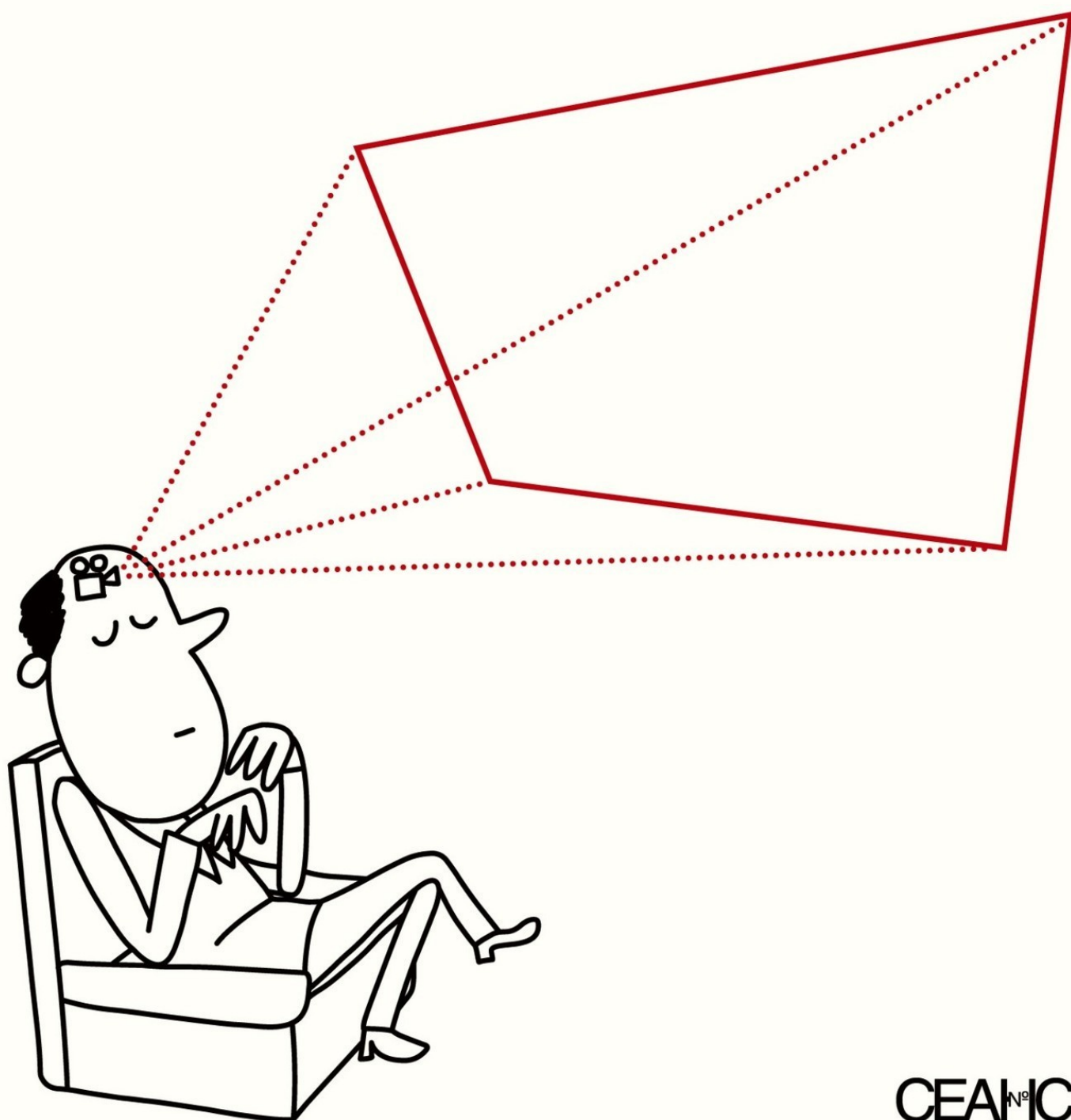


миша сафронов

вообразительное искусство как написать сценарий мультфильма



CEA[№]IC

Михаил Сафронов

**Вообразительное искусство.
Как написать сценарий
мультфильма (с иллюстрациями)**

«СЕАНС»

2017

УДК 791.43-252.5
ББК 85.37

Сафронов М.

Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма (с иллюстрациями) / М. Сафронов — «СЕАНС», 2017

ISBN 978-5-905669-33-0

Вырастая из живописи, кукольного театра, книжной иллюстрации, кинематографа и литературы, анимация дарит авторам очень много возможностей. Эта книга для тех, кто любит анимационное кино так сильно, что хочет научиться писать сценарии для мультфильмов. Сценарист анимационного кино – это человек, который увлечен окружающим миром, беспмятно влюблен в жизнь и стремится делиться своим опытом со зрителем. Для зрителя важны искренность автора, его жизненный опыт, система ценностей, страхи и мечты. Эта книга посвящена не только ремеслу написания сценариев, но и размышлениям о том, чем анимационное кино отличается от других видов искусства, как найти свою интонацию, что значит быть автором. «Живущему в профессии человеку трудно скрыть свои знания и опыт. Нет сейфа, в котором их можно было бы запереть. Как лава вулкана, они рвутся наружу. Человеку повезло, в отличие от вулкана, он может систематизировать эту лаву, передать знания коллегам и ученикам в виде текста. Миша Сафронов – созидатель человек-вулкан, который бесконечно интересуется всем, что связано с кино и, прежде всего, с мультипликацией. Если вам давно хотелось оказаться в чудодейственной «зоне мультипликации», понять, где рождаются и как превращаются в сценарии замыслы, побродить по бесчисленным драматургическим закоулкам, эта книга – ваш «путеводитель», сталкер, который укажет не только прямые пути, но и ведущие к заветной цели обходные тропы. Пробежитесь по оглавлению – с этой книгой вы не заблудитесь, не упретесь в тупик в лабиринте под названием «анимационное кино». Константин Бронзит

