

ОСНОВЫ ЭКРАНИЗАЦИИ

Преврати свой
роман в сценарий

ПОЛ ТОМЛИНСОН

«»»

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва

УДК 808.1
ББК 83.3
Т56

Paul Tomlinson
PLOT BASICS:
PLOT YOUR NOVEL OR SCREENPLAY IN EIGHT SEQUENCES

Copyright © 2017 by Paul Tomlinson

All rights reserved. This book may not be reproduced or transmitted, in whole or in part, or used in any manner whatsoever, without the express permission of the copy-right owner, except for the use of brief quotations in the context of a book review.

First published September 2017

Publisher: Paul Tomlinson

www.paultomlinson.org

Published by permission of Paul Tomlinson (UK) via
Igor Korzhenevskiy of Alexander Korzhenevski Agency (Russia)

Томлинсон, Пол.

Т56 Основы экранизации: Преврати свой роман в сценарий / Пол Томлинсон ; [перевод с английского Д. А. Шалаевой]. — Москва : Эксмо, 2025. — 320 с. — (Пиши и сочиняй. Книги по сценарному и писательскому мастерству).

ISBN 978-5-04-214171-3

Книга Пола Томлинсона «Основы экранизации: Преврати свой роман в сценарий» — это практическое руководство по адаптации литературных произведений для кино и телевидения. В ней рассматриваются ключевые различия между структурой романа и сценария, методы сокращения и переработки текста, а также особенности визуального повествования. Автор предлагает конкретные инструменты для работы с диалогами, сценами и форматом, учитывая требования киноиндустрии. Издание предназначено для писателей, сценаристов и продюсеров, занимающихся экранизациями. Книга содержит примеры и упражнения, помогающие применить теорию на практике.

УДК 808.1
ББК 83.3

ISBN 978-5-04-214171-3

© Шалаева Д., перевод текста на русский язык, 2025
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

СОДЕРЖАНИЕ

Введение: Сюжет или персонаж?	4
Как выглядит сюжет?	24
Жили-были три медведя.....	28
Четверти	30
Восемь секвенций: Введение	49
Акт I: завязка и начало действия	61
Секвенция 1: завязка, предвестие и вызов	67
Секвенция 2: ответ на вызов	127
Акт II: середина	172
Секвенция 3: реакция на незнакомый новый мир	176
Секвенция 4: первая попытка, первая неудача и их последствия	204
Срединная точка/мидпойнт	212
Секвенция 5: реакция на мидпойнт и повышение ставок	222
Секвенция 6: вторая попытка, ее провал и кризис	239
Акт III: Финал – кульминация и развязка	260
Секвенция 7: кульминация	265
Секвенция 8: разрешение конфликта и развязка	302
Об авторе	318

ВВЕДЕНИЕ: СЮЖЕТ ИЛИ ПЕРСОНАЖ?

Это книга о сюжете. Подсказка содержится в ее названии. Когда вы пишете роман или сценарий, вам не нужны персонажи, но, безусловно, требуется сюжет. Все те детские истории, волшебные сказки, мифы, легенды и народные сказания, на которых мы выросли, не слишком заботились о развитии персонажей. Они просто рассказывали нам историю. Персонажи только мешают хорошей истории. Вы же знаете, какие они, — вечно болтают без умолку: «Где моя предыстория? Какова природа моей душевной травмы? Мне нужна арка развития! Я, я, мне...» В итоге не успеешь оглянуться, как потеряешь из виду сюжет и будешь удивляться, почему середина твоей истории провисает.

Я шучу лишь отчасти, поскольку действительно считаю, что если мы слишком увлечемся размышлениями о персонажах, то рискуем забыть о том, как важно правильно выстроить сюжет. Сюжет — самая важная вещь в повествовании. У вас могут быть персонажи из «Плоского мира»^{1, 2}, а диалоги — из самой убогой дневной мыльной оперы, но читателям все равно понравится ваша история при условии, что у нее будет сильный сюжет.

