряющих реальность новым смыслом, в отличие от "американского" монтажа, создающего комфортное строение. Диалектический монтаж раздражает, действует возбуждающе. Он хорош для эмоциональных сцен.

Диалектический монтаж нуждается в том, чтобы мы творчески решали каждый кадр не только смыслово, но и композиционно. В нем должно быть выявлено главное и в концентрированном виде. Часть вместо целого, деталь вместо общего взгляда на событие - вот элементы, из которых складываются фразы диалектического монтажа.

В диалектической логике составляются рядом простые однозначные кадры, и от их сопоставления в вашем мозгу возникает третий смысл — монтажно переосмысленная реальность.

Диалектический монтаж — это монтаж эмблематических изображений. То есть каждый кадр должен быть ясен как эмблема реальности. Для этого реальность должна быть представлена

четкими и быстро усваиваемыми образами. Если вы хотите изображать в кадре ребусы или многозначные кроссворды реальности — ваша идея рискует остаться личной тайной. Сложным и многозначным может быть только общий итог. При этом необходима эмоциональная ясность. А что может быть яснее детали? Поэтому деталь - важный и полезный элемент диалектического монтажа.

Диалектическая логика - это образная логика. "Образность" означает, что надо снимать не факт действия, а то, что создает впечатление об этом факте. По этому поводу Хичкок сказал: "В фильме "Окно во двор", когда мужчина входит в комнату, чтобы вытолкнуть Джеймса Стюарта в окно, сначала я снял всю сцену реалистически. Она получилась слабой, не производила никакого впечатления. Тогда я сделал так: снял крупный план машущей руки, крупный план лица Стюарта и потом его ног. Затем я смонтировал это в соответствующем ритме и в результате получил желаемый эффект". И далее прекрасное наблюдение — аргумент в защиту диалектического монтажа деталей: "Как правило, то, что снимается самым натуральным образом, на экране оказывается самым неправдоподобным".

Событие, показанное в диалектической логике, нуждается в деталях, чтобы прояснить эмоциональную жизнь исполнителей.

Мы обычно не можем догадаться о том, что думает человек, по его внешнему виду. От столкновения закрытого лица с деталью нам открывается третья сторона — характер персонажа. Этот эксперимент был впервые продемонстрирован в 20-е годы кинорежиссером Львом Кулешовым, и он открывает нам креативный смысл диалектической логики

монтажа. Деталь эмоционально окрашивает непроницаемое лицо. Нам кажется, что актер сдержанно проживает глубокие чувства, а мы, тонкие ценители искусства, догадываемся о них, сопоставив лицо и деталь встречного плана. Впечатление, которое производит монтажная фраза - закрытое лицо и деталь встречного плана, — это

маленькая эмоциональная вспышка в сознании зрителей. Два плана как бы спаиваются этой вспышкой в единое целое — это эффект диалектической логики рассказа в вашем сознании.

Диалектический монтаж может показаться чем-то излишне рациональным, интеллектуальным и высушенным. Слава Богу, это не так. Зрителей в фильмах не интересует игра ума, они хотят эмоций, эмоций и эмоций. Поэтому из любого рассказа они сами подсознательно стараются вытащить эмоции. Надо им только немного помочь.

Зритель верит своим эмоциям. Если он растроган, значит, ему показали правдивую жизнь. Не дурак же он плакать над чепухой. Но умные люди хотят того же. "Над выдумкой слезами оболуюсь", - сказал Пушкин. Уж он-то понимал всю механику вымысла, а пойдешь ты. Умный ты или глупый, а если мы захотим — плакать будешь. Почему? Ответ найдем опять у Пушкина: "Ах, обмануть меня не трудно, я сам обманываться рад". Зритель хочет погрузиться в мир эмоционального вымысла. Его способность к эмоциональным реакциям нуждается в пище. Короче, нам нужен стресс в умеренных размерах. Деталь, как ничто другое, провоцирует эмоциональную реакцию. На деталях все выглядит энергичнее, чувственнее.

Как снимать любовные сцены? Деталими: запекшиеся губы, спутанные волосы во весь экран, сплетенные пальцы - нехитрый набор, а никогда не подводит.

Как преуспеть в сценах драки и насилия? Детали, детали и еще раз детали. Чем крупнее, тем выглядят агрессивнее. Любую, провально сня-

тую драку вы спасете, досняв пяток детален: кулаки, искаженные гримасой боли лица, рука хватается кирпич, кровь брызнула из носа...

Когда эмоциональная ясность или по крайней мере эмоциональная определенность достигнута, вектор эмоций указывает четкое направление переживаниям: герой движется к опасности, героиня

идет к счастью, герои убегают от угрозы — тогда наступает время для игр ума. Мы погружаемся в таинство или решаем детективные загадки.

Что же такое третья логика — *антилогика*?

Это логика случайностей, логика нелепостей и совпадений. Она, в сущности, противоречит логике любого рассказа. Но в ней есть аромат жизни, так необходимый любому сочинению.

Когда мы придумываем что-то, то создаем вокруг своей выдумки маленький мир, где действуют наши законы, торжествует наш порядок, наказаны наши враги. Сюжет — это озеро порядка в океане хаоса жизни. Немного случайностей лишают этот придуманный мир зарегулированное™. Пожалуй, без случайностей хорошая выдумка не может обойтись, по крайней мере в начале рассказа.

— Почему ты опоздал? — спрашивает учитель.

— Проспал, — говорит плохой сценарист-первоклассник со слабым воображением.

— Бабушка заболела, — находит случайную причину хороший сценарист и начинает развивать эту случайность: — Бабушка упала с лестницы, поэтому мы вызвали врача. Я должен был его ждать, а потом он выписал лекарство, поэтому я сначала пошел в аптеку, а потом уже в школу.

То есть мы вовлекаем случайность в нашу цепь казуальных причин и следствий рассказа. Случайность врывается в наш рассказ извне. Она как бы подтверждает, что рядом с историей бурлит не зависящая от нее жизнь. Конечно, случайность будет выглядеть убедительней, если деталь

368

окрасит ее конкретностью. Бабушка упала и сломала шейку бедра — это уже что-то. Есть деталь.

В старых рассказах героини убеждали не конкретностью деталей, а силой чувств.

— Я ухожу от тебя! - говорит Пьер.

— Ах! - Мари падает в обморок, и у нее образуется горячка. Сильно, но не конкретно.

— Уходи от меня. — говорит Петя.

— Это после того, что я для тебя сделала? Ах ты подонок! — Маша запускает в Петю нож. Он со свистом пролетает мимо уха и разбивает стекло на фотографии брата.

— Сука! Брат-то тут при чем?! — орет Петя...

Остановимся с этим бредом. Согласитесь, по крайней мере, что он убедительнее предыдущего. Что дает убедительность? Свистящий нож, разбитое стекло — детали. А обморок, горячка — это общие места, вроде слез в российских мелодрамах.

Случайности крайне нуждаются в деталях, чтобы выглядеть убедительно и эмоционально. Есть фильмы, где каскады случайностей доставляют зрителям океан удовольствия. И все они замешены на деталях.

К примеру, "Криминальное чтиво" Квентина Тарантино. Если вы внимательно посмотрите конструкцию фильма, то обнаружите забавную подробность. Крепко и грамотно сколоченная история как будто нарочно развинчена на стыках. Вместо четких мотиваций действуют случайности, совпадения, немотивированные действия. Они-то и доставляют наибольшую радость.

Причины и следствия в криминальных историях настолько зарегулированы, что действия персонажей в "грамотных" сюжетах становятся предсказуемыми, что отвратительно. Случайности придают действию непредсказуемость и легкость импровизаций.

У Тарантино даже револьверы и автоматы в руках убийц ведут себя как случайные предметы. То палят в белый свет, то их забывают перед туалетом, то на них молятся, то исполняют клоунаду. Одно удовольствие вспомнить, как Брюс Уиллис перебирает орудия

убийства, пока не останавливается на самурайском мече. Или как Харви Кейтль руководит очисткой машины... Все случайности сопровождаются яркими деталями. Это придает абсурду убедительность.

Но случайность — опасное оружие. Она, как правило, находится в сложном балансе с закономерностью. В начале истории случайность желанна и почти обязательна. Затем она должна быть вовлечена в логику рассказа. Чем ближе к концу, тем ей меньше места. В кульминации действуют только закономерности. Случайность в кульминации хороша, если она ошеломляет нас на пути к катарсису. Кульминация и финал "Ромео и Джульетты" тому пример.

Случайность в кульминации может обнаружить вашу беспомощность. Контролируйте это.

ДЕТАЛИ КЛИМАТА

Я снимал с японцами один из первых совместных фильмов. Группа была русская, но когда снимали в Японии, к нам присоединились японцы, и в их числе молчаливый, постоянно улыбающийся человек. Прошел первый день. Он все время на съемках, но никакого участия в работе не принимает, поглядывает со стороны и улыбается. Спрашиваю у продюсера:

— Кто это такой?

— Консультант по операторской работе. Это значит, японцы подстраховались - если окажется, что русские не умеют снимать, он спасет.

Вдруг, думаю, он может нам чем-то помочь? Спрашиваю осторожно:

— Вы кинооператор?

— Да. - И приветливо улыбается.

— А в Японии у операторов есть свой союз?

— Да. — Улыбка.

— Интересно, сколько фильмов надо снять, чтобы стать его членом?

— Пятнадцать фильмов или пятьсот реклам. — Улыбка.

— А вы член этого союза?

— Я - председатель этого союза. - Улыбка.

Тут у меня в горле застревают комки. Мы с оператором молодые ребята, у меня за спиной всего пять фильмов, у него примерно столько же. А консультант у нас — один из главных операторов Японии. Я называю три-четыре фамилии японских режиссеров. Он с ними работал. Я спрашиваю:

— А с кем еще из видных режиссеров вы работали?

— Наверно, со всеми. — улыбается он. И тут у меня назревает главный вопрос — про Куросаву, так как он тогда был для всех нас живым гением, таким же, как Феллини.

— А с Куросавой вы работали?

Тут он улыбается особенно широко и держит улыбку очень долго.

— Я с ним снял один кадр.

— Как "один кадр"? - не понял я.

Вечером за ужином он мне рассказывает историю своего единственного кадра с Куросавой.

Куросава известен своей необыкновенной принципиальностью. У него в кадре все должно дышать подлинной жизнью. Поэтому фильм, где действие происходит зимой, поехали снимать на самый север Японии — на остров Хоккайдо, где климат почти такой же, как в Сибири.

По сценарию в кадре должен был идти густой снег, и продюсер, зная, как это делается в кино, запас небывалое количество мешков с искусственным снегом, понимая, что для Куросавы "густой" это

гораздо гуще, чем для любого другого режиссера.

371

Выехали на первый съемочный день. Куросава готовит мизансцену. Продюсер распорядился, чтобы три ветродуя гнали ветер. В кадре только Санта Клауса с оленями не хватает. Зима, натуральная зима. Но Куросава говорит:

— Я не могу снимать этот снег.

— Почему? Его всегда снимают. Это лучший искусственный снег Японии.

— Он не тает на лице. А мне надо, чтобы крупные снежинки медленно падали и таяли на лицах актеров. Это создает необходимый климат сцены.

— Что же нам делать?

— Будем ждать настоящего снегопада, которым славится Хоккайдо. Для этого мы сюда и приехали.

Вечером группа уехала, не сняв ни одного кадра. На следующий день опять подготовили съемку. На следующий — опять. И так прошло три недели. Все договора с членами группы кончились. Куросава был непреклонен. Продюсер требует, грозит судом. На это Куросава отвечает:

— Вы хотите исковеркать и разрушить мою творческую индивидуальность. В интересах защиты своей личности я вынужден совершить самоубийство.

Два раза за свою долгую жизнь Куросава резал себе вены, когда продюсеры загоняли его в угол и требовали недопустимых компромиссов. Если Куросава погибнет, продюсер будет опозорен и выброшен из бизнеса. А если подождет еще неделю, будет полностью разорен и тоже выброшен из бизнеса. Выбор небогатый. Продюсер заключил со всей группой новые договора.

Прошла еще неделя. И тут пошел снег. Все радостно кинулись на

съемку. В Японии есть принцип: один эпизод снимается один день. Если надо, ставят две, три, четыре камеры. У Куросавы есть эпизоды, например, пожар дворца Сегуна в фильме "РАН" — там работало одновременно шесть камер, и за пятнадцать минут, пока горела огромная многоэтажная декорация дворца, сняли выразительный эпизод.

В этом фильме большой эпизод должны были снимать три камеры, и Куросава с оператором подготовили сложное взаимодействие этих камер, чтобы каждая снимала свою часть сцены одним непрерывным планом. Потом он все смонтирует. Все это было прекрасно отработано. Хватило бы десятиминутного снегопада. Примчались на съемки, снег еще идет. Все вмиг готовы, актеры в гриме, можно командовать "Мотор!"...

Но Куросава говорит:

372

— Нет. Это мелкий снег, а мне нужны крупные снежинки. Этот снег не тает на лице, он как мелкий дождь.

И снова группа уехала, не сняв сцены. Оператор усмехнулся:

— У меня рухнули два контракта на фильмы, которые я должен был снять. Но я не мог бросить подготовленный эпизод. Мы ждали еще почти неделю.

И наконец повалил настоящий густой снег, которым славится Хоккайдо. Снежинки, огромные, как цветки сакуры, плыли с неба на землю. Земля покрылась мягкой пеленой снега. Все стало сказочно. Мы сняли великолепный эпизод. Тогда я сказал: "Куросава-сан, я был счастлив работать с вами, но теперь меня ждет другая работа".

Эти огромные снежинки, тающие на лицах, были в замысле Куросавы доминирующей деталью климата сцены. Если режиссер задумал такую деталь, имеет смысл добиваться ее реализации. Может, не так драматически.

КЛИМАТ СЦЕНЫ. ДОМИНИРУЮЩАЯ ДЕТАЛЬ

Для того чтобы создать выразительный климат в сцене, вам понадобится много деталей. У этих деталей есть одно неприятное свойство — они растворяются в сцене. Вы насыщаете сцену деталями, а она съедает их одну за другой, и кажется, что вы кидаете детали в прорву. Чтобы де-

373

тали стали заметными, их надо *активизировать*. *Дать им какую-то роль*. В

сцене, допустим, надо создать осеннее настроение. Вам привозят машину осенних желтых листьев. Их разбрасывают по земле. Вам кажется, что в сцене уже есть климат осени. Ничего подобного. Ага, хорош был бы осенний ветер. Под ветродуем стоят три мешка, полные листьев. Их кидают под струю воздуха. Листья летят по ветру. Уже лучше — пахнуло настоящим осенним ветром. Но вот один-единственный лист на крупном плане прилип к лицу актера — и осень в кадре наступила. Еще парочка листьев ударила о ветровое стекло автомобиля — в кадре настоящая осень. Три желтых листа, которые вошли в контакт с актерами, помогли больше, чем двадцать мешков спокойно лежащих фоновых листьев. Кажется, можно сделать вывод: надо помещать важнейшие детали на крупный план. В принципе - да, но деталь может работать на любом плане. В одном фильме Андрона Кончаловского действие происходит в деревне на холме. За холмом бесконечные просторы русских полей. В какой-то момент мы особенно стереоскопично ощущаем эту бесконечность. В этот миг вдали, километров за пять, по дороге едет крохотная, как точка, машина, а за ней поднимается пыльное облако, которое пробивает лучи солнца. Эта машина дает эпический масштаб пейзажу. Ощущение — как на картинах Брейгеля. Я говорю:

— Как ты здорово подгадал с машиной на фоне.

— Подгадал? — обиделся режиссер. — Я ее два часа гонял, пока не добился этого хвоста из пыли.

Во многих фильмах режиссер вспоминает об эмоциональном климате сцены только тогда, когда надо что-нибудь под-

374

жечь или взорвать. Тогда экран на миг наполняется клубящимся огнем. Но в хороших фильмах все ключевые моменты истории находят визуальное решение.

Трюффо спрашивает Хичкока по поводу его фильма "Тени сомнения":

— Я ломаю голову над одной деталью. В первом эпизоде на станции, когда приходит поезд, в котором прибывает дядя Чарли, огромное черное облако дыма заволакивает весь перрон. Я чувствую, что в этом заложен особый смысл, потому что, когда поезд отходит, уже в конце фильма, появляется только легкое облачко дыма.

А. Х. Вы правы: я специально просил дать побольше дыма в начале; это одна из тех идей, которые очень трудно осуществить и которые проходят незамеченными. Но тут нам повезло. Положение солнца создало прелестную тень, покрывшую перрон.

Ф. Т. Черный дым знаменовал пришествие дьявола. А. Х. Именно. Похожая деталь использована в "Птицах", когда Джессика Тэнди, потрясенная смертью фермера, уезжает в своем автомобиле. Чтобы создать это ощущение, мы специально запылили дорогу и добавили выхлопы грузовика. Этот отъезд контрастировал с мирным настроением, сопутствовавшим ее появлению на ферме. Тогда мы утрамбовали дорогу и никаких дымящих грузовиков на нее не пускали.

Куросава отводит большую роль деталям, создающим климат.

Помните "Семь самураев"? Решающий бой самураев с бандитами проходит под проливным дождем в размокшей глинистой грязи. Эта грязь — доминирующая деталь климата. Воины и кони скользят и падают в скользкую грязь. Каждый шаг в схватке рождает маленький взрыв брызг и грязи. Мокрая грязь оживает в кадре. Она придает неповторимость сцене. Сотни боев на экране я видел и забыл, а этот помню.

375

Дождь, снег, сырой осенний ветер - это наши прекрасные помощники в создании климата сцены.

Я прошу студентов: придумайте деталь, которая выражала бы климат конкретного времени года. Чтобы было эмоциональное ощущение от климата.

ТОМАШ

Ноябрь. Семейный дом. Во дворе болото, покрытое красными листьями. Мужики в резиновых сапогах пьют сливовицу и точат ножи. В загоне нервно бегают свинья. Один из ножей падает на землю. Мясник опавшими листьями вытирает нож. Женщины в пару. Они кипятят воду в огромных чанах. Мясник опрокидывает в себя рюмку сливовицы, лезет в загон. Свинья визжит от ужаса. Нож режет ей глотку. От крови идет пар. Лапы свиньи дергаются по грязи. Кошки около загона возбужденно облизываются.

ХОЛЬГЕР

Июль. Зеленое поле. Звонят цикады. На холме высокий девятиэтажный дом. На балконах лежат пожилые люди. Они под зонтиками, неподвижны. На девятом этаже на балкон выбегает женщина и кричит:

- Помогите! Я прыгну вниз!

Никто не реагирует.

Две пчелы пытаются выбраться из запотевшего стакана воды со

льдом. Но все время падают в воду.

Атмосфера — это всегда тандем оператора и режиссера. Мало придумать деталь, ее, как правило, надо осветить, найти ей место в композиции кадра. А это дело оператора.

Хичкок беседует с Трюффо о детали в фильме "Подозрение".

ХИЧКОК: Я придумал такую сцену. Кэри Грант несет жене стакан отравленного молока — как раз в тот момент, когда она заканчивает письмо матери: "Дорогая мамочка, я отчаянно люблю его, но не хочу жить с убийцей. Пусть сама я умру, но общество следует оградить". Тут входит Кэри Грант с роковым стаканом и Джоан Фонтейн произносит:

"Не отправишь ли это письмо маме, дорогой?" Она выпивает молоко и умирает. Наплыв и короткий кадр: Кэри Грант, беспечно насвистывая, подходит к почтовому ящику и бросает в щель письмо.

Ф. Т. Очень изобретательно.

А. Х. Кстати, а сцена с молоком вам понравилась?

376

Ф. Т. Когда Кэри Грант поднимается по лестнице? Да, это блестяще сделано.

А. Х. Я велел дать туда свет.

Ф. Т. То есть направить свет на молоко?

А. Х. Нет, мы сделали так, что свет лучился изнутри, из стакана. Кэри Грант идет вверх по лестнице, и все внимание устремляется к этому стакану.

Ф. Т. Так оно и получилось. Очень эффектная деталь.

Когда мы говорим о деталях климата, наиболее частым рабочим термином является "ключевой визуальный образ". Это значит

изображение, в котором сконцентрирована суть сцены, выражена какая-то существенная часть общего замысла фильма.

В этом нет равных Федерико Феллини. Вспомните его снег в фильме "Амаркорд": южный город под каким-то невысказанным многодневным снегопадом. Главная площадь города превратилась в лабиринт дорожек, прорытых в снежных завалах. Взрослые, как дети, радуются, играют в снежки. Снег все валит и валит. И вдруг со странным гортанным клекотом на площадь прилетает неведомая птица и распускает под снегопадом фантастической красоты хвост. Это павлин. Для этого кадра Феллини изготавил электронного павлина. По слухам, он стоил невысказанных денег. Но кадр с павлином под снегом — один из самых известных в мировом кино.

377

Беспредельная фантазия Феллини, как правило, для каждого эпизода находит ключевой визуальный образ. В том же "Амаркорде" вспомните - мерцающий множеством огней океанский корабль, на встречу с которым отправляются на лодках и яхтах жители городка. Или огромный белый бык в тумане. Или дерево, на которое забрался сумасшедший дядя героя. Отказывается слезть вниз и кричит: "Хочу женщину!"

А как не вспомнить "Рим": ошеломляющий эпизод — поездка киногоруппы. Там каждый кадр имеет яркое визуальное решение. При этом содержание каждого кадра конкретно, локально, имеет одну главную, доминирующую деталь:

— дождь бьет в прозрачные стенки пластикового домика, сооруженного вокруг будто летящей в воздухе камеры на кране;

— грязь залепляет стекла машин;

— одинокий пес под дождем в пустом кузове грузовика, а рядом важный дог в салоне "Кадиллака";

— трупы животных, убитых в катастрофе, на мокром асфальте.