УДК 791.43-252.5

ББК 85.37

ISBN 978-5-905669-33-0

© Сафронов М., 2017

© СЕАНС, 2017

Содержание

Предисловие	7
1. Между детским и взрослым	9
Глава 1. Как для взрослых, только лучше	10
Глава 2. Внутри самого себя	17
Конец ознакомительного фрагмента.	24

Миша Сафронов
Вообразительное искусство. Как
написать сценарий мультфильма

© 2017 Миша Сафронов

© 2017 Мастерская «Сеанс»

Посвящается моей жене Наде.

Предисловие

Как родилась эта книга? Я открываю один за другим ящики памяти и пытаюсь докопаться до самого главного. В дошкольные годы мама возила меня летом под Москву. Там была дача дедушкиного друга. В округе было много соседских детей, и я пропадал в их компании дни напролет. Тогда еще только появлялись первые видеоманитроны, еще не было видеосалонов, и лишь совсем немногие уже видели какие-то видеофильмы. Вечером мы собирались на чердаке и как сказки слушали чей-нибудь пересказ. Особой популярностью пользовался фильм «Чужой». Его смотрел только один мальчик, причем самый маленький. Этого мальчика звали Лева, и он был настоящим королем видео.

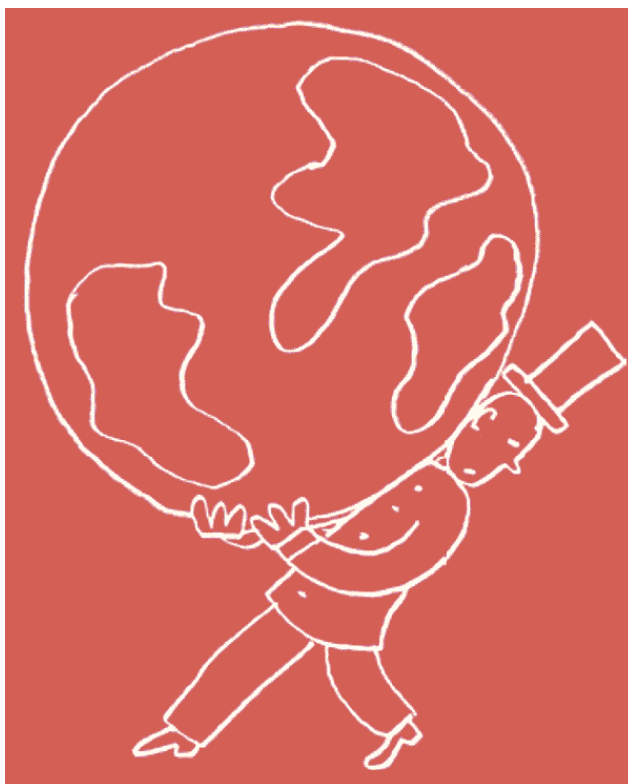
Рассказывать он умел что надо, даже несмотря на то, что какие-то слова выговаривал плохо или переиначивал. Лева держал паузу, Лева вскакивал с места, Лева разыгрывал перед нами целый спектакль, и даже (при необходимости) рисовал в воздухе воображаемым карандашом. Раз за разом мы просили его повторить историю про космический корабль и страшного дракона с двумя ртами. Лева соглашался, и мы усаживались вокруг него, предвкушая очередное восхитительное путешествие на загадочную и далекую планету видео. На всю жизнь в моем воображении застрял мешок-живот, который дракон всюду таскал с собой. Этот мешок-живот был практически отделен от дракона и соединялся через какую-то небольшую кишку. В этот мешок-живот, очевидно, попадали все съеденные герои. Иногда, уже лежа в своей кровати, в темноте, я представлял, как в этот живот-мешок попадают мои заклятые враги – дуры-воспитательницы из детского сада, жестокие дворовые мальчишки, злобные старики, что гоняли нас с гаражей. Каждый рассказ Лева как будто случайно дополнял новыми восхитительными деталями. «Постой! Ты про это раньше не рассказывал!» «Разве? А, ну, просто забыл, значит». Но мы-то знали, что ничего он не забыл! Лева специально приберегает самые вкусные подробности, жадничает, не хочет ими делиться. Я был первым, кто осмелился пересказать фильм, которого не только не видел, а который целиком выдумал сам. Понятное дело, что толкнуло меня на это желание покинуть группу неудачников и попасть в число крутых ребят. У меня не было никакого плана, я не готовился и не собрался с духом, я просто неожиданно для самого себя поддержал чей-то разговор: «Так такой пистолет был у мужичка в фильме „Страшный ужас“». Все замолчали и повернулись ко мне. Было видно, как на лице каждого из ребят пляшут отблески сомнений, но Лева быстро подхватил такой поворот событий – продолжай! И я продолжил. Придумывал, конечно, на ходу, но не путался в показаниях, не перегибал палку и не пытался завладеть тронem. Лишь встать рядом с избранными. Не помню, насколько мой пересказ был убедительным или выглядел правдоподобным, но уверен, что решающую роль сыграло то, что мой пересказ всем понравился. Что не избавило меня от последующей дачи показаний: а почему раньше не говорил, что тоже смотрел видео? А как выглядел видеоманитрон? А кто смотрел с тобой вместе? Отвечая на вопросы, мне неизбежно пришлось придумать еще одну историю, и она оказалась не менее интересна, чем пересказ самого фильма. История про выдуманный фильм родила историю про выдуманного друга, а следом родилась история про его выдуманных родителей, а потом история про выдуманную профессию родителей.

