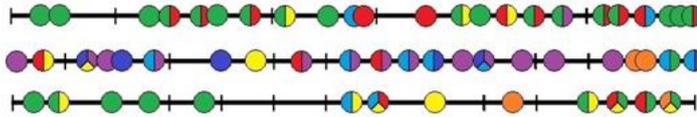


ЖАНРЫ И ЖАНРОВЫЕ СОБЫТИЯ
драматургия жанрового кино



© СС-ВУ Черепанов П.В., 2022 г

Сетевое издание

ОТ АВТОРА

Привет

Вы открыли эту книгу, и сейчас хотели бы быстро понять, о чём она написана, и стоит ли тратить на неё время. С этого вопроса мы и начнём

Это книга о том, как устроены выдуманные истории. И о том, чем они отличаются друг от друга. Почему нам нравятся одни истории и не нравятся другие?

Если точнее, то это книга о драматургии в кино и сериалах, и предназначена она, в первую очередь, для тех, кто занимается ей профессионально, то есть для сценаристов, режиссёров, продюсеров и редакторов. Также, в каком-то смысле, её можно использовать как учебник по кинодраматургии – в некоторых главах будут приведены задания для самостоятельной работы, выполнив которые, вы получите более глубокое понимание изложенных в этих главах идей.

Развлекательного элемента в книге нет – только занудство, мозголомные теории, и куча новых терминов. Приятного чтения!

СПИСОК ФИЛЬМОВ И СЕРИАЛОВ

В книге используется ряд фильмов и сериалов. Список в порядке упоминания:

- «Побег из Шоушенка» (1994)
- сериал «Ход королевы» (2020)

- «Три билборда на границе Эббинга, штат Миссури» (2017)
- сериал «Шерлок» (2010), включая не показанный по тв пилот
- «Красное уведомление» (2021)
- «Джентльмены» (2019)
- «Достать ножи» (2019)

Кроме этого, упоминаются сериал «Игра престолов», серия книг (и, впоследствии, фильмов) «Гарри Поттер», а также фильмы текущей киновселенной «Марвел».

СОДЕРЖАНИЕ

1. Постановка задачи

Качество драматургии. Проблема объективной оценки
Смысл жанрового анализа. Нарративные механики

2. Нарративные механики и жанровые события

Типы нарративных механик: наблюдение, тайна, аттракцион
Жанровое событие
Жанровые события: Наблюдение
Жанровые события: Тайна
Жанровые события: Аттракцион
Первые практические выводы

3. Общепринятая жанровая классификация

4. Жанровый график

Основной инструмент жанрового анализа
Мультижанр
Критерии оценки по графику

5. Составление жанрового графика (на примере сериала «Sherlock»)

Проблема субъективизма
Упрощение терминологии
«Шерлок», анализ непоказанного пилота
«Шерлок», анализ показанного пилота
«Шерлок», анализ изменений
«Шерлок», общие выводы

6. Жанровый анализ и презентационные формы сценария

Введение в тему
Важное и необходимое уточнение
Тритмент. Синопсис. Логлайн
Примеры формулировки логлайнов
Хай-концепт

7. За пределами жанрового анализа

Нелинейность
Конечность
Авторский взгляд

От автора – 2.

1. ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

КАЧЕСТВО ДРАМАТУРГИИ. ПРОБЛЕМА ОБЪЕКТИВНОЙ ОЦЕНКИ

Что такое «качественная драматургия»?

В принципе, качественную драматургию от некачественной может безошибочно отличить любой человек. Но это понимание существует только внутри его отдельно взятой головы. А людей в мире очень много. И, в реальном мире, мнения разных людей об одном и том же фильме (и, как следствие, о качестве лежащей в его основе драматургии) всегда различны.

От чего зависят эти мнения? По большому счёту, мы не знаем.

Давайте подумаем. Актёры – отбрасываем. Качество производства – отбрасываем – отбрасываем всё, не имеющее непосредственного отношения к драматургии, представленной в виде буквочек на бумаге. Отбросили. Посмотрели на то, что осталось – концепт, сеттинг, структура, герои, диалоги, управляющая идея. Мы смотрим на всё это и по-прежнему ничего не знаем.

Оценка каждого конкретного фильма/сценария каждым конкретным человеком *непрогнозируема*, потому что зависит от миллионов параметров, которые невозможно учесть. Например, от внешних факторов во время просмотра/чтения.

Ладно. Попробуем зайти с другого конца. Мы ищем критерии объективной оценки. Попытаемся, в рамках этого подхода, исключить субъективизм непосредственных зрительских оценок. Какими ещё могут быть критерии качества?

Успешность в прокате? Нет. Как было доказано в серии экспериментов «Музыкальная лаборатория» Мэттью Салганика и Дункана Уоттса, кассовый успех создаётся в первую очередь маркетингом.

Успешность у кинокритиков? Кинокритики, как бы странно это ни прозвучало, тоже в какой-то степени люди, и, следовательно, субъективны так же, как и обычные зрители. Просто они знают больше умных слов для как бы объективного обоснования своих субъективных вкусов.

Или, возможно, важен не сам успех произведения, а продолжительность и динамика этого успеха? Действительно качественное – это то, что проходит проверку временем? Возможно. Но у нас, очевидно, нет и не будет возможности предсказать, кто эту проверку в итоге пройдёт, а кто нет и потом проверить результат – живём мы здесь и сейчас, и критерии нужны именно сейчас, а не через сто лет. Через сто лет мы все, извините, помрём. Так что этот критерий оценки не подходит нам, скажем так, по техническим причинам.

Итак. К чему мы в итоге пришли? Мы пришли к тому, что объективных критериев качества драматургии не существует, а субъективные критерии бесполезны. Что тогда остаётся в итоге? Какой вид должна принять оценка качества драматургии?

Она должна быть *вероятностной*. Да, реакцию каждого отдельного человека предсказать нельзя, ведь она может зависеть от миллионов причин. Но, когда мы

переходим от рассмотрения реакций отдельного человека на изучение реакций больших групп зрителей, все эти миллионы причин становятся просто не важны – ведь вклад каждого отдельного человека в общую оценку ничтожен. Когда, в разговоре о качестве драматургии, мы переходим от индивидуальных оценок к вероятностно-групповым, нам больше не нужно пытаться искать то неуловимое «свое», которое, предположительно, увидел каждый отдельный довольный зритель. Наоборот – мы ищем нечто максимально общее. Что-то такое, что работает, тем или иным образом, на всех зрителей сразу. И нас не должна удивлять ситуация, при которой для одних зрителей это «общее» может работать «в плюс», а для других «в минус», потому что эта ситуация абсолютно естественна.

Говоря максимально упрощённо: зритель ждёт от просмотра фильма приятных ему эмоций. Но приятно разным людям от разного.

СМЫСЛ ЖАНРОВОГО АНАЛИЗА. НАРРАТИВНЫЕ МЕХАНИКИ

Оригинальная методика драматургического анализа под названием «жанровый анализ», на которой основана эта книга – это единственная на сегодняшний день методика, которая исходит из того, что у разных людей разные предпочтения. Как следствие – она позволяет работать с этими предпочтениями осознанно.

Мы исходим из того, что эмоции зрителя создаются «нарративными механиками» - элементами рассказа, вызывающими максимальный интерес у читателя/зрителя. Разные нарративные механики вызывают разные эмоции. Оценка произведения зрителем (*вероятностно*) зависит от того, нравятся ли ему те эмоции, которые вызывают использованные в этом произведении нарративные механики.

На данный момент механики работы с эмоциями зрителей, в принципе, более-менее известны – драматургия существует, мягко говоря, не первый день. Но они не описаны формально и непротиворечиво, и, из-за этого, их практическое применение, как правило, интуитивно. Данная книга попытается это изменить. В следующих главах мы опишем все возможные нарративные механики (их на удивление мало – всего три), рассмотрим, как они выглядят практически, рассмотрим их взаимодействие друг с другом, и, наконец, рассмотрим, на какие вопросы драматургической теории можно ответить, используя этот подход.

К сожалению, на практике, при работе над сценарием мы не можем знать, сработают ли действующие в нём нарративные механики на уровне готового фильма – фильм, как известно, рождается три раза (сценарий-съёмка-монтаж), и на любом этапе любую из этих механик можно сломать. Как сценаристы, мы можем только сделать эти механики как можно более надёжными и надеяться на лучшее.

2. НАРРАТИВНЫЕ МЕХАНИКИ И ЖАНРОВЫЕ СОБЫТИЯ

Задание 1: Возьмите чистый лист бумаги. Подумайте, и не спеша запишите на нём список из пяти-десяти ваших любимых фильмов и сериалов (порядок не важен). После этого уберите лист подальше, и забудьте о нём до конца главы.

ТИПЫ НАРРАТИВНЫХ МЕХАНИК: НАБЛЮДЕНИЕ, ТАЙНА, АТТРАКЦИОН

На первом, наиболее общем и максимально абстрактном уровне, нарративных механик всего три: «наблюдение», «тайна», и «аттракцион». Почему? Потому что в ходе эволюции у человека сформировались реакции именно на них. А произошло это потому что все они имеют эволюционный смысл.

Наблюдение – соответственно, наблюдение за другими людьми. Персонажи фильма в ходе просмотра частично воспринимаются как люди (на самом деле, очень частично – на сознательном уровне мозг прекрасно различает фильм и реальность), и, следовательно, по отношению к ним начинает действовать та же эволюционная программа, что и к людям. Интерес к другим людьми и наблюдение за их жизнью всегда были необходимы для выживания, поскольку человек общественное животное.

Тайна – нечто скрытое, неизвестное, неопознанное. Стремление к исследованию мира, как и стремление наблюдать за окружающими людьми, было полезным для выживания, поэтому закрепилось эволюционно. В реальности любая тайна может нести в себе как скрытую опасность, так и новые возможности, и поэтому желание разгадать её, на котором и основана эта механика, вполне естественно.

Аттракцион – короткое, но сильное воздействие, вызывающее эмоцию, порождённую физиологической реакцией.

Механики «наблюдения» и «тайны» при срабатывании могут вызвать у зрителя физиологические реакции (например, *frisson*, или, как её ласково называют на русском, «мурашки»), но, в случае с «аттракционом», они *должны* их вызвать, поскольку в данном случае физиологическая реакция является не следствием эмоций, а вызывающей их причиной.