И так далее от кадра к кадру нарастают энергия и драматизм. Так что к финалу окружающий мир выглядит апокалипсическим.

Вспомните "Андрея Рублева" Тарковского, финальную новеллу "Колокол". Весна, черная сырая земля, белые холстины, разложенные для просушки на едва просохшем пригорке. И талый снег, как облака, лежащие на земле. Это из начала новеллы. Промозглый осенний дождь. Мокрая глинистая земля, по которой скользят ноги. И белые кочаны капусты под косыми струями дождя. Свежеструганные столбы и балки, окружающие глиняную печь. Жаркое пламя костра среди заснеженного пространства. Ручейки расплавленной бронзы текут по желобам среди искр и белого пара.

Или вспомните фантастический по образной энергии кадр: молодой парень с перерубленным горлом падает на землю, а рядом вибрирует только что оставленная им пила.

Когда в центре кадра найдена нужная деталь — все начинает излучать энергию.

ДЕТАЛЬ И ПРАВДА ТЕЛА

Для деталей климата особенно важно качество исполнения. Снег должен быть похож на снег, а не на белое конфетти. И вести себя должен как натуральный снег. Дождик не должен выглядеть как струя из шланга.

378

В фильме "Звонят, откройте дверь" я хотел создать в школе уютную атмосферу зимнего утра: еще не до конца рассвело, в классах горит свет, а за большими окнами неторопливо падает густой снег. Для этого пять женщин с лесов трясли над декорацией решета с бумажным снегом. Два часа мы потратили, чтобы добиться полной естественности. И когда добились, снег как будто исчез, растворился в сцене. А сцена приобрела убедительность какого-то ласкового, нежного воспоминания. Один оператор после премьеры подошел и сказал:

— Здорово тебе повезло со снегом в первой сцене. Такая атмосфера...

— Да это бумажный снег. мы в декорации снимали.

— Ври, что я, бумажный снег не снимал?! Его за версту видно. Это свойство деталей атмосферы растворяться в сцене, повышая ее

эмоциональную убедительность, особенно сильно проявляется в деталях

лях, подчеркивающих правду тела актера. Вы не замечаете этих деталей поведения или портрета. Просто актер выглядит естественнее, когда его лицо покрыто потом или грязью, дыхание прерывисто, снег тает на лице или дождь стекает по мокрой коже. Когда ветер кидает спутанные волосы на лицо, раны кровоточат, синяки вспухают — вы редко оцениваете эти детали отдельно, для этого надо, чтобы история была совсем скучной, а исполнение совсем унылым. Когда все вместе работает нормально, детали незаметны, а вы думаете: "Классный парень. Как он мне

379

нравится. Я хочу, чтобы он победил". Деталь правды тела - это тайный агент актерского успеха.

В фильме "Вспомнить все" герой Шварценеггера отправляется на далекую планету, чтобы помочь восставшим мутантам. Его выслеживают, должны убить. И вот в одной из ключевых сцен агент преследователей убеждает Шварценеггера, что все происходящее с ним только видение, которое он принимает за реальную жизнь. Противник многословен и убедителен. Шварценеггер в замешательстве. Нам ясно, если он поверит, то будет убит. Но он видит, как по лбу говорящего ползет капелька пота. Она выдает его напряжение. И Шварценеггер понимает: "Он врет!" — и стреляет. Большая декорация, актеры, статисты, спецэффекты, и против них одна капелька пота. Вот что может сделать деталь правды тела.

Приведу несколько студенческих импровизаций по теме "детали правды тела создают драматическую перипетию".

ЯНЕК

Гуннар влюблен. Его девушка впервые идет с ним в ресторан. И счастливый Гуннар не обращает внимания на то, что она заказала рыбу. Но у Гуннара идиосинкрзия к рыбе. Стоило ему проглотить один кусок, как лицо его краснеет, распухает. Он задыхается, глаза лезут на лоб. Этот резкий приступ аллергии может кончиться

трагически. "Скорая помощь" увозит Гуннара в больницу. Там его откачивают, делают промывание, дают успокоительное. Ночью Гуннар просыпается. Тело непривычно легко, он здоров и чертовски голоден. Накинув на рубашку больничный халат, он пробирается на улицу. В ночном киоске берет сосиску и с наслаждением ее ест, чувствуя, что с каждым проглоченным куском в тело возвращается энергия.

КАТЕРИНА

Ральф плывет в море. Он прекрасный пловец, заплыл далеко. Каждое движение доставляет ему радость. Он счастлив своим сильным, здоровым телом. И вдруг он видит приближающийся плавник акулы. Ральф изо всех сил плывет к берегу. Но расстояние между ним и плавником быстро сокращается. Он теряет ритм, глотает воду, его движения становятся беспорядочными. Плавник все ближе. Руки Ральфа вздымаются над водой. Там, где он только что плыл, на воде расплывается большое красное пятно.

УЛЬРИКЕ

Велосипедист из последних сил едет в гору. Сзади его подгоняет тре-

380

нер на автомобиле. Пот льется по лицу велосипедиста, застилает глаза, майка на спине почернела от пота, мышцы кажутся каменными. К каждой будто привязана гиря. Еще десяток метров, и он свалится без сил... Но подъем кончается. Велосипедист лежит в холодном горном ручье. Вода вспенивается у его лица. Он блаженствует.

КИЛИАН

Зима. Тайга. Охотник на лыжах, продрогший, усталый, голодный, добирается до избы. Он разделся догола и сидит в бочке с горячей водой, потный, расслабленный, дремлет, испытывая полное блаженство. Но он не замечает, что из лампы по капле вытекает масло. Оно образовало на полу струйку, струйка дотекла до печки. Охотник, блаженствуя, спит в бочке с горячей водой. Ему снится жаркое лето. Он просыпается, когда огонь охватил все помещение. Затушить его невозможно. Охотник выскакивает наружу. Он бежит

вокруг горячей избы. Пока длится пожар, он согревается огнем. Что будет дальше? Об этом лучше не думать.

МИКО

Парень идет через замерзшее озеро. Внезапно под ним трескается лед. Парень бежит, но лед трещит все сильнее. Парень погружается в воду. Он хватается за острые края льдин. Одежда намокает и тянет парня

381

вниз. Его голова то появляется над водой, то скрывается. Последнее, что он видит, — люди, бегущие к нему. Баня. Парень лежит на полке и блаженствует. Его тело распарено, красное лицо лоснится от пота.

Деталь правды тела — это неотрывная часть убедительного актерского исполнения. Она помогает нам понять, гордится человек своим телом или стыдится его. Есть у него аномалии: хромота, хронические болезни, профессиональные привычки. Каково его социальное положение. Спортивен ли он. Медлителен он или быстр в реакциях.

Все эти вопросы полезно задать телу. Если найдете ответы, впечатление на экране от актерской игры повысится. Вокруг актера полезно иметь микромир, сотканный из деталей, выражающих личность персонажа.

Детали одежды, предметы в руке. все, что находится вблизи лица, имеет шанс быть показанным очень крупно. Эти детали создают атмосферу сцены. Некоторые люди говорят о себе: меня не любят вещи. Они постоянно обжигаются об уют, проливают кофе на брюки, пачкают яичницей рубашку, их пальцы в чернилах, а лицо в ссадинах. Другие обращаются с предметами виртуозно. И все это пища для нашего воображения.

Когда персонажи конфликтуют, их микроклиматы помогают борьбе,

визуализируют ее, развивают эмоции зрителей.

382

ДЕТАЛЬ-СИСТЕМА

Чарли Чаплин был первым, кто дал детали отдельную самостоятельную жизнь. В фильме "Золотая лихорадка" Чаплин ждет, что к нему на новогодний ужин придут местные красавицы. Он засыпает и во сне развлекает гостей, исполняя вилками на столе танец бутылочек. Деталь здесь, как ей и положено по традиционному представлению, маленькая в соизмерении с человеком часть действия.

Но следующий фильм "Огни большого города" открывает огромная деталь, по сравнению с которой сам Чаплин выглядит как булочка на вилке. Эта деталь — многофигурный памятник, на котором бездомный бродяга Чарли нашел ночлег.

Игра памятника с бродягой в принципе ничем не отличается от игры Чарли с маленькой деталью. Памятник играет с бродягой так же, как бродяга играет с булочками, как кошка играет с мячиком. Деталь загоняет Чарли в безвыходное положение, затем в другое, в третье...

Эту огромную деталь можно назвать "деталь-система" — с ней связана последовательная цепь действий в конфликте, и это полезный рабочий термин.

Идея конфликта большой детали и маленького человека оказалась на редкость продуктивной, и в следующем фильме "Новые времена" Чаплин предлагает две деталь-системы: одну большую, другую — огромную. Большая — это питающий автомат, который некий изобретатель предлагает, чтобы рабочие могли есть, не отходя от конвейера.

Конфликт Чарли и деталь-системы развивается так же, как история любого живого персонажа драмы в три акта. Несложные принципы драмы тем и хороши, что они пригодны на все случаи развития

конфликта.

Первый акт - экспозиция. В ней становится ясно, как работает автомат. Объяснение записано на пластинку. Изобретатель сопровождает слова демонстрацией отдельных элементов автомата. Но этого мало. Когда Чарли Чаплина вставляют в этот автомат, объяснение повторяется. На этот раз вместе с Чарли. Теперь все полностью понятно любому Дураку.

Это стремление к ясности не персональный стиль Чаплина. Ясность экспозиции - это принцип драмы. Вот что сказал об этом великий ма-

383

стер самых сложных и таинственных действий кинематографа, один из трех гениев американского кино (имеется в виду, что двое других - Чаплин и Орсон Уэллс) Альфред Хичкок: "Быть ясным, постоянно уточнять все детали чрезвычайно важно". А Хичкоку вторит Франсуа Трюффо, тоже не последний человек в кино: "... важно максимально все упрощать. Кинорежиссер должен обладать чувством простоты. Я бы выделил два типа художников: тех, кто умеет быть простым, и тех, кто стремится к сложности. Множество тонких художников и прекрасных писателей принадлежат второй группе, но чтобы быть стопроцентно понятным, необходимо упростить". Не может быть ничего яснее,

чем визуально ясная деталь.

Когда все всем стало ясно, действие перекачивается во второй акт проблем и усложнений. Неожиданно автомат искрит и дает сбой. Суп из тарелки выливается Чарли на грудь, выплескивает в лицо. Початок кукурузы бешено вращается, грозя выбить все зубы. Салфетка, как взбесившаяся, начинает бить Чарли по лицу. Кульминация третьего акта — полная катастрофа испорченного автомата.

Что интересно — все детали этой деталь-системы: суп, кукуруза, салфетка, — все имеют три акта развития.

В развитии "деталь-системы" действует принцип:

структура внутри структуры, внутри структуры. То есть все вместе работает в три акта, и каждый элемент имеет свои три акта развития. "Сперва покажи обычное, потом покажи, что в этом обычном необычного, потом доведи необычное до максимума". Принцип трехактного развития конфликта полностью применим к деталям.

Но рядом с автоматом показано нечто еще более оригинальное - огромный конвейер, где Чаплин не больше муравья в муравейнике. И этот конвейер тоже действует как деталь-система и развивает конфликт в три акта.

Вначале конвейер в серии забавных эпизодов экспонируется как система выжимания пота из рабочих.

384

Затем — усложнение 2-го акта — Чарли попадает в потроха конвейера, как бы заживо съедается им, появляется зажатый между шестеренок огромной фантастической машины. Система прогоняет его через себя как деталь с конвейера.

И наконец третий акт: Чарли сходит с ума и создает катастрофу со взрывами и полным раскардашем в цеху.

"Деталь-система" — это идея достаточно традиционная. Еще Хичкок сказал: "Я задействую местный антураж, где только возможно. Он служит у меня не просто фоном, а обыгрывается драматургически. В озерах тонут, а в Альпах сваливаются в пропасти".

Вы идете по пустыне. Вначале вас обдувает легкий ветерок, пальцы ног ласкает песок. Но ближе к полудню сверху печет безжалостное солнце, ноги тонут в зыбучем песке, пот застилает глаза. Жажда мучит, миражи обманывают - вы заблудились, вам грозит гибель.

385

Эту пустыню можно развивать как "деталь-систему". В ней действует трехактный принцип конфликта и принцип перипетии "от надежды к отчаянию". Она ваш враг в конфликте.

Пример "деталь-системы", создающей счастье? В фильме "Гори, гори, моя звезда" это дом художника, деревенского живописца и маляра Феде, где герои испытывают максимум счастья. В яблоневом саду стоит жарко натопленная банька с душистыми дубовыми вениками. В избе на столе дымящиеся раки и бутылка самогона. Все стены разрисованы райским садом и тесно увешаны картинами художника. На всех сияют радуги. Радуга — лодка влюбленных, радуга - хвост петуха, радуга - дуга свадебных саней, радуга — сноп пшеницы, а на полу, как на лугу, растет свежая трава.

Несколько студенческих упражнений на тему: среда как деталь-система.

КАТАРИНА

ЛЮБОВЬ ДИПЛОМАТОВ

Француз и американка посещают старинный замок. Они единственные посетители. Гуляют по лабиринту залов, переходов, лесенок на башни и в подвалы. Любовь занимает их полностью. И вдруг у дипломата сердечный припадок. Женщина бежит к выходу, но не может найти его в лабиринте залов и переходов. Она запуталась, по несколько раз оказывается в одном и том же месте. А он, покинутый всеми, стонет от боли, затихает и умирает.

СВЕНЬЯ

ОХОТНИК

Глубокая осень. Поселение в горах. Герою нечего есть, урожай погиб, дичь уничтожена охотой. Охотник идет в горы. Его оружие — нож и лук. Он карабкается все выше, чтобы перебраться на другой склон через перевал. Камни срываются из-под его ног и порождают лавину. Лавина тянет охотника вниз, он с трудом выбирается из-под обвала — его спасает пещера на пути камнепада.

Но в пещере медведь. Он нападает на охотника. Раненный ножом, разъяренный медведь преследует охотника. Рык медведя

обрушивает снежную лавину. Охотник прячется в расщелину между скалами. Лавина пронесется, оставляя глубокий снежный покров. С трудом охотник выбирается из-под снега. Сто метров выше — две карликовые сосны. Из них можно развести костер. Охотник из последних сил ползет к ним.

386

Деревья совсем близко. Он касается их, но проваливается в пещеру, ломает ноги и ребра. Здесь его останки находят туристы через три тысячи лет.

МИКО

КЛЕТКА

Парню семнадцать лет. У него любовная связь с преподавательницей. Когда он приходит к ней на частный урок, они сразу лезут в кровать. Муж знает об этом. Он неожиданно приходит домой, жена прячет парня в шкаф. Но муж предположил это. Он везет шкаф в машине на свалку. Парень кувыркается в шкафу. На свалке шкаф опрокидывают на конвейер. Он едет прямо под каток, который размальывает весь мусор в щепы. Парень в шкафу кричит. Женщина едет за ними в своей машине, но на свалке ворота заперты, и она должна перелезть через забор. Она бежит к транспортеру, раскачивает шкаф и падает вместе с ним по склону мусорной горы. Шкаф разбивается. Любовники в грязи и мусоре обнимают друг друга.

Как видите, во всех трех примерах, в сущности, борются двое — персонаж и система, состоящая из множества деталей. Но все детали в системе объединены эмоциональной доминантой действий. Такой конфликт интересно развивать.

НИЛС

Я пришел на радио работать в прямом эфире. Мне показали три кнопки. Зеленая — звучит пластинка, желтая — включаю рекламу, красная — говорю сам. И оставили одного на всю ночь. У меня с собой чемодан с пластинками, но перед этим я волновался и ночь не спал — и в результате забыл ключ от чемодана. Пытаюсь открыть его силой и хитростью, но безуспешно, а время работы

началось. Нажал на красную кнопку — говорю всякий вздор и режу чемодан, чтобы достать пластинки. Нажал на желтую - пошла реклама. Вижу еще кнопку - тревога. Нажал на нее — пульт взорвался, и все погасло.

АНДРЕА

Я нанялась работать в баре бассейна. Для всех это рай: голубая вода, желтый песок. А я прихожу на рассвете, таскаю ящики, весь день мою кружки и стаканы от пива, загружаю холодильник. Забыла, что надо открыть пивные краны, когда начинаешь новую бочку. Все оказалось затопленным пивом, вытекшим из бочки. Этот рай для меня стал адом.

387

Я спросил себя: до каких разумных пределов может вырасти деталь-система? И в фильме "Сказка странствии" придумал деталь-систему размером с маленькую страну. Это счастливая страна - тело гигантско-

го дракона, прилетевшего на землю в незапамятные времена и увязшего в болоте. Вокруг дракона носятся легенды о том, что он свирепый пожиратель всего живого. На самом деле на нем прижились сытые авантюристы. Они едят мясную почву из-под ног, высасывают соки из тела дракона. Счастье длится до тех пор, пока дракон не восстает, и наступает экологическая катастрофа.

Какой смысл объединять в нечто единое маленькие булочки в руках гения и огромные пространства экологических катастроф?

Смысл простой. Мы получаем единый принцип для активизации среды в конфликте. В конфликте работает только то, что сталкивается с противником. Активизировать деталь-систему — это значит сделать ее основным участником драмы. Таких партнеров по конфликту существует, как мы знаем, только четыре категории:

1. Герой.
2. Друг героя.
3. Антагонист.

4. Объект любви героя.

Если деталь входит в одну из этих категорий, она активнее помогает развитию драмы.

Фильм — это очеловеченная вами часть реальности. Вы сами ее создаете. Чем больше она впитает вашу личность, тем человечнее будет

388

фильм. Все, что помогает очеловечить бездушную реальность, усиливает эмоциональный контакт зрителей и фильма. Поэтому "деталь-система" — полезная рабочая идея.

ДЕТАЛИ КАК БАРЬЕРЫ

Нас окружают тысячи предметов. Пока вы не придумали, что с ними делать, они — просто фон. Сколько вы видели таких сцен: двое разговаривают — слова дерутся, негодуют, радуются, а визуальный мир вокруг равнодушно взирает на эти фонтаны слов. Вы оглядываете безжизненное пространство, в котором действует герой, и говорите себе: это пространство — враг героя. Как оно действует против него? И в вашем воображении возникают барьеры, которые выражают характер пространства: злое, хитрое, равнодушное. Герой должен с ним бороться. Он задает вопросы-действия и получает ответы-контрдействия. Возникает визуальный диалог-борьба.

Представьте комнату в мотеле. Вы ввалились туда к ночи, смертельно усталый, с мыслью добраться до подушки. Заходите в туалет, хотите спустить воду. но в ответ из туалета прямо в лицо хлещет струя какой-то дряни. Вы бежите в душевую кабину, и вдруг вода из душа становится то холодной, то горячей. Она все горячей. Все окутано паром, вы обожжены, а пластиковая дверь кабинки наглухо закрылась. Последними усилиями вы разбиваете стенку душа. Вода выливается на пол, и сразу же что-то искрит. Свет гаснет, а провода на стене загораются. Вы бросаетесь к окну. Но пейзаж за оконным стеклом нарисован на глухой кирпичной стене. Эта комната - микромир, состоящий из деталей, ко-

торые манят обманчивыми удобствами, а на самом деле нацелены уничтожить вас. Это "деталь-система" — враг.

Вы осматриваете комнату, в которой произойдет любовная сцена, и спрашиваете себя: эта комната — друг героя? Что здесь помогает его любви? Вы ищете ответ на конкретный вопрос, и любовная сцена перестает быть нехитрой комбинацией положений пары в инертном пространстве. Но эта комната может быть врагом, как, например, номер в гостинице, где встречаются влюбленные персонажи "Дамы с собачкой" Чехова. А может быть объектом любви далекого детства, как детская комната в "Вишневом саде".

У Чехова нет равнодушных помещений и пространств. Для одних

персонажей они - объект любви, как заросший старый вишневый сад для Раневской и Гаева. Для других — объект ненависти, как этот же сад для Лопахина и Пети. Классик не позволяет себе небрежности показывать что-то, не принимающее участия в конфликте.

Низкие жанры, как всегда, первыми освоили в кино большие деталь-системы. Ужас превращает инертные на первый взгляд пространства в мир тысячи страхов и угроз. Эти угрозы - всегда часть системы, за которой угадывается персонаж с мстительным и яростным характером маньяка.

Самый лучший пример активизации пространства с доминирующей эмоцией дает сочинение, которое имеет самый большой эмоциональный контакт с человечеством. Это Библия.

Что такое "Ад" и "Рай", как не два самых активных пространства с противоположными доминирующими эмоциями? "Ад" — самый страшный враг и мучитель. "Рай" — объект самой сильной любви. Оба действуют как деталь-системы. Спрашивайте себя: что в этом

пространстве от Рая? Что в нем от Ада? Ищите ответ в конкретных действиях детали-системы, и вы на верном пути к усилению эмоционального контакта со зрителями через деталь-систему.

ОТ ДЕТАЛИ К АТТРАКЦИОНУ ДЕТАЛЕЙ

Грамотные режиссеры знают силу деталей и нередко доверяют им ключевые роли в сценах. Приглядимся, как детали работают в фильме, где им сознательно отведено важное место.