В тот вечер недоверие превратилось в игру, а видео перестало быть только планетой фильмов, а стало еще планетой воображения. В этой вселенной зрители играли бо́льшую роль, нежели герои фильмов, ведь герои фильмов существовали только в рамках полторачасового фильма, а у историй про видео не было никаких границ. На следующий день еще один мальчик признался, что смотрел фильм. И пересказал его. И снова, как и я, под давлением недоверия отвечал на вопросы, явно сочинял и выкручивался, но прошел до конца и победил! И это было ужасно интересно и смешно. Никому было уже не важно, где правда, а где липа. Никто

не говорил о правилах этой новой игры, но все их понимали. Мне кажется, именно тогда я и начал писать эту книгу.

1. Между детским и взрослым

Любой ребенок мечтает поскорее вырасти и стать взрослым. Кажется, что, в отличие от ребенка, взрослый человек обладает свободой. Но самые важные вещи, самые яркие образы и трудные вопросы мы несем с собой всю жизнь из детства. Анимационное кино обладает удивительной возможностью рассказывать истории, которые будят не только детей, но и взрослых. Писать для анимационного кино надо так, чтобы зритель смог посмотреть на мир глазами своего внутреннего ребенка. Ребенок есть в любом человеке. Это самое дорогое, что у нас есть.



Глава 1. Как для взрослых, только лучше

Часто я сталкиваюсь с мнением, что анимационное кино – это кино для детей и только для детей. Кажется, что в коллективном бессознательном мультипликация до сих пор не смогла выбраться из пространства детства, где все истории должны быть про зайчика или паровозик с глазками, как на картинке со шкафчика в детском саду. Многие просто не знают или не догадываются, что анимационное кино может быть для взрослого зрителя, что оно может быть экзистенциальным, эротическим, абстрактным или документальным. Поэтому отношение к мультипликации снисходительное, так же как и отношение к детскому кино в целом, или к детской литературе, или, попросту говоря, к детям. Как будто детское кино – это недокино (недоделанное?), несерьезное, сюсюкающее, упрощенное, адаптированное. Ведь дети не могут понять серьезные взрослые вещи.

Но чаще всего взрослые сами не понимают этих, как им кажется, важных вещей. Спросите их: «Что такое снежинка?» – и услышите самый глупый ответ на свете. Взрослые – лицемеры. Мы и сами прекрасно знаем, что ничего не знаем, но мы научились делать вид, что главное в жизни – это умение завязывать галстук. Дети помогают нам приобретать вес и раздувать свое эго, когда мы сравниваем себя с ними. Как часто вы сталкиваетесь с тем, что старший собеседник априори общается с вами снисходительно? Как будто возраст сам по себе уже есть мерило опыта или ума. У меня складывается ощущение, что возраст подпитывает у взрослых потребность в превосходстве.

Многие взрослые не догадываются, что анимационное кино может быть интересным, но ни одного ребенка нет необходимости убеждать в этом. Конечно, большинство анимационных фильмов создавалось и создается именно для маленького зрителя. Анимационная индустрия успешно вводит родителей в заблуждение, что в современном мире мультипликация для детей такой же продукт первой необходимости, как молоко, творожок или пакетик сока. Полнометражные анимационные фильмы для семейной аудитории с успехом идут по кинотеатрам, предлагая редкий формат совместного семейного досуга, а телевидение и интернет зарабатывают на показах и раскрутке детских анимационных сериалов. В отличие от полнометражных фильмов, сериалы редко объединяют детей и взрослых. Порой родители предпринимают натужную попытку разобраться в мире очередного детского сериала, но это оказывается так утомительно! Как отдельная категория взрослых остаются еще «осознанные родители», которым интересно все на свете. Они любят анимационное кино и радуют за сохранение наследия советской мультипликации и развитие современной. И лишь узкий круг анимационных профессионалов составляет зрительскую аудиторию своей же «взрослой» авторской анимации, увидеть которую можно только на фестивалях.



Таким образом, основная масса анимационной индустрии обслуживает интересы детского зрителя, которые представляют телеканалы и производители лицензионной продукции (брендируемых товаров потребления). И на фоне огромной массы этой индустрии авторское анимационное кино выглядит очень редкой, но гордой маленькой птичкой, про которую мало кто знает и мало кто ею интересуется. Большинство участников «авторского» процесса довольствуются правом просто присутствовать в нем, бывать на фестивалях, называться авторами. Некоторые даже пытаются соревноваться на «беговой дорожке». И лишь редкий автор искренне пытается от фильма к фильму хоть немного, но поднимать для самого себя свою творческую планку или планку собственного профессионализма.