Ознакомьтесь с романами, вошедшими в списки бестселлеров за последние годы, и вы обнаружите множество «картонных» персонажей, произносящих диалоги, состоящие из реплик, констатирующих очевидное, но миллионы читателей все равно раскупили

¹ «Плоский мир» — мультфильм, описывающий двумерную вселенную, которую населяют живые геометрические фигуры: квадраты, треугольники, окружности и т. п. — *Прим. пер.*

² «Плоский мир», м/ф, 2007, США, реж. Ладд Ейлингер мл. — *Прим. науч. ред.*

эти книги. Разгадка в том, что у них была привлекательная предпосылка, которая раскрывалась с помощью эффективного сюжета. Конечно, некоторые авторы бестселлеров создают для своих сюжетов разносторонних персонажей, но бестселлеры, в которых персонажи существуют вне сюжета, настолько редки, что их практически не существует.

То же самое и с фильмами, хотя в данном случае понять важность сюжета легче, когда кинокартина проваливается. В фильме могут быть отличные актеры, спецэффекты, живописные места действия и остроумные диалоги, но он не сможет увлечь зрителя, потому что в нем нет настоящего сюжета как такового. На самом деле никого не волнует, почему герои поступают так, как они поступают, и говорят то, что говорят. Читателям и кинозрителям нравятся сильные сюжеты.

Сюжет имеет значение. Да, вам захочется создать разносторонних персонажей и искрометные диалоги, а также затронуть глубокие темы и представить полностью достоверную обстановку. Но ничто из перечисленного не поможет продать вашу историю, если у нее нет полноценного сюжета.

Пригодится ли вам эта книга?

Действительно ли вам нужна еще одна книга по сценарному мастерству? А если да, то нужна ли вам именно эта? Позвольте рассказать о том, что я собираюсь написать на следующих страницах, а затем вы примете решение.

Моя цель — дать вам представление о структуре сюжета «с высоты птичьего полета», акцентируя самые основы, чтобы вы могли понять, что и где должно находиться и как различные части сочетаются друг с дру-

гом. Мы начнем с дальнего плана, а затем увеличим масштаб, чтобы рассмотреть детали более подробно.

Я покажу вам, как разбить историю на удобные фрагменты, используя модель «три акта, восемь секвенций»³, разработанную для написания сценариев. Зачем использовать сценарную модель при написании романов? Сюжеты для киносценариев постоянно изучались и развивались с первых дней существования кинематографа и к настоящему моменту усовершенствованы до такой степени, что вы с легкостью можете найти полную, простую модель для построения эффективного сюжета.

Аналогичной теории построения сюжетов романов не существует. Я не верю, что есть большая разница между сюжетами для фильмов и для романов, поскольку и те, и другие развились на основе драматических теорий, изначально разработанных для театра. Я не собираюсь тратить время на освещение исторического развития теории сюжета, потому что хочу сосредоточиться на практических инструментах.

Я не намерен утверждать, что модель из восьми эпизодов — это единственный способ построения сюжета, но это инструмент, который, как мне кажется, будет вам полезен. Обозначенная модель достаточно гибкая, чтобы использовать ее в сочетании с любыми другими теориями повествования, которые вы считаете полезными, будь то «путешествие героя»⁴, «Плотто»⁵ или что-то еще.

³ Секвенция (последовательность) — серия сцен, образующих отдельную повествовательную единицу, которая обычно связана либо единством местоположения, либо единством времени — *Прим. науч. ред.*

⁴ «Путешествие героя» — универсальная структура повествования, в которой герой отправляется в приключение, сталкивается с кризисом и в конечном итоге возвращается преобразенным. Впервые эту структуру описал американский исследователь Джозеф Кэмпбелл в книге «Тысячеликий герой». Популяризировал идеи Кэмпбелла режиссер Джордж Лукас, создав на их основе фильм «Звездные войны» — *Прим. науч. ред.*

⁵ Изданное в 1928 году руководство будущим классикам, описывающее 1462 схематичных сюжета, авторства Уильяма Уоллеса Кука — *Прим. пер.*

Демонстрируя, что к чему, эта модель построения сюжета также подсказывает, что нужно иметь в виду, чтобы написать эффективную историю, какие исходные ингредиенты вам понадобятся. Это позволит взглянуть на вашу первоначальную идею и оценить ее, чтобы понять, есть ли в ней все необходимое для создания успешного сюжета романа или сценария, что нужно добавить или развить, если после первого анализа ваша задумка окажется не слишком удачной.

