

ОГЛАВЛЕНИЕ

Примечание авторов	7
Введение	9
Пролог. Любовь к экшену	11

Часть 1

Основные составляющие экшена

1. Современные жанры	15
2. Центральная ценность экшена	32
3. Центральные действующие лица экшена	34
4. Центральное событие экшена	46
5. Центральная эмоция экшена	52

Часть 2

Действующие лица экшена

6. Триада экшена	63
7. Могущество	88

Часть 3

Структурные принципы экшена

8. Побуждающее происшествие	115
9. Главная сюжетная линия	123
10. Макгаффин	132
11. Тактика	144
12. Шоустопперы	156
13. Восхваление и насмешки	167

14. Кризис и кульминация	174
15. Темп и продвижение	181
16. Глубина и размах	204

Часть 4

Поджанры экшена

17. Экшен-приключение	215
18. Эпический экшен.....	221
19. Экшен-поединок	226
20. Экшен-триллер	233
21. Смешение и слияние	239
22. Приключение в высоком стиле	245
23. Форма и формула.....	263
Благодарности	266
Об авторах	267
Предметно-именной указатель.....	268

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРОВ

Экшен как жанр воплощает в действии ключевую метафору борьбы жизни и смерти, без которой немыслимо человечество. Экшен сводит самоотверженного героя с самовлюбленным злодеем в битве, разворачивающейся на всем протяжении повествования, чтобы сокрушить зло и спасти беспомощную жертву. Эти персонажи — герой, злодей, жертва — представляют три разнонаправленные движущие силы в любом из нас: волю к победе, стремление разрушать и надежду уцелеть.

Мы написали эту книгу для вас, авторов экшена, чтобы наметить ориентиры в освоении этого захватывающего жанра и вдохновить на создание лучших произведений, которые сделают честь его благородной традиции.

ВВЕДЕНИЕ

В части первой (Основные составляющие экшена) глава первая посвящена современной системе распределения историй по жанрам, которые делятся на две категории: первичные жанры (различающиеся содержанием) и презентационные (различающиеся формой выражения). В главах со второй по пятую рассматриваются основные составляющие первичных жанров — центральная ценность, центральные действующие лица, центральное событие, центральная эмоция — и их воплощение в экшен-историях.

Основное внимание во второй части (Действующие лица экшена), состоящей из глав шестой и седьмой, уделено триаде тех самых сил, которые генерируют внутреннюю энергию экшена, — треугольнику «герой — злодей — жертва».

В части третьей (Структурные принципы экшена), охватывающей главы с восьмой по шестнадцатую, разбирается композиция экшена, от побуждающего происшествия до кульминации.

В части четвертой (Поджанры экшена), включающей главы с семнадцатой по двадцать третью, мы обращаемся к четырем поджанрам экшена, каждый из которых в свою очередь делится на четыре внутренних поджанра, и рассматриваем наиболее возвышенную форму экшена — высокое приключение. Часть четвертая завершается призывом к оригинальности.

НЕСКОЛЬКО СЛОВ О ПРИМЕРАХ

В качестве примеров во всех главах мы приводим произведения, завоевавшие популярность в свое время, но самое главное, наглядно

и четко иллюстрирующие принципы и особенности жанра. Поэтому рекомендуем ознакомиться со следующими фильмами: «Крепкий орешек» (Die Hard), «Миссия невыполнима: Протокол Фантом» (Mission: Impossible — Ghost Protocol), «Терминатор» 1, 2 (Terminator I–II), «Назад в будущее» 1–3 (Back to the Future I–III), «Люди в черном» 1–3 (Men in Black I–III), saga «Звездные войны» (Star Wars), «Стражи Галактики» (Guardians of the Galaxy), «Темный рыцарь» (The Dark Knight), «Казино “Рояль”» (Casino Royale), «Матрица» (The Matrix), «Петля времени» (Looper) и «Мстители: Финал» (Avengers: Endgame).

ПРОЛОГ

ЛЮБОВЬ К ЭКШЕНУ

Десятки тысяч лет наши предки-кочевники пересказывали свои приключения — с битвами не на жизнь, а на смерть, с местью по принципу «око за око, зуб за зуб» — плясками у костра. С развитием языка поэты-сказители (Гомер и менее прославленные) вырастили из этих пантомимических зачатков целые рифмованные эпосы на сотни тысяч слов, которые декламировали наизусть. Спустя десятилетия эти устные громадины были записаны, оставшись в веках такими литературными памятниками, как «Одиссея», «Илиада», «Махабхарата» и «Эпос о Гильгамеше».

