



ДИН
МОВШОВИЦ

ОТ ИДЕИ ДО ЗЛОДЕЯ

УЧИМСЯ СОЗДАВАТЬ
ИСТОРИИ ВМЕСТЕ С

Р I X A R



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва 2022

Об авторе

Дин Мовшовиц окончил отделение кино и телевидения Тель-Авивского университета, получив специальность сценариста. После учебы он занял должность руководителя Отдела кино и медиа в израильском Департаменте культурного сотрудничества в Северной Америке при Генеральном консульстве Израиля в Нью-Йорке. Свое первое признание в качестве сценариста он получил в шестнадцать лет в Израиле за короткую комедийную работу. Дин пишет о кино для сайта Taste of Cinema и журнала Tel Aviv Cinematheque, а во время работы в консульстве часто выступал с лекциями об израильском кинематографе. Автор не раз модерировал сессии с деятелями киноиндустрии в форме «вопрос-ответ» в Lincoln Plaza Cinemas, Film Forum, Jacob Burns Film Center и других культурных центрах. Предыдущее сотрудничество автора с Bloop Animation было отмечено сайтами The A. V. Club, Daily Dot и другими культурно-развлекательными ресурсами.

Содержание

Об авторе	3
Введение	9
Глава 1. ВЫБИРАЕМ ИДЕЮ	11
Золотая жила: выбираем идеи с БОЛЬШИМ потенциалом	11
Прощаемся с зоной комфорта: чем больше дискомфорта, тем сильнее история	12
Персонаж и мир на пути к испытанию: возможные предпосылки конфликта	15
Расчётливость: как каждая сцена «Рататуй» соотносится с его главной идеей?	16
Подведём итоги	22
В «Головоломке»	23
Глава 2. СОЗДАЕМ УБЕДИТЕЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ	25
Интересным персонажам есть о чём беспокоиться	25
Сильная обеспокоенность рождается из непоколебимых принципов	27
Самые твёрдые убеждения рождаются из (болезненного) опыта	29
Подведём итоги	32
В «Головоломке»	32

Глава 3. ВЫЗЫВАЕМ ЭМПАТИЮ 35

Три уровня симпатии 35

Эмпатия 37

Желание и мотив 39

«Зачем, понуря голову, грустить о том, чего уже не воротить?» . . 41

Подведём итоги 44

В «Головоломке» 45

Глава 4. ДРАМА И КОНФЛИКТ 47

Больше чем вопрос «жизни и смерти» 47

Эмоциональный конфликт: создание и подача 50

Повышаем ставки и прыгаем выше головы 52

Изменение и раскрытие характеров — шанс на создание 54

Подведём итоги 57

В «Головоломке» 58

Глава 5. СТРУКТУРА PICHAR 61

Пара слов о структуре 61

Основные события: Что? Как? Почему? 65

Многослойный торт сторителлинга 68

Связывающие линии 69

Двойные кульминации 71

Не перегружайте структуру 73

Подведём итоги 74

В «Головоломке» 75

Глава 6. ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ 79

Ваша история как эффективная машина 79

Персонажи как функции сюжета	81
Пишите честно	82
Создание неповторимого персонажа	83
Подведём итоги	84
В «Головоломке»	85

Глава 7. ЗЛОДЕИ 87

Пара слов об антагонизме	87
Злой или проблемный	88
«Хорошие» злодеи	89
Антагонисты как зеркальное отражение	92
Подведём итоги	92
В «Головоломке»	93

Глава 8. РАЗВИВАЕМ ИДЕЮ 95

Планирование или исследование	96
Обманутые ожидания	97
Очертите границы — творческие ограничения	99
Подведём итоги	99
В «Головоломке»	100

Глава 9. КОНЦОВКИ 103

Случайность или персонаж	103
Возвращаемся к началу — отвечаем на вопросы, о которых зрители забыли	106
Развязка — показываем обновлённый мир	107
Подведём итоги	108
В «Головоломке»	109