Общее снисходительное отношение к детскому анимационному кино распространяется, конечно, и на самих авторов этого кино. Нередко в ответ на предложение какому-нибудь режиссеру сделать эпизод детского сериала я слышу первый вопрос: сколько у вас стоит работа? Большинство фильмов для детей выглядят не как фильм, а как продукт. И это отношение проистекает именно из представлений об обслуживании. Для многих детское кино оказывается лишь способом заработать деньги – других задач авторы себе не ставят. Анимационные студии напоминают заводы и фабрики. И такой важный детский продукт, как мультфильмы (молоко, творожки), стремительно летит по конвейеру прямо на экраны к зрителю. Детская анимация как контент закупается не штучно, а на вес – сезонами, сериалами, тоннами. Ее единственная задача была и остается – развлекать. И как и прочая детская продукция, она при этом притворяется полезной и позиционируется как крайне необходимая. Если вы собираетесь примкнуть к «быстро развивающейся российской анимационной индустрии» в качестве сценариста, то, скорее всего, вам придется обслуживать анимационные сериалы и научиться писать для детей.



Константин Сергеевич Станиславский сказал, что актер должен играть для детей так же, как для взрослых, только лучше. Я благодарен ему за эту фразу. Константин Сергеевич – прекрасный учитель, и если вы не читали его, я вам искренне завидую. На вашем месте я бы прямо сейчас отбросил мою книгу в сторону и бросился читать Константина Сергеевича. «Как для взрослых, только лучше» – эта фраза бросает мне вызов, ставит интересную задачу, обозначает систему ценностей. Вот как надо писать для детей, сочинять музыку для детей, общаться с детьми, относиться к детям. Именно детское кино – вершина, и я с замиранием сердца мечтаю достичь этой вершины. Вспомните «Ежика в тумане» (1975) Юрия Борисовича Норштейна. Вспомните «Капитана Врунгеля» (1981) Давида Яновича Черкасского. Вспомните «Приключение муравьишки» (1983) Эдуарда Васильевича Назарова. Список можно продолжать и продолжать. Это и есть кино, которое как для взрослых, только лучше. Вот какой должна быть планка.

Создавать кино для детей – это умение работать в жестких рамках, необходимость использовать двести процентов своего таланта и внимания, это требует смелости и находчивости. И это то же самое, что – просто общаться с детьми. Если вы не любите общаться с детьми, боитесь детей или боитесь себя в этом общении, то вряд ли вам удастся писать для детей. Дети никогда не примут никакую фальшь. Дети требуют искренности, требуют отдать все, что есть, немедленно и без сомнений. И если смело приняли этот вызов, вы отправитесь в одно из самых удивительных путешествий. Мир детства – это мир любопытства и открытий, мир, полный чудес, мир возможностей и счастья. Из моего детства во мне навсегда запечатлен образ города, в котором я родился и рос. Этот образ открывался мне постепенно, дом за домом, двор за двором, улица за улицей, квартал за кварталом. Я изучал пространство, привыкал к нему, исходил его ногами или изъездил на трамвае, и вот уже город разросся во мне до районов, рек, каналов и мостов. Мы знакомились с городом, присматривались друг к другу, находили общий язык, радовались и тосковали вместе. Этот образ города навсегда со мной. Если вы научитесь общаться с детьми, то вы научитесь возвращаться в свое собственное детство.

Я часто присаживаюсь, чтобы быть одного роста с детьми. Видеть лицо собеседника напротив своего лица очень удобно, а смотреть сверху вниз совсем неудобно. Но важнее другое – чтобы говорить с ребенком на равных, надо не присесть, а самому стать ребенком, сбросить с себя броню страха и павлиньи перья эго. Без этой шелухи сразу становится легче дышать. Дети призваны возвращать нас, взрослых, не в детский мир песочницы и куличиков, а в самый что ни на есть реальный мир, в котором мы именно те, кто есть – дети. И часто встречаясь с каким-нибудь взрослым человеком, я вдруг отчетливо вижу в нем ребенка. Я прямо вижу, как он выглядел, когда ему было пять, шесть, восемь лет. Это во многом снимает преграду между нами. Мне становится очевидным, как человек передо мной чист и невинен, а то, с чем я не мог в нем примириться, выглядит уже привнесенной с годами шелухой.

Это интереснейшая творческая задача – делать анимационное кино для детей. Это самоограничение, и как любое самоограничение, оно всегда только на руку. Даже если кино для взрослых, то задача сделать его понятным и ребенку только улучшит фильм. Кино всегда должно быть понятным, ясным, внятным. Невозможно играть со зрителем, если правила игры неясны. Часто именно в начале пути сценаристы (я и сам не исключение) впадают в заблуждение, что глубина, к которой они стремятся, вырастает из сложности и «богатости» замысла. На самом деле это не так, и требуется время, чтобы «увидеть это руками», пройдя путь нескольких фильмов. Из сложности вырастает только путаница, а простота и аскетичность рожают глубину. Сильный образ не требует украшений, наоборот – гибнет под ними. Эрнест Резерфорд сказал, что если ученый не может объяснить уборщице, которая работает в его лаборатории, смысл своей работы, то он сам не понимает, что он делает.