"Бегущий по лезвию" режиссера Ридли Скотта много лет является культовым фильмом. Не в последнюю очередь из-за уникальной атмосферы, созданной множеством деталей. Сюжет фильма состоит в том, что герой Рик (Гаррисон Форд) должен уничтожить пять опасных роботов, неотличимых от людей. Рик начинает расследование, и у него вначале нет в руках ничего. Первая крупная информация — фотография безлюдной комнаты. Рик обрабатывает фотографию на компьютере:

увеличивает, поворачивает — работает с деталью как с системой, содержащей тайную информацию. И он в конце концов обнаруживает женщину, лежащую на диване, и получает ее портрет. Потом Рик начинает работать с другой деталью - чешуйкой, которую он подобрал на полу душевой кабинки в брошенной квартире. В рыбной лавке старуха-японка увеличивает чешуйку под электронным микроскопом. Мы видим

391

Разлетаются куски стекол разбитых витрин, снег попеременно с ветром, дождь, туман, кровь... Вот далеко не полный перечень элементов агрессии, создающих убедительный климат сиены. Все доносится до зрителя через детали, объединенные аттракционом.

392

клеточную и молекулярную структуру чешуйки — чешуйка развивается как деталь-система. Это чешуйка искусственной змеи. В змеиной лавке Рик узнает, куда продана такая змея. Затем, строго

следуя правилу: "Получай информацию бит за битом с риском и трудом, тогда она ценна", Рик идет в ночной клуб. Там угрозами и силой он выясняет, какая танцовщица выступает с этой змеей. Информация собрана — первый акт окончен.

Второй акт развития и усложнения конфликта. Рик добивается встречи с очаровательной и ироничной танцовщицей. Красивое полуобнаженное тело танцовщицы потно и желанно. Она моется в душе и становится еще эротичнее. Вода, пот, ветер — убедительные агенты правдивого климата — нам ясно, что на этот раз Рик ошибся. Никакой это не робот — правда тела убеждает нас без слов. И тут танцовщица бьет Рика и душит с нечеловеческой жестокостью. Рик гонится за очеловеченным роботом. Наиболее агрессивные детали кульминации третьего акта возникают, когда Рик нагоняет и стреляет в танцовщицу. Как создается ключевой образ смерти робота? Семь раз она разбивает стекла витрин. Семь раз. Сперва четыре кадра, где танцовщица влетает в стеклянную стену. И еще в трех кадрах витринные стекла разлетаются от удара подстреленного женского тела. искусственный снег сыплется на тело убитого робота. Убедительный набор агрессивных элементов: пот, ветер, вода, снег, обнаженное тело. Такие агрессивные детали мы называем "аттракционными". Первым, кто ввел этот термин, был Сергей Эйзенштейн.

ДЕТАЛИ И "МОНТАЖ АТТРАКЦИОНОВ"

"Монтаж аттракционов" — наименование действия, которым 22-летний театральный новатор Эйзенштейн в 20-е годы в Москве пытался разрушить традиционный театр в спектакле "Всякого... довольно". Все сцены добропорядочной пьесы классика Островского "На всякого мудреца довольно простоты" были превращены в шокирующие эстрадные номера. Например, венчание героини проводил клоун. Все участники пели шуточную песню "У попа была собака. Он ее любил, она съела кусок мяса, он ее убил", а поп исполнял цирковой номер "каучук", изображая собаку. Выяснялось, что у Машеньки не один, а три жениха. Как быть? Из зрительного зала на сцену выносили муллу, который продолжал начатое венчание, предлагая Машеньке гарем мужей. После свадь-

бы все гости пели пародийные куплеты на злободневные темы и плясали танец грузинских воинов — лезгинку. Это, естественно, лишь маленький пример из двухчасового шоу, которым Эйзенштейн ошеломлял театральную публику. Все действие состояло из аттракционов. В кульминации под стульями ошеломленных зрителей взрывались петарды. Увечий не было, но, как пишут Ильф и Петров, "беременные женщины были недовольны".

В следующем спектакле юный разрушитель театральных традиций уничтожил зрительный зал. Зрители на спектакле толпой бродили по цехам газового завода, превращенного в театр. Их поливали водой, окуривали едким дымом. Таким образом достигался чувственный контакт с действием.

В планах неутомимого радикала было "... упразднение самого института театра как такового и замена его показательной станцией достижений для поднятия квалификации быта масс". Не больше не меньше. Слава Богу, до этого не дошло. Эйзенштейна засосало кино.

Элементы, из которых экспериментальный театр составлял спектакли, Эйзенштейн назвал "АТТРАКЦИОНЫ".

"Аттракцион — это всякий агрессивный момент театра, рассчитанный на эмоциональное потрясение зрителей".

Идею максимального потрясения зрителей Эйзенштейн перенес в кино. Свои первые фильмы он стал делать как набор аттракционов. Это получило название "*монтаж аттракционов*".

В "монтаже аттракционов" Эйзенштейн угадал, что кино способно воздействовать на чувства зрителей с небывалой до того активностью. Вот формулировка Эйзенштейна:

394

"Монтаж аттракционов" — это свободный монтаж произвольно выбранных самостоятельных воздействий, но с точной установкой на определенный конечный тематический эффект".

Добавим только, что свободу монтажа в кино Эйзенштейн очень

четко ограничивал конфликтом. Атракционы всегда усиливали конфликт противоборствующих сил.

В формулировке Эйзенштейна самым важным ему кажется идеологическая задача - эффект темы. Но, как гениальный режиссер, он интуитивно почувствовал, что главное — это эмоциональное вовлечение зрителя. Во всяком случае, в "Броненосце "Потемкине", где монтаж атракционов был заявлен с использованием необычных агрессивных деталей, эмоциональное воздействие было доминирующим.

АТТРАКЦИОННЫЕ ДЕТАЛИ ЭЙЗЕНШТЕЙНА

В театре Эйзенштейн ставил спектакли, похожие на телевизионные кабаре и студенческие капустники. В кино он открыл новые горизонты юному искусству. Этот фантастический прыжок Эйзенштейн совершил за два года.

Что прибавил Эйзенштейн к театральному "монтажу атракционов", придя в кино? Я бы сказал — немножко Аристотеля, его концепцию трагедии и поэтики. В каркас истории легла драматическая перипетия: от несчастья — к счастью... — от счастья — к несчастью. Все атракционы были подчинены развитию конфликта. Конфликт развивался по этой схеме до катарсиса. Вместо вызывающе импровизационного набора шокирующих атракционов появилась логическая конструкция простой и абсолютно ясной драматической истории. Тут-то и проявились глубина и покоряющее всех эмоциональное воздействие искусства. Для этого пригодилась идея театральных атракционов. Только теперь они получили мощную поддержку кинематографических деталей. Они были в Центре каждого атракциона. Благодаря этим деталям на зрителей обрушился поток эмоциональной информации в четких кадрах-картинках. Это было что-то совершенно новое. Очевидцы говорят, что первые зрители испытывали эмоциональный шок. Прежде ни в одном искусстве Детали не выступали как самостоятельный компонент. Деталь — это часть целого. Кино выделяет эту часть, ограничивает ее рамкой экрана, показывает как что-то художественно завершенное. И часть работает

как самостоятельный художественный образ, или аттракцион. Силу детали Эйзенштейн понял раньше всех. И, как мыслитель, доводящий идею до предельной выразительности, он понял, что размеры детали не играют никакой роли. Важна ее функция в рассказе. "В кино эмоциональное воздействие определяется крупностью плана. Таракан, снятый крупным планом, страшнее, чем стадо бешеных слонов, бегущих по джунглям, снятых общим планом". Это полностью относится к деталям. Часть, которая выражает целое, может быть любых размеров и на экране и в реальности.

Во весь экран показано мясо. кишачее червями, — им кормят матросов на "Потемкине". Две секунды - и вы эмоционально на стороне матросов, потому что этих червей вам сунули прямо в лицо.

Протестующих матросов схватили - сейчас их расстреляют. На них наброшен брезент — одна общая повязка на все глаза. Эта деталь вовлекает вас в событие — вы там, под этим брезентом. Вы забываете, что это всего лишь выдумка режиссера. С точки зрения здравого смысла глупо закрывать матросов брезентом — будет трудно попасть. Но образная си

ла детали сильнее, чем здравый смысл обывателя. Шевелящийся брезент потрясал и убеждал всех.

После показа фильма власти в России получили десятки заявлений от бывших моряков "Потемкина" и их родственников с требованиями установить им пенсии за то, что они подверглись угрозе расстрела и сто-

или под брезентом, — поди проверь. Но я не удивляюсь, что память людей соединила выдумку с реальным опытом. Деталь-метафора обладает большой убедительной силой.

На мачту "Потемкина" поднимается красный флаг. Этот трепещущий на ветру флажок Эйзенштейн лично покрасил в монтажной красной тушью. И это было первое появление

драматически осмысленного цвета в кино. Зрители азартно аплодировали маленькому красному флажку.

Перед парадными входами в разные здания Одессы сидели, лежали, стояли каменные львы. В южном городе любили пышные символы власти. Эйзенштейн смонтировал в короткой фразе трех львов: лежит — сидит - стоит. Получилось - лев вскакивает. "Камни зарычали" - аттракционная деталь-метафора заговорила в немом кино.

Восставшие матросы схватили ненавистного офицера-врача. Его кидают в воду. На поручнях лестницы качается пенсне — все, что осталось от врага. Деталь — часть вместо целого, завершает драматический эпизод.

Почти из каждого кадра в сознание зрителей как яркие вспышки врываются четкие образы, выраженные в аттракционных деталях. Эти детали до предела обостряли конфликт. Они создавали ощущение жизни, идущего с экрана в зал потока.

Деталь — это выбор художника. Эйзенштейн понял: часть вместо целого работает продуктивнее, чем целое. Он стремился к эмоциональному воздействию на зрителей. Он нашел этот путь через детали.

Охваченная ужасом женщина в толпе — разбитые очки, вытекающий глаз — этот кадр приводится во всех энциклопедиях как визитная карточка русского революционного кино.

Молодая мать падает, сраженная пулей, а коляска с плачущим младенцем, подпрыгивая, катится по ступеням лестницы — этот кадр работает как аттракционная деталь. Она — часть целого — толпы, охваченной ужасом. Коляска работала на эмоцию ужаса сильнее, чем сотня охваченных ужасом людей.

Деталь, по Эйзенштейну, — это часть целого, работающая как самостоятельный аттракцион в монтаже. Такое определение объединяет самые разные, самые противоположные, на первый взгляд, вещи.

К этому единству противоположностей Эйзенштейн и стремился. так как в основе его мышления лежал диалектический метод —

сталкивание противоположностей и метафизический синтез.

397

ОТ ДЕТАЛИ ХАРАКТЕРА К ДЕТАЛИ-СИСТЕМЕ ХАРАКТЕРА

Хичкок как-то заметил: "В жизни лица людей, как правило, не обнаруживают их тайных мыслей и чувств. Как режиссер, я обязан передать состояние человека чисто кинематографическими средствами".

Именно к такому принципиальному решению, но в театре, пришел Станиславский, когда предложил "метод физических действий" как вершину своей системы. Актеры не выражают внешне своих эмоций мимикой и жестами. Чувства спрятаны внутри, мы догадываемся о них по тому, как актеры действуют. Критерием качества является известный вам принцип "не рассказывай, не показывай, заставь зрителя догадаться". Это хороший вызов режиссеру и сценаристу. В телевизионных сериалах эта проблема снята. Герой появляется и прямо сообщает:

— Черт побери, у меня неприятности!

— О Боже, я влюбился. Я счастлив!

— Куда делся мой кошелек? В нем паспорт, деньги и права!

— Что с тобой? На тебе лица нет. Это все твои друзья... Все выражено в словах, действия сведены к минимуму: встал, лег, пошел — это уже экстремальное действие, шаг влево — шаг вправо... Но в работах посерьезнее, где мы хотим добиться полного жизнеподобия, актерам надо искать действия. В этих действиях деталям, конечно же, отводится важная роль. Человек сидит за столом, приветливо улыбаясь. И только мы видим, что в это время он достает из кармана пистолет. И снимает курок с предохранителя.

398

Сальери восхищенно слушает Моцарта. Но мы видим, как из его

перстня в бокал сыплется порошок.

Что сделало Чарли Чаплина незабываемым и узнаваемым?
Котелок, тросточка и ботинки на шесть размеров больше,
чем нога. Это все детали. Так же, как и усики. Детали
характера.

Если в
костюме
и облике
персона
жа нет
ничего
персонал
ьного,
это нам
никак не
помогает
. Но как
только
найдена
точная
деталь,
актер
схватитс
я за нее
и
сделает
частью
характер
а.

Мой
учитель
Михаил
Ромм
рассказы
вал:
однажды

он
должен
был
невероят
но
быстро
начать
съемки
фильма.
Приглас
ил

на роль известного актера Ванина, его игра всегда отличалась предельным жизнеподобием. Завтра надо играть, а Ванин ночью звонит Ромму:

— Я не могу, не чувствую характера, не за что зацепиться... Утром Ромм с отчаянием ждет, что съемка сорвется. Но Ванин еще в примерной встрече его счастливый. Молча причесывает железной расческой свои жидкие волосы. Еще раз причесывает. Еще... Ромм ждет, что будет дальше. А

Ванин спрашивает:

— Не понимаете?

— Нет. А что надо понять?

— Я нашел!

— Что?

— Зацепку. — И вертит расческой.

— Интересно, — говорит Ромм, пока еще ничего не понимая.

— Я буду причесывать волосы каждый раз, когда надо решить какую-то проблему.

Деталь, которую нашел Ванин, в общем-то, работа режиссера. Он должен предложить какую-то деталь, за которую актер может

зацепиться.

Актеры обожают закуривать, вертеть в руках зажигалку, карандаш, авторучку, брелок с ключами — это помогает им "отстраиваться" — уходить под защиту внутреннего мира. Когда есть возможность спрятаться под защиту детали, а в нужный момент выйти наружу, это придает действию дополнительную энергию. Деталь характера — это часть микроклимата, который повсюду окружает персонаж. Что угодно может стать такой деталью. Слишком короткие брюки, тесный или слишком широкий пиджак, шарф на шее... Для женщины - идеально сидящее платье, Подчеркивающее ее красоту.

399

Барбара Стрейзанд, исполняя главную роль в фильме "У зеркала две стороны", который она же и срежиссировала, 7/8 фильма провела в халатах, мешковатых балахонах, беспощадно подчеркивающих непривлекательность героини, махнувшей рукой на свою внешность. А в финале она изменила прическу, появилась затянутая так, что страшно: то ли лифчик лопнет, то ли юбка на зад. Конечно, сразу изменилось и поведение. Костюм — это деталь характера, он участвует в конфликте. Потому что все, что мы делаем, подчинено одной цели - развить конфликты.

У хорошего актера нет предела, до которого он может прийти, чтобы создать характер. В фильме "Затерянный в Сибири" Гарик Сукачев надел на зубы стальные коронки. А игравший рядом с ним вора Володя сорвал с зубов все коронки и остался с беззубым ртом, где вместо зубов торчали обломанные корешки. И при этом построил роль на том, что все время смеялся, показывая гнилые зубы. Это стало ключевой деталью характера.

Хичкок рассказывал, что Чарльз Лаутон отложил съемку, пока не нашел для своего персонажа особую пританцовывающую походку. Что, кстати, не привело Хичкока в восторг. Но для Лаутона это была ключевая деталь.

В фильме "Леон" прекрасный актер Гэри Олдман играет полицейского-психопата. В его ушах все время торчат маленькие наушники. Он ходит пританцовывая, поводя в воздухе рукой в такт слышной только ему музыке. Когда и мы слышим музыку, оказывается, что это симфония Бетховена. Это классная деталь

характера.

Роберт де Ниро превратил в аттракционную деталь свое тело. В фильме "Разъяренный бык" он, после того как половина фильма была снята, поправился на 40 кг, превратившись из боксера-профессионала в опустившегося жирного владельца ночного клуба. Это потрясающее превращение — триумф правды тела.

В фильме "Звонят, откройте дверь" Ролан Быков играл трубача, малопочтенного оркестранта оперетки. И вдруг в минуту кризиса героини

400

в пустой оркестровой яме он играет ей на трубе забытые сигналы своего детства. Сцена волновала не словами, а трубными звуками: труба придавала актеру необычный рисунок, изящество и мощь. Это деталь характера, которая стала центром ключевого зрительного образа сцены.

Но в том же фильме у другого персонажа, знаменитого скрипача-виртуоза, который играет на скрипке Страдивари, мы ничего не придумали для этой скрипки. И она осталась бесцветным предметом в руках актера. Мы еще обсудим, как выстроить для детали роль,

чтобы она стала заметной частью фильма.

Тогда я, одумавшись после фильма, жалел об упущенной возможности. И следующий фильм буквально с того момента, как первоначальный замысел возник в воображении, начал с подбора деталей, помогающих визуально выразить характеры. Я знал, что денег получу мало, а фильм возникал как яркий, многокрасочный. Я и подумал: надо бы каждую деталь заставить играть, поворачиваться разными сторонами. К тому же главной фигурой фильма "Гори, гори, моя звезда" задумывался театральный режиссер - сложная, противоречивая фигура, типа Мейерхольда. Пожалуй, слишком сложная для фильма, по крайней мере для меня. Я подумал: что, если эту фигуру расщепить на три части? Все части

объединены общей проблемой и являются как бы гранями одного собирательного образа художника. Одна часть - живописец, цельный, уравновешенный, это гений, который живет в мире своего искусства, - деревенский художник Федор. Другая часть - не слишком талантливый, но честный, ищущий новые пути, энергичный театральный режиссер Искремас. Он выделился в главного героя. Третья часть — торговец от искусства. Человек рынка, как бы мы сейчас назвали. Он одержим идеей выживания — это Пашка иллюзионист. Все трое враги-друзья. Они враждуют и мирятся, любят друг друга и гибнут по одному.

К идее разделить один характер на три части я пришел интуитивно. И не знал, что одно из правил профессии говорит: ***"Ищите различия внутри общности.*** Ищите контрасты внутри

401

целого. Чем ярче эти различия, тем артистичнее ваш фильм, тем менее схематичным он будет. В драме ищите юмор, в комедии — философию жизни".

Это были общие соображения, пока каждому я не придумал систему деталей, резко отличающую одного от другого. Эти детали обрисовывали характеры с визуальной ясностью. Искремас появлялся как художник, делающий искусство из мусора, из ничего. Он въезжал в городок на телеге с плетеным верхом. Ставит этот плетеный верх на попу — он ока

402

зывается крошечным театром. Лоскутное одеяло — занавес превращается в плащ актера. В нем Искремас играет на рынке Шекспира.

Его антагонист Пашка-иллюзионист имеет свой микромир деталей характера. Кинопроектор, составленный из киноаппарата и велосипеда.

И один немой кинофильм, который Пашка злободневными комментариями озвучивает как три разных фильма соответственно пожеланиям разных властей.

Третий герой - художник Федя - окружен миром радуг надежды. Он разрисовывает радугами яблоки в саду, рисует их на стенах своего дома.

403

Когда это уложилось, я пришел к друзьям-сценаристам, и мы продолжили работу. Но из-за того, что никто из нас не знал тогда формообразующего принципа трехактного развития конфликта, я потерял самую главную деталь, которая практически была придумана и полностью готова к съемкам. Казалось, что и без того с идеями перебор.

Видите ли, обилие идей для фильма - это ничто. Чрезмерное количество идей — это даже плохо. Важны только те идеи, которые грамотно развиты в конфликте и помогают цельности фильма. Что бы вы не думали, что я один так считаю, послушаем Хичкока, мастера деталей и маньяка цельности. Он оценивает свой фильм "Саботажник":

"Он изобилует идеями, но они не составились в единый порядок; не был произведен надлежащий отбор. Все должно было быть рассортировано и отредактировано еще до съемок. Фильм доказал, что избыток идей, как бы хороши они ни были сами по себе, еще не гарантирует удачи. Каждую из них следует тщательно подать, всегда имея в виду целое".

Для главного героя Искремаса был придуман и изготовлен огромный театральный занавес. Он вез его в тележке, чтобы водрузить на сцене, когда он создаст свой театр. Я представил себе такого муравья от искусства, который повсюду волочит за собой символ высоких идей и больших задач. Все было продумано. Перед кульминацией занавес водружался посреди разрушенной церкви, где Искремас создал наконец свой театр. И хотя спектакль был сорван врагами, занавес спас жизнь Искремаса: он накрыл всех врагов и помог победе героя. Этот эпизод третьего акта был снят.

Но первые два акта были провалены. Как-то незаметно для меня в каждом эпизоде, где планировался занавес, на него не хватало времени. Он был огромный, возни с ним всегда было много. Снимать его надо было монтажно, то есть с нескольких точек. А конкретной пользы для эпизода по ходу дела от него не было. Так мы перетаскивали этот занавес из эпизода в эпизод, а толком нигде не сняли, и метафора не получила эмоционального развития. Ее и не понял никто. Так, какой-то занавес упал и одним махом накрыл бандитов. Ничего, кроме приключенческого трюка, в этом не было. Я даже не понял, что проиграл важнейшую деталь-метафору.

Вывод простой: если деталь играет роль в конфликте, ее надо разрабатывать как персонаж в три акта — ясная экспозиция, интересное усложнение во втором акте, неожиданная кульминация в третьем акте.

В первом акте деталь может дать только характеристику персонажа. Это и есть задача первого акта. Более глубокому проникновению в характер деталь может помочь во втором и в третьем актах.

404

Классные детали первого акта начинают шедевр Хичкока "Окно во двор". Мы видим сонный двор и сразу после этого потное лицо героя (Джеймс Стюарт). Его нога в гипсе, рядом разбитый фотоаппарат на столе и фотографии автогонок и автокатастроф на стене. Сразу все понятно: герой — крутой фотожурналист, любитель лезть в пекло, на репортаже сломал ногу. При этом не сказано ни одного слова.