За три тысячелетия после Гомера образованная верхушка обогатила жанр новыми прозаическими и поэтическими шедеврами — такими как «Беовульф», «Сага о Ньяле», «Песнь о Нибелунгах», «Песнь о Роланде» и «Сира аз-Захир Бейбарс» («Жизнеописание султана аз-Захира Бейбарса»). В конце концов чтение — а затем и кино — охватило все слои общества, обеспечивая экшену его нынешний статус — самого популярного в мире жанра «повествования» или сторителлинга.

Любовь к экшену рождается у нас тогда, когда игра становится приключением. Когда мы перестаем ползать на четвереньках и начинаем сначала ковылять на двух ногах, а потом носиться по дому, каждый подъем по лестнице — это штурм крепости, а каждый спуск кувырком вниз — побег от чудовища. Ковер в гостиной превращается в поле боя, игрушки делятся на героев и злодеев. Воображение спасает хороших и наказывает плохих, инстинктивно разыгрывая вечную битву Добра со Злом.

С возрастом зреет и наша любовь к экшену, требуя все большей новизны и совершенства. Из года в год мастера этого жанра не только удовлетворяют наши желания, но и поражают оригинальностью собственных идей. В руках лучших представителей экшена его условности встречают нас как омолодившиеся старые знакомые — обновленные, но по-прежнему те же.

В силу своей популярности экшен стал одним из самых востребованных жанров сторителлинга, и самая главная его задача — оригинальность. Только за последнее столетие на страницы, экраны, в игры были выпущены десятки, а может, сотни тысяч его итераций. Он заштампован так, что ступить некуда. Огромная машина экшена, как и не менее плодовые его сородичи — криминальный жанр и хоррор, достигла предела своих возможностей.

Как прикажете сегодняшнему автору придумывать экшен-ходы, которые завтрашним поклонникам еще не приелись в прошлом? Как современному автору выиграть извечную войну со штампами и клише? Как создать не просто хорошую экшен-историю, а великую? Наша книга призвана всесторонне осветить эту проблему и указать путь к оригинальности и успеху.

Часть 1

Основные составляющие экшена

1

СОВРЕМЕННЫЕ ЖАНРЫ

Многообразие жизни не уместится не то что в одну, а даже в тысячу историй. Из всего множества вероятных событий, возможных действующих лиц, из всех идей, занимающих человеческий разум, из всех чувств, которые мы испытываем, автору необходимо выбрать, что вывести на первый план, а чем пренебречь. За те тысячелетия, что существуют устная, сценическая, письменная, а теперь и экранная традиции, из этих решений сложились те самые разновидности историй, которые мы называем жанрами.

Наслаждаясь снова и снова своими любимыми жанрами, читатели и зрители привыкают к определенным переживаниям и чувствуют себя обманутыми, если им в этих переживаниях отказывают. Авторы, творящие в определенном жанре, естественным образом стремятся удовлетворять вкусам аудитории, обеспечивая содержание и форме одновременно и узнаваемость, и уникальность.

ПЕРВИЧНЫЕ И ПРЕЗЕНТАЦИОННЫЕ ЖАНРЫ

ПЕРВИЧНЫЕ

О ЧЕМ ИСТОРИЯ

Задают **внутренние** компоненты истории: центральную ценность, центральных действующих лиц, центральное событие и центральные эмоции.

ПРЕЗЕНТАЦИОННЫЕ

КАК ИСТОРИЯ ПРЕПОДНОСИТСЯ

Выражают содержание истории в **определенном стиле**.

Первичные жанры определяют содержимое: события, действующих лиц, эмоции и ценности. По мере развития истории в том или ином из этих жанров жизнь персонажа меняется к лучшему или к худшему, обеспечивая значимые эмоциональные переживания читателю и зрителю. В этой категории представлены жанры от криминального до любовного, включая семейные драмы — и экшен.

