

Двайсет грешки, които опитният сценарист не би направил

Тери Росио – сценарист („Карибски пирати“, „Шрек“,
„Маската на Зоро“, „Легендата за Зоро“)

Разказах ми история за лекция на един световноизвестен сценарист. Неколкостотин начинаещи автори са седели в голямата аудитория, предусещайки прозрения, мъдрост и вдъхновение от човек, който е постигнал много. Настъпил уговореният час и тълпата притихнала. Залата се изпълнила с леки аплодисменти – лекторът се качил на сцената. Той се приближил до катедрата, присвил очи от светлината на прожекторите, огледал залата. Настъпила тишина. Той се прокашлял, прочистил гърлото си и казал: „Сега трябва да си седите вкъщи и да пишете“. След това авторът се обърнал и излязъл от залата. Лекцията свършила.

Иска ми се сега да приключа статията с тези думи и да ви посъветвам да си отидете у дома и да започнете да пишете. Но... Все пак трябва да кажа, че след като напишеш 20 сценария, а някои от тях препишеш по 30 пъти, започваш да забелязваш повтарящи се проблеми. След това започваш да ги отбелязваш за себе си, а после – правиш арсенал от начини, които помагат да се справиш с тях.

Затова нека продължим теоретичното занятие. В тази статия ще намерите доста концепции, прийоми и идеи, които с моя съавтор Тед Елиът, сме събирали не една година. Планирах да напиша отделна статия за всяка една от тези идеи, но разбрах, че се опитвам насилствено да ги разтегна. Ако ви се стори, че някои от тях са прекалено очевидни, не се безпокойте. Недостатъците в качеството, ще навакса с количество.

Теорията на Вонг

Тази идея се появи, когато в един момент се уморихме да се обясняваме с креативните продуценти на студията. Веднъж написали сцена или диалог, които бяха съвсем малко неразбираеми или прекалено интелектуални, веднага започваха да ни критикуват, че зрителят няма да разбере нищо. Сега ние отговаряме, че зрителят не е длъжен да ги разбира. Историята не зависи от разбирането на зрителя. Нарекохме този прием „Теорията на Вонг“, в чест на серия рекламни клипчета, които „Лаборатория Вонг“ пусна през осемдесетте.

В тези клипчета един компютърен консултант описваше решението на някакъв сложен компютърен проблем на колегите си. За обикновения човек разговорът им беше като на марсиански език: „Пуснахме ISDN-а направо до сървъра, прикачихме мощен и бърз райд, така скоростта на PCI слота стигна дванайсет гиги в секунда. Когато показахме това на клиента, тя не повярва на очите си!“. Никой не разбираше за какво говорят тези момчета, но нужният ефект бе постигнат – зрителят знаеше, че пред него стоят професионалисти.

Ние наистина се притеснявахме от това, че не можем да използваме в сценариите си прием, който виждахме всеки ден по телевизията. Ако персонажите действат и говорят така, сякаш са по-умни от зрителя, то зрителят веднага разбира – това са експерти. Този трик помага на историята да бъде по-правдоподобна. Между другото, интересен факт: много хора обичат да слушат разговори между професионалисти, дори и да не разбират повечето неща.

Мак Гафин

Алфред Хичкок е използвал този термин, за да обозначи важен предмет, след който се движат всички в историята и около който се върти сюжетът. Класически пример е микрофилмът във филма „На север през северозапад“. Микрофилмът никак не е включен в историята, той служи за организация на събитията във филма. Микрофилмът е Мак Гафин.

Малко по-различен пример: транзитните писма от „Касабланка“. Там Мак Гафинът има друга функция. Писмата позволяваха спокойното напускане на Касабланка. Но класическият Мак Гафин е предмет, чиято единствена функция е да бъде ценен.

Дайте смисъл на всяко събитие

Често сценарият може да се подсили, без добавяне на нови неочаквани сюжетни поврати. Опитайте се да направите историята наситена и интересна, благодарение на по-щателна разработка на наличните събития. От всяко едно трябва да се извлече максимумът.

(Можете да прочетете която и да е глава от която и да е книга на Стивън Кинг, за да разберете какво имам предвид. Обърнете внимание колко майсторски той разработва всяка сцена, за да получи от нея максималния ефект).

Лошите сценарии се състоят от отделни парчета, липсва им връзка. Добрите се разгръщат с всяка крачка. Всеки жест, всяка реплика, всяко действие – всичко е ясно и красиво – като бисери нанизани на конец. Получава се голяма, завършена история, която зрителят възприема на малки отрязъци. Колкото по-ясен бъде всеки един от тях, толкова по-добре.

Войната на клонингите

Шефовете на студията обичат да съкращават сценариите. Те питам „А този ред наистина ли ни е нужен?“. Най-често, за да сме честни, справедливият отговор е „не, не ни е нужен“.