Хорошие детали совсем не обязательно бросаются в глаза. Они растворяются в характере, зритель видит их в комплексе. Они как соль в еде. Недосолено, и еда невкусная. В самый раз — все стало вкуснее, а соли мы не чувствуем.

Но хороший режиссер и писатель никогда не оставят характер без деталей. Корсет, в который затянута беременная Ольга Михайловна

в рассказе Чехова "Именины", — определяет всю пластику ее поведения. Поэтому Чехов в первой же фразе находит для него место. Мы уже цитировали эту гениальную в простоте, емкости и структурной ясности фразу.

В "Ионьче" двадцать лет жизни Старцева обозначены развитием одной детали — он полнеет, растет в ширину. С чего начался рассказ в первом акте? В конце рабочего дня и вечернего веселья у Туркиных молодой Старцев идет домой в деревню. "Пройдя десять верст и потом

ложась спать, он не чувствовал ни малейшей усталости, а, напротив, ему казалось, что он с удовольствием прошел бы еще верст двадцать". И в финале: "...Старцев еще больше пополнил, ожирел, тяжело дышит и уже ходит, откинув голову назад".

Но этого мало, и Чехов предлагает маленький мир вокруг героя. Систему деталей. "Когда он, пухлый, красный, едет на тройке с бубенчиками и Пантелеймон, тоже пухлый и красный, с мясистым затылком, сидит на козлах, протянув вперед прямые, точно деревянные, руки, и кричит встречным: "Правда держи!" - то картина бывает внушительной и кажется, что едет не человек, а языческий бог... Вероятно, оттого, что горло заплывало жиром, голос у него изменился, стал тонким и резким. Характер у него тоже изменился: стал тяжелым, раздражительным".

406

Задача поставлена режиссеру и актеру с исчерпывающей полнотой. Это характер по методу Станиславского. Все рассказано физическими действиями.

Детали характера героя другого шедевра "Человек в футляре" тоже собраны в "деталь-систему". Это микромир, который отделяет Беликова от остального мира:

"Он был замечателен тем, что всегда, даже в очень хорошую погоду, выходил в калошах и с зонтиком и непременно в теплом пальто на вате. И зонтик у него был в чехле, и часы в чехле из серой замши, и когда вынимал перочинный нож, чтобы очинить карандаш, то и нож у него был в чехольчике;

и лицо, казалось, тоже было в чехле, так как он все время прятал его в поднятый воротник. Он носил темные очки, фуфайку, уши закладывал ватой, и когда садился на извозчика, то приказывал поднимать верх. Одним словом, у этого

человека наблюдалось постоянное и непреодолимое стремление окружить себя оболочкой, создать себе, так сказать, футляр, который бы его защитил от внешних влияний".

"Спальня у Беликова была маленькая, точно ящик, кровать была с пологом. Ложась спать, он укрывался с головой; было жарко, душно, в закрытые ставни стучался ветер, в печке гудело; слышались вздохи из кухни, вздохи зловещие...

И ему было страшно под одеялом". "...Теперь, когда он лежал в гробу, выражение у него было кроткое,

407

приятное, даже веселое, точно он был рад, что наконец его положили в футляр, из которого он уже никогда не выйдет. Да, он достиг своего идеала! И как бы в честь его, во время похорон была пасмурная, дождливая погода, и все мы были в калошах и с зонтами".

Детали обрисовывают характер и в финале поднимают характер до метафоры, до архетипа. Это убедительно, потому что детали действуют в системе, поддерживая друг друга.

ДЕТАЛЬ НА СТЫКЕ РЕАЛЬНОСТИ И ФАНТАЗИИ

Хорошо придуманная деталь делает убедительной любую фантазию, превращает в реальность самую странную фантазмагорию.

Сегодня все чаще мечты героев проникают в реальную жизнь. Новая техника трюковых съемок может выразить любую фантазию — дайте идею, и техники сделают ее реальной. Любое чудо выглядит убедительнее, когда оно выражено через реальную деталь.

Одно из первых сочинений с фантастическим превращением реальной детали — это "Нос" Гоголя. Нос соскочил с лица майора Ковалева и зажил отдельной жизнью, да еще с важностью генерала. И это произошло в будничном унылом Петербурге начала прошлого века. Деталь убеждает в этой фантазмагории.

408

Студенты предлагают историю, соединяющую через деталь реальность и фантазию.

АНКЕ

ЗМЕЯ ИЗ БУТЫЛКИ

Ники - мальчик пяти лет. Дома в шкафу столовой стоит привезенная отцом бутылка китайской водки. Внутри нее свернулась кольцами заспиртованная змея. Ники кажется, что змея незаметно шевелится, особенно по вечерам. Сегодня родители уходят в кино. Ники должен спать.

- Спи, а то змея выползет, - предупреждает отец.

Попробуй засни. Ники закрылся одеялом с головой, зажмурил глаза. И вдруг он слышит, как в столовой со звоном упала и разбилась бутылка. Змея ползет в комнату. Она шипит и растет. Вот она у кровати, за

ползла под одеяло, обвила постель кольцами. Ники чувствует ее тяжесть и старается не шелохнуться. Змея ползет по одеялу прямо к

лицу **Ники**. Он не выдерживает и хватает ее через одеяло. Змея громко мяукает — Ники держит в руке кота.

СВЕНЬЯ

КАМЕННОЕ КОПЬЕ

На деревенском кладбище стоит разрушенная часовня. Садовник подмазывает цементом потрескавшийся каменный рельеф над могильной плитой: средневековый рыцарь с копьем наперевес защищает могильный камень.

Эту часовню должны снести, и сам бургомистр является, когда каток бульдозера собирается разрушить ветхую постройку.

409

Садовник протестует: "Там похоронен гений прошлого. Его душа жива, и вы убьете ее, если разломаете часовню".

Бульдозерист колеблется, но бургомистр сам садится за руль. Бульдозер врзается в здание. Все в пыли. Крик, Тишина. Пыль оседает. Каменное копье торчит перпендикулярно к рельефу. Оно разбило стекло и пронзило бургомистра прямо в сердце.

ЯНЕК

ПОВЯЗКА КАМИКАДЗЕ

У Гуннара есть девушка и соперник — ученый Хайзелберг. Вечер, который Гуннар хотел провести со своей девушкой, Хайзелберг разрушает. пригласив девушку на концерт. Гуннар скорее умрет, чем допустит это.

Гуннар решительно идет за парой. Он вынимает из кармана белый платок и повязывает его на лоб, как повязку. Посредине платка — красное солнце - знак камикадзе. Гуннар бежит, подпрыгивает и летит низко над асфальтом, как ракета "земля—земля". Хайзелберг в панике бежит

от него, но Гуннар настигает и врзается в него, как камикадзе.

Взрыв. Гуннар стоит против Хайзелберга, сжав кулаки. Теперь начнется обычная драка.

МИКО

ВОЛШЕБНЫЙ НАПИТОК

Два брата. Одному пять, другому семь лет. Дети читают комикс "Астерикс". Старший играет с приятелями, они сражаются, как герои комикса. Младший тоже хочет играть. Чтобы отвязаться от него, старший готовит ему волшебный напиток силы. В миску выдавил крем для бритья, шампунь, зубную пасту, лосьон. Перемешал, дал — выпей и станешь

410

непобедим. Малыш мажет напитком кота — и тот на мгновение превращается в рычащего тигра. Он мажет напитком каменного льва на ограде, и тот рычит — настоящий волшебный напиток. Малыш лижет языком — и чудо! Он ощущает прилив сил — бьет кулаком по деревьям, и они падают корнями вверх. Но чудо быстро проходит. Малыша рвет. Он приходит в себя и счастлив: я был героем!

Эти истории — импровизации. Я сохранил их такими, какими они родились. Главное здесь, что детали визуальны, ясны и превращают реальность в фантастику. Вы можете увидеть первоклассные образцы такой работы в хорошем фильме ужасов или "фэнтэзи".

ДЕТАЛЬ СЮЖЕТА

Трюффо заметил по поводу фильма Хичкока "Дурная слава": "Он может служить образцом конструкции, с точки зрения того, как достигают максимального эффекта с минимумом элементов. Все сцены с саспенсом вертятся вокруг двух предметов - ключа и винных бутылок с ураном".

Эти предметы — две основные детали фильма. О бутылках мы поговорим особо. А ключ — действительно деталь, у которой в сюжете есть целая роль.

Сперва определяется, что главному герою позарез нужен ключ от

винного погреба. В этом погребе хранятся украденные образцы урана, применяемого при изготовлении атомной бомбы. Ключ - это информационный бит. Мы знаем, что информация тем важнее для зрителя, чем труднее ее получить. Поэтому Адисия (Ингрид Бергман), помощница агента ФБР Девлина (Кэри Грант), с трудом и риском крадет этот ключ у мужа, заставив нас поволноваться. Потом в одной из самых эффектных сцен фильма Алисия передает ключ своему другу и сообщнику Девлину, агенту ФБР.

В сцене многолюдного праздника камера начинает свой путь вниз с общего плана из-под потолка большой залы, где гости собрались на праздничный прием. Она медленно опускается до зажатого кулака Алисии. Ингрид Бергман разжимает кулак, и на один миг во весь экран появляется ключ. Хичкок сказал об этом плане: "Здесь мы, по обыкновению, заменили диалог языком камеры. В "Дурной славе" это движение камеры подобно предложению, выражающему следующую мысль: "В огром-

411

ной гостиной этого дома устраивается прием, но здесь происходит драма, о которой никто не подозревает, а в самом центре таинственных драматических событий - маленький предмет, вот этот самый ключ".

Сделано предельно ясно. Ключ напряг все действие. Это и есть задача деталей сюжета: они придают развитию событий ясность и лаконизм.

У этого ключа в фильме долгая история. Муж Алисии, немецкий шпион, через какое-то время обнаруживает пропажу ключа. Он меньше всего подозревает свою жену. Но ночью, когда они спят рядом в супружеской спальне, ключ снова оказывается в связке ключей, и муж с ужасом понимает: жена, которую он любит, американская шпионка.

Работа с деталью — основа первого студенческого фильма в нашей киношколе. За 5-7 минут режиссер рассказывает сюжетную новеллу без слов. Одна из таких работ "Ключ" использует как деталь сюжета ключ.

Парень приходит к оставленной подружке, чтобы забрать вещи и отдать ключ. Но подруга, взяв ключ, запирает им дверь и выбрасывает ключ в окно. Она хочет немедленной любви, надеясь этим удержать парня. Второй ключ висит у нее на шее. Парень борется с ней за этот ключ. Девушка кладет ключ себе в рот — целуй и добивайся. Парень пытается вытащить ключ, тогда девушка его проглатывает. Парень дерется с подружкой, и как-то незаметно драка переходит в объятия.

Тем временем первый, выброшенный на улицу ключ подбирает новая подружка парня. Она открывает ключом дверь в самый неподходя-

412

щий момент. Ключ как деталь сюжета помог ясности всех поворотных пунктов трех актов этой истории.

Деталю сюжета не нужны какие-то особенные свойства, чтобы произвести впечатление. Важность им придает роль, которую они должны играть в сюжете. С их помощью резко обрисовываются поворотные пункты истории. Деталь сюжета должна иметь историю, она участвует в конфликте. Словом, она ведет себя как персонаж. А поэтому лучшим для нее является трехактное развитие. Так они и ведут себя в грамотных фильмах — развивают свои истории в трех актах.

Вот краткое изложение приключений детали в фильме "Нормальный герой" режиссера Стивена Фриерса. Преуспевающая журналистка Гейл (Джина Дэвис) *награждена призом года - "Золотым микрофоном"*. Первый акт — экспозиция детали. Гейл получает приз, летит с ним домой, но самолет попадает в аварию. Бродяга Барни (Дастин Хоффман) спасает журналистку от смерти — при этом *крадет "Золотой микрофон"*.

Второй акт детали. Журналистка уверена, что ее спас другой человек. Она влюблена в своего спасителя и не знает, что лжеспаситель присвоил себе подвиг бродяги. Более того, она уверена, что бродяга шантажирует ее спасителя. Она идет к бродяге, чтобы разоблачить его, но в его берлоге она *находит свой*

"Золотой микрофон".

Третий акт. Катастрофа любви. Гейл есть о чем подумать, глядя на свой приз. Не произнеся ни одного слова, *"Золотой микрофон"* **переворачивает** представления людей, создает неожиданные и мгновенные повороты в действиях — словом, играет важную роль.

В хорошем фильме детали играют с актерами на равных, помогая им бескорыстно и безмолвно. Например, в фильме "Кто-то пролетел над гнездом кукушки" есть эпизод, где заняты шесть актеров и сигарета. Для каждого актера написана лаконичная история развития конфликта в три

413

акта. Точно такая же трехактная история придумана для **сигареты**. Вначале определяется важность сигареты здесь и сейчас. Больные лишены сигарет, но в полутюремной больнице сигареты очень важны, они заменяют больным деньги. В азартной карточной игре Мак Мерфи выиграл у больных их сигареты. Больной Чадвик без успеха требует, чтобы ему вернули его сигареты. А больной Хардинг был более удачлив в игре — у него есть сигарета. Санитар демонстративно дает Хардингу прикурить. И он с кайфом затягивается крупной, во весь экран сигаретой. Это **экспозиция сигареты**. Все ненавидят Хардинга и его сигарету заодно с ним.

Второй акт. Больные выбивают сигарету из руки Хардинга. Сигарета уже не торчит изо рта с важностью. Она летает по воздуху от одного больного к другому. Больные играют ею, дразня мистера Хардинга. Напряжение нарастает. Это **второй акт сигареты** — **усложнение проблем**. Все отношения через сигарету обострились конфликтом.

Неожиданно сигарета исчезает. Никто из больных не понимает, где она. Только мы знаем, что она спряталась в складках пижамы одного больного. И там тлеет, прожигая путь к телу больного. Это саспенс. Что будет? Вдруг больной с дикими воплями вскакивает с места и прыгает, размахивая руками. Санитары думают, что у него припадок буйства, и кидаются на него. Но это **сигарета прожгла**

дырку и продолжает жечь тело бушующего больного. *Это катастрофа третьего акта.*

Все остальные истории рассказаны с таким же трехактным нарастанием драматизма, но в них заняты актеры. В итоге семь коротких новелл сплетаются в огромный ком бешено раскрученной катастрофы. Деталь сыграла в этом нарастании напряжения важную роль, ничуть не меньшую, чем любой живой актер.

414

Деталь может играть ключевую роль в сюжете эпизода, а может быть основой всего сюжета. Вся история связана с ней. Как правило, такая деталь выступает в роли осевого персонажа, т. е. персонажа, который находится в центре событий, на оси развития истории. Деталь как бы провоцирует героя на действия по достижению цели.

Вот задания на осевую деталь сюжета студентов-сценаристов и режиссеров. Надо было придумать историю с одной осевой деталью так, чтобы персонажи эту деталь любили или ненавидели, становились из-за нее счастливыми или несчастными. Чтобы деталь помогла развить эмоции истории.

ТОМАС

ДЕРЕВЯННАЯ ЛОШАДКА

Начало века. Деми семь лет. Очень толстый, крупный мальчик, наверное, весит пятьдесят килограммов. Каждый раз, когда он видит в лавке игрушек деревянную лошадку-качалку, его сердце замирает. Он мечтает, что поскачет на ней, как ковбой, и рыжая девочка-соседка восхитится им. Но его родители бедные - кто-то другой покупает лошадку. Ее больше нет. Деми так огорчен, что плачет вечером. А утром он видит лошадку перед своей кроватью. Мама купила ее к Рождеству. Деми зовет друзей. Они играют с лошадкой. Деми скачет, прыгает на ней и кричит от радости. И вдруг лошадка ломается на куски — Деми слишком толст, а лошадка была плохо сделана. Обломки лошадки кидают в печь. Деми спасает лишь морду лошадки. Грустно играет с ней один во дворе в куче дров. Другой лошадки у него не будет.

Сосед, однорукий солдат, готов помочь Деми сделать новую

лошадку. В подвале дома Деми увлеченно мастерит ее. Это длится месяц. И Деми худеет. Лошадка вышла крепкой, гораздо лучше прежней. Деми зовет друзей-соседей. Но им лошадка уже не интересна. Только рыжая девочка удивилась: "Неужели ты сам это сделал? Не хочешь ли показать ее на конкурсе самоделок, на ярмарке? Я понесу туда самодельную куклу. Моя подруга Эми понесет пирог, который она испекла".

Лучшие самоделки на ярмарке получают призы. И рыжая девочка получила, и ее подруга Эми. Уже почти все премии раздали, а Деми ничего не получил. Осталась самая последняя - главная премия. Деми понял, что его лошадка не понравилась жюри. Но премия достается Деми. Его ярко раскрашенная лошадка понравилась больше всего. Какой же подарок получит Деми? Открывается занавес. И на сцену выводят маленького живого пони. Деми чуть не задохнулся от радости. В своих

415

мечтах он оживлял деревянную лошадку. И вдруг его мечта превратилась в настоящую лошадку. Можно ли найти мальчика счастливее?

Все действие этой истории через деталь развивается от надежды к отчаянию, от отчаяния к надежде.

СВЕНЬЯ

СКРИПКА ГВАРНЕРИ

Юный скрипач Клеманс талантлив, но беден. У него хватает денег лишь на самую дешевую скрипку, поэтому он раскладывает ноты перед оркестрантами и только мысленно играет во время концерта. Но однаж

416

ды ему повезло — он может выступить с известным оркестром, и

это станет его стартом. Дирижер говорит: "У вашей скрипки ужасный звук. Найдите хорошую скрипку, и вы будете играть с моим оркестром".

Клеманс в отчаянии. Хоть грабь банк. Счастье уходит прямо из рук. У его учителя, старого профессора, есть скрипка Гварнери. Профессор демонстрирует старинную скрипку. Он вынимает ее из потертого футляра, в нем дорогой инструмент привлекает меньше внимания. Профессор слушает Клеманса и отдает ему скрипку. В оркестре все поражены: Клеманс на скрипке Гварнери играет фантастически.

Но на генеральной репетиции скрипку крадут. Клеманс убит горем. Он, как и прежде, раскладывает ноты перед оркестрантами. Вместо него будет играть его старый профессор. Профессор признается:

- Я дал тебе не скрипку Гварнери, а просто хорошую скрипку. Тебе нужна была такая скрипка, чтобы поверить в себя. И ты поверил. Это ты заиграл лучше, а не скрипка. Вот он — настоящий Гварнери. И теперь я могу передать его тебе.

На этот раз Клеманс получает настоящего Гварнери. Профессор растроганно следит за его игрой из-за сцены.

ЯНЕК

ЛЫЖИ

Мальчик любит играть с маленькими пластиковыми фигурками. Он мечтает о замке из пластика. И на Новый год родители дарят ему длинную коробку. На крышке нарисованы стены и башни замка. Но, увы, в коробке — не замок, а короткие лыжи. Отец хочет, чтобы сын начал кататься на лыжах.

417

Мальчик ненавидит лыжи. Он хочет играть с солдатиками, с индейцами, с пластиковыми рыцарями. Вместо этого отец заставляет сына ходить на лыжах. Он идет с ним далеко в лес, километров за десять. Мальчик хнычет. Он злится на отца. Неожиданно отец падает с горы и ломает себе ногу. Мальчик

должен бежать на лыжах, чтобы привести доктора. Он начинает свой путь неумело. Но на этот раз ему очень нужно, он должен спасти отца, и он заканчивает свой путь как умелый спортсмен. Это была первая в его жизни победа. А через два года он стал чемпионом Норвегии.

МИХАЭЛА

НЕНАВИСТНЫЙ ТЕЛЕВИЗОР

Сюзии Ротман за сорок. Она эстетична, но нервна. В любви доминирует, детей не хочет. Она преподает в гимназии. Ее любовник на восемнадцать лет моложе ее. Сюзии зовут его "мой кроличек". Она не принимает в нем только одного: его любви к телевизору. Сюзии интеллектуалка. Она загорается, когда обвиняет телевидение:

— Это закат культуры!

Но "кроличек" находит себе юную подругу, и Сюзии остается одна с ненавистным телевизором, который оставил "кроличек". Перед экраном она пытается забыть свое одиночество. Телевизор становится ее тайной страстью. Она смотрит все: фильмы, мыльные оперы и детские передачи. Особенно ей нравятся конкурсы. Они доводят ее до оргазма. Но чем больше она погрязает в тайном разврате, тем более страстно публично обвиняет и ругает телевидение: "Близится закат культуры!"

Ральф (48 лет), редактор телевидения, решает пригласить Сюзии на передачу. Пусть выскажет обвинения в лицо своему врагу. Сюзии не знает, что на телевидении она будет выглядеть посмешищем. Во время ее, как обычно, пламенной речи в студии за ее спиной два клоуна будут пародировать ее пантомимой. Зрители в этой студии будут хохотать над клоунами. А на экране получится, что они смеются над словами Сюзии.

Перед началом передачи Сюзии растеряна. Имеет ли она право говорить миллионам телезрителей то, во что она сама уже не верит? Ей страшно сорвать с себя защитную маску интеллектуалки. Она в центре огромной машины развлечений. Скромный домашний телевизор будто размножился на десятки мониторов. Ее выталкивают под камеру. Сюзии совершенно растеряна. Неожиданно она говорит о том, что полюбила телевизор. Она не понимает,

почему зрители смеются над ее признанием. Сюзи пытается убедить их в том, что она говорит правду. Она признается абсолютно откровенно. Но зрители смеются еще больше. Сюзи

418

не знает, что они смеются над клоунами. Она думает, что зрители смеются над ней. Она убеждает зрителей с тем же пылом, с которым раньше поносила телевидение:

- Как вы не понимаете? Телевизор стал моим единственным другом! Он спасает меня не только от одиночества, он спасает мою жизнь! Никто из моих реальных друзей не помог мне в моих несчастьях. А телевизор каждое утро дает мне новую веру в жизнь! Эти далекие люди на экране стали моими главными друзьями.