--

Это был абстрактный уровень. Теперь перейдём к конкретике. Конкретно в сценариях нарративные механики реализуются через «жанровые события».

ЖАНРОВОЕ СОБЫТИЕ

Жанровое событие – это сцена (или группа взаимосвязанных сцен), нарушающая ожидания зрителя.

Главная системообразующая черта любого жанрового события – его *неожиданность*. Именно неожиданность события пробивает броню скептицизма, с которой зритель смотрит кино, и позволяет использованной в сцене нарративной механике вывести его из равновесия и обеспечить за счёт этого эмоциональный заряд и мотивацию для дальнейшего просмотра. Если такой мотивации не будет,

просмотр фильма вскоре начинает восприниматься как скучный, поскольку человеческое внимание неравномерно. Оно угасает со временем, и поэтому нуждается, по ходу просмотра, в непредсказуемой, но при этом равномерной стимуляции. Однако эту стимуляцию осуществляет не сама неожиданность – неожиданность сама по себе не является нарративной механикой, это, скорее, ключ, который открывает нарративным механикам путь к зрителю.

Жанровое событие – это обман ожиданий зрителя. Оно нуждается в подготовке, и подготовка эта заключается в том, что обманутые ожидания нужно предварительно сформировать. Несложный аналог этого принципа давно осознан, например, в теории юмора: в ней постулируется, что шутка состоит из панчлайна (punch line), непосредственно вызывающего смех, и сетапа (set-up), который подготавливает зрителя к панчлайну. По отдельности эти части не существуют.

Кинонарратив устроен примерно так же, но, естественно, гораздо сложнее – если в структуре шутки панчлайн идёт непосредственно за сетапом, то в кинонарративе жанровое событие, как правило, происходит существенно позже его подготовки, при этом подготовки для разных жанровых событий могут переплетаться друг с другом, и так далее, и тому подобное. Но, тем не менее, *в принципе*, это то же самое: подготовка/сетап создают ожидания зрителя, жанровое событие/панчлайн их разрушают.

Сетап -> Панчлайн
Подготовка -> Жанровое событие

Жанровое событие не существует вне контекста, оно существует только в связке с его «подготовкой», внутри текущего нарратива. Как следствие – зачастую, для того чтобы превратить какую-либо конкретную сцену в жанровое событие (или, напротив, сделать жанровое событие обычной проходной сценой) нужно менять не саму эту сцену, а какие-либо из предыдущих сцен. Именно поэтому при работе над фильмом огромное практическое значение имеет финальный монтаж.

--

Где-то в этом месте опытный читатель книг по *сценаристике* обычно впадает в некий ступор, потому что начинает подозревать, что предлагаемый данной книгой подход к анализу принципиально отличается от всех остальных, которые он знает. Это так и есть. При жанровом анализе, нас, как бы контринтуитивно это ни звучало, не волнует содержание произведения в целом. Оно находится за пределами этого подхода. Наше внимание обращено только и исключительно на жанровые события.

Жанровый анализ выделяет семь типов жанровых событий, каждый из которых относится к одному из трёх возможных типов нарративных механик.

ЖАНРОВЫЕ СОБЫТИЯ: НАБЛЮДЕНИЕ

- *Товарищ капитан, а что такое траектория?*

- *Видишь - стены зеленые, пол коричневый?*

- *Вижу*

- *Вот так и люди: живут, умирают*
(народное творчество)

Существует два возможных типа жанровых событий «наблюдения», и они находятся в довольно сложных отношениях между собой.

Первый тип: «наблюдение/характер». Герой оказывается тем, кем не мог быть, или делает что-то, что не мог сделать, исходя из «подготовки». Это жанровое событие изменяет наше знание о характере героя.

Второй тип: «наблюдение/судьба». С героем в результате действия внешних сил происходит нечто, что нельзя было предположить, исходя из «подготовки». Это жанровое событие изменяет наше знание о судьбе героя.

Собственно, это вот в комплексе и есть человеческая жизнь: внутренние изменения и внешние воздействия. Таким образом, для тех сценаристов, которые пытаются писать, как бы, «про жизнь», эти два типа жанровых событий являются главным, а зачастую и вообще единственным рабочим инструментом.

Между собой они взаимодействуют, как уже упоминалось, сложно. Это происходит потому, что истории, построенные на жанровых событиях «наблюдение/характер», и истории, построенные на жанровых событиях «наблюдение/судьба» несут, фактически, прямо противоположный смысл. В первом случае его можно грубо описать фразой «всё будет так, как хочу Я», и сам этот поход, фактически, утверждает, что всё происходящее с человеком зависит от него самого – его желаний и его сил, необходимых для их осуществления. Во втором же случае для описания смысла больше подойдёт фраза «всё будет так, как ДОЛЖНО быть».

В историях, построенных на типе «наблюдение/характер» герой меняется, и благодаря этому меняет свою жизнь. В историях, построенных на типе «наблюдение/судьба» герой, как правило, не меняется, потому что этот тип жанровых событий не подразумевает изменений ВНУТРИ героя. И, соответственно, изменения в жизни героя по ходу нарратива происходят, в отличие от предыдущего типа, не благодаря тому, что герой меняется, а напротив – благодаря тому, что герой не изменяет себе. Или, как вариант, благодаря внешним обстоятельствам. Это два полностью противоположных подхода к структуре рассказа, да и к восприятию реальности в целом.

Гармонично совместить оба похода в рамках одного произведения удаётся очень редко. В качестве удачных примеров такого совмещения можно вспомнить фильм «The Shawshank Redemption»/«Побег из Шоушенка» (1994) и сериал «The Queen's Gambit»/«Ход королевы» (2020).

ЖАНРОВЫЕ СОБЫТИЯ: ТАЙНА

*There are more things in heaven and earth, Horatio
Than are dreamt of in your philosophy*
(Шекспир, «Гамлет»)

Жанровые события нарративной механики «тайна» предоставляют собой неожиданную информацию о тайне, которую предлагается разгадать зрителю.

Тайна может принадлежать к одной из двух возможных форм. Первая форма – чёткие правила игры, чёткий вопрос, теоретически существующая возможность узнать ответ – вплоть до того, что сам ответ зачастую выбирается из нескольких уже известных вариантов. Эта тайна не подвергает сомнению основы реальности, и не претендует на что-то большее, чем интеллектуальная игра по известным правилам. Тип жанровых событий, относящийся к тайне этой формы, мы назовём «тайна/головоломка».

Тайна второй формы не имеет правил, или, если точнее, заключается именно в том, что правила игры оказываются *не такими*, как мы привыкли в реальном мире. Рассказ, использующий эту форму, начинается с описания фантастического допущения – чего-то не существующего в реальности, а последующие жанровые события представляют собой неожиданные дополнения к начальному допущению. Тип жанровых событий работающий с тайной этой формы мы назовём «тайна/загадка».

Произведения, построенные на использовании тайны первой формы в русской традиции называют «детектив», а построенные на использовании тайны второй формы – фантастикой, которая, в свою очередь, может, в зависимости от источника фантастического допущения, делиться на научную фантастику, мистику и фэнтэзи. Научная фантастика заимствует фантаст. допущения из науки, мистика – из религий и суеверий, фэнтэзи – из идей о существовании магии и других миров.

Впрочем, это разделение на практике довольно условно. Скажем, в современных фильмах от «Марвел» гениальные учёные, мутанты, инопланетяне, космические корабли, боги, ведьмы, и колдуны вполне уживаются в рамках одной вселенной.

ЖАНРОВЫЕ СОБЫТИЯ: АТТРАКЦИОН

*Кровь, кишки, мясо, сиськи в этом фильме есть?
Есть хоть что-то, что может оправдать его существование?
(вопрос с интернет-форума)*

Жанровые события, относящиеся к механике «аттракцион», должны вызывать у зрителя немедленную физиологическую реакцию. Поскольку возможных реакций может быть множество, эта нарративная механика содержит множество типов жанровых событий, не имеющих друг с другом ничего общего. И, именно из-за того, что эти типы событий не пересекаются, их, в отличие от событий «наблюдения» и «тайны», можно комбинировать совершенно произвольным образом.

Основные реакции: бей-беги, страх, смех, эротическое возбуждение.

Отдельно рассмотрим реакцию «эротическое возбуждение» - это мощная механика, просто отличная – но в современных условиях у нас просто нет причин вводить отвечающий за неё тип жанровых событий, поскольку на сегодняшний день порнография существует как отдельная форма медиа. В сочетании с возрастной системой рейтингов это привело к тому, что в «обычном» кино эротика стало не просто мало, а ничтожно мало. Фактически из мейнстрима она полностью исчезла. Так что реакцию возбуждения мы не рассматриваем, а рассматриваем только те реакции, которые (пока ещё) считается допустимым испытывать в кинотеатрах. Таким образом их остаётся три.

Реакция «бей-беги» создаётся жанровым событием «аттракцион/действие», которое представляет собой внезапный вызов, требующий от героев немедленных физических действий. Вызов может быть как человеческой природы (злой враг), так и нечеловеческой (скажем, внезапно разрушившаяся под героем лестница).

Реакция смеха создаётся жанровым событием «аттракцион/юмор». Тут, как вы понимаете, всё очень сложно. Юмор очень субъективен.

Реакция страха создаётся жанровым событием «аттракцион/страх», представляющим собой внезапное появление чего-то пугающего. В целом люди боятся примерно одного и того же, это снова биология. Здесь возможно и дальнейшее разделение этого типа жанровых событий на подтипы, в зависимости, например, от конкретных фобий, которые они эксплуатируют, но в данный момент оно излишне.

Популярные у зрителей фильмы, построенные преимущественно на жанровых событиях-аттракционах, как правило, очень далеки от реализма и строгого соблюдения причинно-следственных связей. Причина этого очень проста – авторы отказываются от реализма и причинно-следственных связей, потому что они мешают создавать жанровые события-аттракционы в нужном количестве.

Ещё одна особенность фильмов, построенных на событиях-аттракционах, состоит в том, что они максимально требовательны к режиссуре. Уничтожить неудачной съёмкой правильно прописанное в сценарии событие-аттракцион в разы легче, чем событие «тайны» или «наблюдения».