Глава 10. ТЕМА	111
Что такое тема?	111
Придумываем тему. Шаг 1: выясняем, о чём наша история	112
Придумываем тему. Шаг 2: пронизываем всю историю найденной темой	113
Подведём итоги	116
В «Головоломке»	117
 Глава 11. СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩЕМУ ХУДОЖНИКУ . . .	119
 Благодарности	124
 Фильмография	125
 Библиография	127

Введение

Pixar — это тот редкий случай, когда студия обрела самостоятельный голос в киноиндустрии, полюбившийся как зрителям, так и критикам и кинематографистам. Главная причина такого успеха кроется в способах рассказывания историй (сторителлинге), которые студия поддерживает и продвигает. Фильмы Pixar знамениты своими насыщенными вымышленными мирами, великолепным визуальным исполнением, оригинальными сюжетами, но именно их уникальная способность трогать зрителей до глубины души поражает нас каждый раз, когда мы смотрим очередную новинку студии, которая заставляет взрослых плакать наравне с детьми. Pixar выбирает истории и рассказывает их в невероятно убедительной и трогательной манере. Несмотря на то, что каждый анимационный фильм погружает нас в совершенно новый и не похожий на другой мир, подход киностудии к сторителлингу остается неизменным.

В этой книге я расскажу о методах сторителлинга, которыми пользуется Pixar. При пристальном взгляде на фильмы студии можно выявить определенные повторяющиеся раз от раза схемы. Некоторые из них универсальны и покажутся очевидными любому начинающему сценаристу. И в данном случае примерное использование этих схем послужит путеводной звездой и базой, на кото-

рую сможет опереться любой, пробуящий себя на поприще рассказчика. Другие, более специфические методы рассказывания историй помогут объяснить секрет успеха студии. В этой книге мы рассмотрим и раскроем механизмы и методы, благодаря которым все фильмы Pixar попадают точно в цель.

Хочу обратить ваше внимание на то, что в книге я фокусируюсь исключительно на методах сторителлинга Pixar и игнорирую другие эффективные способы рассказывания историй. Несмотря на множество рисков, которые берет на себя Pixar, и стремление наделять каждый свой фильм душой, полностью погружаясь в производство, студия по-прежнему производит крупнобюджетные картины для всей семьи, которые не оставляют равнодушным никого. Именно эти анимационные фильмы находятся в центре внимания моей работы. Я искренне верю, что каждый аспект, освещенный здесь, окажется полезным для любого кинопроекта — будь то короткометражка или полнометражная картина, игровое кино или анимированное, ориентированное на Голливуд, кинофестиваль «Сандэнс» или Канны.

Не стесняйтесь обсуждать и оспаривать идеи и методы, представленные в этой книге, на сайте Bloop Creators Club (www.bloopanimation.com/creators-club) или в Твиттере @mdean317.

ВЫБИРАЕМ ИДЕЮ

*«Всё, что сделало это дерево таким громадным,
уже хранится внутри нашего крошечного семечка.
Ему нужно лишь время, немного дождя,
солнца и — вуаля!»*

— ФЛИК

Золотая жила: выбираем идею с БОЛЬШИМ потенциалом

Выбирать идею для фильма — примерно то же самое, что искать место для золотого рудника. Где-то вы найдете лишь несколько самородков, а где-то обнаружите золотую жилу. Оба варианта могут стать основой для отличной истории — самородки ведь тоже золотые. Но «золотая жила», те самые понятные и созвучные идеи, которые предлагают множество уровней драматического эффекта и вариантов повествования, лучше всего поддаётся обработке и впоследствии становится более понятной и близкой зрителю.

Очевидно, что Рихар всегда предпочитает отдельным самородкам золотую жилу. Отчасти успех студии произрастает из её способности распознать и разработать сильные

и цепляющие идеи, которые, как правило, обладают мощным эмоциональным багажом. Из таких идей рождается насыщенный экзотический мир (будь то мир монстров, игрушек или супергероев), который предлагает огромное количество возможностей для воображаемого места действия, визуальных эффектов и оригинальных сцен. Что еще важнее, эти идеи содержат в себе колоссальную эмоциональную нагрузку, что по умолчанию делает их привлекательными и понятными.