В аппаратной редактор Ральф удивлен. Сюзи говорит совсем не то, что предполагалось.

— Прекратите показывать клоунов! Не смейтесь над этой женщиной! — просит он.

Режиссер прерывает его:

— Не мешай. Передача идет прекрасно... Зрители у телевизоров хохочут.

А другие, интеллектуалы, друзья Сюзи, у себя дома комментируют передачу:

— Смотрите, как остроумно эта Сюзи высмеивает телевидение. Как она чертовски иронична. И как артистична. Bravo, Сюзи!

Но Сюзи не знает, что она стала героиней. Она в отчаянии. Ей кажется, что она потеряла все. Она разоблачила себя и выглядит смешной старой женщиной.

419

Выйдя из кадра, она рыдает. Ральф находит ее в темном углу студии. Он чувствует себя виноватым и утешает Сюзи:

- Вы мужественная женщина. Вы не побоялись сказать о себе правду. И вас ничто не могло остановить. Я горжусь вами. Я бы мечтал идти по жизни рядом с таким сильным и красивым другом.

Ральф тоже одинок, он вдовец. И кто знает, может быть, он и Сюзи нашли друг друга?

Если мы посмотрим на схемы перипетий и барьеров, то увидим, что

в центре борьбы темы и контртемь деталь, которая превращается в деталь-систему и грозит Сюзи уничтожением ее личности.

МАКГАФФИН - АБСУРД В ЦЕНТРЕ ЛОГИКИ

Хичкок первым сознательно обратил внимание на то, что некоторые ключевые детали сюжета обладают особой, не поддающейся разумному объяснению мощью воздействия. Это детали, которые помогают персонажам обрести особую силу, детали, которые могут спасти от неотвратимой опасности или грозят какими-нибудь страшными бедами. Борьба за такую деталь выглядит особенно напряженно. Зрители волнуются так сильно, они так хотят победы героя, за которого переживают, что им нет

420

дела до того, насколько разумна эта деталь: лишь бы герой спасся, победил, наказал врагов, добился счастья.

Вот что об этом говорит сам Хичкок в беседе с Франсуа Трюффо.

ХИЧКОК. "Бесмысленно пробовать постичь природу МакГаффина логическим путем, она неподвластна логике. Значение имеет лишь одно: чтобы планы, документы или тайны в фильме казались для персонажей необыкновенно важными. А для меня, рассказчика, они никакого интереса не представляют.

Вам может быть интересно узнать, откуда взялось это слово. Это, по всей вероятности, шотландское имя из одного анекдота. В поезде едут два человека. Один спрашивает: "Что это там, на багажной полке?" Второй отвечает: "О, это МакГаффин". — "А что такое

МакГаффин?" — "Это приспособление для ловли горных львов в горной Шотландии". — "Но ведь в горной Шотландии не водятся львы!" — "Ну, значит, и МакГаффина никакого нет". Так что, как видите, МакГаффин — это, в сущности, ничто.

ТРЮФФО. Забавно. Идея чудная.

ХИЧКОК. Не менее забавно и то, что, когда я впервые начинаю работать с тем или иным сценаристом, он становится прямо-таки одержимым МакГаффином. И хотя я не устаю повторять, что все это абсолютно неважно, он прилежно выдвигает проект за проектом с тем, чтобы все досконально разобъяснить.

ТРЮФФО. Другими словами, МакГаффину нет нужды быть важным или серьезным, и даже предпочтительно, чтобы он обернулся чем-нибудь тривиальным и даже абсурдным, вроде популярной мелодии из "Леди исчезает".

ХИЧКОК. Точно. В "39 ступенях" МакГаффин — механическая формула для конструирования самолетного мотора. Вместо того, чтобы записать ее на бумаге, шпионы "записали" ее в мозгу мистера Мемори, чтобы таким способом вывезти этот секрет из страны.

ТРЮФФО. Если я вас правильно понял, всякий раз, когда на карту ставится человеческая жизнь, согласно правилам драматургии, обеспокоенность за нее должна достичь такого напряжения, что о МакГаффине просто забывают. Но эта стратегия очень рискованна, не так ли? Аудитория ведь может и не удовлетвориться развязкой, то есть МакГаффином? Правда, я заметил, что вы помещаете ее не в самом конце, а где-нибудь на пути к нему, когда ожидание развязки еще не настолько сильно сконденсировалось.

ХИЧКОК. Все это так, но главное, что я вынес для себя, что МакГаффин — это ничто. В этом я убежден, но доказать это другим практи-

чески не удастся. Мой лучший — а для меня это означает пустейший, наиболее незначительный и даже абсурдный МакГаффин - тот, что мы использовали в фильме "К северу через северо-запад". Это, как вы помните, шпионский фильм, и главный вопрос, на который там нужно было ответить — за чем же охотятся

шпионы? В чикагском аэропорту человек из ЦРУ объясняет ситуацию Кэри Гранту, и тот в недоумении обращается к стоящему рядом, имея в виду Джеймса Мейсона: "Чем он занимается?" А этот контрразведчик: "Можно сказать, вопросами импорта и экспорта". — "Но что же он продает?" — "Государственные тайны". Вот видите, МакГаффин здесь в своем чистейшем выражении — он не представляет собой ровным счетом ничего!

Приглядимся к творческой лаборатории Хичкока. Как он развивал идею МакГаффина.

"Когда я приступил к работе над сценарием "Дурной славы" с Беном Хектом, мы начали с поиска МакГаффина и, как всегда, следовали путем проб и ошибок, кидаясь из стороны в сторону. Основной замысел у нас определился сразу. Ингрид Бергман предназначалась роль героини, Кэри Гранту - сотрудника ФБР, который сопровождает ее в Латинскую Америку, где она внедряется в шпионское нацистское гнездо, чтобы выяснить их цели. Поначалу мы предполагали ввести в фильм правительственных чиновников и полицейских и целые группы немецких иммигрантов, занимающихся в секретных лагерях в Латинской Америке созданием армии. Но мы терялись перед перспективой того, что же последует в результате формирования такой армии. И мы отказались от этой идеи в пользу МакГаффина, который был проще, но конкретнее: уран, спрятанный в винных бутылках.

Продюсер вопрошает: "Ради Бога, объясните, что все это значит?"

Я отвечаю: "Это уран, такая штука, из которой пытаются сделать атомную бомбу!"

И тогда он спрашивает: "А что такое атомная бомба?"

Как вы помните, на дворе стоял 1944-й, до Хиросимы оставался год.

Продюсер смотрел на это скептически, ему казалась нелепой затея с атомной бомбой как основой сюжета. Я отвечал в том духе, что это вовсе не основа сюжета, а всего лишь МакГаффин и что не следует придавать ему слишком серьезного значения.

И наконец, я заключил свою апологию следующими словами:

"Слушай, если тебе не нравится уран, пусть это будут

промышленные алмазы, которые нужны немцам для обработки средств вооружения". И добавил, что, если бы не "военный" сюжет, можно было бы закрутить ин-

422

тригу вокруг хищения бриллиантов, так что совершенно безразлично, насчет чего будет интересоваться героиня...

"Дурная слава" - это просто история любви мужчины и женщины, которая из долга вынуждена лечь в постель другого человека и даже выйти за него замуж. Вот о чем фильм.

Но мне так и не удалось убедить продюсеров, и через несколько недель проект был продан студии "РКО". Другими словами, Ингрид Бергман, Кэри Грант, сценарист Бен Хект и ваш покорный слуга — все мы были проданы в одном пакете. Эта ошибка дорого им обошлась, потому что фильм стоил два миллиона долларов, а продюсеры получили прибыль в восемь миллионов".

Я, между прочим, попал в похожее положение: написал сценарий, где в центре любовный треугольник. Жена изменяет мужу, предает его. И он оказывается беспомощным перед опасностью и противниками. Но когда жена, поняв свою ошибку, возвращается, то вдвоем с мужем они побеждают всех врагов. То есть фильм о ценности семьи, любви и дружбы мужа и жены в семье. В этой истории был МакГаффин, какой-то закон, который поддерживал муж — депутат Думы. Было непонятно и неважно, какой это закон. Все дело было в любви, измене и прощении. Но банкиры, финансировавшие фильмы, плохо ориентируются в ценностях любви. Для них оказалась важной эта политическая ерунда, и они сказали:

"Нет, тут много политики, мы хотим что-нибудь поразвлекательнее".

Этот политический МакГаффин можно было без проблем заменить на что угодно: выгодную покупку огромного танкера или борьбу за контрольный пакет акций алюминиевого завода. Что угодно, вплоть до тайны янтарной комнаты.

Профессиональный взгляд на сценарий позволяет нам выстроить иерархию ценностей: определить, что в сценарии ни в коем случае

не может быть изменено, а что может быть повернуто как угодно. К сожалению, этой профессиональной ясностью многие не владеют. Как правило, каждый сценарий может быть улучшен или изменен без ухудшения, если вы видите его структуру. И не меняете стержневую идею.

Посмотрим на МакГаффин одного из самых известных американских фильмов "Касабланка". Чудо-фильм, культовый фильм. Пятьдесят лет он не теряет популярности и, похоже, никогда не потеряет ее. Один из десяти лучших фильмов всех времен и народов, по мнению многих специалистов. Безусловный шедевр, фирменная марка американского кино: потрясающие актеры, потрясающий коммерческий успех, потрясающее мастерство всех создателей. Все в этом фильме высшего качества. И конечно же, такой сюжет не обойдется без МакГаффина.

423

Касабланка - это точка между раем и адом. Из ада Европы, охваченной огнем войны и ужасом фашизма, люди бегут в рай — свободную Америку. Чтобы попасть в нее, нужна виза. Тысячи беженцев со всей Европы с завистью глядят в небо, где исчезает самолет, уносящий горстку счастливых с визами. Визы покупают и продают, за них дают огромные взятки. Красивые женщины готовы продать свое тело за визу. За визы убивают. С этого и начинается фильм.

Два немецких курьера, везущие визы из Франции, убиты, а визы похищены. Это особые визы, супервизы. Тот, кто владеет этой визой, уже одной ногой в раю, и никто не наступит на его вторую ногу, потому что эти визы нельзя отменить. Так сказано в самом начале.

Специально, чтобы выследить убийцу курьеров, из Берлина приехал важный чин. Этому убийцу отслеживают и ловят, но он успел передать эти визы герою фильма Риду (Хемфри Богарт). И теперь герой владеет ценностью, которую хочет получить его прежняя любовь Ильзе (Ингрид Бергман).

Транзитная виза - это и есть МакГаффин. Лаконичная деталь в

центре всех разнообразных событий фильма. А фильм — любовная история, и приключение, и музыкальный фильм, и детектив. Все мастерство профессионалов спрессовано в двухчасовом развлечении высшего качества. Деталь тоже должна быть высшего качества.

Но приглядимся к этим визам. Их выдали французские власти, а подписал сам генерал де Голль. То есть очень важная подпись, подтверждающая важность документа. Значит, фашисты в стране, находя

424

щейся под их контролем, ищут визы, подписанные главой Сопротивления? Это полный бред. Все равно как если бы в Россию во время войны прислали визу, подписанную Гитлером. Такого человека тут же бы арестовали. Он не смог бы ходить и трясти такой визой. И уехать с ней из страны никак не смог бы.

Почему этот бред находится в центре прекрасного фильма? Ответ очень прост — потому что это не бред. Это МакГаффин. Он выполнен по лучшим правилам, самым эффективным способом. МакГаффин — это вещь, которую каждый хочет иметь, и когда вы ее получаете, она дает вам силу. Всё. Остальное не важно.

Хичкок это понял лучше других и раньше других сделал МакГаффина катализатором любого приключенческого сюжета.

Не важно, что визы являются абсурдом. Важно то, что их можно, грубо говоря, продать зрителям. Потому что зрители не хотят спорить, они хотят верить. И если вы даете им основание волноваться и переживать за судьбы героев, они готовы верить во что угодно.

Мы в самом начале увидели, что из-за этих виз убиты два человека. Полиция перетряхивает весь город, важные немцы специально приехали из Берлина. И два главных персонажа — Рик и Угарте — серьезно озабочены этими визами, а мы понимаем, что уж эти-то люди знают, что важно в мире этого фильма. Как мы можем сомневаться в важности этих виз? Никто и не сомневается. Все несколько сот миллионов зрителей, а может, их и больше миллиарда, которые видели фильм за шестьдесят последних лет,

все съели это с удовольствием.

Вот что такое МакГаффин.

Это великолепно, мастерски сделано, с пониманием того, что зрители хотят верить и получать удовольствие от фильма. И это действительно работает. Это заставляет Ильзе идти к Рику и просить, умолять, угрожать и признаваться в любви. А Рика заставляет рисковать, спасти любимую, жертвовать собой, придумывать интригу, убивать врагов и изменять свою жизнь.

Что угодно может быть МакГаффином. Но лучше всего эту роль исполняет деталь. И чаще всего МакГаффин — это деталь.

Хичкок, конечно, был не первым, кто додумался до этого. Задолго до него эту идею выразил Андерсен — автор гениальных деталей.

Несчастливая бродяжка стучится ненастной ночью в дверь королевского дворца. Она просит ночлега, уверяет, что она принцесса. Как это проверить? Королева не спрашивает принцессу о предках, не проверяет знание этикета. Она кладет ей под перины маленькую горошину. И эта Деталь до утра не дает уснуть измученной девушке. А утром горошина

425

сказочно переворачивает жизнь несчастной бродяжки. Она станет королевой - горошина доказала, что она настоящая принцесса, чувствительная и нежная, как и положено аристократке из королевского рода.

Горошина — МакГаффин.

Вспомните туфельку, потерянную Золушкой, когда она бежит с бала. Без нее Золушка со всем ее очарованием исчезла бы из памяти принца. А деталь сохраняет чувственный аромат события. Событие через деталь пахнет как духи "здесь и сейчас". Туфелька - это прекрасный МакГаффин. Причем совершенно абсурдный. Все, что подарила Золушке фея, исчезло в 12 часов ночи. Карета снова стала тыквой, кони — мышами, форейтор — крысой. А туфелька почему-то осталась. И нас это совершенно не смущает. Почему? Потому

что мы хотим, чтобы Золушка стала счастливой. Это важнее для нас, чем какие-то логические мелочи.

Но в истории драмы есть пример МакГаффина и покруче. Естественно, что мы найдем его у Шекспира — гения, который лучше всех понимал поэзию драмы и ее возможности.

Джульетта загнана в тупик. Ей нет спасения. У нее нет выхода. Ее тайный муж изгнан из города за убийство ее брата. А отец заявляет, что Джульетта должна выйти замуж за графа Париса — давно обещанного ей жениха. Не может она предать свою любовь, совершить смертный грех двоемужества! Полный абзац. И некому помочь бедной девочке. Нет, есть такой человек — это монах Лоренцо. Он уже спас однажды ее любовь, тайно обвенчав с Ромео. Он умный, добрый, он все знает. Мы ему верим. Теперь он предлагает еще один выход из тупика. Джульетта должна принять некое снадобье. На одни сутки оно превратит Джульетту в подобие хладного трупа. У нее остановится дыхание, она будет пол

426

ностью безжизненной. За это время ее похоронят. А через сутки она как ни в чем не бывало оживет и будет счастлива.

Вы слышали хреновину более нелепую, чем эта? Что это за лекарство такое? Не может человек охладеть, как труп, и не дышать сутки. Полный абсурд. Конечно, абсурд, потому что это МакГаффин. Мы так хотим, чтобы Джульетта была счастлива с Ромео, что готовы поверить чему угодно.

Представляю, как волновались и плакали над этим МакГаффином современники Шекспира. Но проходят столетия. На экраны выходит фильм "Ромео и Джульетта", потом еще один. И каждый становится культовым, собирает миллионы восхищенных поклонников, получает признание и премии.

Бернард Шоу прекрасно сказал о Шекспире: "Когда что-то вам кажется нелогичным, забудьте о логике, слушайте музыку".

МакГаффин это не расчет. Это прозрение, поэзия и музыка драмы.

Кстати, об абсурде.

Все наши разговоры о структурах и конструкциях деталей могут показаться чрезмерно рациональными. Но вот что об этом сказал самый, казалось бы, рациональный режиссер Альфред Хичкок в беседе с Трюффо.

ТРЮФФО. Очевидно, что фантазия абсурда — ключевая составляющая вашей формулы создания фильма.

ХИЧКОК. Дело в том, что абсурд - мое кредо!! Я мечтал снять длинный трэвеллинг с диалогом Кэри Гранта с одним из заводских рабочих, когда они идут вдоль конвейера. Они могут беседовать, скажем, о мастерах. Рядом с ними идет сборка автомобилей, деталь за деталью. Наконец, "форд", рожденный на глазах наших героев и наших зрителей, готов сойти с линии. Они смотрят на него и не могут сдержать восхищенного удивления, открывают дверцу — и оттуда вываливается труп!

ТРЮФФО. Блестящая идея!

ХИЧКОК. Откуда же взялось тело? Конечно, не из машины, ведь они и мы с вами видели, как она собиралась буквально с первого болта! Труп падает ниоткуда! Понимаете?! И это может быть труп того самого мастера, о котором они рассуждали.

ТРЮФФО. Чудный образчик абсолютного ничто! Почему же вы расстались с этим замыслом? Не потому ли, что этот эпизод удлинил бы картину?

ХИЧКОК. Дело было не в продолжительности фильма. Беда в том, что он не укладывался в сюжет. Сцена может быть сколь угодно невероятной сама по себе, но она должна вписываться в контекст!"

Дело, как видите, в том, чтобы любой абсурд, любую фантазию, которая придет в вашу голову, грамотно развить, сделать съедобной для зрителя. Все должно быть аппетитной пищей для развития эмоций. Этому и

служит ремесло рассказчика историй.

ДЕТАЛЬ-ПЕРСОНАЖ

Есть детали, которые так же важны, как и сами актеры. Детали, у которых в фильме главные роли. Для этих деталей/пишут сценарии. Они превращаются в архетипы.

Например, у испанского режиссера Луиса Берланги есть известный фильм "Кукла". В этом фильме зубной врач до того насмотрелся в гнилые рты своих клиенток, что живые женщины вызывают у него только отвращение. Он выписывает по почте огромную куклу, в человеческий рост. Очень привлекательную, всю из мягкого пластика, с резиновым ртом, который можно открыть, сжав ей щеки. И во рту, представьте, ни одного зуба. Врач покупает этой кукле подвенечное платье и женится на ней. Ритуал свадьбы, впрочем, разыгрывается в доме у врача. Но все идет по полной программе: флер д'оранж с фатой на голове невесты, обручальное кольцо на ее пальце, Мендельсон на патефоне. Сам доктор в смокинге с бабочкой, хотя и без брюк. Но это единственное упущение. Потом наступает брачная ночь. Подробности смазаны, но общее впечатление - доктор доволен молодой. Танцует с ней, беседует, возит ее по городу в автомобиле, ревнует к прохожим. Но тут соседи рабочие подсматривают в окно за странной парочкой и в отсутствие доктора крадут куклу. И она, естественно, безвольно подчиняется рабочим. Когда они обнаруживают, что у куклы есть все, что полагается иметь женщине, радость их не знает границ. Они напиваются и по очереди насилуют куклу. А потом выбра

428

сывают ее во двор. Доктор находит ее на свалке опозоренную. Он не может простить ей измены. Садится с ней в машину и топится в Сене. Машина и доктор в ней остаются под водой, а кукла через некоторое время всплывает и плывет по реке.

Такой роли может позавидовать актриса. Она холодна, а вокруг бушуют страсти. Все отыграно сюжетом и другими персонажами.

"Кукла" - не экзотическое исключение. В мировой литературе есть пример, когда деталь-персонаж находится в центре одной из самых трогательных любовных историй. Мы уже касались ее — это "Шинель" Гоголя. Для нас она интересна тем, что роль шинели разработана с большой подробностью. Именно как деталь-

персонаж. Мы уже разбирали драматические перипетии этой роли. Посмотрим теперь на конструкцию роли. Это первоклассная, универсальная конструкция. Кажется, что ее соорудил заботливый режиссер. Нет, просто гений сделал это.

В начале повести в жизни главного героя Акакия Акакиевича возникает абсолютно безвыходная *драматическая ситуация*. Старая шинель окончательно износилась. Микроклимат Акакия Акакиевича ужасен - он унижен, дрожит и мерзнет. Антагонист - "северный мороз", безжалостно нападает.

"Все спасение состоит в том, чтобы в тощенькой шинелишке перебежать как можно скорее пять-шесть улиц и потом натоптаться хорошенько ногами в швейцарской, пока не оттают таким образом все замерзнувшие на дороге способности и дарованья к должностным отправлениям".

Исходное событие заявлено. Развивается драматическая ситуация главного героя.

ПЕРИПЕТИЯ К "НЕСЧАСТЬЮ"

"Акакий Акакиевич с некоторого времени начал чувствовать, что его как-то особенно сильно стало пропекать в спину и плечо, несмотря на то, что он старался перебежать как можно скорее законное пространство. Он подумал, наконец, не заключается ли каких грехов в его шинели. Рассмотрев ее хорошенько у себя дома, он открыл, что в двух, трех местах, именно на спине и на плечах, она сделалась точная серпянка: сукно до того истерлось, что сквозило, и подкладка расползлась".