Задание 2: Возьмите чистый лист бумаги. Подумайте, и не спеша запишите на нём список из пяти-десяти фильмов и сериалов (порядок не важен), которые вы за последние несколько лет пересматривали чаще всего. После этого уберите лист подальше, и забудьте о нём до конца главы.

ПЕРВЫЕ ПРАКТИЧЕСКИЕ ВЫВОДЫ

Повторим главное: на уровне сценария зрительские эмоции создаются при помощи нарративных механик, работающих через неожиданность. Существуют три нарративные механики, которые воплощаются через семь типов жанровых событий: «наблюдение/характер», «наблюдение/судьба», «тайна/головоломка», «тайна/загадка», «аттракцион/действие», «аттракцион/юмор», «аттракцион/страх».

Вероятная реакция зрителя/читателя на фильм/сценарий зависит от типов, количества, и взаимного расположения жанровых событий.

И вот здесь мы, наконец-то, добрались до темы, заявленной в названии книги – *жанровое кино*. Удачный жанровый фильм – это фильм, который даёт зрителю те эмоции, которые зритель от этого фильма ждёт. На практике это означает, что фильм содержит достаточное количество жанровых событий приятных этому зрителю типов.

Соответственно, неудачный жанровый фильм с этой точки зрения – это фильм, содержащий не уместные в данном жанре типы жанровых событий, или не

содержащий жанровых событий вообще. Фильм без жанровых событий – это не такая уж редкость в современном российском кино. В то время как средний голливудский фильм содержит пятнадцать-тридцать жанровых событий, средний российский фильм содержит от пяти до десяти, то есть примерно в три раза меньше.

О жанровой классификации фильмов (и её связью с типами нарративных механик и жанровых событий) мы поговорим в следующей главе, а пока сделаем одно важное замечание.

В первой главе мы упоминали, что у разных зрителей разные вкусы. Во второй главе мы уточнили, что зависят эти вкусы от того, как зрители реагируют на использованные в сценарии типы жанровых событий. А теперь – вот то самое «важное замечание»: вышесказанное относится не только к *зрителям*, но и к *авторам*.

Если автор не доволен своими работами, если эти работы не успешны – возможно, причина просто в том, что этот автор пытается использовать в своих сценариях не те типы жанровых событий, которые он действительно любит (и, следовательно, чувствует на интуитивном уровне и способен успешно с ними работать), а те типы, к созданию которых у него просто нет предрасположенности и поэтому они получают посредственно или не получают вообще.

Многие авторы склонны к самообману при анализе собственных вкусов. Если вы по ходу чтения этой главы выполнили задания 1 и 2, то сейчас вы сами сможете проверить есть ли у вас такая проблема.

Задание 3: Возьмите списки, составленные в заданиях 1 и 2, и сравните их. Если в них практически нет совпадений, значит, то, что вы, как вам кажется, любите, существенно отличается от того, что вы любите на самом деле. Это может означать, что такое же когнитивное искажение есть и в вашей творческой деятельности. И, возможно, именно оно и мешает вам полностью раскрыться как автору. Попробуйте написать не то, что вы пишете обычно, а что-то, похожее на то, что вы регулярно смотрите и любите как зритель.

3. ОБЩЕПРИНЯТАЯ ЖАНРОВАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ

Когда, на практическом уровне, мы говорим о потребностях зрителей и попытках авторов их угадать, то, конечно же, первое слово, которое приходит в голову, это слово «жанр». Жанровая классификация – это основа коммерческого кино.

Не смотря на это, она представляет собой абсолютный хаос.

И это довольно логично, потому что кино всё время меняется. Переосмысляются старые жанры. Создаются новые. Постоянно появляются и исчезают новые форматы, носители, тренды. Короче говоря, кино меняется быстрее, чем теория успевает отрефлексировать эти изменения, и, таким образом, попытка создания исчерпывающей классификации кинофильмов – это задача, обречённая на неудачу изначально. К счастью, она перед нами и не стоит.

Понятие «жанр фильма» интересует нас в данном случае исключительно с позиции связи этого понятия с жанровым анализом. То есть нас интересуют как бы даже не сами фильмы, а скорее использованные в них нарративные механики и закономерности их использования.

Таким образом, задача классификации резко упрощается - нам не нужно отдельно анализировать ни жанры, обособленные тематикой («спортивный», «военный», «криминальный», «исторический»), ни жанры, обособленные производственными особенностями («мюзикл», «анимация», «мокьюментари», «скринлайф»). К примеру, обозначение фильма как «спортивного» говорит нам, что там, наверное, будет что-то про спорт. Но про использованные в нём нарративные механики оно не говорит ничего.

За анонсирование для зрителя использованных в фильме типов жанровых событий (и, как следствие, нарративных механик) отвечают другие жанры, и ниже мы разберём некоторые из них. Термины при этом будут использоваться следующие: «центральный тип» - основной для данного жанра тип жанровых событий, «поддерживающий» - часто используемый тип, не смещающий жанр к другому, «исключающий» - тип жанровых событий, который может использоваться в фильме/сценарии, но, при частом применении, смещает произведение в другой жанр.

Формулируя по-другому: жанровые события центрального типа – это то, чего зритель *ждёт* от фильма данного жанра, события поддерживающего – то, на что зритель в принципе согласен посмотреть (хотя пришёл на фильм не для этого), события исключающего типа – то, что может вызвать у него смешанные ощущения.

Рассмотрим драму, мелодраму, комедию, и триллер.

Драма

К драме относят фильмы, в которых рассказывается какая-то человеческая история.

Впрочем, учитывая, что о людях рассказывает любой фильм, практической ценности от этого определения где-то ноль. С практической точки зрения важнее то, что в драме почти не встречаются жанровые события так называемых «развлекательных»

жанров, то есть тех, в которых применяются механики «аттракциона» и/или «тайны». Стандартная драма состоит только из жанровых событий «наблюдения».

Впрочем, к определению можно подойти и шире – например, на большинстве кинопремий к номинации «драма» относится ВСЁ, что не относят к «комедии».

Драма не является популярным жанром сама по себе, но её элементы (не в последнюю очередь благодаря моде, созданной «учебниками по сценаристике») часто встречаются в фильмах других жанров. Из-за этого может показаться, что драма имеет некое особое значение для кино.

Центральный тип жанровых событий: «наблюдение/характер»
Поддерживающий тип: «наблюдение/судьба»
Исключающий: «тайна/загадка», «тайна/головоломка», «аттракцион/юмор», «аттракцион/действие», «аттракцион/страх»

Мелодрама

Для понимания трудностей с определением этого термина достаточно будет сказать, что в кино за последние сто лет слово «мелодрама» изменило своё значение не менее трёх раз. Первоначально оно обозначало мюзикл, потом – остросюжетное кино (то, что после Хичкока стало называться «триллерами», сам Хичкок называл мелодрамой), потом – истории о любви.

На сегодняшний день мелодрама – это, как и драма, человеческая история. Но в ней по-другому расставлены жанровые акценты. Во-первых, мелодрама дружелюбнее к элементам других жанров чем драма: в мелодрамах могут активно использоваться и «тайна/головоломка» и «аттракцион/юмор», но, как правило, не одновременно. Во-вторых, в мелодраме, в отличие от драмы, основной упор идёт на жанровые события типа «наблюдение/судьба», а не на события типа «наблюдение/характер».

Центральный: «наблюдение/судьба»
Поддерживающий: «наблюдение/характер», «тайна/головоломка», «аттракцион/юмор»
Исключающий: «аттракцион/страх», «тайна/загадка», «аттракцион/действие»

Комедия

С комедией, говоря в теории, всё сложно, но при этом просто. Это фильм, заставляющий людей смеяться. Таким образом, центральный тип жанровых событий тут очевиден, и это «аттракцион/юмор».

Комедии при этом очень многообразны, поэтому в качестве поддерживающего типа жанровых событий в них может выступать всё, кроме типов «тайна/загадка» (тогда они воспринимаются как комедийная фантастика) и «аттракцион/действие» (комедийный экшн).

Центральный: «аттракцион/юмор»
Поддерживающий: «наблюдение/характер», «наблюдение/судьба», «аттракцион/страх», «тайна/головоломка»
Исключающий: «тайна/загадка», «аттракцион/действие»

Триллер

Триллер – фильм, при просмотре которого зритель испытывает эмоцию «напряжённого ожидания», так же называемого «саспенс». Наличие саспенса является определяющим признаком этого жанра, но саспенс не входит в нашу классификацию жанровых событий - его наличие (или отсутствие) зависит от конкретных решений сцен режиссёром.

Тем не менее, нам есть что сказать про триллер: «напряжённое ожидание» не может существовать само по себе. Зритель всегда ждёт *чего-то*. Этим «чем-то» являются жанровые события типов «тайна/головоломка», «аттракцион/действие», и «аттракцион/страх». Все три типа при этом должны работать в комплексе и усиливать друг друга.

Таким образом, центральный тип жанровых событий триллера является составным, а конкретные пропорции при этом индивидуальны у каждого фильма.

Центральный: «тайна/головоломка» + «аттракцион/действие» + «аттракцион/страх»

Поддерживающий: «наблюдение/характер», «наблюдение/судьба»

Исключающий: «аттракцион/юмор», «тайна/загадка»

--

Так можно проанализировать любой жанр, имеющий собственные конвенции, относящиеся к нарративу. Но не нужно, потому что жанров много, пытаться перечислять и разбирать здесь все довольно бессмысленно - тем более, учитывая, что одно и то же название жанра может обозначать совершенно разные типы фильмов, например, одним и тем же термином «фантастика» обозначают как фильмы, построенные на использовании жанровых событий «тайна/загадка», так и фильмы в которых фантастический мир это просто использованный сеттинг, а центральный тип жанровых событий в них – «аттракцион/действие», то есть, фактически, это боевики.

Разберём лучше, чем является так называемое «авторское кино», исторически противостоящее «жанровому».

Когда-то термин «авторский фильм» обозначал фильм, у которого есть автор – то есть человек, контролирующий все три основных этапа производства фильма: сценарий, съёмку, и монтаж. В классической голливудской системе этими этапами занимались разные люди. Этой системы давно нет. Таким образом, если бы значение этого термина не изменилось со временем, мы сказали бы, что подавляющее большинство современных фильмов (включая блокбастеры) именно авторские.