Но точно в такива моменти ние с Тед обикновено си спомняме теорията на „войната на клонингите“. В първия филм от „Междузвездни войни“ Оби Уан Кеноби казва на Люк „Той се сражаваше с баща ти във войната на клонингите“. До края на филма няма нито едно друго споменаване на тази война. Задължително ли е оставянето на тази фраза в сценария? Изглежда - не. Но точно присъствието на подобни незначителни щрихи прави света на „Междузвездни войни“ толкова правдоподобен. В продължение на много години след появата на филма, феновете измисляха истории, които биха могли да се случват по времето на тези войни. И всичко това, заради една фраза.

Три яки сцени, нито една лоша

Казват, че Джак Никълсън веднъж казал, че се съгласява да се снима във филм, ако персонажът му има „три яки сцени и нито една лоша“. Полезно е да погледнете на сценария си от гледната точка на актьорите, които ще играят по него. Можете ли да изброите три яки сцени, които сте приготвили за главните си персонажи? А сигурни ли сте, че няма лоши?

Всеки персонаж е длъжен да прави нещо

Изглежда, че за това дори не трябва да се говори: всеки персонаж трябва да участва в историята, да оказва влияние на хода на събитията. В крайна сметка, в един момент от действието той трябва да повлияе на сюжета. Длъжни сте да разбирате как всеки от персонажите участва в случващото се и ако се наложи да казвате: „Ако го изхвърлим, то ето този епизод ще се развали“.

Ако сте изрязали всичко, което персонажът е правил във филма, то най-вероятно, този персонаж не ви е нужен. Понякога така „изхвърлят“ дори някои от главните герои.

Това правило се включва в играта, когато по време на обсъждането се взима решение да се съкрати сценарият или да се дадат повече яки моменти на героя. Да кажем, че героят извършва пет действия в

епизода, а помощникът му – две. Тогава може сцената да се съкрати, махайки от всеки един по едно действие. Остават четири при героя и едно при помощника. Но не трябва да се отнема последното действие на помощника: да се изрязва или дава на главния герой. Точно тук влиза сила това правило.

Разказвайте историята с действия

Хубаво е, когато героите имат наситен вътрешен свят, но въпреки това, не може да се строи сюжет около това, как персонажът променя гледната си точка. Помислете как ще изглежда промяната у персонажа, ако след нея не дойде действие.

Задачата на сценариста е да вземе вътрешната промяна у персонажа и да ѝ позволи да се прояви чрез действие. Проблемите трябва да се изразяват външно през други персонажи или през възникващи ситуации, с които героят трябва да се справи пред очите ни.

Това е прост прием, който се използва практически във всички добри истории. В „Роки“ търсенето на самоуважение бе показано чрез подготовката на героя за боя. Във филма „Лъжлото“ вътрешната борба на героя на Джим Кери се проявява, когато той е прокълнат и е принуден да говори само истината. В „Касабланка“ страданията на Рик се виждат, когато в живота му се връща момичето, което той е обичал някога. Появява се възможност да се покаже цялата болка, която живее дълбоко в Рик.

Първата версия на идеята

Това не се отнася към сценарното майсторство. По-скоро е прием, който може да се използва при обсъждането на сценария. Преди да предложите идея, вместо дълго да разказвате за всички пропуски, уточнения и недомислици, можете просто да кажете „Първата версия на идеята е такава...” и да започнете да разказвате това, което сте измислили. Друга фраза е „Това е черновата версия на идеята”, или „Тази идея се нуждае от доработка”. Така ще можете да „вкарате в играта” идеи, в които не сте сигурни на 100%, за да стигнете, крачка по крачка до най-доброто.

Подтекст и второстепенни линии

Подтекстът не се появява автоматично в сценария. Това не е страничен ефект на добрия сценарий. Доста често се налага той съзнателно да бъде вплитан в историята.

Да разгледаме за пример герой, преживяващ загубата на своята любима. Директният подход е да покажем сцена, в която той плаче. Но сцената би била много по-силна, ако героят реагира на раздялата нетипично: например ако започне да рискува живота си, или да причинява болка на близките си. Емоционалният фон от загубата се оказва извън фокуса и става мощен подтекст за следващите сцени.

Щом сме почнали да говорим за неочевидното... Най-полезният съвет, който чух от Робърт Земекис бе следният (цитирам по памет): „Именно във второстепенната сюжетна линия може открито да се играе с темата”. Спомнете си „Назад в бъдещето”, как Марти помага на майка си и баща си отново да се влюбят. Главната пречка беше липсата на смелост у баща му и Марти му помага да се справи с това. Темата на целия филм е да живеем с днешния ден. Възможно е, че тази идея е тежичка за основната линия, но второстепенният сюжет се е получил отлично.