Прощаемся с зоной комфорта: чем больше дискомфорта, тем сильнее история

Как вырастить из идеи историю, которая стимулировала бы эмоциональную вовлеченность зрителя? Большинство хороших историй строится вокруг переживаний персонажа, выдернутого из зоны комфорта. Рихард всегда выясняет, чего хочется главному герою, и даёт ему совершенно другое. Такое состояние дискомфорта — находка для писателей и сценаристов по нескольким причинам.

На повествовательном уровне оно элементарно дает толчок развитию сюжета — создаёт сцены. Так вы как писатель получаете основной материал для работы. Если вы пишете о крысе, которая пытается готовить в канализации, это может показаться милым, даже оригинальным, но не обязательно интересным или драматичным. Но если вы пишете о крысе, пытающейся стать поваром в ресторане высокой кухни, ваши повествовательные возможности мгновенно возрастают. Как зверёк попадает в ресторан?

Как он сможет заниматься готовкой на постоянной основе? Что случится, если его кто-нибудь увидит? Что будет, если его стряпня окажется действительно вкусной? Все эти вопросы приводят к появлению сюжетных линий, которые можно исследовать и разрабатывать. И всё, что для этого требовалось, — поместить персонажа в самые сложные условия, в которые он только мог попасть.

На другом, более глубоком уровне ваша идея должна заставить персонажей отправиться в эмоциональное путешествие. Герой, оказавшийся вне привычной обстановки, вынужден действовать активнее, чтобы вернуться в свою зону комфорта, совсем как в реальной жизни. Это желание возвратиться к нормальной жизни стимулирует действия, решения и эмоции, которые и составляют подоплёку вашей истории. Концепция «Истории игрушек», что «игрушки на самом деле живые», сразу захватывает и открывает огромное количество повествовательных возможностей и яркий воображаемый мир. Однако пока концепция не дополнена идеей о том, что «любимую игрушку заменяют новой, блестящей игрушкой», в ней нет эмоциональной нагрузки, конфликта.

В «Истории игрушек» появление Базза Лайтера полностью меняет, казалось бы, естественный статус Вуди в качестве любимой игрушки Энди. В ответ на происходящее Вуди отваживается на рискованный шаг, из-за которого оказывается в крайне некомфортной ситуации: потерянный хозяином и запертый в подвале Сиды.

Популярность Базза — худшее, что могло случиться с Вуди, который всегда был уверен в своей роли лидера среди игрушек Энди. Это событие также заставило Вуди

взглянуть неприятной правде в глаза. Он понял, что любовь Энди не может быть вечной и когда-нибудь хозяин просто устанет от него. Попытка Вуди сохранить друзей, которые избегают его, и страх, что Энди возьмёт с собой не его, а Базза, заставили героя испытать глубокое эмоциональное переживание. Эти страхи воплотились в образах изуродованных игрушек Сиды. В самом конце фильма, когда игрушки вновь начинают нервничать из-за надвигающегося дня рождения Энди, Вуди остаётся спокоен. Он поворачивается к Баззу и говорит: «Чего мне бояться, после того как Энди подарили тебя». После потрясения от появления Базза он чувствует себя более уверенным относительно своей роли в жизни Энди (впрочем, оба героя в шокированы появлением в доме щенка).

Этот дискомфорт — не просто неудачное стечение обстоятельств. Это катализатор, который заставляет героя действовать, а в самых лучших мультфильмах — развиваться и меняться. Дискомфорт не всегда является следствием негативного воздействия: спокойное существование Валл-И, например, было нарушено появлением Евы. Несомненно, это приятное событие — теперь герой не одинок, но ему нужно придумать, как завоевать сердце Евы, иначе он упустит последний шанс исполнить свои мечты. Если у него ничего не выйдет, он окажется в худшем положении, чем был раньше. Появление Евы усложнило жизнь Валл-И и определённо сделало ее менее комфортной.