Презентационные жанры выражают содержание. Они стилизуют историю как комическую или драматическую, жестокую или лирическую, основанную на фактах или вымышленную, в определенном сеттинге, определенной продолжительности, на бумаге, на сцене, на экране. Стилистические разновидности варьируют от мюзикла до документалистики, фарса, трагедии.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ПЕРВИЧНЫХ ЖАНРОВ

Первичные жанры сторителлинга развивались как отражение конфликтов на четырех фундаментальных жизненных уровнях — физическом, социальном, личном и частном.

Битвы с природной стихией — огнем, потопами, землетрясениями, молниями, дикими зверями — вдохновляли рассказчиков на драматическое описание физической борьбы. Однако гораздо чаще нашей жизни в том или ином смысле угрожают люди, а не природа, поэтому параллельно складывались еще две разновидности историй — о социальных и межличностных конфликтах. На этих трех уровнях — физическом, социальном и личном — выстраиваются арки перемен во внешней жизни персонажа. Внутренние перемены происходят на скрытом от посторонних глаз частном уровне самосознания и подсознания.

Историй беспримесных, в которых события развиваются лишь на одном уровне противостояния, найдется немного. Современный экшен часто смешивается или сливается с другими первичными формами, черпая вражду из множества источников. Но чтобы все-таки провести границы между историями, давайте распределим уже знакомые нам жанры по разным уровням конфликта.

ИНДИВИДУУМ И СИЛЫ ПРИРОДЫ

Древний эпос

В древнейших приключенческих историях герои сражаются с силами природы, воплощенными в богах и их действиях: Одиссей борется с бурей, вызванной дыханием Посейдона, Гильгамеш расправляется с Небесным Быком и так далее.

Ужасы

Олицетворением природы в древних сказаниях служили не только боги, но и чудовища, такие как гидра, химера, Минотавр, циклопы, кровопийца Мормо, оборотень Ликаон, горгона Медуза — кошмарные плоды человеческого воображения.

ИНДИВИДУУМ И СОЦИАЛЬНЫЕ СИЛЫ

Истории о войне

Межплеменные распри, переросшие в военные походы целых народов друг против друга, послужили вдохновением для гомеровской «Илиады» — стихотворного спектакля, живописующего Троянскую войну.

Политические сюжеты

В 508 году до н. э. в Афинском полисе установилась демократия. Начавшейся после этого борьбе за власть мы обязаны появлением как трагедий Софокла («Антигона», «Аякс», «Филоклет»), так и фарсовых комедий Аристофана («Осы», «Облака», «Лягушки»).

Криминальная история

Начало историям о расследовании преступлений положил Эдгар Аллан По своим «Убийством на улице Морг» (1841), где впервые появляется

гений сыска Огюст Дюпен. Однако по-настоящему раскрутил этот жанр Артур Конан Дойл, подарив миру Шерлока Холмса.

Современный эпос

Засилье авторитаризма с его подавлением личности побудило современных авторов перелицевать приключенческий сюжет, превратив его в историю борьбы за свободу, где герой-одиночка противостоит всемогущему тирану. Борьба бессильного со всемогущим может происходить как в реалистичном, так и в вымышленном сеттинге — «Спартак» (Spartacus), «1984», «Храброе сердце» (Braveheart), «Рассказ служанки» (The Handmaid's Tale), «Звездные войны» (Star Wars).

Социальная драма

Пертурбации XIX столетия обнажили экономическую и политическую несправедливость общества, а также гендерное и расовое неравенство. Эта категория историй вскрывает социальные конфликты и предлагает драматизированные варианты их разрешения. Романист Чарльз Диккенс и драматург Генрик Ибсен все свое литературное творчество посвятили обличению всевозможного неравенства. Сегодня истории, призывающие к переменам в обществе, представляют собой культурную силу, с которой нельзя не считаться.

Сюжет достижения

Это истории, посвященные борьбе за успех и угрозам поражения на профессиональном поприще у ученых, спортсменов, предпринимателей, архитекторов, изобретателей.

ИНДИВИДУУМ И ЛИЧНЫЕ ВЗАИМООТНОШЕНИЯ

Разные уровни близких отношений выступают сеттингом для личных конфликтов внутри семьи, а также между друзьями или теми, кто состоит в любовной связи.