Гледни точки

Полезна техника за проверка на сюжета е да се проследи развитието му от гледна точка на всички персонажи. Ако историята е логична от гледната точка на всеки персонаж, то сюжетът, е по-скоро строен и не би трябвало в него да има големи несъответствия.

Допълнително прочитане правим за още един персонаж – зрителя. Във всяка сцена трябва да разбираме, какво знае зрителят за всеки персонаж, за какво се досеща. Това ще помогне да постигнем максимално правдоподобие. Понякога сцената изглежда неудачна, не защото персонажът не може да

реагира по този начин, а защото зрителият знае или прекалено малко, или прекалено много. Тогава е достатъчно да се махне една реплика в предишната сцена и всичко ще дойде на мястото си.

Другото име е „интуитивна логика“. Опасно е да се играе с нея, защото това е изключително мощен инструмент. Освен обикновената логика на сюжета, филмът има и емоционална логика. Например ако зрителият иска да се случи нещо, то му е много по-лесно да повярва във вероятността на това събитие.

Обрати

Понякога вашата увереност е най-голямата пречка в откриването на проблеми в сценария. Има сцени, в които сте сигурни и дори не се замисляте за тях. Точно това не ви дават да намерите изобретателно решение на сцената. Опитайте се да се възползвате от следното правило: подлагам на съмнение всичко! Ако някоя сцена предизвиква съмнение, то се опитайте крачка по крачка, да промените всички взети от вас решения на абсолютно противоположни.

Когато героят взема решение, вървящо срещу логиката, това веднага предизвиква интереса ви. (Да си спомним още веднъж филма „В търсене на изгубения кивот“. Когато Индиана Джоунс завързва Марион, вместо да я спаси – това е отличен обрат. Само това действие ни казва много за главния герой.)

До предел

Персонажите, сценариите, епизодите много често са неудачни, защото сценаристът не изтискава от тях всичко, което е възможно и много по-рядко, защото авторът е прекалил. Това на практика е непреходно правило: персонажите, емоциите, ситуацияите, доведени до предел, практически винаги изглеждат добре в киното. Спомнете си колко екстремни ситуации имаше в „Криминале“. (Разбира се всичко си има мярка. Затова е важно да разбирате какво влияние ще окаже вашето решение върху настроението на филма. Колко секс и насилие ще има в него?). Но винаги си струва поне да се замислите „Измъкнахме ли всичко от тази сцена?“

Рик

Ние използваме особен персонаж, когото наричаме „Рик“ в чест на един от героите в сериала „Частен детектив Магnum“. Рик беше дразнещият приятел на главния герой. Той винаги представяше интересите на зрителите, когато авторите използваха прекалено съмнителни сюжетни ходове. Главната му фраза беше нещо от сорта на: „Слушай, Магnum, тия крадци никога няма да ни дадат 7 милиона в златни монети! Това е безумие!“. Точно такива бяха мислите и на зрителя.

След това Магnum спокойно обясняваше на Рик плана си и това, защо крадците все пак ще им дадат 7 милиона в злато. Той убеждаваше Рик и на теория тези аргументи, трябваше да устройват и зрителя.

Умни злодеи и още по-умни герои

Понякога изглежда, че за решението на проблема, стоящ пред героя, е достатъчно да направим антагониста малко по-глупав. И че няма необходимост да се измисля свръх оригинален ход. Обикновено така обичат да постъпват студийните редактори.

Моля ви, бъдете по-умни.

Спомнете си „Междувъздушни войни“. Филмът е с невероятно построена структура. След като Люк и компания, вече освободили Оби Уан, успяват да напуснат звездата на смъртта, виждаме Дарт Вейдър: „Сложихте ли предавателя за следене?“. Излиза, че на героите им е позволено да избягат, за да могат да отведат злодеите в базата на въстаниците. В следващата сцена Хан Соло се хвали с това, как са успели да се изплъзнат от преследването, а принцеса Лея казва: „Позволиха ни да избягаме. Само по този начин може да се обясни това, че се измъкнахме толкова лесно“. Те знаят, че са следени, но нямат избор. Отправят се към базата и се надяват на това, че откраднатите планове на звездата на смъртта (ето още

един пример за Мак Гафин) ще позволят тя да бъде унищожена. Умни злодеи, още по-умни герои, отличен сюжет.

Затова злодеите трябва да бъдат толкова умни, колкото е възможно, дори ако това решение ви вкарва, заедно с протагониста в безизходно положение. Ето работа за истински сценарист!

Разкривайте героя чрез разкриването на сюжета

Понякога в сценария остава някоя недодялана сцена, с която нищо не може да се направи. Тя няма как да стане по-добра, но и без нея не може. В този случай първото правило е тя да се направи кратка. Второто – да се скрият недодяланите сцени.