С самого начала я должен уточнить, что рассматриваю здесь сюжеты только для длинных историй: романов и сценариев полнометражных фильмов. Вероятно, эти рекомендации удастся адаптировать и для полноценных театральных пьес, но у меня нет опыта в этой области. Короткие рассказы, эпизоды телесериалов, ситкомы и одноактные пьесы требуют другого подхода и выходят за рамки этой книги.

Сначала придумайте сюжет, потом пишите. Или не пишите

Прежде чем приступить к повествованию, необходимо придумать основной сюжет. Я уже слышу, как в некоторых кругах раздаются стенания и скрежет зубов от тех, кто утверждает, что предварительная проработка сюжета «подавляет мое творчество», и от тех, кто гордо заявляет: «Я пишу в стол!» Пожалуйста, уделите мне еще 30 секунд вашего времени, прежде чем вы потянетесь за пультом и переключите канал.

Говоря о необходимости набросать сюжет, я не имею в виду написание двадцатистраничного конспекта, в котором отмечена каждая деталь вашей истории от начала до конца. Если вы пишете роман или первый вариант сценария, такой уровень предварительной

подготовки действительно может подавить ваш энтузиазм по отношению к проекту: кто же захочет писать историю, которую он уже рассказал?

Нет. Я имею в виду лишь пару страниц, где вы изложите основные сюжетные моменты вашей истории — шесть основных поворотных моментов плюс кульминация. Это все, что вам нужно. На самом деле в них довольно легко разобраться, основываясь на сюжетной схеме, которой придерживаются почти все популярные истории.

Я не утверждаю, что существует некая формула. Волшебного рецепта для создания романа или сценария нет. Но у популярных историй есть общие черты — общая схема, или форма. Именно их многие успешные писатели подсознательно улавливают из прочитанного. И именно их ждут читатели, даже не подозревая об этом. Существуют и другие сюжетные схемы, но эту легко понять и объяснить.

Все еще сомневаетесь? А если я скажу, что несколько часов, потраченных на подготовку основного сюжета, позволят вам сесть и быстрее написать роман или сценарий? Или если я скажу, что это почти гарантирует, что вы никогда не зайдете в тупик, потому что всегда будете знать, что в вашем произведении произойдет дальше и почему? Это означает, что ваш первый черновик будет структурно проработан и потребует лишь незначительных правок перед окончательной доводкой. Ну а если что-то пойдет не так, данная модель поможет вам понять, что делать.

Применение этой схемы сделает сам процесс творчества более полезным и приятным, потому что если вы чувствуете, что знаете, что пишете, то само занятие становится более увлекательным. Ну, если только вы не предпочитаете чувствовать себя растерянным, сбитым с толку и неспособным справиться с задачей.

Как говорится, нет никого праведнее исправившейся блудницы. Я, наверное, исправился только наполовину. Раньше я ненавидел предварительные наброски сюжета. До того как я начал использовать эту технику построения повествования, у меня уходил год или полтора на то, чтобы закончить первый черновик романа. В итоге получалось нечто, чем я был не совсем доволен. Я нутром чуял, что эта плохо выстроенная вещь в действительности не работает, но никогда не понимал, почему. Я начинал множество проектов, которые никак не мог закончить. Романы и сценарии просто сходили на нет, потому что я не знал, как их завершить. У меня были блокноты, полные отличных идей, которые я не сумел превратить в законченные истории.

В 2015 году в качестве эксперимента я использовал модель сюжета из восьми секвенций при написании детектива об убийстве в 1930-х годах. Мне нравился этот жанр, но я никогда не задумывался о том, чтобы стать писателем. Мне казалось, что это, вероятно, самый сюжетно ориентированный жанр, основанный на разгадывании интеллектуальной загадки, а не на эмоциональном взаимодействии персонажей, поэтому я решил, что он послужит идеальным способом проверить мои недавно приобретенные навыки построения сюжета. Я написал 65 000 слов за три месяца — от первоначальной идеи до финальной правки. И это при условии, что я работал полный рабочий день, ежедневно покидая дом на десять часов. Я самостоятельно опубликовал книгу на Amazon и заработал на ней немного денег. Немного, но все же. Называется она *The Sword in the Stone-Dead*⁶.

Теоретически, используя этот метод, удастся написать два-три-четыре романа (или сценария) за год. Мо-

⁶ *The Sword in the Stone-Dead* — на русском не издавался — Прим. науч. ред.

жет быть, и больше, если вы занимаетесь этим полный рабочий день. Чем больше произведений вы напишете и доведете до успешного финала, тем лучшим писателем вы станете.