Семейная история

Семейные истории — от «Медеи» до «Короля Лира» и «Наследников» (Succession) — служат неисчерпаемым источником вдохновения. В них показываются верность и предательства, сплывающие или разобщающие родителей и детей.

История любви

В позднем Средневековье по Европе прокатилась волна сексуального насилия. В попытках обуздать распоясавшихся мужланов трубадуры — тогдашние поп-певцы — рисовали идеализированную картину романтических отношений и превозносили добродетели непорочной, куртуазной любви. С тех пор западная культура и ее истории любви переживают приливы и отливы романтических настроений.

ИНДИВИДУУМ И ОТНОШЕНИЯ С САМИМ СОБОЙ

Истории о внутреннем развитии персонажа повествуют о том, как и почему он меняется внутренне, превращаясь из того, каким он предстает перед нами в завязке, в того, каким оказывается к кульминации. Что может изменить автор в скрытых от нас глубинах души персонажа? Варианта три: нравственные принципы, мировоззрение и человеческие качества, и каждый из них может меняться как в положительную, так и в отрицательную сторону.

Нравственные принципы — как персонаж обращается с другими людьми, хорошо или плохо. Мировоззрение — как герой видит действительность и себя в ней, находит в ней смысл или нет. Человеческие качества — как меняется внутренний потенциал героя, развивается или деградирует.

Эти арки внутренних трансформаций дают авторам шесть направлений для изменений, происходящих с персонажем, — три положительных, три отрицательных*.

* Подробнее о шести жанрах, содержащих арку внутренних изменений, см. главу 10 «Сложный персонаж» в книге Р. Макки «Персонаж». (Макки Р. Персонаж: Искусство создания образа на экране, в книге и на сцене. — М. : Альпина нон-фикшн, 2022. С. 187–214. — Прим. ред.)

В экшене внутренние перемены демонстрируются редко, они обычно отслеживаются на физическом, социальном и личном уровне. Поэтому отложим скрытые конфликты до следующих глав и рассмотрим десять первичных современных жанров, показывающих перемены во внешней жизни персонажей. Когда будете читать приведенный ниже список, обратите внимание, как простые типы историй, изначально рожденные на жизненных уровнях конфликта, эволюционировали в более сложные. Кроме того, посмотрите, как сопоставляется и пересекается экшен с девятью другими первичными жанрами.

СОВРЕМЕННЫЕ ЖАНРЫ, ОТРАЖАЮЩИЕ ВНЕШНИЕ ПЕРЕМЕНЫ

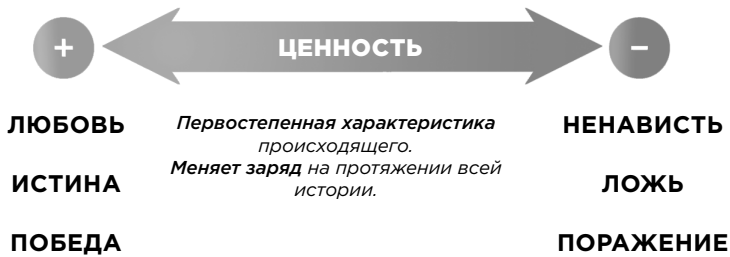
Каждый первичный жанр содержит четыре основные конвенции — это центральная ценность, центральные действующие лица, центральное событие и центральная эмоция.

ОСНОВНЫЕ КОНВЕНЦИИ ЖАНРА

- 1 ЦЕНТРАЛЬНАЯ **ЦЕННОСТЬ**
- 2 ЦЕНТРАЛЬНЫЕ **ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА**
- 3 ЦЕНТРАЛЬНОЕ **СОБЫТИЕ**
- 4 ЦЕНТРАЛЬНАЯ **ЭМОЦИЯ**

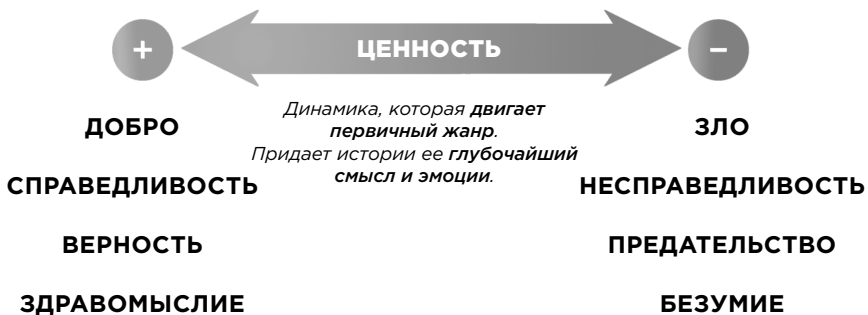
Под ценностью мы понимаем дихотомию положительного и отрицательного — жизнь/смерть, любовь/ненависть, добро/зло, победа/поражение, справедливость/несправедливость, свобода/рабство, истина/ложь и прочие.

