



**ДИН
МОВШОВИЦ**

ОТ ИДЕИ ДО ЗЛОДЕЯ

**УЧИМСЯ СОЗДАВАТЬ
ИСТОРИИ ВМЕСТЕ С**

Р I X A R

Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена, распространена или передана в любой форме или любыми средствами, включая копирование, запись или другие электронные или механические методы, без предварительного письменного разрешения издателя, за исключением случаев кратких цитат для рецензий и в некоторых других некоммерческих использованиях, разрешенных законом об авторском праве. Для запросов на разрешение пишите издателю «Внимание: Специалист по авторскому праву» по указанному ниже адресу.

Автор и издатель приложили все усилия для подготовки этой книги. Автор и издатель не дают никаких заверений или гарантий в отношении точности, применимости, пригодности или полноты содержания. Информация, содержащаяся в этой книге, предназначена исключительно для образовательных целей. Поэтому, если вы хотите применить идеи, содержащиеся в этом тексте, вы несёте полную ответственность за свои действия. Автор и издатель не связаны с Pixar или Walt Disney Animation Studios.

ОБ АВТОРЕ

Дин Мовшовиц — сценарист, лектор и автор, известный своим бестселлером №1 PIXAR РАССКАЗЫВАЕТ. Правила эффективного повествования на примере лучших мультипликационных фильмов Pixar, который был переведен на несколько языков и преподавался в университетах по всему миру. Дин проводил семинары по сторителлингу для BBC, Microsoft, Бостонском музее науки и ряда других компаний.

Дин получил степень бакалавра в области сценарного искусства в университете Тель-Авива и является выпускником Serial Eyes, ведущей европейской программы последипломного обучения для телевизионных писателей и продюсеров. В качестве сценариста Дин работал над телепроектами для Disney Junior, Cineteve, Blackpills и UFA. В настоящее время он работает в команде над научно-фантастическим сериалом для Cineteve и пишет новую книгу.

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?	17
Подведём итоги	22
В «Головоломке»	23
Глава 2. СОЗДАЕМ УБЕДИТЕЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ	26
Интересным персонажам есть о чём беспокоиться	26
Сильная обеспокоенность рождается из непоколебимых принципов	28
Самые твёрдые убеждения рождаются из (болезненного) опыта	30
Подведём итоги	33
В «Головоломке»	34

Глава 3. ВЫЗЫВАЕМ ЭМПАТИЮ	36
Три уровня симпатии	36
Эмпатия	38
Желание и мотив	41
«Зачем, понуря голову, грустить о том, чего уже не воротить?»	42
Путешествие внутрь себя	45
Подведём итоги	46
В «Головоломке»	47
Глава 4. ДРАМА И КОНФЛИКТ	49
Больше чем вопрос «жизни и смерти»	49
Эмоциональный конфликт: создание и подача	52
Проклятие > Смерть	54
Повышаем ставки и прыгаем выше головы	57
Изменение и раскрытие характеров — шанс на развитие сюжета	58
Подведём итоги	63
В «Головоломке»	64
Глава 5. ЗЛОДЕИ	68
Пара слов об антагонизме	68
Злой или проблемный	69
«Хорошие» злодеи	70
Антагонисты как зеркальное отражение	73
Подведём итоги	74
В «Головоломке»	74
Глава 6. ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ	76
Ваша история как эффективная машина	76

Персонажи как функции сюжета	78
Пишите честно	79
Создание неповторимого персонажа	80
Подведём итоги	81
В «Головоломке»	82

Глава 7. СТРУКТУРА РИХАР 84

Пара слов о структуре	84
Основные события: Что? Как? Почему?	88
Многослойный торт сторителлинга	91
Связывающие линии	92
Двойные кульминации	94
Не перегружайте структуру	96
Подведём итоги	97
В «Головоломке»	98

Глава 8. КОНЦОВКИ 102

Случайность или персонаж	102
Преображение за 5 шагов	105
Предательство и самопожертвование	107
Развязка — показываем обновлённый мир	112
Возвращаемся к началу — отвечаем на вопросы, о которых зрители забыли	113
Подведём итоги	114
В «Головоломке»	115