Сегодня этот термин обозначает фильмы, авторы которых не придерживаются жанровых конвенций. То есть, если говорить с точки зрения жанрового анализа, могу произвольно использовать любые типы жанровых событий, не волнуясь о том, как это воспримет зритель. Наиболее яркий пример этого подхода за последние годы – фильм «Three Billboards Outside Ebbing, Missouri» / «Три билборда на границе Эббинга, штат Миссури» (2017). Мартин Макдонах использовал в этом фильме ВСЕ

типы жанровых событий (за исключением «тайна/загадка») и получил за счёт этого отличную сюжетную динамику. Авторское кино – это жанровый полигон. Найденные в нём новые сочетания тем, сеттингов, и нарративных механик, оказавшиеся удачными, начинают тиражироваться другими авторами, и закрепляются в коммерческом кино.

Но это в других странах. Конкретно в России под «авторским кино» понимают кино для европейских кинофестивалей. Две его основных конвенции заключаются в постоянном использовании жанровых событий типа «наблюдение/судьба» и отсутствии хэппи-энда.

--

Жанровое кино устроено не *проще* авторского, оно устроено *сложнее*. Никаких «проверенных и всегда работающих рецептов, которые можно быстро освоить» в нём нет, драматургия всегда состоит из частных случаев.

Главная мысль этой небольшой главы: в жанровом фильме всегда должен быть центральный тип жанровых событий. Именно это и делает фильм жанровым. В следующей главе мы разберём, как это отслеживать практически.

Задание 4: Возьмите любой фильм из списка, составленного в задании 2, и пересмотрите его, обращая особое внимание на любимые места. Попробуйте выделить в каждом из них жанровые события и определить их тип. Учитывайте, что одно и то же жанровое событие может относиться к нескольким типам одновременно.

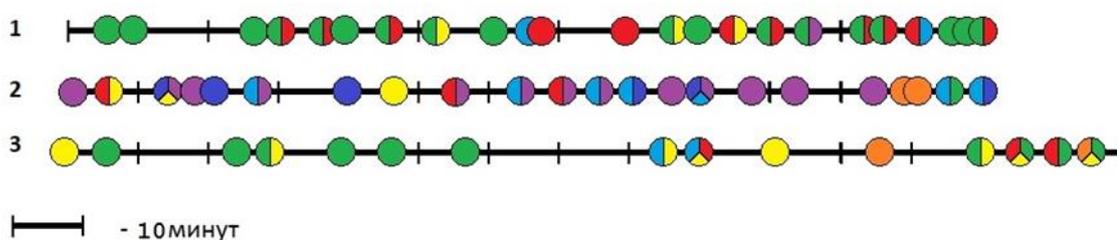
4. ЖАНРОВЫЙ ГРАФИК

ОСНОВНОЙ ИНСТРУМЕНТ ЖАНРОВОГО АНАЛИЗА

Основным инструментом жанрового анализа является жанровый график.

Строится он следующим образом: мы читаем сценарий, выделяем жанровые события, обозначаем тип каждого, указываем примерное время в которое они происходят (условно считая, что 1 страница = 1 минута), и размещаем эти события в виде раскрашенных точек на временной оси. Каждый цвет обозначает свой тип жанровых событий. Если одно и то же жанровое событие можно одновременно отнести к разным типам или в одной и той же сцене объединены несколько жанровых событий разных типов, в одной точке графика может быть несколько разных цветов.

Выглядят жанровые графики примерно так:



Построение жанрового графика возможно только в том случае, если сценарий написан в общепринятом сценарном формате. По киноповести, и тем более по тритменту или по синопсису, жанровый график строить нельзя.

Жанровый график отвечает на два вопроса:

- А) что именно мы написали (в смысле жанра) и есть ли в этом какой-то потенциал
- Б) что в написанном можно поменять, чтобы сценарий стал лучше

Первоочередной критерий оценки – количество жанровых событий. Для зрительского кино их общее количество должно быть не менее одного на каждые 5-10 минут хронометража. Верхнего предела тут нет - чем больше, тем лучше.

Не менее, чем число жанровых событий, важно и их взаимное расположение. Любой фрагмент сценария, имеющий длину более десяти минут и при этом обозначенный на графике отрезком, не содержащим жанровых событий, нуждается в подробном разборе и, скорее всего, радикальном сокращении.

Далее мы анализируем жанровые события по их типам – в первую очередь, мы определяем, какой из типов жанровых событий, использованных в сценарии, является центральным. Потом смотрим как он связан с другими использованными типами. Исходя из этого формулируется предполагаемый жанр фильма.

После того, как жанр сформулирован, мы смотрим на график ещё раз, но теперь уже с более конкретными вопросами:

- равномерно ли представлены на графике жанровые события центрального для данного жанра типа? Если ли они в начале и в конце?
- связаны ли жанровые события поддерживающих для данного жанра типов жанровых событий с жанровыми событиями центрального типа?
- не слишком ли много у нас событий исключаящих для данного жанра типов?

Отвечая на эти вопросы, мы постепенно формулируем задачи на следующий драфт. Также именно на этом этапе решается вопрос о необходимости включения в сценарий новой для него нарративной механики. Остановимся на этом моменте подробнее.

С одной стороны - подавляющее большинство фильмов действительно популярных у широкого зрителя используют все нарративные механики одновременно: в каждом из них есть и наблюдение, и тайна, и аттракцион. С другой стороны, ориентация на максимально широкую зрительскую аудиторию не всегда является правильно стратегией на *конкретном* проекте, иногда надёжнее работать в определённой нише. В общем, как всегда, всё состоит из частных случаев.

Тем не менее, *как правило*, совмещение разных нарративных механик это очень полезная для успеха вещь. Примеры:

«Гарри Поттер»: **наблюдение** за взрослением персонажей, раскрывающих **тайны**, и участвующих в приключениях-**аттракционах**.

«Мстители» (Вселенная Марвел): экшн-**аттракционы** сопровождаются элементами комедии, **тайной** в виде антагонистов с супер способностями и/или коварными планами, а также **наблюдением** за изменениями отношений внутри группы главных героев и их моральным ростом.

«Игра престолов»: **наблюдение** за героями, изменения и судьба которых зависят от результатов **тайных** интриг, развития фантастических элементов (белые ходяки, драконы, пророчества, магия огня), и успешности в экшн-**аттракционах**.

--

На уровне текста сценария удачное совмещение разных нарративных механик сводится к задаче совмещения в одних и тех же сценах жанровых событий разных типов. Реализация такого совмещения называется «мультижанр».

МУЛЬТИЖАНР

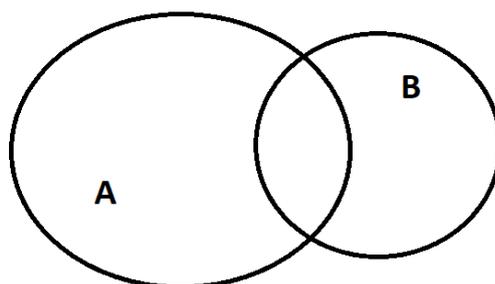
Мы уже говорили – и мы не устанем об этом говорить, потому что это главная мысль всей книги – разные люди по-разному относятся к одним и тем же жанровым событиям. Жанровое событие нравится им, если им нравится тип, к которому оно относится, но если они равнодушны к этому типу жанровых событий, то и к событию этого типа они, соответственно, останутся равнодушны. Есть ещё и третья реакция – отторжение. Она бывает не так часто, но бывает – и при ней определённый тип жанровых событий может вызывать у зрителя сильную, но при этом полностью отрицательную реакцию уровня «подавился попкорном и вышел из кинотеатра».

Итак, три уровня реакции: удовольствие, равнодушие, отторжение.

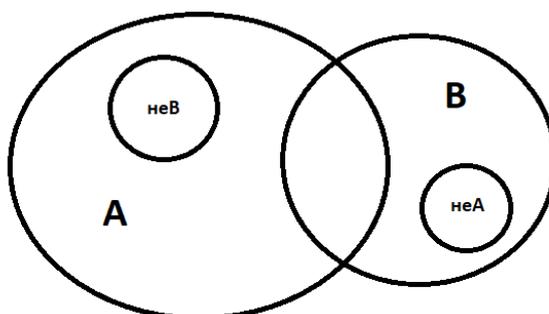
(Гуманитарии, крепитесь! Сейчас будут диаграммы Эйлера-Венна)

Рассмотрим следующую ситуацию: допустим, у нас есть сценарий, который пытается в качестве центрального типа использовать сразу два типа жанровых событий и предположим, для простоты, что количество событий первого и второго типа является равным. Множество людей, которым нравится первый использованный тип, обозначим буквой А. Множество людей, которым нравится второй – соответственно, буквой В.

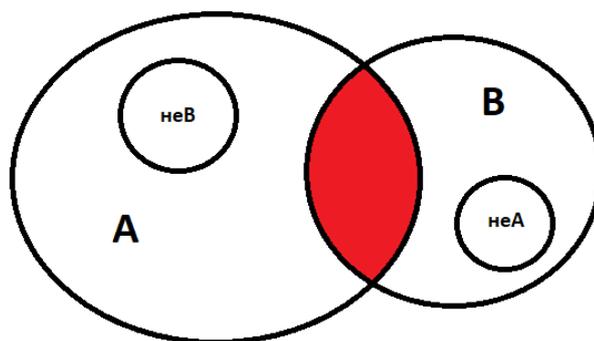
Вот они, эти множества:



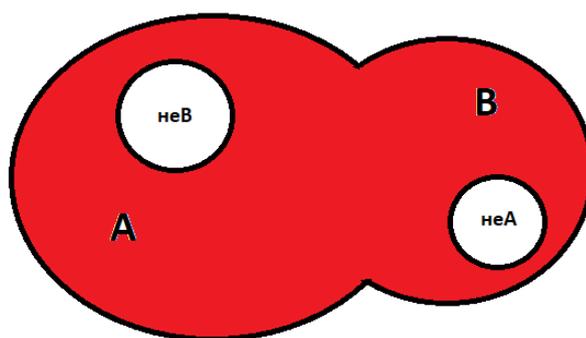
В каждом из этих множеств будут люди, у которых есть реакция отторжения на события того типа, на любви к которому построено второе множество. Обозначим эти подмножества как неВ и неА.