ЦЕННОСТЬ ИСТОРИИ



Под центральной мы подразумеваем ценность, настолько неразрывно связанную с повествованием, что без нее история превратится в простое перечисление событий в духе «а он ..., а она ..., а потом ...». Любой из первичных жанров черпает смысл и энергию в какой-то из этих дихотомий.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ



Центральные действующие лица — это главные роли жанра.

Центральное событие — ключевой поворотный момент для жанра. Без этой поворотной сцены цепь сюжетных событий разорвется, и история получится бессмысленной или скучной.

Центральная эмоция — свойственное только этому жанру переживание, которое он вызывает у аудитории.

В этом разделе мы рассмотрим десять первичных жанров, в которых выстраивается арка внешней жизни персонажей, и четверку центральных конвенций для каждого. Как мы увидим в дальнейших главах, эти жанры часто смешиваются и сливаются с экшеном, но пока мы разберем их как самостоятельные.

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА КРИМИНАЛЬНОГО ЖАНРА



1. Криминальный жанр

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ: СПРАВЕДЛИВОСТЬ/НЕСПРАВЕДЛИВОСТЬ.

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА: ПОЛИЦЕЙСКИЙ, ПРЕСТУПНИК, ЖЕРТВА.

ЦЕНТРАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ: РАЗОБЛАЧЕНИЕ ПРЕСТУПНИКА.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЭМОЦИЯ: НАПРЯЖЕННОЕ ОЖИДАНИЕ (САСПЕНС).

За последние два столетия главный герой криминального жанра превратился из находчивого, хладнокровного сыщика с железобетонными моральными принципами в психологически и эмоционально сложную личность с гибкой этикой. (См. сериал «Мейр из Исттауна», *Mare of Easttown*.)

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА ВОЕННОГО ЖАНРА

ВОИН

ПРОТИВНИК



2. Военный жанр

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ: ПОБЕДА/ПОРАЖЕНИЕ.

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА: ВОИН, ПРОТИВНИК.

ЦЕНТРАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ: РЕШАЮЩАЯ БИТВА.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЭМОЦИЯ: ЖИВОТНЫЙ СТРАХ.

Успех военной стратегии зависит от мужества, которого должно хватить, чтобы претворить эту стратегию в жизнь. Военный жанр требует персонажей, которые действуют наперекор страху. (См. «Ярость», Fury.)

3. Эпический жанр

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ: ТИРАНИЯ/СВОБОДА.

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА: ТИРАН, БУНТАРЬ.

ЦЕНТРАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ: БУНТ.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЭМОЦИЯ: ПРАВЕДНЫЙ ГНЕВ.

В этом жанре главный герой борется с тиранией. В фантастическом эпосе — «Голодные игры» (The Hunger Games), «Звездные войны» (Star Wars), «Игра престолов» (Game of Thrones) — тиран не выживает. В историческом эпосе — «Спартак» (Spartacus), «Храброе сердце» (Braveheart), «Птица доброго Господа» (The Good Lord Bird) — не выживает главный герой.

4. Политический жанр

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ: МОГУЩЕСТВО/БЕССИЛИЕ.

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА: ДВЕ ПРОТИВОБОРСТВУЮЩИЕ СТОРОНЫ.

ЦЕНТРАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ: ЗАВОЕВАНИЕ ИЛИ УТРАТА ВЛАСТИ.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЭМОЦИЯ: ЖАЖДА ПОБЕДЫ.

В борьбе за власть политические убеждения сторон не значат ровным счетом ничего. Оружием массового уничтожения в политической войне служит скандал — подкуп, подставы и, самое лакомое, незаконный секс. В историях конфликтов между преступными группировками зачастую довольно мало криминального, зато очень много политического. (См. «Крестный отец Гарлема», *Godfather of Harlem*.)