Глава 9. СОЗДАЁМ МИР 119

Организирующий принцип	119
Правила, ярлыки и ритуалы	121

Планирование или исследование	124
Обманутые ожидания	125
Очертите границы — творческие ограничения	127
Подведём итоги	128
В «Головоломке»	129
Глава 10. ТЕМА	132
Что такое тема?	132
Придумываем тему. Шаг 1: выясняем, о чём наша история	133
Придумываем тему. Шаг 2: пронизываем всю историю найденной темой	134
Придумываем тему. Шаг 3: тема через результат: кто выигрывает, кто проигрывает и почему?	137
Подведём итоги	141
В «Головоломке»	141
Глава 11. СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩЕМУ ХУДОЖНИКУ	144
Благодарности	149
Фильмография	151
Библиография	158

ВВЕДЕНИЕ

Pixar — редкий случай того, как студия становится отдельным кинематографическим голосом, любимым как зрителями, критиками, так и кинематографистами. Одной из главных причин её успеха является выбор повествования, который поддерживается и продвигается. Несмотря на то, что фильмы Pixar известны своими богатыми вымышленными мирами, великолепными визуальными эффектами и оригинальными сюжетами, именно их невероятная способность растрогать аудиторию поражает с каждым новым фильмом, который выпускает студия, заставляя взрослых плакать вместе со своими детьми. Pixar выбирает истории и развивает их таким образом, который доставляет огромное удовольствие и глубоко трогает. Несмотря на то, что каждый фильм переносит нас в совершенно разные миры, подход Pixar к повествованию остаётся последовательным и неизменным.

В этой книге я расскажу об этих последовательных методах повествования. Тщательный анализ фильмов студии позволяет выявить определённые повторяющиеся закономерности. Некоторые из них универсальны и очевидны для любого начинающего сценариста, и в этом случае использование этих приёмов от Pixar может послужить

образцом и наиболее ярким ориентиром. Некоторые из необычных методов повествования могут пролить свет на секреты успеха студии. В этой книге мы рассмотрим и раскроем механизмы и закономерности, благодаря которым фильмы Pixar получают такими успешными.

Одно замечание, которое следует принять во внимание: эта книга посвящена только методам повествования студии Pixar. Конечно, существует множество других вариантов повествования, которые оказались успешными, запоминающимися и трогательными. Несмотря на многочисленные риски, на которые идёт Pixar, и её стремление придать каждому из своих фильмов редкую душевность и целостность, студия по-прежнему делает высокобюджетные фильмы для семейного просмотра, которые так нравятся многим. Именно эти фильмы находятся в центре внимания моей книги. Тем не менее, я твердо верю, что каждый из обсуждаемых здесь шаблонов окажется полезным для любого кинопроекта — будь то короткометражный или полнометражный фильм, прямой эфир или анимация, нацеленная на Голливуд, кинофестиваль Сандэнс или Канн.

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 своего фильма — это всё равно, что выбирать, где искать золото. В одних местах вы сможете найти лишь несколько самородков, а в других вы наткнетесь на главную золотую жилу. Обе отправные точки могут стать основой для отличной истории — эти самородки по-прежнему остаются золотыми, — но «золотые жилы», те взаимосвязанные идеи, которые предлагают четкую драматургию и множество вариантов повествования, как правило, легче развивать, они более доступны для аудитории.

Большая часть успеха Pixar обусловлена их способностью распознавать и развивать «золотые жилы» — идеи,

которые обычно сопровождаются сильным внутренним конфликтом и мощной эмоциональной нагрузкой. Из таких идей чаще всего и возникают богатые экзотические миры (монстры, игрушки, супергерои), которые предлагают много возможностей для создания разнообразных декораций, ярких визуальных эффектов и оригинальных сцен. Что ещё более важно, эти идеи содержат огромную физическую и эмоциональную нагрузку, что делает их доступными и привлекательными с первой минуты.

Не все идеи «рождаются» со встроенными в них нужными элементами. Чаще всего приходится целенаправленно формировать идею таким образом, чтобы максимально увеличить её конфликтный потенциал и эмоциональную нагрузку. И первый шаг — понять, как сделать жизнь главного героя исключительно трудной.

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

Большинство хороших историй — наблюдения за тем, как персонаж борется с судьбой за пределами своей зоны комфорта. Рихар постоянно выясняет, чего больше всего хочет главный герой, а затем предлагает ему прямо противоположное. Это состояние дискомфорта является ценным для сценаристов по нескольким причинам.