Первый вариант взаимодействия типов будет заключаться в их чередовании. Одно жанровое событие – первого типа, второе – второго, третье снова первого и так далее. Как отреагирует зритель? Он отреагирует плохо. И для группы А и для группы В половина жанровых событий просто не сработают – потому что они относятся к тому типу, к которому они равнодушны. Единственная категория, на которую позитивно сработают все события – это категория людей, входящая в оба множества одновременно. И эта категория, по определению, будет меньше чем каждая из основных.



Если вместо этого варианта мы применим мультижанр – то есть перепишем сценарий так, что теперь подавляющая часть жанровых событий будет относиться к двум типам одновременно, и, следовательно, будет работать сразу на оба множества зрителей, количество довольных зрителей изменится принципиально.

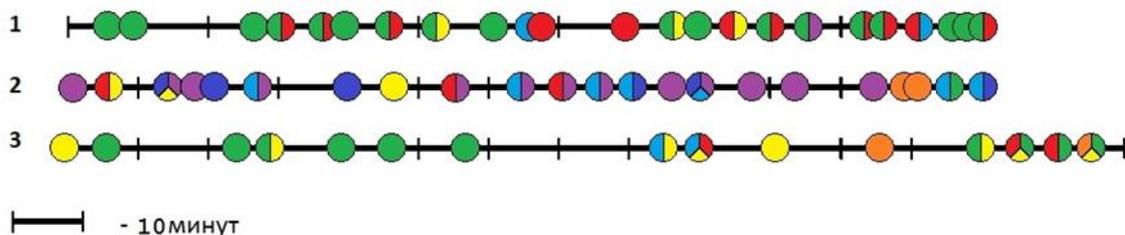


Подмножества неВ и неА при этом по-прежнему остаются не охваченными, но здесь ничего не поделаешь. Да и для устоявшихся сочетаний типов жанровых событий число зрителей в этих подмножествах очень невелико.

Общий вывод: если разные типы жанровых событий применяются в сценарии изолированно, то это уменьшает аудиторию. Если они применяются в мультижанре – увеличивает. Именно из этого вытекает один из вопросов анализа по жанровому графику: связаны ли жанровые события поддерживающих для данного жанра типов жанровых событий с жанровыми событиями центрального типа?

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ПО ГРАФИКУ

А теперь снова посмотрим на примеры графиков, с которых началась глава.



Все эти графики, кстати, из реальных проектов, которые я консультировал как сценарный аналитик. Но, поскольку я не получал у их авторов разрешений их упоминать (потому что и не просил), здесь эти проекты останутся анонимными.

Сейчас, когда мы знаем критерии, мы можем примерно оценить сценарии, по которым они построены – даже не заглядывая при этом в сами сценарии.

- количество и расположение жанровых событий
- наличие центрального типа жанровых событий
- связь событий поддерживающих типов с событиями центрального типа (мультижанр)
- минимальность событий исключаящих типов

Первый график имеет чётко выраженный центральный тип жанровых событий и два поддерживающих, жёстко связанных с центральным. Динамика при этом могла бы быть выше (23 события на 130 страниц), но зато есть хорошая равномерность. Как следствие - с ним я не делал ничего, кроме пары незначительных рекомендаций.

Второй график, при схожей динамике (22 события на 130 страниц) и равномерности, гораздо хуже в плане следования центральному типу жанровых событий – в финале первой трети и в конце есть отрезки длиной 15 страниц, на которых нет ни одного жанрового события центрального типа. Здесь работы было довольно много.

Третий график не только имеет худшую динамику из всех представленных (15 событий на 150 страниц), но и худший рисунок жанровых событий – центральный тип жанровых событий практически не работает в середине, и, более того, этот тип не соответствовал жанру, который заявлял сам автор. Тут тоже было несколько драфтов.

--

По итогам этой главы может показаться, что жанровый график – это такая как бы машинка для предсказания будущего успеха или не успеха фильма. Это не так. Предсказание будущего вообще дело неблагодарное, особенно в кино, и особенно по сценарию. Поэтому применение для этого предсказания жанрового графика делается исключительно на ваш страх и риск. Это не главная его функция.

Главная функция жанрового графика – подсказать автору то направление дальнейшей работы, направившись по которому, он сделает свой сценарий лучше с его собственной точки зрения.

5. СОСТАВЛЕНИЕ ЖАНРОВОГО ГРАФИКА (на примере сериала «Sherlock»)

ПРОБЛЕМА СУБЪЕКТИВИЗМА

При всей внешней простоте основной идеи, практическое составление правильного жанрового графика – довольно сложный процесс. Помните: разные люди воспринимают разные типы жанровых событий по-разному. И это относится *не только* к абстрактным зрителям/читателям, но и к самим аналитикам. У каждого из них есть личные жанровые предпочтения – и, соответственно, одни типы жанровых событий они чувствуют и определяют очень хорошо, другие – через раз, а некоторые стараются игнорировать вообще. Проще говоря – при любой попытке сценарного анализа по этой методике личные вкусы критично влияют на восприятие, и, естественно, это очень мешает оценивать жанровые события объективно.

Лично у меня на преодоление этой врождённой и неизбежной предвзятости ушло несколько лет, но я не исключаю, что люди с более гибкой психикой справятся быстрее. В целом, эту предвзятость победить можно. Но, увы – в основном тогда, когда речь идёт о чужих сценариях. Для оценки собственных произведений этот подход работает не слишком хорошо, оценивать собственный сценарий сложно, поскольку вы слишком сильно с ним связаны. Это возможно в принципе, но перед этим должно пройти очень много времени – для объективного восприятия текста крайне желательно, чтобы в памяти не осталось практически ничего связанного с его созданием.

УПРОЩЕНИЕ ТЕРМИНОЛОГИИ

Для того, чтобы обсуждать жанровый анализ на практическом уровне, я обычно радикально упрощаю терминологию. Во-первых, словом «жанр» при этих обсуждениях обозначается не «жанр» в его общепринятом понимании, а преобладающий в сценарии тип жанровых событий. Во-вторых, переименовываются и сами типы, поскольку двойная структура их названий хоть и наглядна, но неудобна при постоянном применении.

Обозначаем типы так:

- «наблюдение/характер» = драма
- «наблюдение/судьба» = мелодрама
- «тайна/головоломка» = детектив
- «тайна/загадка» = фантастика
- «аттракцион/действие» = экшн
- «аттракцион/юмор» = комедия
- «аттракцион/страх» = хоррор

По готовому фильму жанровый график строится так же, как и по сценарию, никаких отличий тут нет.

Для примера того, как он строится, давайте разберём на жанровом графике пилотную серию британского сериала «Sherlock» / «Шерлок» (2010). Этот сериал стал одним из главных сериалов десятилетия, в очередной раз вернул моду на книги Артура Конан Дойла и даже заставил мир выучить и научиться правильно писать несуразную фамилию Камбербэтч. Данный пример интересен тем, что этих пилотов два – первый имел продолжительность один час и не был показан по ТВ - когда

сериал получил заказ на сезон с сериями хронометражем в час тридцать, он был полностью переснят. Первая версия позже была включена в DVD-издание сезона.

Мы рассмотрим первую версию пилота, потом вторую - посмотрим, что изменилось, как эти изменения выглядят на жанровом графике и к чему они приводят практически.

«ШЕРЛОК», АНАЛИЗ НЕПОКАЗАННОГО ПИЛОТА

Итак, рассматриваем нарратив, выделяя в нём жанровые события. Play

--

Человек просыпается в маленькой комнатке. Садится к столу, достаёт из ящика ноутбук (под ноутбуком нам показывают пистолет), включает его и набирает «Личный блог доктора Джона Ватсона». Быстрый переход – он же в кабинете психолога, которая спрашивает у него, как дела с блогом. Джон отвечает – «Отлично, всё отлично». «Сколько вы написали?». *«Ни слова» - 1 мин, драма*

Дальше психолог пытается уговорить его всё же начать писать обо всём, что с ним происходит, потому что это поможет адаптироваться к мирной жизни, на что Джон кратко отвечает: «Со мной ничего не происходит».

Начальные титры

Андерсон и Лестрейд, судя по диалогу, возле некоего «четвёртого тела». Лестрейд, несмотря на возражения Андерсона, кому-то звонит и оставляет на его автоответчике «Ты нам нужен».

Джон Ватсон встречается на улице университетского друга Стамфорда. Беседа о найме жилья, и на вопросе про возможного будущего соседа мы монтажно переходим в морг с Шерлоком и Молли. Сначала Шерлок хлещет труп, а потом замечает свежую помаду у Молли, но при этом не замечает, что она пригласила его на свидание: *3-4 мин*, и это одновременно **комедия** (поскольку это смешно) и в то же время **драма** (поскольку событие раскрывает характер героя). Шерлок отвечает на мэйлы, видит письмо Лестрейда, усмехнувшись, удаляет его. Входят Джон и Стамфорд. Шерлок берёт у Ватсона телефон, чтобы отправить смс, начинается знакомство, Молли приносит кофе (и Шерлок опять замечает помаду, но снова не делает из этого никаких выводов), потом продолжается беседа, в которой Шерлок *берёт на себя инициативу, обрушивая на собеседника поток дедуктивного метода* и назначив место следующей встречи – *6 мин, драма/детектив/комедия*

Знакомство с миссис Хадсон, потом с квартирой. Шутки про хлам, про «женатую пару», а потом прибегает Лестрейд, потому что случилось пятое загадочное самоубийство, о чём он и сообщает. На *11-12 мин* из трёх маленьких жанровых событий, данных в диалоге, вылупляется одно большое – Холмс и Ватсон становятся командой – **драма**. Пока они едут на место убийства, монолог Шерлока раскрывает его метод работы. Ватсон впечатлён. Потенциально здесь есть попытка создать мультижанровое событие детектива (объяснение Шерлока) и комедии («разведённый брат-алкоголик» Ватсона оказывается сестрой), но, мне кажется, как полноценное жанровое событие это не совсем работает, потому что эффекта

неожиданности тут нет. Фактически, это даже не новый эпизод, это просто окончание эпизода первого знакомства, начавшегося на шестой минуте.