Что такое кино? Так же как спектакль или книга, фильм – это встреча. Встреча автора и зрителя (читателя, слушателя). Это встреча человека с человеком. И это важная встреча, к которой автор долго готовился и вложил много сил в подготовку. А для зрителя нередко это долгожданная встреча. Кино – не продукт или инструмент. Кино – в прямом смысле отношения двух людей. И чтобы писать сценарии для детей, нам надо не бояться встречи с ними. Надо знать, что мы хотим сказать, чему можем научить, чем можем помочь, что можем открыть.



В кино автор всегда оказывается «без трусов». Глядя на экран, так же как и общаясь с человеком лично, мы сразу же видим, какой перед нами человек. Простой или сложный, хитрый или бесхитростный, искренний или лживый, умный или глупый. Нам становится видно, чего человек боится, а что любит. Чему-то автор уделяет больше внимания, больше экранного времени, и сразу становится понятно, что именно это место в фильме ему интересно и важно.

А про что-то автор рассказывает на бегу или сквозь зубы. Автор неизбежно обнажается, даже если пытается всеми силами скрыть свою наготу. В отличие от детских творожков, кино никогда не станет обезличенным продуктом. За какие бы свои представления или павлиньи перья мы бы ни прятались, какие бы доспехи ни надевали, нам приходится общаться со зрителем через то кино, которое мы делаем.

Бывает видно, как авторы с напускной легкостью прячутся от разговора со зрителем. Фильм, вместо того чтобы стать встречей, притворяется особым рода поделкой, призванной занять наше внимание на какое-то время. Потому что люди бывают очень разными, и какой перед нами автор, такое у него и кино. По-другому и быть не может. Вместо того чтобы «отдавать» зрителю, кино может наоборот – унижать, путать, пугать, отбирать. Такое отношение к зрителю, а тем более к маленькому зрителю, вызывает во мне протест. Прошу понять меня правильно – я никого не обвиняю. У настоящего зла есть всего два лица – глупость и слабость. Зло – это не вина, а беда. Как любая болезнь, зло пытается контролировать нас, но как любая болезнь или кризис призвано стать этапом внутреннего роста и просто требует нашего внимания и борьбы. И чтобы создавать сценарии анимационного кино, нам необходимо не только овладеть конкретными профессиональными навыками, но и преодолеть в себе свою глупость и слабость.



А еще зло – заразно. Глупость и слабость – заражны. В большей или меньшей степени мы все поддаемся влиянию. Люди рядом с нами создают нас, формируют нас. Книжки, которые мы читаем, фильмы, которые мы смотрим, музыка, которую слушаем, – это все тоже люди, авторы, с которыми мы общаемся через книжки, музыку или фильмы. Мой мастер по режиссуре Петр Иванович Журавлев часто повторял: «Окружайте себя людьми сильнее себя». Это очень важное напутствие, потому что всегда легко свалиться в самолюбование, вместо того чтобы поддерживать себя в тонусе и поиске. Когда вокруг меня большие люди, я стремлюсь дорасти до них, учусь у них, поддерживаю себя в форме. И еще важно – мы все пример друг для друга, и в фильмах, и в жизни. Человек, который бросает окурки прямо на улице, вызывает во мне возмущение и одновременно сочувствие – за его поступком стоит не только пренебрежение (неуважение, нелюбовь к другим, а стало быть, и к самому себе), но и пример для окружающих. Создавать кино – это большая ответственность перед самим собой и перед другими людьми. Я ощущаю свою жизнь, каждый глоток воздуха и каждый стук сердца как незаслуженный подарок, как счастье быть живым. Каждый день я испытываю огромное чувство благодарности за то, что я еще жив. И сам факт жизни рождает во мне любовь и уважение ко всему окружающему, желание вернуть жизни в ответ самое лучшее, что есть во мне.



Создавать кино означает встретиться не только со зрителем, но в первую очередь встретиться с самим собой. Кино – это удивительное путешествие к самому себе. Кинорежиссер Виталий Евгеньевич Каневский, автора фильма «Замри – умри – воскресни» (1989), сказал, что смысл человеческой жизни в том, чтобы познать самого себя. Я уверен, что это верный ориентир для каждого человека. И всякий раз, когда я начинаю делать кино, я вглядываюсь сам в себя, прислушиваюсь к своему голосу, встречаюсь сам с собой. С каждым новым фильмом я узнаю о самом себе что-то новое, открываю тайну. Именно поэтому я так влюблен в кино не только как зритель, но и как автор.

Написать сценарий детского анимационного фильма – это не только встретиться с самим собой, это встретиться со своим внутренним ребенком. Тот маленький человек, восьмилетний Миша Сафронов, остался во мне и с ним можно встретиться. И все, что окружает меня, все, что снаружи и внутри, – все это выросло вместе со мной из моего детства. Само время вытекает оттуда. Однажды мне позвонил мой друг и коллега Рома Соколов и спросил, какой нарисовать телефон. Мы делали художественную разработку нового детского сериала, и Рома рисовал концепты. Вопрос был в том, что если мы делаем сериал для современных детей, то телефон должен быть современным, но нам обоим не хотелось создавать современный мир, нам хотелось вернуться в мир нашего детства, когда телефоны были с трубкой на шнуре. Это противоречие пришлось решать, но главное, что я увидел в тот момент – как сильно я тоскую по своему внутреннему ребенку и как мне важно встретиться с ним прямо сейчас в работе над новым детским сериалом.