Заметим, что старая подруга еще и унижала достоинство героя. Это добавочный альтернативный фактор.

"Надобно знать, что шинель Акакия Акакиевича служила тоже предметом насмешек чиновникам; от нее отнимали даже благодарное имя шинели и называли ее капотом".

Акакий Акакиевич пытается спасти старую шинель. Мы видим, что это совершенно безнадежное дело. "Понюхав табуку, Петрович растопырил капот на руках и рассмотрел его против света и опять

покачал головою. Потом обратил его подкладкой вверх и вновь покачал, вновь снял крышку с генералом, заклеенным бумажкой, и, натащивши в нос табаку, закрыл, спрятал табакерку и, наконец, сказал:

"Нет, нельзя поправить: худой гардероб!" У Акакия Акакиевича при этих словах екнуло сердце. "Отчего же нельзя, Петрович? - сказал он почти умоляющим голосом ребенка. — Ведь только всего, что на плечах поистерлось, ведь у тебя есть же какие-нибудь кусочки..."

"Да кусочки-то можно найти, кусочки найдутся, — сказал Петрович, - да нашить-то нельзя: дело совсем гнилое, тронешь иглой — а вот уж оно и поползет".

Ошеломленный Акакий Акакиевич блуждает по улицам, разговаривает сам с собой и, только оказавшись в

полном тупике, впадает в новое отчаяние и принимает решение голодать полгода и по грошам собрать деньги на новую шинель.

Есть разные способы введения в конфликт основных персонажей. Один — когда персонаж как бы незаметно в будничных делах проявляет свой характер. Другой, противоположный, — когда персонаж возникает, чтобы решить все проблемы, уладить безнадежное дело, явить чудо спасения. Так появляются Супермен, Бэтмен, Жанна д'Арк. Согласитесь, что такое появление более эффектно. Можно сказать, что это самая эффектная возможность для появления любого персонажа. Она приковывает наше внимание к персонажу и заставляет ждать чудес.

БИОГРАФИЯ РОЛИ

Самый верный путь эмоционально сблизить зрителя и персонаж — дать представление о биографии героя, коротко обозначить его жизненный путь; чтобы образ возник в сознании зрителей как давний его знакомый.

Гоголь дает нам максимальную возможность узнать героиню. Еще до

того как шинель начала действовать, мы узнаем ее так же хорошо, как мать своего ребенка.

"Еще каких-нибудь два-три месяца небольшого голодания - и у Акакия Акакиевича набралось точно около восьмидесяти рублей. Сердце его, вообще весьма спокойное, начало биться. В первый же день он отправился вместе с Петровичем в лавки. Купили сукна очень хорошего — и не мудрено, потому что об этом думали еще за полгода прежде и редкий месяц не заходили в лавки примеряться к ценам; зато сам Петрович сказал, что лучше сукна не бывает. На подкладку выбрали коленкору, но такого добротного и плотного, который, по словам Петровича, был еще лучше шелку и даже на вид казистей и глянцеветей. Куницы не купили, потому что она была, точно, дорога, а вместо ее выбрали кошку, лучшую, какая только нашлась в лавке, кошку, которую издали можно было всегда принять за куницу".

"ЦЕРЕМОНИЯ"

Первое появление реальной шинели показано как "церемония". Такой структурный элемент всегда придает важность персонажу. Недаром говорят, что "короля делает свита". Вспомните эти сцены. Они есть во многих фильмах. "Церемония" придает персонажу особое значение.

В фильме Куросавы "РАН" есть прекрасная сцена появления военачальника перед началом сражения.

Вначале — пустой кадр. Потом появляются первые всадники из свиты. Один втыкает в землю пикю с флажком. Затем всадников становится все больше. Вот они заполнили весь холм. Но военачальника все нет. Вбегают слуги и ставят под штандарт раскладное походное кресло. Вокруг кресла группируется свита. Все новые и новые всадники заполняют холм. Кадр уже не может всех вместить. И только тогда въезжает во-

еначальник. Сходит с коня и садится в кресло. Мы ощутили

важность этого человека, который сейчас будет решать судьбы тысяч своих солдат.

Появление шинели неизмеримо скромнее. Петрович принес готовую шинель. Он и играет роль восхищенной свиты. Он обставляет церемонию как праздничное представление героини.

"Он вынул шинель из носового платка, в котором ее принес; платок был только что от прачки; он уже потом свернул его и положил в карман для употребления. Вынувши шинель, он весьма гордо посмотрел и, держа в обеих руках, набросил весьма ловко на плечи Акакию Акакиевичу; потом потянул и осадил ее сзади рукой книзу; потом драпировал ею Акакия Акакиевича несколько нараспашку. Акакий Акакиевич, как человек в летах, хотел попробовать в рукава; Петрович помог надеть и в рукава — вышло, что и в рукава была хороша. Словом, оказалось, что шинель была совершенно и как раз впору".

Представьте, к вам приходит незнакомка, которой вы восхищались издали, и, не тратя попусту времени, показывает вам:

— Вот так я тебя буду любить.

— А так я одену тебя, чтобы тобой восхищались люди.

— А так я помогу тебе делать карьеру. Таким ты станешь на ее вершине.

— А так я позабочусь о тебе, когда ты заболеешь.

Она делает это легко и весело. Уверен, что через пять минут вы потеряете голову от любви и восхищения.

Шинель сама ничего этого сделать не может, но в руках Петровича она демонстрирует ошеломленному Башмачкину варианты их общего счастья в самом широком репертуаре.

ДВИЖЕНИЕ "К СЧАСТЬЮ"

Какие же изменения происходят после этого в жизни Акакия Акакиевича? Конечно, он больше не мерзнет. И только? Не шутите. Тепло -это ничтожная часть счастья, которое шинель привносит в жизнь героя.

"Неизвестно, каким образом в департаменте все вдруг узнали, что у Акакия Акакиевича новая шинель и что уже капота больше не существует. Все в ту же минуту выбежали в швейцарскую смотреть новую шинель Акакия Акакиевича. Начали поздравлять его, приветствовать, так что тот сначала только улыбался, а потом сделалось ему даже стыдно".

Новая подруга вызывает всеобщее восхищение. Это восхищение растет как лавина. Дошло до того, что Башмачкин приглашен в общество, о котором прежде не мог и мечтать. Вот что любящая женщина может сделать для друга за один раз.

432

"Наконец один из чиновников, какой-то даже помощник столоначальника, вероятно, для того, чтобы показать, что он ничуть не гордец и знает даже с низшими себя, сказал: "Так и быть, я вместо Акакия Акакиевича даю вечер и прошу ко мне сегодня на чай: я же, как нарочно, сегодня именинник".

Из бездны отчаяния герой стремительно поднимается на вершину счастья, и все это сделала его новая подруга - шинель. Как же сильно должен он любить ее за это!

Гоголь показывает эту любовь в лирической сцене, которая следует за массовым восхищением. Башмачкин сравнивает покойницу и новую подругу. Оценка заставляет его млеть от полноты счастья. И это счастье конкретно, визуально, чувственно.

"Этот весь день был для Акакия Акакиевича точно самый большой торжественный праздник. Он возвратился домой в самом счастливом расположении духа, скинул шинель и повесил ее бережно на стене, налюбовавшись еще раз сукном и подкладкой, и потом нарочно вытащил, для сравненья, прежний капот свой, совершенно распозвшийся. Он взглянул на него и сам даже засмеялся: такая была далекая разница! И долго еще потом за обедом он все усмехался..."

Но счастье все растет. Теперь оно оркестровано яркой вечерней

улицей с радостной толпой, богатыми лихими экипажами, освещенными витринами.

"Акакий Акакиевич глядел на все это, как на новость. Он уже несколько лет не выходил по вечерам на улицу. Остановился с любопытством перед освещенным окошком магазина посмотреть на картину, где изображена была какая-то красивая женщина, которая скидала с себя башмак, обнаживши таким образом всю ногу, очень недурную; а за спиной ее, из дверей другой комнаты, выставил голову какой-то мужчина с бакенбардами и красивой эспаньолкой под губой. Акакий Акакиевич покачнул головой и усмехнулся..."

433

В Башмачкине просыпаются навсегда, казалось, замерзшие мужские чувства. Как не приласкать, не погладить за это верную подругу-шинель?

С первого появления шинели она ни на миг не остается без разнообразной эмоциональной оценки другими персонажами. Это важно, потому что деталь сама ничего сыграть не может, ее надо вести по роли шаг за шагом, выстраивая конструкцию: событие — оценка.

Шинель продолжает вести Башмачкина вверх по драматической перипетии "к счастью".

В этот счастливый день Акакий Акакиевич и его подруга снова, во второй раз за всю свою жизнь оказываются в центре восхищения. Но эта сцена ярче, эмоциональнее первой. Чиновники выпили, развеселились и празднуют в своем кругу. Действие приближается к кульминации.

"Акакий Акакиевич, повесивши сам шинель свою, вошел в комнату, и перед ним мелькнули в одно время свечи, чиновники, трубки, столы для карт, и смутно поразили слух его беглый, со всех сторон подымавшийся разговор и шум передвигаемых стульев. Он остановился весьма неловко среди комнаты, ища и стараясь придумать, что ему сделать. Но его уже заметили, приняли с криком, и все пошло тот же час в переднюю и вновь осмотрели его шинель".

Счастье больше этого могло бы приключиться с Акакием Акакиевичем только во сне. Если верить Гансу Селье, "заслужить восхищение других людей" — это и есть предел наших мечтаний. И все время это восхищение показано через оценки шинели.

Трогательная парная сцена сменяет шумный праздник. Башмачкин, как и всякий влюбленный, стремится к тому, чтобы быть вдвоем с любимой.

"Чтобы как-нибудь не вздумал удерживать хозяйин, он вышел потихоньку из комнаты, отыскал в передней шинель, которую не без сожаления увидел лежавшею на полу, страхнул ее, снял с нее всякую пушинку, надел на плечи и спустился по лестнице на улицу. На улице все еще было светло".

Какое эмоциональное событие! Башмачкин осторожно, почти тайно, выбирается из шумной гостиной к своей любимой. Но где она? Куда исчезла? Башмачкин испуган, вмиг вспотел от страха. И вдруг видит свою шинель лежащей на сапогах и ботах. Он веселился, а она — причина его счастья — забыта и брошена на грязный пол. Он виноват, нежно поднимает и прижимает к себе. Он счастлив. После этого следует еще один радостный проход в объятиях любимой. В лицо бьет сырой и колючий ветер. Он только подчеркивает полноту счастья. Микроклимат Акакия Ака

434

киевича полностью преобразился. Ему не только тепло в объятиях шинели, он впервые за свою горестную жизнь ощущает удовольствие жить, счастье быть вдвоем с

кем-то. Он на вершине счастья.

"Акакий Акакиевич шел в веселом расположении духа, даже побежал было вдруг, неизвестно почему, за какую-то дамою, которая, как молния, прошла мимо и у которой всякая часть тела была исполнена необыкновенного движения. Но однако ж, тут же остановился и пошел опять по-прежнему очень тихо, подивясь даже сам неизвестно откуда взявшейся рыси".

В этот момент Гоголь круто поворачивает драматическую

перипетию вниз — "к несчастью".

ПЕРИПЕТИЯ "К НЕСЧАСТЬЮ"

"Он вступил на площадь не без какой-то невольной боязни, точно как будто сердце его предчувствовало что-то недоброе. Он оглянулся назад и по сторонам: точное море вокруг него. "Нет, лучше и не глядеть", — подумал и шел, закрыв глаза, и когда открыл их, чтобы узнать, близко ли конец площади, увидел вдруг, что перед ним стоят почти перед носом какие-то люди с усами, какие именно, уж этого он не мог даже различить. У него затуманило в глазах и забило в груди. "А ведь шинель-то моя!" — сказал один из них громовым голосом, схвативши его за воротник. Акакий Акакиевич хотел было уже закричать "караул", как другой приставил ему к самому рту кулак, величиною с чиновничью голову, промолвив: "А вот только крикни!" Акакий Акакиевич чувствовал только, как сняли с него шинель, дали ему пинка коленом, и он упал навзничь в снег и ничего уж больше не чувствовал".

ШЛЕЙФ РОЛИ

Перипетия "к несчастью" только началась. Заметьте, шинели уже нет. Но оставшиеся персонажи все свои действия подчиняют ей. Эмо-

435

циональное напряжение растет в связи с ней. Ее роль продолжается в действиях других персонажей. Этот структурный элемент называется "шлейф роли".

Башмачкин борется за спасение исчезнувшей подруги. Но несчастья одно за другим наваливаются на него. Он катится в пропасть и уже почти на дне ее обращается с просьбой отыскать шинель к "значительному лицу".

"Акакий Акакиевич уже заблаговременно почувствовал надлежашую робость, несколько смутился и, как мог, сколько могла позволить ему свобода языка, изъяснил с прибавлением даже чаще, чем в другое время, частиц "того", что была-де шинель совершенно новая, и теперь ограблен бесчеловечным образом, и что он обращается к нему, чтоб он ходатайством своим как-нибудь того,

списался бы с господином обер-полицмейстером или другим кем и отыскал шинель. Генералу, неизвестно почему, показалось такое обхождение фамильярным.<...>

"Знаете ли вы, кому это говорите? Понимаете ли вы, кто стоит перед вами? Понимаете ли вы это, понимаете ли это? Я вас спрашиваю". Тут он топнул ногою, возведя голос до такой сильной ноты, что даже и не Акакию Акакиевичу сделалось бы страшно. Акакий Акакиевич так и обмер, пошатнулся, затрясся всем телом и никак не мог стоять: если бы не подбежали тут же сторожа поддержать его, он бы шлепнулся на пол; его вынесли почти без движения".

"Шлейф" - это след роли в фильме. Естественно, он усиливает впечатление

436

от роли. Кроме того, шлейф роли чрезвычайно полезен как сильная эмоциональная мотивация действий других персонажей.

"Как сошел с лестницы, как вышел на улицу, ничего уж этого не помнил Акакий Акакиевич. Он не слышал ни рук, ни ног. В жизнь свою он не был еще так сильно распечен генералом, да еще чужим. Он шел по вьюге, свистевшей в улицах, разинув рот, сбиваясь с тротуаров; ветер, по петербургскому обычаю, дул на него со всех четырех сторон, из всех переулков. Вмиг надуло ему в горло жабу, и добрался он домой, не в силах будучи сказать ни одного слова; весь распух и слег в постель. Так сильно иногда бывает надлежащее распеканье! На другой же день обнаружилась у него сильная горячка. Благодаря великодушному вспомоществованию петербургского климата болезнь пошла быстрее, чем можно было ожидать, и когда явился доктор, то он, пощупавши пульс, ничего не нашелся сделать, как только прописать припарку, единственно уж для того, чтобы больной не остался без благодетельной помощи медицины; а впрочем, тут же объявил ему чрез полтора суток непременно капут. После чего обратился к хозяйке и сказал: "А вы, матушка, и времени даром не теряйте, закажите ему теперь же сосновый гроб, потому что дубовый будет для него дорог".

"ЛЕГЕНДА РОЛИ". ПЕРИПЕТИЯ "К СЧАСТЬЮ"

Героиня исчезла, герой умер. Кажется, что все возможности роли исчерпаны. Для кого угодно, но не для гения. После смерти героя может наступить момент, когда он становится легендой. А его дух возбуждает и тревожит живых. Это главное, что может оставить после себя человек.

437

И этот структурный элемент может существенно усилить общее впечатление от роли и фильма в целом. Он называется "легенда роли".

"По Петербургу пронеслись вдруг слухи, что у Калинкина моста и далеко подальше стал показываться по ночам мертвец в виде чиновника, ищущего какой-то утащенной шинели и под видом сташенной шинели сдирающий со всех плеч, не разбирая чина и звания, всякие шинели: на кошках, на бобрах, на вате, енотовые, лисьи, медвежьи шубы, — словом, всякого рода меха и кожи, какие только придумали люди для прикрытия собственной".

Легенда роли взматает финальную перипетию к кульминации и катарсису. В ней дух Башмачкина от полного несчастья возносится к счастью отмщения. Был робкий чиновник - стал ужасный грабитель. Был безответный страдалец - стал защитник всех ограбленных. Был труп -стал вечный мститель в легенде. Горькое счастье, но какое еще может быть у ожившего мертвеца? В легенде завершаются все драматические линии повести.

Не замечая снежной бури, укутанный в роскошную шинель, "значительное лицо" едет в прекрасном настроении на свидание к любовнице. Но...

"Вдруг почувствовал значительное лицо, что его ухватил кто-то весьма крепко за воротник. Обернувшись, он заметил человека небольшого роста в старом, поношенном вицмундире и не без ужаса узнал в нем Акакия Акакиевича. Лицо чиновника было бледно, как снег, и глядело совершенным мертвецом. Но ужас значительного лица превзошел все границы, когда он увидел, что

рот мертвеца покривился и, пахнувши на него страшно могилою, произнес такие речи: "А! так вот ты наконец! Наконец я тебя того, поймал за воротник! Твоей-то шинели мне и нужно! Не похлопотал об моей, да еще и распек, - отдавай же теперь свою!"

"Легенда роли" — это мощный фактор драмы. Ничто не влияет на людей так эмоционально, как легенды, живущие после смерти героев. Вспомните Христа. Его воскресение - одна из самых прекрасных драматических легенд, и она завершает Его земное пребывание по законам драматической структуры. Нищий проповедник с кучкой последователей умер в муках вместе с ворами. Но Дух Его вознесся и вечно будет жить в душах миллиардов. Евангелия писали гении, и они заботились об эмоциональном контакте с людьми.

Подытожим структуру роли "детали-персонажа" в "Шинели". Извините за эту бухгалтерию, она полезна.

438

Драматическая ситуация

1. Появлению детали предшествует полная безнадежность в драматической ситуации главного героя.
2. Шинель появляется как недостижимая мечта. Но эта мечта преображает героя. Он получает импульс бороться и преодолевает барьеры, борясь за воплощение мечты.

Биография роли

3. Перед появлением шинели мы узнаем ее биографию, получаем чувственное представление о ней. Наше знакомство с деталью исчерпывающе полно.

Церемония появления

4. Эффект от шинели усилен церемонией ее появления.

Жизнь в драматической перипетии "к счастью"

5. Появившись, шинель сразу же вступает в конфликт с антагонистом и полностью преображает жизнь героя. С'помощью

шинели герой возносится к полному счастью. Он получает гораздо больше того, чем ожидал. Перипетия счастья движется вверх.

"Вдруг". Поворот к несчастью

6. Это счастье могло бы быть вечным. Но "вдруг" герой теряет шинель - драматическая перипетия тащит его вниз, к несчастью.

Перипетия "к несчастью". Шлейф роли

7. Лишенный шинели, он продолжает катиться в бездну несчастий. Шинели уже нет, но "шлейф роли" заставляет героя преодолевать барьеры, пытаясь вернуть деталь. Но эти попытки безуспешны. Герою угрожает смерть. Он умирает.

Перипетия "к счастью" и легенда роли

8. После смерти Акакий Акакиевич возрождается в "легенде роли". Он одухотворен шинелью и мстит врагам, но уже как идеальный персонаж легенды.

Задумайтесь. Эта структура самая полная и эффективная структура не только для детали, но и для роли живого персонажа. В ней действуют все структурные элементы, которые важны для роли героя. Это универсальная структура. Я убежден, что Гоголь действовал интуитивно. Но интуиция гения и есть то, что мы должны внимательно изучать. В ка-

кой-то мере мозг гения можно уподобить суперкомпьютеру, который мгновенно перебирает тысячи вариантов и останавливается на самом продуктивном решении. Нетрудно понять, почему Гоголь избрал именно такую структуру. Она дает максимальную возможность нашего эмоционального подключения. Гоголь не только сочинил эту "деталь-характер" как драматург. Но он, как гениальный режиссер, разработал полный эмоциональный контакт с аудиторией. Он одушевил шинель и сыграл ее роль. А так как шинель сама пассивна, ее роль заключается в том, чтобы активизировать действия других персонажей, быть источником конфликтов. Такая роль называется "осевой". Она как бы определяет ось, на которую нанизываются конфликты.

Деталь-персонаж обычно играет "осевую роль" в развитии конфликта. Точнее было бы сказать, что лучшая возможность для роли детали-персонажа — это осевая роль. Именно так выглядит роль куклы в фильме Луиса Берланги. Она с видимым равнодушием принимает все радости и горести, вокруг нее кипят страсти, а она "как кукла".

Если мы теперь оглядим всю роль детали-персонажа целиком, станет ясно, что в ее развитии есть четкая сверхзадача — как сделать Башмачкина счастливым. И к этой сверхзадаче ведет ясное сквозное действие — любовь шинели к Башмачкину. Жизнь детали можно ощутить только через игру живых персонажей. Деталь оживает в оценках других людей.

Возможно, вы скажете, что деталь-персонаж — это продукт необычной фантазии. В реальной жизни не часто встретишь истории, подобные "Кукле" или "Шинели". Тогда послушайте историю из жизни. Мне рассказал ее родственник, врач. В центре этой истории находится деталь-персонаж.

Довольно давно, еще в конце пятидесятых годов, этот доктор, совсем молодой врач, подрабатывал ночными дежурствами в медпункте на станкостроительном заводе "Динамо". Работа спокойная, как правило, можно спать. Так он и сделал той самой ночью. Снял ботинки, прикрылся халатом и заснул на кушетке. Как вдруг его будит дежурная молоденькая медсестра, вся красная от волнения:

— Герман Ефимович, идемте быстрее. Такое случилось...