Перепалка с Салли и Андерсоном, в которой Шерлок между делом раскрывает их интрижку. И вот, наконец, перед нами труп, и нас наконец-то вводят в детективный сюжет, выдавая подробности. *20-22 мин* – почему жертвы добровольно принимают яд? Что понял мгновенно умчавшийся куда-то Шерлок? – **детектив**. Салли подводит итог мероприятия для забытого Холмсом Ватсона, сообщая ему, что Холмс – психопат и расследованиями занимается только потому, что «психопатам всегда скучно». Ватсон наблюдает стоящего на крыше в лунном свете Холмса, потом добирается до дома и получает от него несколько смс с призывами о помощи. Всё решает смс «Может быть опасно», и возбуждённый Ватсон едет к Холмсу.

Примчавшись, вместо обещанной опасности он застаёт расслабленного Шерлока с тремя никотиновыми пластырями на руке. И, как выяснилось, звал его Шерлок только для того, чтобы одолжить его телефон – *27 мин*, **комедия**. Холмс просит Ватсона отправить со своего телефона какую-то смс... и тут Ватсон *замечает в комнате розовый чемодан жертвы*. *28 мин*, **детектив**. Шерлок объясняет, как нашёл чемодан, Ватсон его осматривает... и понимает, что телефона в нём нет. Того телефона, на который он, по просьбе Шерлока, только что отправил смс. Игра с убийцей началась! *31 мин*, **детектив**.

Холмс и Ватсон утраиваются в кафе, из которого можно наблюдать за домом, адрес которого они отправили убийце. Хозяин кафе тем временем решает, что у них свидание (очередной привет от Гэттиса, так сказать), и это приводит к очень смешному диалогу на *34 мин*, по ходу которого сначала Ватсон принимает Холмса за гомосексуалиста, а потом, соответственно, Холмс Ватсона. **Комедия**.

На *36-й минуте* Шерлок озвучивает, что убийца очевидно, таксист (**детектив**), и тут к дому, за которым они следят, *подъезжает такси*. Хозяин кафе помогает Шерлоку инсценировать алкогольное опьянение, Шерлок подходит к такси... но торжественное разоблачение отменяется, потому что убийца успевает вколоть ему наркотик – *39 мин*, **экшн**. Параллельно он сообщает Шерлоку, что его друзья ничего не поймут. Но Ватсон всё понимает, и, забыв про трость (**драма**), бежит за похитившим Шерлока такси.

Шерлок приходит в сознание у себя в квартире, но тело его не слушается, наркотик всё ещё действует. Он беспомощен. А таксист-убийца сообщает ему, что сейчас будет его, собственно, убивать – *41 мин*, **хоррор**. Убийца достаёт две таблетки. Одну выбирает жертва, а вторую глотает он сам, яд только в одной таблетке. Именно так он всех и убил, *43-44 мин*, **детектив**. «Это не случай, это игра. Я выиграл пять раз», сообщает таксист, и подвигает Холмсу одну таблетку. Холмс не тропится выбирать таблетку, и выводит убийцу на разговор о мотиве – узнаёт мотив (смертельная болезнь, жажда признания, презрение к тупым людям) и одновременно тянет время. За окном звучат сирены, полиция уже здесь.

Шерлок победил – но убийца провоцирует его, играя на его самолюбии и адреналиновой наркомании – и добивается успеха. Шерлок готовится проглотить выбранную таблетку... но внезапно влетевшая в окно пуля убивает таксиста, и возвращает Шерлоку здравый смысл. *48-49 минут*, **драма/экшн/детектив** (драма – Шерлок легко поддаётся на очевидную провокацию, **экшн** – выстрел, **детектив** –

мы не знаем, кто стрелял, потому что сразу получаем подсказку, что это не полиция, в виде Лестрейда, кричащего «Кто стрелял?»).

Большая финальная сцена: Шерлок, закутанный в «противошоковое одеяло», начинает объяснять Лестрейду, как найти стрелка, но, сообразив в ходе объяснений, что это был Ватсон, увидит разговор в сторону. Объяснение Холмса и Ватсона – теперь они лучшие друзья, два адреналиновых наркомана нашли друг друга, хэппи-энд. Длинная сцена 50-54 мин, **детектив/драма/комедия**. Финальные титры

Stop. Мы получили список жанровых событий:

1, драма
3-4, комедия/драма
6, драма/детектив/комедия
11-12, драма
20-22, детектив
27-28, комедия/детектив
31, детектив
34, комедия
36, детектив
39, экшн/драма
41, хоррор
43-44, детектив
48-49, драма/экшн/детектив
50-54, детектив/драма/комедия

--

Зададим цвета, которыми каждый тип жанровых событий будет обозначаться на жанровом графике.

«наблюдение/характер» = драма. **Красный** цвет.
«наблюдение/судьба» = мелодрама. **Зелёный** цвет.
«тайна/головоломка» = детектив. **Синий** цвет.
«тайна/загадка» = фантастика. **Голубой** цвет.
«аттракцион/действие» = экшн. **Оранжевый** цвет.
«аттракцион/юмор» = комедия. **Жёлтый** цвет.
«аттракцион/страх» = хоррор. **Фиолетовый** цвет.

Получаем следующий график:

Нам быстро показывают три коротких фрагмента – мужчину, который собирался ехать к любовнице, паренька, забывшего зонт, нажавшуюся в говнище тётку. Все они принимают какие-то таблетки и умирают – *3-6 мин, детектив*. Последний фрагмент плавно переходит в пресс-конференцию полиции по поводу этих загадочных самоубийств. Лестрейд сообщает прессе подробности, отвечает на вопросы... и, после некоторых ответов, всем, собравшимся в комнате приходит смс «Ошибка!», а конкретно Лестрейду вместо последней «ошибки» приходит смс «Ты знаешь, где меня найти. ШХ» - *6-7 мин, детектив*.

Джон Ватсон натывается в парке на старого друга Стамфорда. Они болтают на скамейке, и, когда всплывает тема совместного съёма жилья, идёт монтажный переход в морг, где Шерлок избивает труп стеклом. Диалог с Молли, в ходе которого Шерлок замечает, что у неё покрашены губы, но не замечает, что получил приглашение на свидание – *9 мин, драма/комедия*. В лабораторию, в которой работает Шерлок, заходят Ватсон и Стамфорд. Шерлок, обрушив на Ватсона поток «дедукции», быстро перехватывает инициативу в разговоре, сообщает, где находится квартира, которую они будут совместно снимать и назначает время следующей встречи, *11-12 мин, драма/детектив/комедия*. Позже Ватсон возвращается в свою каморку, получает от Шерлока крайне странное смс (оно подписано так же, как и смс для Лестрейда), и начинает гуглить кто это вообще такой.

Быстрый кадр – какая-то женщина в розовом, судя по всему, новая жертва, поднимает с пола пузырёк с таблетками.

Встреча Холмса и Ватсона у квартиры, осмотр жилья. Прибегает Лестрейд, сообщает, что случилось новое самоубийство, но на этот раз жертва оставила записку – *15 мин, детектив*. И поэтому сейчас Лестрейду нужен Шерлок. Радость Шерлока, задумчивость Ватсона, внезапное возвращение Шерлока – *16-17 мин, драма* – и импровизированная команда борцов с преступностью сформирована.

В такси Шерлок объясняет Ватсону свои методы работы, и они прибывают на место преступления. Перепалка с Салли и Андерсоном, потом герои поднимаются к трупу – мёртвая женщина в розовом, которую мы видели чуть раньше, и надпись Rache, которую она сделала перед смертью. Мрачность сцены удачно разбавляется коротким диалогом-шуткой («Заткнись!», «Я молчу...», «Ты думаешь, это раздражает») и герои переходят к осмотру тела. Шерлок осматривает труп (визуализация), когда он заканчивает, входит Андерсон со своим ценнейшим мнением о слове Rache, которое, по его мнению, означает «месть» на немецком... не дослушав реплику, Шерлок закрывает перед ним дверь, и, озвучив первые выводы, приглашает к осмотру Ватсона. Ещё одна отличная шутка в диалоге («Тут мёртвая женщина!», «Отличный анализ, но я надеялся, что вы копнёте глубже») и Ватсон, наконец, включается в расследование. Он не сообщает ничего полезного, и Шерлок сам начинает выдавать информацию: жертва приехала из Кардифа, и у неё должен быть розовый чемодан. Узнав, что чемодан не найден, довольный Шерлок, прокричав «Розовый!», куда-то убегает, забыв Ватсона. Итак – новая загадка, много юмора, и, по итогу, в этой гигантской сцене мы имеем мультижанр – *23-30 мин, детектив/комедия*. Тут есть задел и на драму – Шерлок внезапно бросает Ватсона, но из жанрового события на девятой минуте мы уже знаем, что в отношениях между людьми и поддержанием социальных связей Шерлок откровенно плох, так что, в принципе, не особенно этому удивляемся.

Покинутый Ватсон, выслушав монолог Салли о том, что Шерлок – психопат, идёт искать такси... и вдруг рядом с ним звонит телефон-автомат. А потом – следующий, на другой улице... и третий! Происходит что-то загадочное! – *33 мин, детектив*. Ватсон отвечает на звонок. Некий голос в трубке показывает ему трюк с камерами видеонаблюдения и приглашает сесть в подъехавшую машину. Ватсон садится, довольно безуспешно пытается беседовать с сидящей в ней девушкой, представившейся Антеей, и, наконец, приезжает в какой-то ангар. Там его встречает обладатель голоса из трубки – странненький всезнающий гражданин, представившийся «злейшим врагом Шерлока Холмса». Гражданин пытается уговорить Ватсона следить за Холмсом, обещая за это деньги. Ватсон резко отказывается, несмотря на попытку запугивания – *40 мин, хоррор*. Гражданин, видимо, впечатлённый этим, читает Ватсону пафосную лекцию о самом Ватсоне – дескать, вы скучали по войне, и вот вы её нашли (здесь заявлено событие драмы – но оно не работает, ведь мы уже знаем, что Ватсон скучает по адреналину, это было раскрыто в жанровом событии на 16-17-й минутах). По ходу разговора Ватсону приходит 3 смс от Шерлока – он зовёт его на Бейкер-стрит и говорит, что может быть опасно. Гражданин, наконец, уходит, а Антея сообщает Ватсону, что готова отвезти его домой. Ватсон просит отвезти его на Бейкер-стрит, но перед этим заезжает на старую квартиру и берёт из ящика пистолет. Перед тем, как выйти у дома Холмса, Ватсон пытается подкатить к Антее (комедийный момент для разрядки), но подкат не проходит.