Глава 2. Внутри самого себя

Начав с утверждения, что кино – это встреча, я вижу, как вокруг меня стремительно возникает целая вселенная взаимосвязанных встреч. Кино – это встреча, разговор между автором и зрителем. Кино – это встреча творческой группы, тех, кто создает кино вместе, вкладывая самих себя во встречу со зрителем. Но кино – это еще и важная встреча и удивительный разговор с самим собой. И даже более того, кино – это встреча с разными героями внутри себя, например со своим внутренним ребенком. Что ж, похоже, чтобы создать сценарий анимационного фильма, надо совершить путешествие через все эти встречи.



Особенно трудно мне принять, что внутри меня, а стало быть, и внутри каждого человека, есть разные люди. И это не просто образ. Это факт. На самом деле если этого не знать и на это не опираться, то вряд ли вам удастся создавать истории или писать сценарии анимационных фильмов. Это принципиально важное понимание, потому что на нем выстраивается вселенная главного героя любой вашей истории. Вы встречаетесь с собой и из себя создаете вашего героя. Создаете из себя, потому что другого материала – просто нет. А из внутреннего мира вашего героя создаются все остальные персонажи, потому что они должны играть вашего главного героя. Как короля играет свита. А из этого следует важное правило: если какой-то герой не работает на главного героя, то он не только не нужен, а обязательно мешает, и от него надо избавляться. Все герои вашего фильма всегда должны быть подчинены вашему главному герою и рождаться именно из его внутреннего мира. Поэтому так важно видеть, что в любом

человеке прячутся разные люди, разные герои. К слову сказать, этот образ неплохо отыграл М. Найт Шьямалан в своем фильме «Сплит» (2016), где главный герой страдает психическим расстройством, и в нем борются целых двадцать три личности.

Другой прекрасный пример – драматургическая формула Антона Павловича Чехова: «Герои говорят одно, думают другое, а делают третье». Она иллюстрирует конфликт, заложенный в каждом человеке, конфликт разных желаний, конфликт разных героев в одном. И из этого возникает ткань драматургии – человек противоречив, и в самой жизни полно противоречий. Именно противоречия как конфликт являются основой любой истории. Почему мы говорим одно, думаем другое, а делаем третье? Это очень интересный вопрос. С этим же работает и психоанализ, рассматривая взаимоотношения разных сторон одной и той же личности. Психология как наука о внутреннем мире человека должна быть крайне интересна любому сценаристу, ведь искусство исследует то же самое пространство по имени человек. Недавно моя жена Надя рассказывала своему психоаналитику, как обвиняла и одновременно защищала меня – обвиняла одну часть моего «я» и защищала другую. Психоаналитик в этот момент радостно встрепенулся, ведь он увидел за этим практический инструмент для работы – разделять обидчика и защитника внутри одного и того же близкого человека. Карл Густав Юнг даже нашел базовые архетипы, врожденные психические структуры в поле коллективного человеческого бессознательного.



Как-то раз мы с Надей были в Индии, в одной маленькой деревушке, где встретили гуру. Не стоит пугаться слова «гуру», для Индии такие люди – дело привычное. Это был молодой, крепко сложенный, улыбающийся индус с характерно черной для тех мест кожей. Звали его Сантим. Он жил и работал менеджером среднего звена в большом городе Бангалоре, но пару раз в год приезжал в эту маленькую деревню на побережье, чтобы помогать людям. Он лечил от многих болезней, он говорил с людьми, помогал советом в трудной ситуации. На денежные подношения, которые оставляли ему в благодарность, он каждое утро покупал еду нищим и развозил ее на своем мотоцикле по ближайшим храмам. Таким образом он даже благодарность снова превращал в помощь. Наше знакомство тоже началось с его помощи. Меня он научил ездить на мотоцикле, а Надежду Георгиевну вылечил от обострения старой болезни. Я начал каждый день бывать у него в гостях и с интересом слушал его истории, в которых раскрывалось его понимание мира.

Однажды к нему в гости напросился наш русскоязычный сосед – у него было желание пройти курс индийской традиционной медицины, но курс стоил дорого, а выбирать среди множества предложений, которыми пестрила реклама на каждом шагу, он ленился. Я не очень хотел брать его с собой, но не мог и отказать в помощи.



Когда мы приехали к Сантиму, мой спутник, даже не успев войти в дом, сразу же стал описывать свою проблему и просить совета. Сантим выразил удивление относительно такого страстного желания пройти дорогой курс. «Who is the king of you?» («Кто король тебя?»), – спросил он с добродушной улыбкой. Мой спутник опешил, он не понял смысла этого вопроса. Я тоже не понимал, и Сантим повторил свой вопрос во второй и в третий раз. Это стало злить моего спутника, и тогда Сантим объяснил, что внутри каждого из нас есть королевство, в котором есть король, и у этого короля есть подданные (целое королевство!), о которых он должен заботиться и которыми он должен достойно управлять. И у короля есть помощники – министры или советники. Самый главный министр – это военный министр. Это очень важный человек, ведь на нем лежит ответственность за безопасность всего государства. Но и министр медицины важен, ведь болезни и эпидемии могут быть не менее опасны, чем вторжение врагов. Но и министр внутренних дел крайне нужен, ведь если внутри государства начнутся противоречия, то дело может кончиться свержением государя. И если дальше продолжать, то оказывается, что все министры очень значимы, но каждый по-своему – министр образования, министр экономики, министр культуры... Но есть только один человек во всем королевстве, который принимает решения, – это король. «Так кто король тебя?» – вновь задал свой вопрос гуру.