Вместо да акцентирате на това как сцената развива сюжета, разкажете в нея за характера на героя: за страстите му, желанията, страховете, гнева – не е важно за какво. Сцената трябва да се концентрира не на логичната сюжетна съставна, а на емоциите и вътрешния свят на персонажа. Няма да повярвате какви дупки в сюжета можете да скриете по този начин!

Имам един кратък списък...

Това е моят личен, с нищо не обоснован, списък с елементи, които според мен, никога не работят във филмите:

1. Култове (примери: „Мрежи на злото”, „Младият Шерлок Холмс”)
2. Бебета в опасност („Ловци на призраци 2”, „Уилоу”)
3. Снежни пейзажи (кой въобще иска да работи на студено?)
4. Филми за тежкия живот на угнетени работници („Играчки”)
5. Истории за алкохолизъм и наркомания
6. Истории, в които героят действа от страх от обществено осъждане.

Спортът, който винаги изглежда зле в киното, както и да го покажеш, е тенисът.

Ето и сцени и епизоди, които винаги работят.

1. Игра на покер.
2. Съблазняване
3. Търгове (спомнете си Хичкок)
4. Изпълнение на смъртна присъда
5. Слънчеви, тропически пейзажи (помислете, къде бихте искали да отидете? Нека там се разгръща действието на филма).
6. Истории с карти и търсене на съкровища
7. Каквото и да е състезание

В завършек искам да разкажа за желязното правило на успешните, касови печалби: героят трябва да се усмихва. В повечето филми (и със сигурност в лошите) героят ходи с такова изражение на лицето, сякаш го боли зъб. Помислете по-добре за някой от любимите си филми. Сигурен съм, че ще успеете да си спомните кадър, в който героят се е ухилил. Между другото, ако искате, филмът ви да бие всички рекорди по печалби, то нека героят ви се усмихне в първия, втория и третия акт. Проверявал съм – работи.

Хилядолик герой

Помислете от гледна точка на жанра: какъв трябва да бъде героят ви.

ДРАМАТИЧНИЯТ ГЕРОЙ постига целта посредством страданията си.

ТРАГИЧНИЯТ ГЕРОЙ търпи неуспех, независимо от усилията си.

КОМИЧЕСКИЯТ ГЕРОЙ постига целта си, независимо от всичките си старания, обикновено той се старее да не геройства.

Рик от „Касабланка“ е пример за драматичен герой. Едип е класически трагичен герой. Той е обречен от самото начало, действията му нямат значение. Билбо Бегинс от „Хобитът“ е великолепен комедиен герой. Той почти от самото начало се опитва да не бъде герой. (Най-ефективно изглежда финалът на комедия, в която комедийният герой се държи като драматичен. Спомнете си „Ghost Busters“.)

60 сцени по 2 минути

Джордж Лукас веднъж каза, че филмът е „60 яки сцени по две минути“. И когато нещата стигат до снимки, то Лукас е абсолютно прав. Режисьорът, актьорите, декораторите, операторите – всички ще възприемат филма по сцени. Времето във филма стига примерно за шейсет сцени. Помнете тази структура, когато строите сюжета. Тогава ще успеете да отделите точно тези епизоди, които трябва да покажете и ще можете да изхвърлите излишните.

Монтаж на Гилиган

Това е класически комедиен прием. Героят, махайки с ръце крещи „Вие наистина ли очаквате, че ще облека пола, ще се кача на панорамната площадка на Емпайър Стейт Билдинг и оттам ще пея „New York, New York“? Вие сте откачили! Никога няма...“ В следващия кадър героят ни прави точно това, от което се е отказвал. Монтаж на Гилиган в действие.

Сюжет и Фабула

Фабулата е това, което се случва. Сюжетът е начинът, по който се показва на зрителя случващото се. Те не винаги съвпадат. Много хора стават заложници на фабулата. Те мислят „Събитията вървят в този ред, значи така трябва да се показват“.

А какво ще стане ако променим гледната точка, покажем флешбек, скрием от зрителя, покажем случилото се в случаен ред? Много рядко последователното описание на всички събития в историята е най-ефективният подход. Спомнете си филми като „Бягство от Шоушенк“ или „Мъжество в боя“, „Гражданинът Кейн“.

Последните десет минути от „Бягство от Шоушенк“ са шедьовър. Разказват ни история, в която има флешбек, в който има още един флешбек, после времето се връща в нормалното си русло. Авторите правят всичко това, докато успяват да удържат вниманието ни! Великолепно!

Та така. Надявам се, ще се възползвате поне от някои инструменти в списъка. Всъщност, защо все още четете тази статия? Марш вкъщи да пишете!

Превод: Андон Мутафчиев