[кстати – если где-то в этот момент вам показалось, что процесс сценарного анализа при помощи жанрового графика является занудным и утомительным – ну, вам не показалось, это действительно так. Для сценария полнометражного фильма он обычно занимает несколько *рабочих дней*]

Вернувшись на Бейкер-стрит, Ватсон видит расслабленного Холмса с тремя никотиновыми пластырями на руке, и, несмотря на отправленные смс, он как будто забыл о Ватсоне. После напоминания Ватсона, Холмс сообщает, что ему просто был нужен телефон Ватсона – *43 мин, комедия*. Холмс просит Ватсона отправить смс с его телефона. Между делом Ватсон рассказывает Холмсу о встрече с таинственным человеком, который пытался нанять его, чтобы шпионить за ним. Шерлок понимает, о ком идёт речь, и сообщает, что Ватсон протупил – предложенные деньги надо было взять, а потом поделить. Ватсон печатает смс... а Шерлок в это время достаёт и ставит на стол чемодан жертвы – *45 мин, детектив*. Шерлок нашёл этот чемодан возле места убийства. Но телефона жертвы (на номер которого Ватсон только что отправил смс) в чемодане нет. Скорее всего, этот телефон сейчас у убийцы... телефон Ватсона начинает звонить и тут же умолкает. Он в панике – констатирует Шерлок. Игра началась!

Пока герои идут к кафе, в котором будут ждать убийцу, Шерлок вслух размышляет о том, как можно незаметно похитить человека в центре Лондона. Но не приходит ни к какому выводу (впереди ведь ещё почти сорок минут хронометража, и для выводов ещё рано). *50-51 мин, комедия* – по ходу разговора Шерлок и Ватсон принимают друг друга за гомосексуалистов и пытаются осторожно прояснить этот вопрос.

К дому подъезжает такси. Потом отъезжает. Шерлок и внезапно излечившийся от хромоты Ватсон (*52 мин, драма*) бросаются за ним. Такси уезжает, но Шерлок мгновенно вычисляет возможный маршрут и бросается на перехват. *52-53 мин, экшн*

– паркур. Догнав такси, герои видят сидящего в нём явно невиновного американца. Холмс говорит американцу, что всё в порядке, он из полиции, и в качестве доказательства показывает удостоверение, которое спёр у Лестрейда – *54 мин, детектив/комедия* (любой зритель, хотя бы чуть-чуть любящий детективный жанр, давно уже догадался, что убийца – таксист, а гениальный сыщик Шерлок Холмс до этого по-прежнему не допёр. Что подделаешь, формат. Впереди же ещё полчаса времени)

Ватсон и Холмс возвращаются на Бейкер-стрит, потом Анджело приносит Ватсону его забытую в ресторане трость. Поднявшись наверх, они находят там обиженного Лестрейда и бригаду экспертов, обыскивающих квартиру. Это незаконно, - возмущается Холмс, - вполне законно, отвечает Лестрейд – мы ищем наркотики. И найдём! Ватсон возмущается нелепости предположения, что его новый друг Шерлок – наркоман, но быстро затыкается, когда, по поведению Шерлока, понимает, что это правда. Тем временем Лестрейд высказывает накопившиеся претензии. Посмотрев на никотиновые пластыри друг друга, Шерлок и Лестрейд немного приходят в себя, молча решают действовать вместе, и Лестрейд выдаёт новую информацию: слово «Рейч...», нацарапанное жертвой, оказывается именем её мёртвой дочери. Все гадают, что это значит. Заходит мисси Хадсон, и говорит, что пришло заказанное Шерлоком такси. Я не заказывал такси, - бросает ей Шерлок, и продолжает думать. «Рэйчел» оказывается паролем от почтового ящика, в котором есть связь с трекером в мобильном телефоне жертвы. Получив доступ, герои видят, что телефон находится... на Байкер-стрит 221! А таксист всё ещё здесь... и, БИНГО – на 61-й минуте Шерлок таки догадывается, кто убийца – а зрителю тем временем ещё раз показывают трёх первых жертв, акцентируя на такси, которое было рядом с каждым. Стоящий на пороге таксист-убийца достаёт мобильный телефон и отправляет Шерлоку сообщение «Пойдём со мной». *55 – 63 мин.* Длинная, но прям-таки ужасно насыщенная жанровыми событиями сцена, и события идут настолько плотно, что их даже не успеваешь выделить по ходу действия. **Детектив** («рейчел», таксист), **комедия** (Андерсон, реакции Ватсона), **драма** (наркозависимость Шерлока).

Шерлок выходит к таксисту. Таксист признаётся в убийствах. Но странно. «Я не убивал их. Я поговорил с ними. А потом они сами себя убили». Он предлагает Холмсу поехать с ним – иначе он никогда не сможет разгадать эту тайну. Холмс, несмотря на очевидный риск, добровольно садится в машину - *64 мин, детектив/драма*. Ватсон тем временем продолжает отслеживать телефон жертвы, который всё ещё у таксиста, а Лестрейд и полицейские собираются уходить.

Шерлок и убийца едут в такси – убийца говорит, что его предупреждали насчёт Шерлока, некий поклонник Шерлока. Таинственно! – *66 мин, детектив*. Полицейские и Лестрейд уходят, оставив Ватсона одного.

Убивец показывает Шерлоку пистолет и заводит его в пустующее здание. Ватсон получает сигнал о местоположении телефона и выбегает из дома. Шерлок и Убивец уютно устраиваются за столом. Убивец достаёт таблетку с ядом с пузырьке... А потом достаёт вторую таблетку! – *70 мин, детектив*. Жертва должна выбрать пузырёк сама. А вторую таблетку примет убийца. Ватсон тем временем едет на такси, пытаясь дозвониться до Лестрейда. Убийца двигает к Холмсу один из пузырьков и предлагает ему выбрать. Ватсон стоит перед знанием, в котором сидят Шерлок с убийцей... но этих зданий два. Ватсон выбирает. Холмс, тем временем, выбирать отказывается и раскручивает собеседника на разговор о мотивах.

Выясняет, что он смертельно болен. И у его убийств есть некий «спонсор», тот самый «фанат Шерлока Холмса», о котором убийца упоминал в машине. Но отказывается говорить, кто это – «это имя никто не называет», и вообще, пора принимать таблетку. Ватсон бежит по коридорам в поисках Холмса. Холмс отказывается выбирать. Убийца достаёт пистолет, но Шерлока это не пугает – он видит, что пистолет не настоящий и собирается уходить. Но убийца в дальнейшем диалоге давит на его самолюбие и страсть к риску. А Ватсон тем временем видит убийцу и Холмса в окне напротив. Ватсон стреляет в убийцу, попав в плечо. Холмс накидывается на раненого, требуя подтвердить, что выбрал правильную таблетку. Тот молчит. Тогда Холмс требует назвать имя нанимателя, и, не получив ответа, наступает ему на плечо с раной. «Мориарти!» - кричит пытаемый убийца. *79-82 мин, детектив/эксн/драма.*

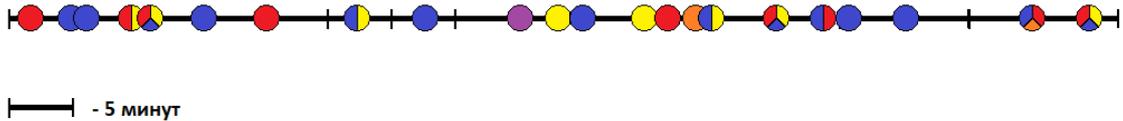
Завёрнутый в одеяло Шерлок сидит в полицейской машине. Лестрейд тут же. Шерлок начинает объяснять Лестрейду, как найти стрелявшего, но на середине понимает, что это был Ватсон, и затыкается. Ватсон и Шерлок объясняются. Теперь они, так сказать, полностью на одной волне, процесс формирования команды закончен. В этот момент появляется таинственный собеседник Ватсона, пытавшийся нанять его, чтобы следить за Холмсом... и оказывается совсем даже не тайным злодеем, а Майкрофтом, старшим братом Холмса. Но тайный злодей, тем не менее, есть, и теперь Шерлок знает его имя – Мориарти. *81-87 мин, драма/комедия/детектив.*

Stop. Список жанровых событий:

2, драма
3-6, детектив
6-7, детектив
9, драма/комедия
11-12, драма/детектив/комедия
15, детектив
16-17, драма
23-30, детектив/комедия
33, детектив
40, хоррор
43, комедия
45, детектив
50-51, комедия
52, драма
52-53, эксн
54, детектив/комедия
55-63, детектив/комедия/драма
64, детектив/драма
66, детектив
70, детектив
79-82, детектив/эксн/драма
81-87, драма/комедия/детектив

Смотрим на полученный график:

ШЕРЛОК, показанный пилот



Количество: 22 жанровых события на 87 минут. Примерно одно событие на четыре минуты – мы видим, что, не смотря на увеличение хронометража в полтора раза, динамика осталась прежней.

Равномерность: Отличная. Отрезок с 70-й по 79 минуту, формально говоря, не содержит жанровых событий, но он (в отличие от отрезка 10-20 на предыдущем графике) сделан сознательно - для того, чтобы вызвать саспенс.

Используются все три нарративных механики: наблюдение, за которое отвечает драма, тайна, за которую отвечает детектив, и аттракцион в виде комедии, экшна и хоррора.

Выделяем центральный жанр: 14 событий детектива, 9 - драмы, 8 - комедии, 2 - экшна, и один хоррор. Детектив – центральный жанр. Его жанровые события располагаются равномерно на всём протяжении рассказа. Поддерживающие жанры: драма и комедия. Комедия связана с центральным жанром в пяти жанровых событиях из восьми, драма – в пяти из девяти. Мультижанр реализован - это детектив с использованием комедии и драмы, и в результате - правильная смесь разных типов жанровых событий стала одним из главных факторов успеха сериала.

Разберём, как эта смесь была получена из той заготовки, которую представлял собой непоказанный пилот.