— Что такое?

— Ой, я не могу этого рассказать. Вы должны сами увидеть... Она быстро ведет доктора по коридорам ночного цеха. Доводит до комнатки сторожа и тычет пальцем: дальше идите сами. А из каморки доносится вой в два голоса. Один вой женский, другой — мужской.

Заходит доктор и видит: в одном углу воет от страха растрепанная женщина. А в другом на лежанке лежит и воет мужик без штанов.

Вгляделся доктор, и то, что он увидел, трудно описать. В общих красках, специфическая мужская часть тела мужика раздулась, по размерам похожа на маленькую тыкву. Ни на каких занятиях по анатомии он такого не видел.

— Что с ним? — спрашивает доктор. Женщина рыдает:

— У... него... гайка.

—Что?

— Гайка.

— Где?

— Там, — тычет женщина в направлении красной тыквы. Ночная уборщица и сторож были как бы в любовных отношениях. Но то, чего хватило сторожу, было мало его подруге. Она решила его дополнительно возбудить. Поставила на стол бутылку водки, полагая, что, когда он выпьет, новый порыв желания охватит его и он подарит ей еще немного счастья. Но сторож выпил и заснул. И тогда уборщица решила возбудить его желание механическим путем. Натянула на его вяло висящий орган стальную гайку, предполагая, что прилив крови поднимет и укрепит вялую плоть. Так оно и случилось.

Пока доктор выслушивал этот рассказ, вой и стоны мужика усилились. Доктор с трудом раздвинул набухшую кожу и увидел в глубине металлический ободок гайки. Снять ее было абсолютно невозможно. Мужуку грозила довольно скорая мучительная смерть от болевого шока.

Обратите внимание, что в этой жизненной истории главная деталь сюжета ведет себя совершенно как персонаж. Она появляется, когда героиня нуждается в ней для того, чтобы ощутить полноту счастья. И кажется, что с ее помощью героиня получит то, что хочет. То есть

деталь ведет себя как друг героини. Но неожиданно и в соответствии с

441

правилами развития драмы надежда на счастье оборачивается несчастьем. И вместо помощи гайка мучает любимого и угрожает любимому смертью. Кажется, что это хорошо сконструированная сцена. А ведь это жизнь.

Доктор звонит ночному диспетчеру:

— Вызовите в цех директора.

— Это невозможно, — говорит диспетчер.

Вы теперь не можете представить, чем был в старые времена директор большого военного завода. Бог. Нормальный бог. Он распоряжался жизнью и смертью 5-6 тысяч человек. Давал им квартиры, освобождал от армии, мог кого угодно принять или уволить, прославить или посадить в тюрьму.

— Это абсолютно невозможно, — говорит диспетчер.

— Через пятнадцать минут погибнет человек в цеху, и вы будете виноваты. Послушайте его голос. — И доктор подносит трубку к воющему мужику.

Вой подействовал. Доктор получил телефон директора и звонит ему, в трубке слышит сонное рычание:

— А-а? - Видимо, телефон стоит прямо у подушки.

— Товарищ директор. У вас на заводе умирает рабочий. Что делать?

— А пошел ты! - рычит в трубку директор и кладет трубку. И по тону доктор понимает, что директор хорошо выпил накануне. Но сторож стонет, баба воет, и доктор снова набирает номер. Как только директор снял трубку, он быстро говорит:

— Товарищ директор, у вашего рабочего на зую надета гайка! Послушайте. — И протягивает трубку к воющему сторожу. — Слышали?

— Еду! — коротко говорит директор, и буквально через пять-шесть минут огромный черный "ЗИЛ" останавливается у цеха.

Доктор докладывает, директор долго молчит, потом говорит:

— Тут нужен не врач, а Иван Иванович. Пошлите мою машину за Иван Ивановичем.

Раньше рабочий класс селился прямо вокруг заводов, в заводских домах. Все было под боком: дом, детсад, пивной ларек, школа, техникум, магазин. Многие всю жизнь прожили в Москве, как в маленькой деревне. Минут через пять привозят Иван Ивановича. Такой маленький, худенький, с усами, очки в круглой металлической оправе.

Директор говорит:

— Иван Иванович, тут надо спасти человеку не жизнь, а больше, чем жизнь. Вся надежда на тебя.

А сторож уже почти без сознания. Глаза закатил и стонет.

442

Иван Иванович говорит:

— Покажите гайку.

Доктор осторожно пытается раздвинуть набухшие края отека. Гайка еле видна. Поблескивает.

Иван Иванович вглядывается и кивает: можно отпустить.

— Понятно. Хромоникелевая сталь. Ее ничем не разрубить... Разве

что попробовать расколоть под прессом.

— Попробуй, дорогой, - говорит директор. - Попробуй. Иван Иваныч думает и чертит мелом положение рабочего на большой стальной станине огромного, в два-три этажа, двадцатитонного пресса.

— Вам надо оттянуть края отека, а я ударю по гайке. Если с одного удара получится — спасем. Если с первого раза не выйдет — отрежьте ему все к чертовой матери. Другого выхода нет.

Доктор говорит:

— Нет, если у вас не выйдет, считайте — он покойник. До больницы не довезем.

И вот воющего сторожа кладут на большую стальную станину, на которой прессуют детали размером с башню танка. Над ним нависает огромная стальная масса пресса. Иван Иваныч берет в руку регулятор, включает пресс. И пресс начинает маленькими толчками опускаться на тело: тук-тук, тук-тук, тук-тук. Вверх-вниз, вверх-вниз, вверх-вниз.

Вот стальная машина уже нависла почти вплотную. Доктор оттягивает щипцами отечную часть тела. Пресс может ударить гайку только са-

443

мым краем, уголком. И Иван Иваныч долго прилаживается к движениям пресса, почти миллиметровым. И вдруг пресс резко поднимается и бьет по гайке.

— Дзынь! - раздается резкий звонкий шелчок.

— Треснула, — вздыхает Иван Иваныч и поднимает пресс.

Теперь концы треснувшей гайки растягивают щипцами и снимают.

Доктор накладывает повязку. Несчастный будет жить.

Теперь заметьте, как в кульминации напряглось тревожное ожидание. Как возникли эффектные элементы зрелища, характерные для финальных эпизодов. А в центре всего маленькая деталь — гайка, которая превратилась в осевой персонаж истории. Второй по значению персонаж.

Напомню. Главный персонаж - это тот, чью историю мы рассказываем. Как правило, он стоит между жизнью и смертью, счастьем и горем. Осевой персонаж — это тот, кто обостряет все его конфликты и толкает его в путешествие.

Но вы скажете, что это довольно грубый пример. Агрессивная деталь — это инструмент низких жанров. Ее удел — хорор, триллер, фильмы секса, действий и насилия.

Действительно, хорор любит использовать детали-персонажи. Достаточно вспомнить фильм Джона Карпентера "Кристина" - история влюбчивой, но патологически ревнивой автомашины-убийцы. Или "Ту-

444

ман" — прекрасная фантазия, где деталь климата — туман — превращается в магических убийц.

Но что вы скажете, если я напомню вам об одной самой агрессивной детали из самой поэтической сказки? Куда до нее бедной гайке! Эта деталь пробила глаз и застряла в сердце маленького мальчика. Мальчик заледенел, но остался жив. Вспомнили? "Снежная королева", а деталь — зеркало троллей, которое разбилось на тысячу осколков и разлетелось по миру. Эти осколки летают, пробивают людям глаза и сердце, плодят уродов и злодеев.

Андерсен был первым, кто поэтично выразил эмоциональную силу детали и через детали сказал что-то очень важное. Сколько их у него -стойкий оловянный солдатик, огниво в руках веселого солдата, елка с грустной историей жизни. Полистайте его сказки, в них кладезь историй, которые ждут экрана. Но Андерсен не был

драматургом. Он был поэтом.

Рассмотрим, быть может, самое поэтическое драматическое произведение мирового кинематографа, получасовой шедевр, который на Каннском кинофестивале победил все полнометражные ленты и завоевал главный приз. "Красный шар" Жана Ламорисса — шедевр фантазии, который не стареет.

Одинокий мальчик несчастен. Он так нуждается в друге. И друг появляется. Это простой красный шарик, надутый воздухом. Но о таком друге можно только мечтать: он предан, весел, заботлив. Он утешает и развлекает мальчика. Мальчик стал счастлив. И в этот миг злые дети

445

подстрелили друга. Красный шарик сморщился и умер. Мальчик снова одинок, он стал еще более несчастен, чем раньше. И тогда все воздушные шарик Парижа слетелись к мальчику и понесли его куда-то — в небо, к счастью.

Друзья мои, что мы видим? Эта поэтическая фантазия имеет форму жесткой конструкции драматических перипетий! От несчастья к счастью — и вдруг — падение к несчастью — и вдруг — взлет к счастью в легенде.

История, где действует деталь-персонаж, никогда, ни при каких условиях не может быть рассказана вне жесткой драматической структуры. Потому что именно структура дает детали жизнь.

Было бы странно, говоря о деталях, не вспомнить заглавную героиню фильма "Пианино" австралийского режиссера Джейн Кэмпбелл. Никто, думаю, не упрекнет эту женщину в излишней рациональности. Фильм кажется сотканным из настроений и визуальных прозрений. Но если вы захотите проанализировать, как выстроена роль пианино, то без труда обнаружите внутри роли

ясную и жесткую конструкцию. Четкая осевая роль — друг героя.

Я думаю, ключевые детали обладают креативной энергией: деталь как бы вынимает из глубины вашей личности заботу и любовь. Все равно как увечный ребенок или собака. Хочешь не хочешь, а надо кормить, выгуливать, играть. Я уверен, что лучше заботиться о визуальной детали, чем оттачивать нюансы и подтексты диалогов. Толку для фильма будет больше.

Что такое тряпка-шинель или резинка, надутая воздухом, без структурного рассказа? Ничто. А в структуре она творит чудеса.

Шинель - спасла Башмачкина от стужи, вознесла к вершине счастья. А когда покинула его, он умер от горячки.

И мы второе столетие в этой, одной из самых трогательных в мире

446

вой литературе любовных историй сопереживаем Акакию Акакиевичу -герою истории. Не потому что он живой, а шинель — тряпка. А потому, что его эмоции и действия обострены осевым персонажем — шинелью. Какие вопросы задает шинель?

— Я тебе нужна? Добейся меня.

— Добился? Теперь оцени, что я могу сделать для тебя.

— Что ты будешь делать без меня? Искать, бороться до смерти?

— Ты умер? Я дам тебе волшебную силу мстить за меня. Действуй! Так же обострены эмоции и действия врача в "Кукле", глупых любовников в "Гайке" и мальчика в "Красном шаре". В этом обострении эмоций драмы смысл работы с деталью-персонажем.

Мир драмы бесконечен и неисчерпаем. Я старался касаться тех моментов, о которых не пишут другие или пишут, на мой взгляд, недостаточно внятно. Удовольствие, с которым я размышлял о

профессии, подсказало мне — поставь точку. Надеюсь, до следующей встречи.

Александр Митта, кинорежиссер. Автор фильмов:

“Звонят, откройте дверь”, 1966, *“Гори, гори, моя звезда”*, 1970, *“Сказ про то, как царь Петр арапа женил”*, 1976, *“Экипаж”*, 1980, *“Сказка страствий”*, 1983, *“Затерянный в Сибири”* и др.

Лауреат премии Венецианского фестиваля. Профессор
Гамбургского университета

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

СОБЫТИЕ

ПРИМЕР РЕЖИССЕРСКОГО РАЗБОРА

Внутри каждого события находится жесткая ломаная линия драматической перипетии события. Это структура. Поверх нее дугой изгибается жизнь персонажей, наполненная деталями и подробностями микронаблюдений, — это ваше творчество. Жизнь внутри каждого события взрывается непредсказуемым конфликтом. Можно сказать — мы проходим через события, как ребенок проходит через таинственный лес. Вдали мерцает звезда конечной цели. Ребенок забрасывает в ее направлении камешек. И идет в загадочную темноту через событие к этому камешку. Потом еще раз бросает и еще...

Он движется по пути сквозного действия. Все события объединяет сквозное действие фильма, ему противостоит сквозное контрдействие. Они сталкиваются в конфликтах в каждом событии. Цепочка этих конфликтов и есть цепь событий.

Все ценности в драме вырастают через конфликты событий.

"Метод" Станиславского говорит, что драматический рассказ возникает только через показ *события*. *Событие* находится внутри каждой сцены. Но оно не всегда ясно с первого взгляда. Иногда его надо угадать и выстроить или вытащить из глубины сцены наружу. Это важно, так как именно *событие* является ядром, вокруг которого вырастают все подробности драматического исполнения.

Мы инсценируем маленький

рассказ Чехова "Анюта". Он прост, в нем три актера, и поэтому на нем можно понять, как работать с "событием".

"В самом дешевом номерке меблированных комнат "Лиссабон" из угла в угол ходил студент-медик 3-го курса, Степан Ключков, и усердно зубрил свою медицину. От неустанной, напряженной зубрячки у него пересохло во рту и выступил на лбу пот.

У окна, подернутого у краев ледяными узорами, сидела на табурете его жилища, Анюта, маленькая, худенькая брюнетка лет 25-ти, очень бледная, с кроткими серыми глазами. Согнувши спину, она вышивала красными нитками по воротнику мужской сорочки. Работа была спешная... Коридорные часы сипло пробили два пополудни, а в номерке еще не было убрано. Скомканное одеяло, разбросанные подушки, книги, платье, большой грязный таз, наполненный мыльными помоями, в которых плавали окурки, сор на полу - все, казалось, было свалено в одну кучу, нарочно перемешано, скомкано...

— Правое легкое состоит из трех долей... — зубрил Ключков. — Границы! Верхняя доля на передней стенке груди достигает до 4-5 ребер, на боковой поверхности до 4-го ребра... назади до *spina scapulae*... (до кости лопатки (лат.)).

Ключков, сиюсь представить себе только что прочитанное, поднял глаза к потолку. Не получив ясного представления, он стал

прощупывать у себя сквозь жилетку верхние ребра.

- Эти ребра похожи на рояльные клавиши, - сказал он. - Чтобы не спутаться в счете, к ним непременно нужно привык-

452

нуть. Придется поштудировать на скелете и на живом человеке... А ну-ка, Анюта, дай-ка я ориентируюсь!

Анюта оставила вышиванье, сняла кофточку и выпрямилась. Клочков сел против нее, нахмурился и стал считать ее ребра.

— Гм... Первое ребро неощупывается... Оно за ключицей... Вот это будет второе ребро... Так-с... Это вот третье... Это вот четвертое... Гм... Так-с... Что ты жмешься?

— У вас пальцы холодные!

— Ну, ну... не умрешь, не вертись... Стало быть, это третье ребро, а это четвертое... Тощая ты такая на вид, а ребра едваощупываются. Это второе... это третье... Нет, этак спутаешься и не представишь себе ясно... Придется нарисовать. Где мой уголек?

Клочков взял уголек и начертил им на груди у Анюты несколько параллельных линий, соответствующих ребрам.

— Превосходно. Все, как на ладони... Ну-с, а теперь и постучать можно. Встань-ка!

Анюта встала и подняла подбородок. Клочков занялся выстукиванием и так погрузился в это занятие, что не заметил, как губы, нос и пальцы у Анюты посинели от холода. Анюта дрожала и боялась, что медик, заметив ее дрожь, перестанет чертить углем и стучать, и потом, пожалуй, дурно сдаст экзамен.

— Теперь все ясно, - сказал Клочков, перестав стучать. - Ты сиди

так и не стирай угля, а я пока подзубрю еще немножко.

И медик опять стал ходить и зубрить. Анята, точно татуированная, с черными полосами на груди, съезжившись от холода, си-

453

дела и думала. Она говорила вообще очень мало, всегда молчала и все думала, думала..."

Прекрасный текст, выразительные характеры, яркие детали. Но пока текст рассказа не превращен в драматическое действие, актеры могут только иллюстрировать текст автора, читая его с выражением, сопровождая жестами и движениями, описанными автором. Характеры из этого не вырастают. Не возникает и наше сопереживание. Мы уже знаем, что сопереживание возникает тогда, когда персонажи движутся от счастья к несчастью по драматической перипетии. Это верный путь для развития эмоционального контакта.

В драме рассказ возникает только как последовательность **событий**.

454

В каждой сцене надо найти одно **событие**, которое рассказывает об одном конфликте. За одним событием следует другое, и пока мы не вскрыли все **события**, актерам нечего играть.

Мы начинаем работу драматизации с того, что в каждой сцене находим драматическую перипетию, которая станет основой для события.

ИСХОДНОЕ СОБЫТИЕ

Для того чтобы вскрыть событие как драматическое действие, нам

надо выявить из рассказа *исходное событие*.

Исходное событие происходит накануне. Исходное событие показывает, какую проблему должен немедленно решить персонаж здесь и сейчас. Оно заряжает актера конкретной энергией действия.

Станиславский считал событие исходным моментом всей работы режиссера и актера. Начало работы — определение исходного события.

Исходное событие в "Гамлете" — смерть короля, предательски убитого братом. Исходное событие в "Ромео и Джульетте" —

вражда Монтекки и Капулетти. Исходное событие в "Вишневом саде" -угроза продажи с молотка имения с вишневым садом — заставило Раневскую вернуться из Парижа домой. Оно собрало вместе всех обеспокоенных членов семьи.

Отыскивая исходное событие, мы должны ответить на вопрос: *без какого события не было бы пьесы или фильма? Какое событие определяет все последующие события?*

Зачастую *исходное событие* требует от режиссера фантазии. Его надо придумать. Предположим, что Степан уже был один раз на экзамене и провалился. Профессор был недоволен:

— Клочков, вы нерадивый студент. Вы не сможете стать хорошим доктором. Я ставлю вам плохую оценку.

— Я все знаю, — растерянно оправдывался Степан. — У меня просто эти кости еще не улеглись в голове. Ей-богу, я учил...

455

— Хорошо, уложите и приходите послезавтра еще раз. Но это будет ваша последняя попытка, — сказал профессор.

Теперь ясно, что Степан получил сильный удар по самоуважению. Ему грозит профессиональный провал. Назад пути нет. Надо сдать

этот проклятый экзамен. Начался отсчет времени до катастрофы.

Клочков пришел домой в бешенстве:

— Проклятые кости! Как их зазубришь? Мерзавец профессор! Чего он ко мне пристал?

Но не драться же с профессором. Степан в стрессе. Ему надо немедленно выйти из него. А как? Выучить все сразу он не может... Впрочем, есть быстрый выход. Можно напиться и забыть проблемы хоть до утра. Роемся Степан в карманах, выворачивает их наизнанку - ни копейки. Родители должны прислать, но задерживают, негодяи. Взял Анютин платок и понес в лавку, отдал за бутылку водки. Думает: "Получу деньги и выкуплю назад". Вернулся, выпил полбутылки, и вроде полегчало. Заснул.

Утром, за полчаса до первой сцены рассказа (запомните этот срок, он важен), Степан проснулся. В голове бьют молотки. Во рту помойка. Волосы слиплись от пота. С трудом приходит в себя и вдруг вспомнил:

- Завтра экзамен! О, черт! Как же я его сдам? Какой я был идиот вчера! Надо было сразу сесть за зубрежку!

Степан хватает учебник, пытается зубрить, но кости из учебника в голове скачут и трясутся, как Майкл Джексон в "Триллере". Ничего не может усвоить Степан. Он в отчаянии:

- Провалю экзамен! Как эти кости уложить в памяти? - Он в безвыходной ситуации, ищет выход: — Может, использовать Анюту как живой экспонат? Ну-ка, иди сюда, Анюта. Подними рубашку. Тут я нарисую углем одно ребро... Тут другое...

Нарисовал. И вдруг все начало проясняться. На живом скелете все гораздо яснее. Понятно, как кости цепляются одна за другую. Как

органы расположены в пространстве.

— Как это я до этого раньше не додумался? Сдам я этот проклятый экзамен!

Степан счастлив. Зубрежка превратилась в творчество.

Событие этой сцены — как Степан из безвыходного положения, используя Анюту, нашел выход.

Заметьте, мы не изменили ни одного слова, мы не прибавили к сцене ни одного жеста. А актеру уже есть что играть.

457

Но помимо Степана в рассказе действует главная героиня Анюта. Нам надо вскрыть события и в ее действиях. Событие это как сценарий, который импровизируют два соавтора. Один никогда не знает, что сделает другой.

У Анюты в первой сцене всего одна реплика. И на весь рассказ только три короткие реплики. Кроме того, есть лаконичное указание Чехова о том, что она все время думает. Но не уточнено, о чем. Можно ли на этом построить роль?

"Метод" говорит — несомненно!

Обычно мы придумываем персонажу историю жизни, но Чехов дает нам короткую историю жизни Анюты, из которой мы можем понять *зерно* ее характера. Это простая женщина, которая живет любовью. У нее собачья любовь, безответная, преданная. Только обычно хозяин кормит свою собаку. А Анюта та собака, которая сама кормит своего хозяина, что типично для русской женщины.

"За все шесть-семь лет ее шатания по меблированным комнатам таких, как Клочков, знала она человек пять. Теперь все они уже покончили курсы, вышли в люди и, конечно, как порядочные люди, давно уже забыли ее. Клочков — шестой... Скоро и этот кончит

курс, выйдет в люди. Несомненно, будущее прекрасно, и из Клочкова, вероятно, выйдет большой человек, но настоящее совсем плохо: у Клочкова нет табаку, нет чаю, и сахару осталось четыре кусочка. Нужно как можно скорее оканчивать вышивание. нести к заказчице и потом купить на полученный четвертак и чаю и табаку".