Наверное, еще придут времена, когда я решу сесть за чистый лист, не имея предварительного плана, и просто писать, импровизируя. Но если в итоге вместо стройного сюжета у меня получится запутанный клубок сюжетных линий, я смогу применить модель восьми секвенций, чтобы разобрать его на части и переструктурировать. А если сюжет сойдет на нет, так и не закончившись, я использую схему восьми секвенций, чтобы понять, что пошло не так, и, возможно, поверну историю в нужное русло. Если вы пишете по наитию, то попробуйте воспользоваться этой книгой, когда начнете редактировать свой первый черновик или попытаетесь исправить неудачный вариант.

Составить план романа или сценария таким образом быстро и просто. Несколько сюжетных точек, расположенных в правильном порядке, — и готово. Четыре из них помогут вам преодолеть ужасно длинную среднюю часть повествования, не позволяя действию забуксовать в грязи и не давая ему провиснуть.

Создавать сюжеты легко. Я излагаю методику в небольшой книге. Вы сможете прочитать ее за один вечер. Читайте — вы почти ничего не потеряете, но многое приобретете.

Создание драматических произведений

Я считаю, что и романы, и киносценарии являются примерами драматического творчества. Изначально греческое слово «драма» означало «действие»

и происходило от глагола, означающего «делать» или «действовать». Меня не интересуют истории, в которых герои сидят сложа руки и размышляют о том, как им поступить; я хочу, чтобы они приняли решение, а затем отправились действовать, чтобы воплотить в жизнь то, чего они решили добиться. По этой причине я намереваюсь сосредоточиться на планировании внешних и видимых действий в истории, а не на внутренних аспектах характеров персонажей.

На последующих страницах я не делаю особых различий между фильмами и романами, а некоторые идеи, о которых я рассказываю, заимствованы из текстов, посвященных написанию театральных пьес. Что касается структуры сюжета, то я не считаю, что между ними есть большая разница. История и есть история.

Что такое структура сюжета?

Построение сюжета означает расположение событий вашего повествования в том порядке, который создаст наибольший драматический эффект. Под драматическим эффектом я подразумеваю то, что вызывает сильную реакцию у читателя. Сюжет — это то, что заставляет читателя интеллектуально, эмоционально и/или физически реагировать на вашу историю. Он воздействует на голову, сердце или нутро, а в идеале должен действовать на всех этих уровнях. Чем больше уровней привлекательности у истории, тем больше у вас потенциальных покупателей.

Спросите людей, зачем они читают художественную литературу или смотрят фильмы, и большинство из них ответят, что они хотят отключиться от повседневной жизни и развлечься. Люди говорят о том, что они погрузились в книгу, сидя в зале ожидания аэропорта

или во время ежедневной поездки на работу. Если они идут в кино, то на пару часов переносятся в другой мир. Истории дают людям опыт, который позволяет им на время отвлечься от реального мира. Сюжет — это основная структура, лежащая в основе истории. Именно он придает ей форму и помогает передать зрителям и читателям те ощущения, которых они жаждут. Определенные события должны появляться в определенной последовательности и в определенные моменты повествования. Именно в этом и заключается суть структуры сюжета.

Не существует такого феномена, как оригинальный сюжет, поэтому от вас не требуется придумывать что-то новое и хитроумное для структуры вашей истории. Все, что вам придется сделать, — придумать свои собственные события, чтобы выполнить задачи, которые ставит перед собой каждый основной сюжетный элемент в структуре. Моя книга о том, как это сделать.

Что делает историю великой?

Нам нужно начало, которое зацепит или заинтригует читателя, заставив его захотеть читать дальше и узнать, что будет потом. Середина, в которой действие, напряжение и эмоции нарастают, заставляя читателя перелистывать страницы и усиливая его желание узнать, чем же закончится история. И масштабный финал. Нечто драматичное и неожиданное, но при этом оправдывающее ожидания читателя, заложенные в начале истории.

И после этого автор хочет, чтобы у публики возникло ощущение, что его история действительно касалась чего-то важного. Это была не просто серия интересных событий, а нечто такое, что оказало значительное влияние на жизнь персонажей и заставило читателя за-

думаться о последствиях того, чему он только что стал свидетелем, применительно к своей собственной жизни.