Эта история показалась мне очень важной, потому что не только открыла для меня вселенную моего внутреннего «я», но объяснила первое правило такой вселенной – невозможно удовлетворить интересы и желания всех министров. И именно из этого рождается драматургия, рождается внутренний конфликт и напряжение – нам всегда приходится выбирать что-то, выделять что-то из всего остального, делать на чем-то акцент. Из всех желаний выбирать одно желание, из всех страхов больше всего бояться чего-то одного. И в кино, для того чтобы выразить внутренние страхи, желания или сомнения главного героя, мы выносим их вовне, превращая в персонажей, которые вступают в отношения с главным героем. Самый большой страх становится антагонистом, сомнение становится спутником героя и так далее.

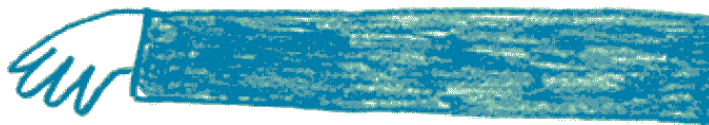


И любое кино всегда будет про отношения, про человеческие отношения, про отношения с другими и про отношения с самим собой. Так же, как любая музыка, скульптура или история. Потому что есть только один язык, доступный человеку, – человеческий. Только на этом языке мы разговариваем друг с другом и сами с собой. Он может быть образным или конкретным, но он всегда будет человеческим. Андрей Арсеньевич Тарковский в «Солярисе» (1972) говорит устами своего героя:

«Должен вам сказать, что мы вовсе не хотим завоевывать космос. Мы хотим расширить Землю до его границ. Мы не знаем, что делать с иными мирами. Нам не нужно других миров, нам нужно зеркало. Мы бьемся над контактом и никогда не найдем его. Мы в глупом положении человека, рвущегося к цели, которая ему не нужна. Человеку нужен человек».

Поэтому, работая над любой историей, я всегда в первую очередь вглядываюсь в отношения между героями, я помню, что история – это всегда встреча.

Но зачем же нам нужна встреча? Чтобы познать самих себя. Если упрощать (что всегда полезно), то в жизни все время задаешься только одним вопросом – что происходит?! Возможно, этот вопрос – наш единственный спутник в течение всей жизни. Базовый вопрос, все еще связанный с нашим выживанием. Он никогда не дает покоя и постоянно требует все новых и новых ответов. И в десять лет, и в двадцать, и в тридцать шесть. А понять происходящее – очень не просто. Меня поражает, что все окружающие люди – это не я. Как они могут быть не я?! Мне невозможно это принять. Я не могу с этим смириться. Я пытаюсь понять людей, но оказывается, что они другие, они чувствуют иначе, чем я, думают иначе, чем я.



В моей памяти остался яркий момент из детства, когда моя мама Елена Михайловна присела рядом со мной и сказала: «Мишенька, мне надо сказать тебе одну очень важную вещь. Ты, пожалуйста, запомни ее на всю жизнь. Все на свете одиноки. И ты всегда будешь одинок. Что бы ты ни делал, ты всегда будешь одинок». И вот сдается мне, что мама была права. И именно одиночество лежит в основе всего. И самое яркое желание каждого из нас – преодолеть наше личное бескомпромиссное, тотальное одиночество. Именно это толкает нас на то, чтобы встречаться друг с другом, рассказывать друг другу истории, снимать фильмы. После того разговора с мамой я написал короткое стихотворение:

«Встретились два одиночества —
Имя и отчество».

Я часто вспоминаю его. Каждый раз, когда сажусь за историю. Мне кажется, что это как краткий пересказ романа «Сто лет одиночества» (1967) Габриэля Гарсиа Маркеса. Все, что только можно наблюдать внутри себя и снаружи, является лишь интерпретацией этой базовой темы одиночества. И применительно к сценаристике так же. Будь то фильм ужасов, детектив, комедия или эротика – за всем этим только одиночество и попытка его преодолеть. В современной сценаристике есть целое направление про архетипы, на которые опирается любая история, и я долгое время пытался пойти дальше и увидеть самый базовый архетип, стоящий за всеми остальными. Сейчас я уверен, что этот архетип – одиночество. Мы пишем сценарии и снимаем фильмы, чтобы найти другого человека и встретиться с ним. И даже если нам кажется,

что цель намного проще (заработать денег или увидеть свое имя в титрах), то за этим стоит то же самое – мы хотим быть богатыми и известными, чтобы с нами хотели встретиться, чтобы мы наконец преодолели свое одиночество.

Сценарист и педагог Александр Владимирович Молчанов говорит, что бывает герой без истории, но истории без героя не бывает. Невозможно придумать историю, в которой ничего не происходит. А если что-то происходит, имеется какое-то действие, то всегда должен быть тот, кто является причиной действия, должен быть герой. Для анимационного кино это особенно характерно, потому что именно в нем героем может легко стать неодушевленный предмет или даже какое-то явление. Когда на своих лекциях я предлагаю залу в качестве быстрого упражнения попробовать придумать историю без героя, то максимум, на что хватает воображения, – истории про падающий снег или абстрактный треугольник. Конечно, и снег и треугольник могут быть и становятся героями. После чего я показываю анимационный фильм «Ленин и Сталин. Жили-были» (творческое товарищество «За анонимное и бесплатное искусство», 1997), где два главных героя представляют собой квадрат и треугольник.