Чтобы по-настоящему вывести героя из душевного равновесия, необходимо придумать слабости и страхи, которые вы сможете использовать. Именно поэтому Рихар создает базу для конфликта в мире каждого героя.

Персонаж и мир на пути к испытанию: возможные предпосылки конфликта

Так как все мы пытаемся окружить себя максимальным комфортом, будь то речь о работе, отношениях или социальной жизни, мы предпочитаем закрывать глаза на то, что приносит нам беспокойство. Возможно, это запутанные отношения, в которых мы не хотим разбираться, потеря, с которой мы так и не справились, или черта характера, которую мы сами не до конца приняли. Но именно такие эмоциональные переживания и делают нас людьми, и они же делают персонажей более убедительными.

В идеале, перед тем как механизм вашего сюжета придёт в действие, в жизни главного героя или в его мире уже должна существовать какая-то проблема. Так, в «Корпорации монстров» Водоног жалуется на перебои с электричеством, потому что дети не пугаются так сильно, как раньше. Главный герой «В поисках Немо» Марлин перебарщивает с родительской любовью и опекой, отрицая любое проявление самостоятельности сына. В «Валл-И» такая предшествующая основному конфликту проблема изображена как нельзя лучше — перед нами брошенная планета, целиком заваленная мусором. Конечно, проблема может быть не такой очевидной, как в этих примерах, более деликатной. Скажем, горе Карла и чувство ненужности в мультфильме «Вверх» — такое же дискомфортное состояние, лежащее в основе конфликта.

Как только вы найдете слабое место в придуманном мире или психологии персонажа, сразу приступайте к созданию истории, которая доведет этот недостаток до крайности.

Чересчур заботливый Марлин теряет своего сына. Убитый горем Карл вот-вот лишится последней связи со своей женой Элли — их дома. Какой бы ни была существующая проблема, она определённо должна быть привязана к сюжету истории, в которую вы помещаете своего героя. Чем лучше эти два элемента взаимодействуют, тем сильнее будет эмоциональная вовлеченность зрителей.

Расчётливость: как каждая сцена «Рататуй» соотносится с его главной идеей?

У каждой картины Pixar есть основной курс, от которого она никогда не отклоняется. Как только создатели находят эмоциональное ядро, предпосылку конфликта и сюжет, который строится на ее основе, они начинают работать над тем, чтобы каждый поворот истории, каждый персонаж следовал нужному курсу.

Рассмотрим в качестве примера «Рататуй». Еще до того, как мы знакомимся с Реми, мы видим на экране колоритного шефа Гюсто и заносчивого ресторанного критика Антуана Эго. Они спорят насчет убеждения Гюсто, что «готовить могут все». Этот пролог может показаться лишним: он никак не влияет на приключения Реми, а события мультфильма понятны и без него. Тем не менее этот эпизод невероятно важен, так как в нем заявлена основная тема фильма и показан главный антагонист Антуан Эго.

При первой встрече с Реми мы понимаем, что его мучает серьезная дилемма. С одной стороны, он — крыса, но с другой, — его совершенно не привлекает крысиный об-

раз жизни: воровство, поедание мусора и строгая иерархия в стае. Герой тянется ко всему тому, что, как он полагает, присуще человеческой жизни: к свободе творчества, наслаждению разнообразными вкусами и запахами, выражению индивидуальности, любознательности. Желания Реми категорически не соответствуют его внешнему облику.

Сценаристы изо всех сил стараются показать, почему это такая серьезная проблема. Мы несколько раз видим, как любопытство Реми доводит его до беды: то во время жарки гриба ударит молнией, то старушка, заметив, что он смотрит кулинарное шоу и ворует еду, начнет стрелять из ружья. Отец крысёнка тоже доставляет ему немало хлопот: наказывает Реми за его увлечение, издевается и заставляет жить обычной крысиной жизнью. Каждый из этих моментов подводит Реми к затруднительному положению, в котором он в итоге оказывается. Старушка — первый сигнал о неприятии людьми крысёнка. Отношения с отцом свидетельствуют о том, что крысиный мир тоже отвергает Реми. Эмиль, брат героя, остается верным ему, но он же является его полной противоположностью, и именно на его фоне странности героя вырисовываются особенно отчётливо. Гюсто оказывается единственным наставником и ориентиром Реми.