Сюжет вносит в это самый значительный вклад. Но мы также должны признать, что для создания наиболее успешных историй необходимы и другие факторы: набор выдающихся персонажей; высокие ставки; высококонцептуальная предпосылка⁷; ситуация «типичная, но уникальная» — успешно соответствующая жанровым ожиданиям; диалоги, которые раскрывают характеры и продвигают сюжет, но при этом выглядят свежими и реалистичными; значимая тема; обстановка и социальное окружение... целый ряд второстепенных характеристик, которые вы должны правильно использовать. Но все это не будет иметь значения, если сам сюжет отстойный.

В чем разница между сюжетом и историей?

Что такое история?

Истории — это способ что-то рассказать. Они не передают фактическую информацию на интеллектуальном уровне, для этого есть научно-популярная литература, вместо этого повествования дарят эмоциональный опыт.

Они заставляют читателя что-то почувствовать. Чем лучше история, тем сильнее наша реакция на нее. Некоторые не согласятся и скажут, что манипулирование чи-

⁷ Высокая концепция (англ. high concept) — тип художественного произведения, которое можно легко представить с помощью лаконичной предпосылки, которая катализирует чаще всего она сформулирована как «что, если?»: например, в романе Джорджа Оруэлла «1984» высококонцептуальная предпосылка звучит как: «Что, если бы мы жили в будущем с тоталитарным правительством?» — Прим. науч. ред.

тателем с целью вызвать эмоциональный отклик — это удел дешевой, сенсационной беллетристики, а «правильная» литература действует гораздо более тонко. Возможно, так и есть, но меня не интересует написание «правильных» художественных произведений. Я хочу писать истории, которые люди читают с удовольствием. Истории, которые вызывают у них эмоциональные переживания. Я действительно готов манипулировать читателем и заставлять его что-то чувствовать, но стремлюсь делать это так, чтобы он не понимал, что им манипулируют. Потому что именно этого я хочу, когда сам читаю некую историю.

Жизнь сложна. Ежедневно мы сталкиваемся с десятками непростых ситуаций — отношения с семьей, друзьями и коллегами, неприятности на работе, финансовые трудности, проблемы со здоровьем, и у нас никогда нет времени сосредоточиться на чем-то одном и разобраться с ним как следует. Мы постоянно жонглируем, пытаясь не позволить расширяющейся паутине проблем полностью захлестнуть нас. Но на многие жизненные проблемы нет ответа.

Истории же, напротив, просты: они сосредоточены только на одной или двух проблемах в жизни персонажа и позволяют нам увидеть, как протагонист концентрирует усилия на решении одной проблемы, тем самым давая нам понять, что в действительности большинство проблем имеют решение. Но если в реальной жизни все происходит случайно, без всякой видимой логики или причины, то в истории все имеет цель и происходит не просто так.

Истории, какими бы реалистичными они ни казались, предлагают более простой, структурированный, а значит обнадеживающий взгляд на жизнь. В этой относительной простоте и заключается их привлекательность.

Я собираюсь предложить два определения того, что такое история, которые помогут нам в исследовании сюжета и истории. Вот первое:

История — это рассказ о том, как человек реагирует на изменения в своей жизни.

Часто можно встретить определение истории как описания того, как персонаж справляется с *проблемой* в жизни. Но ситуация, с которой сталкивается герой, не обязательно *должна быть* проблемой. С таким же успехом перед ним может оказаться позитивная возможность перемен. Авторы придерживаются определения «проблемы», потому что проблема подразумевает борьбу и конфликт, а нам всегда говорили, что хорошая история требует конфликта. Но я буду придерживаться немного более широкого определения, потому что оно включает в себя и «проблемные» истории, и другие их виды.

Второе определение таково:

История — это ряд причинно-связанных событий, призванных передать определенный смысл.

В реальной жизни события происходят случайным образом, и нам остается только пытаться найти в них смысл. В истории же все происходит по конкретной причине. Что-то случается. В ответ на это человек решает совершить определенное действие. Это действие имеет последствия, которые, в свою очередь, выступают в качестве нового стимула, заставляющего этого — или другого — человека отреагировать, выбрав то или иное действие. Первое событие в истории может быть случайным, несчастным случаем или совпадением, но каждое последующее событие — это реакция на то, что произошло раньше. Все, что происходит, каждое ре-