Но со временем я понял, что и героя без истории быть не может, потому что герой рождается только тогда, когда мы что-то о нем узнаем, а все, что мы о нем узнаем, обнаруживается только через действие героя. И как только герой начинает действовать, сразу же рождается история. Герой и история всегда слиты воедино, как не бывает действия без причины и причины без действия. Отсюда можно сделать вывод, что кино рождается с любого конца – вы можете выстраивать историю, начиная с героя, можете начинать с события, образа или детали. В любом случае, вам всегда придется ставить перед собой вопросы и искать ответы на них.



Когда мы создаем историю, рожаем главного героя, мы проецируем его из себя. Так происходит с нами не только в работе над историей, но и вообще в жизни. Мы не можем показать себя такими, как есть, мы показываем лишь своего героя. Чтобы увидеть нас такими, какие мы есть, пришлось бы родиться и прожить нашу жизнь, стать нами, а это невозможно. Никто не может увидеть нас целиком. Даже те люди, которые прожили с нами рядом много-много лет. Потому что в жизни мы намного сложнее и больше любого, даже самого сложного и глубокого героя. И сама жизнь намного больше и сложнее любой истории. История никогда не будет равняться жизни, а герой никогда не станет живым человеком. Чтобы показать себя другим, нам приходится упрощать. Внутрь впустить не получится (отсюда одиночество), а вовне можно показать лишь чуть-чуть себя, что-то простое и понятное. Мы показываем упрощенного себя-героя (у каждого есть маски) при личной встрече с кем-то, в «Фейсбуке» мы создаем себе витрину или пишем сценарий про героя, который всегда будет упрощенной частью нас самих.



Есть такой миф, что выдуманный герой живет своей собственной жизнью, неподвластной автору. Об этом часто любят спрашивать журналисты. Видимо, эта допустимая область бытовой мистики щекочет воображение. Да, автор неизбежно вступает в отношения со своим собственным героем, и это еще одна важная встреча, и это опять встреча с самим собой. Где заканчивается автор и начинается герой? Где заканчивается герой и начинается автор? Как в случае с шариком-головой, надетым на указательный палец ладони кукловода, границы героя определить невозможно, потому что герой и автор слиты воедино. Именно глядя на своего собственного героя, наблюдая за ним, присматриваясь к нему, можно понять что-то про себя самого. И тут важной является безопасность – именно в искусстве (литературе, кино, музыке и так далее) мы можем получить безопасный ограниченный опыт проживания «чужой» жизни. Но чужую жизнь прожить невозможно – мы можем увидеть только то, что есть в нас самих. Человек, который никогда не врёт, не сможет увидеть ложь. И наоборот – если мы видим ложь, значит, она есть и в нас самих. Мы можем прожить только свою жизнь, и в любой истории мы опираемся только на самих себя и как авторы, и как зрители.

Язык искусства – язык упрощения. За счет упрощения (обобщения) у нас есть шанс выстроить связь с другими, выстроить отношения, преодолеть одиночество. В любой встрече мы будем стараться быть понятыми, чтобы вызвать сопереживание. Несколько лет назад я бросился из анимации в кукольный театр, сам стал актером, вышел на сцену. На то было несколько причин, но самая главная состояла в том, что в анимации мне не хватает встречи, не хватает сопереживания. Двадцать лайков и пять комментариев после выхода фильма для меня мало, чтобы почувствовать связь со зрителем, связь с живым человеком. Человеку нужен человек –

это означает, что нам нужно, чтобы нам кто-то сопереживал, только тогда мы избавляемся от одиночества. На своих лекциях я люблю спрашивать зал о двух основных инструментах любого автора, будь то художник, сценарист или режиссер. Можно долго перебирать разные конкретные или абстрактные инструменты, такие как карандаш или зрение, но основными являются ум и сердце. И начальная, совершенно необходимая ступень сценаристики – писать понятно и интересно. Если герой не будет понятным, если не будет понятно, что с ним происходит и по какой причине, то зритель не досмотрит кино до конца и уж тем более не будет сопереживать герою. И неудачных примеров в этом смысле огромное множество. В любой встрече мы пытаемся найти такие слова для собеседника, чтобы он понял, что мы хотим сказать. Так же и в кино – нам необходимо быть понятыми. И только благодаря собственному уму мы можем провернуть такой фокус. С помощью ума мы упрощаем свою внутреннюю жизнь и рождаем понятного другим героя, чтобы через этого героя рассказать о самих себе и тем самым вызвать у зрителя живой отклик. Сопереживание можно пробудить, только если говорить от сердца и про сердце. А единственная функция сердца – болеть. Пока сердце бьется и толкает кровь, оно болит. В основе любого искусства лежит боль. Искусство не рождается из того, что «все хорошо» и «все в порядке». И если вы хотите писать истории, создавать сценарии, делать кино, забудьте про гонорары и титры, забудьте про продукт и контент, про жанры и индустрию развлечений. Единственное, что вам надо держать в поле вашего зрения, – боль вашего сердца и возможности вашего ума, чтобы найти нужные слова для выражения этой боли.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.