История может начинаться как образец криминального, военного, эпического жанра или политической драмы, но как только главный герой и антагонист превращаются в героя и злодея, она переходит в разряд экшена.

5. Жанр ужасов (хоррор)

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ: ВЫЖИВАНИЕ/ГИБЕЛЬ.

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА: ЧУДОВИЩЕ, ЖЕРТВА.

ЦЕНТРАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ: ЖЕРТВА ВО ВЛАСТИ ЧУДОВИЩА.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЭМОЦИЯ: БЕЗУМНЫЙ УЖАС.

Хоррор исключает из уравнения героя экшена и сосредоточивается на конфликте чудовища и жертвы. Экшен вызывает возбуждение, хоррор вызывает ужас. Экшен держит аудиторию на безопасной эмоциональной дистанции, хоррор посягает на подсознание. Экшен можно сравнить со встряской, хоррор — с вторжением.

Злодеи в экшене подчиняются законам природы, чудовища же либо нарушают эти законы сверхъестественными силами, либо подчиняют их благодаря своему невиданному могуществу. Злодей экшена — нар-

цисс, чудовище из хоррора — садист. У злодея имеются нарциссические склонности, у чудовища — дух зла. Если злодей удовлетворится богатством, властью и славой, то чудовище причиняет боль и длительные страдания, потому что высочайшее наслаждение ему приносят мучения жертвы. (См. «Кошмар на улице Вязов», *A Nightmare on Elm Street*.)

6. Социальный жанр

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ: ПРОБЛЕМА/РЕШЕНИЕ.

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА: ОБЩЕСТВЕННЫЙ ЛИДЕР, ЖЕРТВА.

ЦЕНТРАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ: ПРОБЛЕМА ДОСТИГАЕТ КРИТИЧЕСКОЙ ТОЧКИ.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЭМОЦИЯ: ПРАВЕДНЫЙ ГНЕВ.

Социальный жанр выявляет такие проблемы, как бедность, расизм, гендерное неравенство, жестокое обращение с детьми, а затем драматически обыгрывает поиски возможного решения проблемы главными героями. (См. «Черный клановец», *BlacKkKlansman*.)

7. Жанр достижения

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ: УСПЕХ/ПОРАЖЕНИЕ.

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА: ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ, СОЦИАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ.

ЦЕНТРАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ: ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ НЕУДАЧА.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЭМОЦИЯ: ЖАЖДА УСПЕХА.

Амбициозный главный герой — предприниматель, спортсмен, ученый — пытается преуспеть на своем поприще. (См. «Форд против Феррари», *Ford v Ferrari*.)

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА ЛЮБОВНОГО ЖАНРА



8. Любовный жанр

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ: СОХРАНЕННАЯ/УТРАЧЕННАЯ ЛЮБОВЬ.

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА: ВЛЮБЛЕННЫЕ.

ЦЕНТРАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ: ПРОЯВЛЕНИЕ ЛЮБВИ.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЭМОЦИЯ: ЖАЖДА ЛЮБВИ.

Романтические ритуалы, даже совершаемые от чистого сердца, — это не более чем демонстрация симпатии. Единственное проявление подлинной любви — анонимное самопожертвование, молчаливый поступок, совершаемый во благо любимого без надежды на признательность или награду и дорого обходящийся тому, кто любит. Если любовь не причиняет боли, это не настоящее чувство. Высшее испытание для автора любовной истории — придумать такое проявление любви, которое будет свойственно только вашим персонажам и тронет читателя или зрителя до глубины души.

Во многих фильмах жанра экшен, от «Индиана Джонс: В поисках утраченного ковчега» (Raiders of the Lost Ark) до «Союзников» (Allied), любовная история выступает дополнительной сюжетной линией.

9. Семейный жанр

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ: единство/разрыв.

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА: члены семьи.

ЦЕНТРАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ: кризис преданности.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЭМОЦИЯ: жажда общности.

Действующие лица семейной драмы совсем не обязательно должны быть кровными родственниками. Однако в любом случае участники этого круга, из кого бы он ни состоял, стремятся к единению, даже не любя друг друга, поскольку пытаются остаться вместе. (См. «Супер-семейка-2», The Incredibles II.)