На повествовательном уровне происходит развитие сюжета — создаются сцены. Это дает вам, как автору, непосредственный материал для работы. Если вы пишете

о крысе, которая пытается приготовить себе еду в канализации, это может быть мило и даже оригинально, но не обязательно интересно или драматично. Но если вы пишете о крысе, которая пытается готовить в ресторане для гурманов, сразу возникают вопросы: как он туда попадёт? Как ему готовить там постоянно? Что произойдёт, если кто-то его увидит? Что произойдёт, если его блюда получатся действительно вкусными? Ответы на все эти вопросы приводят к появлению сюжетных линий, которые можно изучить и развить. Всё, что потребовалось, — это поместить персонажа в самую сложную обстановку, в которой он только мог оказаться.

На другом, более глубоком уровне, идея должна заставить ваших персонажей пережить эмоциональное путешествие. Персонаж, оказавшийся вне привычной обстановки, вынужден действовать активнее, чтобы вернуться в свою зону комфорта, точно так же, как это было бы в реальности. Такое желание вернуться к привычной жизни побуждает героя к действиям, решениям и эмоциям, которые являются основой внутреннего повествования истории. Концепция «игрушки на самом деле живые» в мультфильме История игрушек сразу же захватывает, предлагая огромное количество повествовательных возможностей и яркий воображаемый мир. Однако только после того, как концепция эволюционирует в новую, где «любимую игрушку заменяют на более новую, блестящую», появляется эмоциональная нагрузка.

В *Истории игрушек* появление Базза Лайтера полностью переворачивает жизнь Вуди, меняя его статус любимой игрушки Энди. В ответ на происходящее Вуди отважи-

вается на рискованный шаг и отправляется в опасное путешествие, которое приводит к крайне неприятным последствиям: он теряется и оказывается запертым в детской комнате с плохишем Сидом. Популярность Базза — это худшее, что могло случиться с Вуди, который всегда был доволен своей ролью лидера среди игрушек Энди. Борьба Вуди за то, чтобы вернуть своих друзей, когда они избегают его, и страх, который он испытывает, когда Энди уезжает без него, вызваны глубоким эмоциональным расстройством. Эти страхи находят искаженное физическое воплощение в игрушках Сида, над которыми издеваются. Все эти события, начавшиеся с чувства дискомфорта, вызванного появлением Базза, заставляют Вуди взглянуть неприятной правде в глаза. Он понимает, что любовь Энди не может быть вечной, и что однажды он может устать от Вуди. В конце фильма, когда игрушки снова нервничают из-за дня рождения Энди, Вуди уже спокоен. Он поворачивается к Баззу и говорит: «Чего мне бояться, после того как Энди подарили тебя». Он чувствует себя более уверенно и принимает свою роль в жизни своего маленького хозяина (хотя появление щенка удивляет их обоих).

Дискомфорт, который подталкивает вашего персонажа к действию, должен быть чем-то большим, чем просто невезение или худшее развитие событий. Это катализатор, который заставляет героя реагировать, а в лучших историях — развиваться и меняться. Дискомфорт не всегда является следствием негативного воздействия: спокойное существование Валл-И нарушено прибытием Евы. И, хотя это здорово, что он больше не одинок, Валл-И те-

перь должен найти способ завоевать сердце Евы, чтобы не упустить возможность осуществления своей мечты, возможно, последнего шанса, который он получил. Если у него ничего не выйдет, он окажется в худшем положении, чем был раньше. Появление Евы усложнило жизнь Валл-И и определённо сделало её менее комфортной.

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

Персонаж и мир на пути к испытанию: возможные предпосылки конфликта

Поскольку все мы пытаемся окружить себя максимальным комфортом, идёт ли речь о работе, отношениях или социальной жизни, мы предпочитаем закрывать глаза на то, что приносит нам беспокойство. Это могут быть отношения, которые мы не совсем понимаем, потеря, которую мы должным образом не оплакали, или часть себя, которую мы не совсем приняли. Эти эмоциональные переживания и делают нас людьми, и они — то, что сделает ваших персонажей привлекательными и «живыми».

В идеале, ещё до того, как сюжет начнёт набирать обороты, в жизни или мире вашего главного героя должна возникнуть проблема. В *Корпорации монстров* Водоног жалуется на нехватку электричества, потому что детей уже не так легко напугать, как в прошлом. В мультфильме *В поисках Немо* Марлин души не чаёт в своем сыне,