Будем работать по той же схеме. Найдем исходное событие. Анята вернулась домой поздно. Одну работу сдала, другую взяла на дом. Наверное, получила какие-то гроши, может, купила чего-нибудь в подарок Степану, чтобы отпраздновать его экзамен. Она его любит.

И вдруг видит: ее вещи разбросаны, платка нет, Степан спит пьяный. Сразу все поняла, не в первый раз с ней такое. Может, заплакала, а может, сжала губы и стала собирать вещи. Куда идти? Некуда. Да и жалко мальчика. Вот он лежит большой, беспомощный, стонет во сне. Прилегла рядом, всхлипывает и гладит. Так и заснула.

В схеме перипетии: была счастливая — стала несчастная. Утром обида тлеет в ее душе: события примирения еще не было. Степан погружен в свои беды, ее не замечает. И вдруг он зовет Аняту, говорит: "Сними кофточку". К чему бы это? А-а! Будет на ней учить кости. Все-таки она пригодилась. Стоит Анята перед Степаном, мерзнет, дрожит от холода, ежится от прикосновения угля к коже. И вдруг Аня-

458

та замечает, что Степан повеселел. Ему хорошо — значит, и ей хорошо. Она стоит замерзшая и улыбается сквозь слезы.

Смотрите, мы не прибавили Аняте ни одного слова. Но мы через событие вскрыли ее внутреннюю драму. И это дало ей подробную жизнь в драматической ситуации. Внутри события выявилась драматическая перипетия. Схематично Анята была несчастная — стала счастливая. Но над схемой перипетии выгнулась эмоциональная дуга конкретного события: от обиды до примирения со Степаном. Каждая секунда ее молчаливой жизни наполнилась

живыми эмоциями и внутренним действием. Через обиду пробивается прощение. Начался второй акт — проблемы усложняются.

" — Можно войти? — послышалось за дверью. Анюта быстро накинула себе на плечи шерстяной платок. Вошел художник Фетисов.

— А я к вам с просьбой. — начал он, обращаясь к Клочкову и зверски глядя из-под нависших на лоб волос. — Сделайте одолжение, одолжите мне вашу прекрасную девицу часика на два! Пишу, видите ли, картину, а без натурщицы никак нельзя!

— Ах, с удовольствием! — согласился Клочков. — Ступай, Анюта.

— Чего я там не видела! — тихо проговорила Анюта.

— Ну, полно! Человек для искусства просит, а не для пустяков каких-нибудь. Отчего не помочь, если можешь? Анюта стала одеваться.

— А что вы пишете? — спросил Клочков.

— Психею. Хороший сюжет, да все как-то не выходит; прихо-

дится все с разных натурщиц писать. Вчера писал одну с синими ногами. Почему, спрашиваю, у тебя синие ноги? Это, говорит, чулки линяют. А вы всё зубрите! Счастливый человек, терпение есть.

- Медицина такая штука, что никак нельзя без зубрячки".

Степан во время второго акта самодоволен: кости больше не проблема. Его сожительницей заинтересовался художник. И эта дама сделает все, что он захочет. Он счастлив, на вершине самодовольства, следовательно - готов для другой перипетии. Сейчас художник макнет его в помой.

Надо ли нам у Фетисова найти исходное событие? Конечно.

Вчера профессор живописи посмотрел на его начатую картину и сказал: "Слушайте. Фетисов, почему у вас Психея с синюшными ногами? В таком виде ваше полотно бездарно. Вам надо вывески рисовать на базаре, а не картины в Академии".

Это был сильный удар по самоуважению. Фетисов разозлился и расстроился. Он себя считает "эстетиком".

Неплохо бы также определить, как провел Фетисов последние полчаса перед этой сценой. Что он выпил утром? Чашку чая с баранкой или рюмку водки с огурцом? От этого зависит эмоциональная окраска его поведения и правда его тела.

Итак, к началу действия все персонажи — Степан, Анюта и Фетисов — поставлены в драматическую ситуацию — безвыходное положение, из которого они должны искать выход.

" - Гм... Извините, Клочков, но вы ужасно по-свински живете! Черт знает, как живете!

460

- То есть как? Иначе нельзя жить... От бабки я получаю только двенадцать в месяц, а на эти деньги мудрено жить порядочно.

- Так-то так... — сказал художник и брезгливо поморщился, — но можно все-таки лучше жить... Развитой человек обязательно должен быть эстетиком. Не правда ли? А у вас тут черт знает что! Постель не прибрана, помои, сор... вчерашняя каша на тарелке... тьфу!

- Это правда, - сказал медик и сконфузился, - но Анюте некогда было сегодня убрать. Все время занята".

Фетисов пришел, униженный своими неудачами, с презрением непонятого эстета обругал неприбранную комнату, вроде полегчало. Драматическая перипетия обозначилась: от унижения к самоутверждению.

Что же играть во время визита Фетисова главному действующему лицу - молчаливой Анюте? Непосредственно перед этим Анюта была счастлива. Она помогла любимому. И вдруг Степан толкает Анюту к человеку, который ей неприятен, который обругал ее жилье. Она должна делать противную работу натурщицы: стоять голой на одной ноге с вытянутой рукой в холодной мастерской художника. Бр-р-р! Была счастлива — стала несчастлива. Не хочет она идти в натурщицы к Фетисову.

Но любимый приказал. И для Анюты это как подвиг во имя любви. Хотела взбунтоваться, но покорилась. Все это, конечно, развивается, почти не выплескиваясь наружу, как внутренний конфликт. Но скрытность - суть характера Анюты, у нее все внутри. Важно, что над перипетией события изгибается дуга эмоциональной жизни от бунта к по-

461

корности. Актрисе есть что играть. Перед ней все время возникают барьеры, которые надо преодолевать.

А для Клочкова визит Фетисова — удар ниже пояса. Только все наладилось, в голове возник порядок с костями, и вдруг оказывается, что вся жизнь его не соответствует нормам эстетического человека. Он и не замечал, что живет так мерзко. Был счастлив — огляделся — стал несчастлив.

Заметьте, что Чехов ни на один миг не оставляет рассказ без структурного развития драматического действия. Сразу после ухода Фетисова и Анюты Степан в одиночестве мечтает, как в будущем у него будет богатая просторная квартира, красивая, образованная жена.

И только мечта достигла пика, из будущего Степан брошен в реальность.

Перед его носом стоит грязный таз с помоями и окурками. Степан будто впервые увидел и оценил эту мерзость. Мечта — это движение к

462

счастью, реальность — падение в несчастье. Событие сцены — падение из мечты в реальность. Что родилось в итоге события? Степан нашел выход и принял решение: вот он выгонит Анюту, и все само наладится. Перипетия Степана: от самодовольства к отчаянию. От отчаяния к надежде.

Поворотный пункт — решение Клочкова выгнать Анюту — гонит драму в третий акт.

Анюта пришла от Фетисова, надеясь на то, что Степан похвалит, может, приласкает. Внутри она, как собачка, которая готова радоваться любому знаку внимания. И вдруг на нее обрушивается удар.

"Когда она, вернувшись от художника, снимала шубу, он поднялся и сказал ей серьезно:

— Вот что, моя милая... Садись и выслушай. Нам нужно расстаться! Одним словом, жить с тобою я больше не желаю.

Анюта вернулась от художника такая утомленная, изнеможенная. Лицо у нее от долгого стояния на натуре осунулось, похудело, и подбородок стал острей. В ответ на слова медика она ничего не сказала, и только губы у нее задрожали.

— Согласись, что рано или поздно нам все равно пришлось бы расстаться, — сказал медик. — Ты хорошая, добрая, и ты не глупая,

ты поймешь...

Анюта опять надела шубу, молча завернула свое вышивание в бумагу, собрала нитки, иголки; сверток с четырьмя кусочками сахара нашла на окне и положила на столе возле книг.

— Это ваше... сахар... — тихо сказала она и отвернулась, чтобы скрыть слезы".

Может, Анюта и зарыдала, но где-то глубоко внутри. А снаружи простые физические действия: медленно собирает вещи. Вдруг Степан пе-

463

редумает? Нет, на этот раз она уходит навсегда и в никуда... И вот уже она подходит со своими узелками к двери... Надо бы обнять Степана, но боится зарыдать. Пытается сохранить остатки самоуважения. Уход из дома — это событие.

А Степан начал третий акт жестоко и решительно, как хирург. Наверное, вспомнил образцы поведения и копирует их. Но на самом деле он слабый добрый парень. Он не может видеть женских слез и быстро теряется.

" — Ну, что же ты плачешь? — спросил Ключков. Он прошелся по комнате в смущении и сказал:

— Странная ты, право... Сама ведь знаешь, что нам необходимо расстаться. Не век же нам быть вместе.

Она уже забрала все свои узелки и уже повернулась к нему, чтобы проститься, и ему стало жаль ее.

"Разве пусть еще одну неделю поживет здесь? — подумал он. — В самом деле, пусть еще поживет, а через неделю я велю ей уйти".

И, досадуя на свою бесхарактерность, он крикнул ей сурово:

— Ну, что же стоишь? Уходить так уходить, а не хочешь, так снимай шубу и оставайся! Оставайся!" На Анюту обрушилась новая драматическая перипетия от несчастья к счастью. Мы о нем можем только догадаться. Счастье это может вспыхнуть очень глубоко. Но Анюту оно переполняет. Да, это жалкое, короткое собачье счастье! Но у Анюты другого и быть не может.

Представьте себе в этой роли юную Джульетту Мазину. Если вы не

464

бесчувственный человек, в вашем горле застрянет комок, а глаза увлажнятся сочувствием к Анюте.

"Анюта сняла шубу молча, потихоньку, потом высморкалась, тоже потихоньку, вздохнула и бесшумно направилась к своей постоянной позиции — к табурету у окна.

Студент потянул к себе учебник и опять заходил из угла в угол.

- Правое легкое состоит из трех долей... - зубрил он. - Верхняя доля на передней стенке груди достигает до 4—5 ребер... А в коридоре кто-то кричал во все горло:

— Григорий,самовар!"

Посмотрите, как выгнулись эмоциональные дуги событий в ролях актеров в трех актах.

<i>Степан</i>	<i>Анюта</i>
1. От зубрежки к творчеству.	1. От обиды к примирению.
2. От самодовольства к отчаянию.	2. От бунта к покорности.
3. От решительности к растерянности.	3. От отчаяния к надежде.

Каждый миг их жизни насыщен эмоциональным действием.

Обратите внимание. Все события рассказа выстроены как драматические перипетии. Всюду действует одна простейшая схема: к счастью — оценка — к несчастью. К несчастью — оценка — к счастью.

Эта простейшая универсальная структура действует в драме всюду и всегда, в малых и больших формах. Она простейшая клеточка драмы.

Каждый раз, когда появляется какой-то раздражитель, с которым можно разыграть конфликт, в событии выявляется перипетия. Например, у Анюты:

Степан зубрит. Анюта вышивает. Она ему не нужна — несчастна.

Он ее позвал. Она нужна — счастлива.

Заставил задрать рубашку. Ей холодно - несчастлива.

Что-то понял с ее помощью — счастлива.

Взял уголь, чертит линии на теле. Больно и неприятно. Несчастна.

Он обрадовался. Теперь ему все понятно с ее помощью — счастлива.

Перипетии всегда выражают столкновения в маленьком конфликте. Это рассказ через вопрос-ответ. Это рассказ через крошечные события.

Запомним: первое, что мы должны сделать, драматизируя текст, -это определить: какое событие произошло в сцене.

Для этого мы сперва выясняем драматическую ситуацию, в которой оказался персонаж.

Затем развиваем ее схематически в драматической перипетии.

Над ней выстраиваем конкретное событие и находим эмоциональную дугу события — живую, лишённую схематизма, подробную жизнь персонажа.

Когда это сделано, курс определен. Мы знаем, что нам следует предложить актерам и что мы можем принять от них, когда они фантазируют на тему роли.

Мы усвоили связь конструктивных элементов конфликта:

— драматическая ситуация

— перипетия и как из них вырастает *событие*.

В простых структурах они связаны ясно. Но наша жизнь не всегда проста, и ее отражение в драме не всегда элементарно.

Когда персонажи охотятся друг на друга, убивают и убегают — эта связь на поверхности.

Однако мы хотим выразить жизнь по возможности сложнее и тоньше. При этом, естественно, структурная основа может уйти глубоко под воду. Важно не потерять ее, потому что от нее зависит эмоциональная игра актеров и контакт со зрителями.

Большие писатели, работавшие в драме и до появления "метода", понимали ключевую роль события в драме. Вот что пишет один из крупнейших писателей XIX века Салтыков-Щедрин: "Настоящая драма, хотя и выражается в форме известного события, но это последнее служит для нее только поводом, дающим ей возможность разом покончить с теми противоречиями, которые питали ее задолго до события и которые таятся в самой жизни, издалека и исподволь готовившей само событие. *Рассматриваемая с точки зрения события драма есть последнее слово или, по малой мере, решительная поворотная точка всякого человеческого существования*".

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

ГЛАГОЛЫ АКТИВНОГО ДЕЙСТВИЯ

Эта глава поможет авторам понять, как с их текстом работают режиссер и актеры. Это стимулирует воображение в общих интересах.

В сцене не должно быть ни одного момента, когда актер не имел бы конкретной задачи, действия. В этих задачах вырастают характеры. Режиссер всегда может найти глагол, который кратко выявит это действие. Длинные объяснения помогают мало, конкретные глаголы активного действия ведут к цели. Их называют **"золотым ключом"**. Они хорошо помогают актерам эмоционально развивать свою роль в сцене.

Приведу несколько примеров и вариантов их использования. Только помните главный завет: ищите конфликт действия и текста. Это обогащает характер.

Действия персонажа не должны быть тесно связаны с текстом. Слова врут, а действия выражают подлинные желания и мотивации. Чтобы действия приобрели активность, в работе с актерами пользуйтесь глаголами активного действия:

Перетяни на свою сторону.

Обворожи.

Докажи превосходство.

Будь важным, представь себя как что-то важное.

Не дай партнеру изменить свой путь.

Оцени, исследуя ситуацию.

Признайся.

Угрожай,

Инструктируй.

Дразни.

469

Убеди.	Отложим эмоции. Разберем все шаг за шагом. Разумно, логично.
Победи.	Заставь их аплодировать. Добейся восхищения. Паузы... Когда все взгляды устремлены на тебя.
Наблюдай (внешне скован, внутри активен).	Интересно... Подождем, что будет дальше. Не так все просто.
Покажи, что ты оцениваешь.	Я поняла. И не боюсь! Ох-ох-ох! Какой ты!.. Я не дура.
Оцени угрозу.	Я погибла!! Что я наделала?! Это конец! Что придумать? На вид страшно, по сути — нет.
Экзаменуй взглядом.	Что-то тут неправильно?! Что-то не нравится? Что? Что тут необычного?
Уйди в себя.	Надо быстро во всем разобраться. Вспомнить что-то очень-очень важное. Где тут опасность? Где тайна?
Измерь глазами.	Кто ты такой? Мышка показала зубки? Этот — опасен. А этот — блефует...
Отнесись с сожалением сверху вниз.	Такой парень и на таком месте. Удивляюсь.
Прикажи.	Успокой эмоции. Давай четкие указания. Следи, чтобы их усвоили: иди... сделай...
Похвастайся.	Вчера вернулась ночью. Мамочка так орала! А мне плевать!
Атакуй.	Открой эту дверь! Разрушь ее! Давайте актерам задачи действия, но не контролируйте эмоции - пусть они родятся от действий: ярость, злость, гнев, отчаяние.

470

Спровоцируй, иди к цели через другое действие. Интригуй.	Вызови поступок не прямо: "Он тебя за - человека не считает. Неужели ты никто?"
Шокируй отказом.	С тобой? Никогда. (Найди шокирующее действие.)
Пренебреги.	Сделай что-то важное как мелочь. Пройди мимо, демонстративно не заметив.

Иронизируй.	Контролируй свою ярость: я потрясена вашим остроумием.
Вовлеки его в действие.	Дай ему попробовать себя. Прикоснись. Как вы думаете? Что скажете?
Подстрекай.	Покажи, что его не уважают, подсажи, что делать. Посмейся над ним.
Прикончи словом.	{ Обвини — угрожай — атакуй — смейся — унизь.
Подразни.	Заставь партнера проявить реакцию, вытащи из него оценку. Нравишься ли ты?
Разозли.	Ищи действий, которые заставляют партнеров проявить активность.
Разрушь все словом.	Это может быть действие, а может быть монолог. Или бешенство с невнятными словами.
Проси, умоляй.	: Два-три слова просьбы могут повторяться : с усилением. Это помогает родить жест, движение.
Уйди в себя, но продолжай диалог.	"Да, конечно. Спасти себя. Это самое важное". Говоришь одно — думаешь о противоположном. Уходишь от спора. Принимаешь решение вопреки словам.

471

Прикоснись с любовью.	Погладь чашку. Ласкай книгу. Передай через деталь свою эмоцию.
Притворись скромной.	Откажись от места в центре внимания. Но так, чтобы это все заметили и оценили.
Оправдайся неуверенно.	— Я пришел в гости. Она ушла, вернулась голой. — Наверное, не было времени одеться... Или это у нее такое хобби...
Оправдай и докажи.	Да! Она была голая! Это ее идеология. Она нудистка! Имеет право!
Одари, озари, открой истину.	Представь что-то как подарок. Завтра увидите фильм! Шедевр! Это нечто! Вы такого не видели!
Развлеки, выступи.	Представь что-то спектаклем, выступи как конференсье: "У нас в гостях!.."
Не принимай реальности, держись своей фантазии.	Демонстративно не принимай аргументов противника в сцене. Я этому не верю. Я просто не могу поверить. Факты врут.
Сдайся.	О'кей. Идем в кино. Я тебя люблю.

[фото]... Эта книга для человека, который хочет написать сценарий, поставить фильм и сыграть в нем главную роль...

А. Митта

СОДЕРЖАНИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Сделай классное кино 5

От Шекспира до Толстого 7 Почему Лев Толстой
терпеть не мог Шекспира 13

Стратегия вовлечения 27

ЧАСТЬ ВТОРАЯ Структурные элементы энергии фильма 47

Драматическая ситуация 49

Драматическая перипетия 83

Конфликт 113

Событие 157

Брешь 171

Барьеры 193

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Стратегия энергии 199

Из четырех структур — в пятую, объединяющую 201

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ

От сценария к фильму 267

Энергия характера 269

Репетиция 299

Тема 323

ЧАСТЬ ПЯТАЯ

Энергия деталей 349

ПРИЛОЖЕНИЕ 1 449

Событие 451

ПРИЛОЖЕНИЕ 2 467

Глаголы активного действия 469

Автор благодарит Госкино России в лице председателя *Армена Николаевича Медведева* и заместителя председателя *Сергея Владимировича Лазарука*. Также приношу благодарность моим коллегам по киношколе Гамбургского университета профессору *Харку Бому*, профессору *Питеру Штейнбаху*, профессору *Михаэлю Бальхаузу*, переводчику и ассистенту *Игорю Скворцову*, моим коллегам в Лос Анжелесе кинорежиссеру *Джулии Робинсон* и сценаристке *Лиенне Сильвер*, всем студентам, примеры работ которых приведены в книге.

Александр Митта

КИНО МЕЖДУ АДОМ И РАЕМ

КИНО ПО ЭЙЗЕНШТЕЙНУ, ЧЕХОВУ, ШЕКСПИРУ, КУРОСАВЕ,
ФЕЛЛИНИ, ХИЧКОКУ, ТАРКОВСКОМУ

Электронная верстка: *О. Дорофеева*

В издании принимали участие:

А. Безуглый, А. Котухов

Ответственный за выпуск: *И. Смолин*

*По вопросам распространения обращаться по телефону: (095)
973-25-88*

*Оптовую продажу книги осуществляет книготорговая фирма
“СТОЛИЦА-СЕРВИС” Москва, Казарменный пер., д. 8, стр. 3 ТЕЛ.
(095) 916-18-82, 917-70-70*

*В США книги Издательского Дома “Подкова” можно приобрести
по адресу:*

PETROPOL, Inc. P.O. Box 8168 Pittsburgh, P A 15217 ТЕЛ. (095)
916-18-82, 917-70-70

Издательский Дом **“ПОДКОВА”**

Москва, ул. Пивченкова, 3—1

Л. Р. № 064584 от 14.05.1996 г.

Подписано в печать 10.12.98 г. Формат 60х90/16. Гарнитура
“Таймс”. Бумага для ВХИ. Печать офсетная. Усл. печ. л. 30. Тираж
3000 экз. Заказ № 470.

Отпечатано с готовых диапозитивов на ФГУИПП “Уральский
рабочий” 620219, г. Екатеринбург, ул. Тургенева, 13.

Русский Журнал <http://www.russ.ru/>

Русский Журнал - первый крупный гуманитарный
проект в русской Сети. Основан 14 июля 1997 года. С

октября 1997 года в Москве выходила печатная версия Русского Журнала — журнал ПУШКИН.

На страницах Русского Журнала вы найдете:

— рецензии (не только на книги, но и на новые идеи, события, явления культурной и политической жизни и актуальный комментарий к ним);

— информацию о книжных новинках в России и за рубежом, аналитические обзоры прессы, новости российского книжного рынка;

— аналитические обзоры, мнения экспертов по широкому спектру гуманитарных проблем;

— обзор электронной прессы и анализ актуальных явлений сетевой жизни в разделе **NET-культуры**.

Сканирование Янко Слава yankos@dol.ru

<http://www.chat.ru/~yankos/ya.html>