10. Жанр экшен

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ: жизнь/смерть.

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА: герой, злодей, жертва.

ЦЕНТРАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ: герой во власти злодея.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЭМОЦИЯ: возбуждение.

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ КОНВЕНЦИИ ЭКШЕНА

- 1 ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ: *жизнь/смерть.*
- 2 ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА: *герой, злодей, жертва.*
- 3 ЦЕНТРАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ: *герой во власти злодея.*
- 4 ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЭМОЦИЯ: *возбуждение.*

Центральные действующие лица экшена образуют треугольник нравственных архетипов. Неотъемлемое качество героя — альтруизм, злодея — нарциссизм, жертвы — уязвимость.

Каждый из перечисленных десяти жанров включает в себя поджанры: у криминального, например, их четырнадцать; у любовного — шесть, у экшена — четыре. Поджанры экшена и шестнадцать их внутренних поджанров мы рассмотрим в части 4.

КОМБИНАЦИИ ЖАНРОВ

Когда в основной сюжет одного жанра встраивается дополнительный сюжет другого жанра, возникающий контраст придает персонажу сложность и глубину. Типичный пример: если основной сюжет жанра экшен переплетается с подсюжетом в любовном жанре, они перетягивают главного героя между собой, как канат, требуя от него то суровости, предполагаемой экшеном, то мягкости, необходимой для романтики. (См. «Роман с камнем», *Romancing the Stone*.)

ПРЕЗЕНТАЦИОННЫЕ ЖАНРЫ

Итак, первичный жанр выбран, произведение начинает формироваться, теперь необходимо подарить событиям голос. В презентационных жанрах выбор лежит в плоскости средств выражения: какой формат лучше подойдет для данной истории — экран, книга, сцена? В каком сеттинге она будет происходить? Какая стилистика будет оптимально сочетаться с визуальными и звуковыми образами? Сколько должно длиться повествование? В каком темпе? В каком времени — настоящем, прошлом, будущем? Перед нами десять вариантов презентационного выбора. Экшен может предстать в обличье любого из них, даже мюзикла.

ПРЕЗЕНТАЦИОННЫЕ ЖАНРЫ

- | | |
|-----------------------------|------------------------------------|
| 1 ТОНАЛЬНЫЙ | 6 ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ |
| 2 МЮЗИКЛ | 7 МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ (АНИМАЦИЯ) |
| 3 НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА | 8 АВТОБИОГРАФИЯ |
| 4 ИСТОРИЧЕСКИЙ | 9 БИОГРАФИЯ |
| 5 ОНТОЛОГИЯ | 10 ВЫСОКОЕ ИСКУССТВО |

1. Тональный

Его спектр включает в себя все тона от трагедии до фарса, от благоговейного до сатирического. Любой первичный жанр может начать повествование в серьезном тоне, затем переключиться на более легкий, затем снова стать серьезным. Или, наоборот, перейти от комедии к драме, затем снова к комедии.

2. Мюзикл

Любой первичный жанр можно протанцевать и пропеть.

3. Научная фантастика

Действие любого жанра может происходить в футуристическом мире, в технологичном настоящем или прошлом.

4. Исторический

Действие любого жанра может быть помещено в предшествующие эпохи.

5. Онтология

Онтология означает фундаментальные основы реальности, с которой мы имеем дело в той или иной истории. Любой жанр можно поместить в реалистичный сеттинг или один из множества нереалистичных — от магического до фантастического, от сверхъестественного до абсурдного.

6. Документальный

Любой жанр можно преподнести в виде фактов.

7. Мультипликация (анимация)

Любой жанр можно представить в виде мультфильма.

8. Автобиография

Любой жанр можно использовать для драматизации мемуаров.

9. Биография

Любой из первичных жанров можно воплотить в событиях из биографии героя.

10. Высокое искусство

Любую историю можно оформить как произведение кинематографического искусства, авангардного театра, литературы. В жанре экшен разновидностью высокого искусства служит высокое приключение (как мы увидим в главе 22).

Уточним, что жанры — это оболочка, обеспечивающая истории внешнюю форму. Автор выбирает из разных жанров, как композитор выбирает из классики, джаза, рока, хип-хопа, а потом из вокального или инструментального соло, ансамбля, оркестра, решая, что