В конце первого действия, после вылазок Реми за едой, колонию крыс обнаруживают и вынуждают бежать, и главный герой отстаёт от сородичей. В итоге он оказывается на распутье, сидя на поваренной книге Гюсто как на плоту. Да, дело происходит в канализации, и теперь Реми предстоит выбрать, куда плыть, чтобы найти друзей и семью. На более глубоком уровне этот эпизод демонстрирует, как герой принимает решение относительно своей дальней-

шей судьбы. Какая сущность пересилит: человеческая или крысиная? И даже этот момент сценаристы используют для очередного обращения к главной идее истории о двойственности Реми. И не случайно выбор героя приводит его именно в парижский ресторан Гюсто.

Подобные моменты будут повторяться на протяжении всего фильма и так часто, как это возможно. Например, далее мы видим сцену первого появления Реми на кухне. Он пытается улучшить суп, при этом рискуя быть увиденным, сожжённым, раздавленным или запечённым. Это прекрасная безмолвная демонстрация всех опасностей, с которыми приходится сталкиваться герою, и это динамичная сцена. Даже то, как велосипедист врывается после того, как Реми дружелюбно машет ему, работает на главную идею. Впрочем, когда Реми разрешает разросшейся группе крыс воровать еду из ресторана, мы видим, что герой все еще принадлежит крысиному сообществу. Он никак не может примирить две свои сущности.

Главный вопрос «Рататуя»: может ли крыса стать первоклассным поваром? Первая часть мультфильма демонстрирует все причины за и против. Каждая последующая сцена усиливает доводы, и ответ на вопрос лавирует между «Да, посмотрите, как Реми и Лингвини готовят вместе, как они подружились» и «Нет, неважно, насколько он талантлив, Реми никогда не станет поваром, потому что он не человек, люди не примут его».

Это можно назвать расчётливостью. Всё в вашем сценарии должно соотноситься с главной идеей, с центральным конфликтом. В «Рататуе» все вспомогательные персонажи зер-

кально отражают внутренний конфликт Реми. Посмотрите на Лингвини. Он представляет собой кривое отражение Реми. Он — сын знаменитого шефа Гюсто, но не умеет готовить, и никто не ждёт от него ничего выдающегося из-за неуклюжести. Когда он с помощью Реми поражает окружающих стряпнёй, у него появляется шанс (спасибо кредо Гюсто). Колетт служит голосом Гюсто на кухне и становится наставницей Лингвини. Когда герои сближаются, Лингвини отвергает Реми ради романа с Колетт — сильный момент, когда человек вновь прогоняет Реми, тем самым заставляя крысенка попрощаться с мечтой.

Живодэр — полная противоположность Колетт. Он презирает Лингвини, отчасти из-за страха, что тот унаследует ресторан, но в основном потому, что отказывается верить, что этот глупый мальчишка может готовить, — и это противоречит главной идее. Живодэр также становится первым, кто узнает о существовании Реми и его таланте. Он представляет другую угрозу со стороны людей. Он не хочет уничтожать или прогонять крысу, но вместо этого стремится обратить ее в рабство и использовать для создания дискредитирующей линии замороженных продуктов под брендом Гюсто. Даже остальные повара ресторана в монологе Колетт, которая рассказывает их захватывающие истории, обретают некоторые черты, свойственные Реми. Она называет их «пиратами», так же можно назвать и главного героя. Эта сцена в очередной раз напоминает нам о кредо Гюсто и обоснованности мечтаний Реми.

Вернемся обратно к двум вспомогательным, но от этого не менее важным персонажам: Гюсто и Антуану Эго, ангелу и демону мультика. Складывается впечатление, будто два фи-