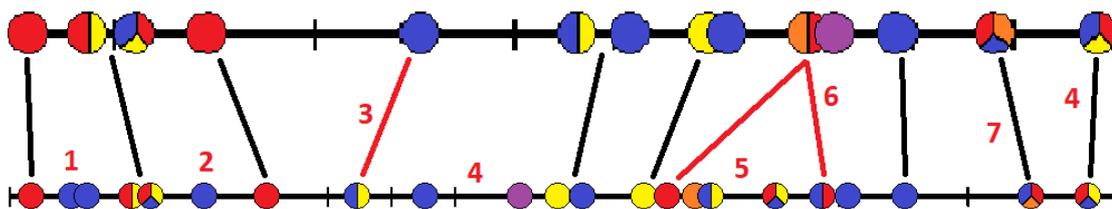
«ШЕРЛОК», АНАЛИЗ ИЗМЕНЕНИЙ

Перед тем, как говорить о том, как авторы смогли улучшить историю, сначала подумаем: а стоило ли эту историю вообще улучшать? Ответ, очевидно, «да». В пилоте были отличные находки и виден потенциал, этот потенциал оказался достаточным, чтобы получить огромный (по не американским меркам) бюджет. Но этот потенциал не был раскрыт в полной мере, ведь, при всех очевидных достоинствах, сценарий был жанрово не сбалансирован. В результате история не воспринималась целостной, и в единый монолит собиралась только в финале.

Выше мы уже сформулировали эти проблемы на языке жанрового анализа: недостаток жанровых событий детектива в первой половине истории, исчезновение жанровых событий драмы в середине, и, наконец, частично вытекающая из этих двух пунктов недостаточная связь между событиями детектива и драмы.

Для того, чтобы понять, как именно авторы смогли улучшить историю, поставим рядом оба жанровых графика и разберём основные внесённые изменения шаг за

шагом.



1. Показ процесса убийств. Если в первой версии всю начальную информацию нам выдали в диалоге Андерсона и Лестрейда стоящих в какой-то кладовке, то в финальной версии мы видим полноценные мини-истории про всех трёх жертв. Почему этого очевидно удачного хода не было первоначально? Моя версия – низкий бюджет. Снять диалог двух уже задействованных актёров в уже задействованной локации – дешево. Нанять трёх новых актёров, массовку, подобрать натуру – дороже в десятки раз.

Но ведь, казалось бы, если это дорого, то можно было бы снять только сам процесс приёма таблеток? Тогда нужны только три актёра-эпизодника, не нужны ни массовка, ни натура, и выйдет существенно дешевле... Можно. Но совершенно в данном случае бесполезно, потому что сам по себе показ того, как жертвы приняли яд, *не был бы жанровым событием*. Жанровое событие возникает в момент обмана ожиданий. Поэтому сначала – формируются ожидания. Нам показывают героя, который прилетел к девушке, показывают другого героя, который попал под дождь, забыв зонт, показывают героиню, которая перебрала во время вечеринки... показывают обычных людей в обычных ситуациях – и только *потом* переходят к приёму яда. Жанровое событие не работает без подготовки.

В этом же пункте – пресс-конференция, на которой находящийся за кадром Шерлок привлекает к себе внимание Лестрейда, присылая каким-то загадочным способом смс-ки всем в комнате. Мы, кстати, так и не узнаем каким. Это не важно.

А важно здесь то, что в финальной версии полностью изменилась линия Холмс – Лестрейд. В первой версии мы начинаем с того, что Лестрейд, несмотря на сопротивление Андерсона, собирается связаться с Холмсом, чтобы тот помог полиции с таинственными убийствами. Но Шерлок стирает пришедшее ему письмо от Лестрейда – он не заинтересован. Потом Лестрейд приезжает сам – и вот Шерлок почему-то уже заинтересован, и едет на место нового преступления. Всё это совершенно не имеет смысла. Почему Шерлок не хочет расследовать таинственные убийства? И почему он потом меняет решение?

В финальной версии всё не так, и начальный расклад противоположен – не Лестрейд обращается к Шерлоку, а Шерлок пытается добиться внимания Лестрейда с помощью смс-ок. Сначала Лестрейд не заинтересован – потому что не хочет признавать, что преступления, которые он классифицировал как самоубийства, являются делом рук маньяка, но потом (когда у очередного тела находят надпись) понимает, что Шерлок был прав, и, следовательно, он им всё же нужен. И Шерлок с радостью включается в расследование – ведь именно этого он и хотел. Противоречие устранено, а зритель получил:

2. Таинственную надпись «Rache». Ещё одно жанровое событие детектива, которого не было в первой версии.

3. Изменение сцены осмотра тела жертвы в розовом через усиление комедийных элементов. Жанровое событие в результате сместилось от чистого детектива к мультижанру детектив/комедия.

4. Таинственный злодей (как мы узнаем позже, не злодей, а Майкрофт). Эпизод добавляет два жанровых события – хоррор и детектив.

5. Радикальное изменение развязки сцены с засадой в кафе. Сохранено событие драмы (Ватсон снова бегаёт), добавлен экшн с паркурром, добавлен элемент детектива и даже элемент комедии в виде украденного удостоверения Лестрейда. И вся эта красота держится на очень-очень слабом допущении о том, что Шерлок проверил пассажира не заинтересовавшись при этом таксистом. Глупо ведь? Глупо. Но работает. Зритель просто не успевает осознать эту глупость, потому что мы почти сразу переходим в отличную сцену с «облавой на наркотики».

Прекрасная сцена. Она работает во всех трёх ключевых для этого сериала жанрах: работает как детектив, потому что мы наконец-то узнаём кто такая «рейчел» и что это вообще значит, работает как драма – потому что мы узнаём, что Шерлок – наркоман, и, наконец, она работает как комедия за счёт ураганных диалогов.

6. Ещё одно ключевое изменение. В первой версии убийца вкалывает Шерлоку наркотик и увозит с собой обездвиженное тело. В финальной версии, несмотря на очевидную опасность, заинтригованный Шерлок садится к нему в машину *сам*. В полностью здоровом уме, и твёрдой, так сказать, памяти.

Мы теряем жанровое событие экшна (и, впоследствии, жанровое событие хоррора), но приобретаем мультижанровое событие детектив/драма – именно там, где оно нам максимально нужно.

7. В финальной версии сцены развязки поединка на таблетках авторы сохранили тот же мультижанр, что и в первой версии – но иными средствами. Если в первой версии за событие-детектив отвечал вопрос «кто стрелял?», то в финальной версии этот вопрос не стоит – мы видим, что стрелял Ватсон. Как детектив здесь работает раскрытие убийцей имени его нанимателя. Формально говоря, в этой же сцене есть и жанровое событие хоррора – Холмс пытается убийцу, но я не стал упоминать о нём в ходе анализа, поскольку авторы не акцентировали на нём внимание зрителя, там практически сразу идёт переход на следующую сцену. В которой:

4. Снова появляется Майкрофт. Раскрытие личности Майкрофта обеспечивает этой сцене возвращение детективной составляющей, которую авторы потеряли, показав, что убийцу застрелил Ватсон. В первой версии зритель догадывается об этом одновременно с Холмсом, поэтому диалог с Лестрейдом, в ходе которого это происходит, содержит мультижанр детектив/комедия. В финальной версии этого диалога осталась только комедия, поскольку раскрываемую Шерлоком тайну мы, в отличие от него, уже знаем. Детективная составляющая в сцене из-за этого была потеряна – но вернулась с появлением Майкрофта и раскрытием его личности.

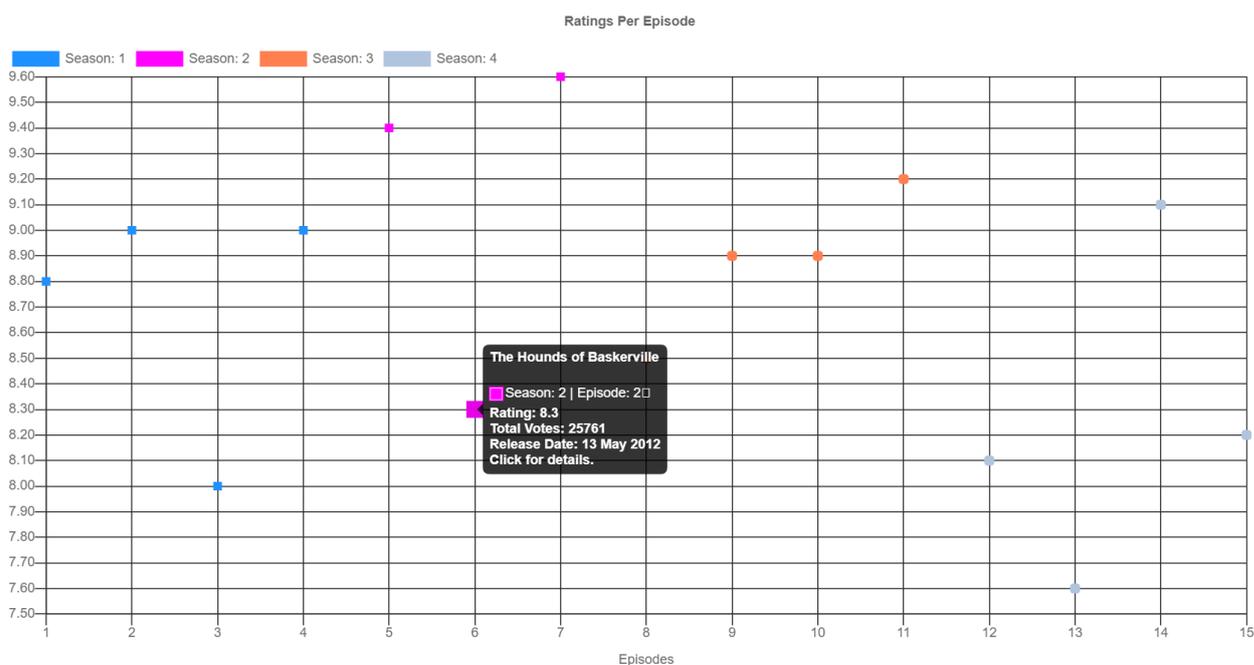
Вообще, нельзя не заметить, насколько бережно авторы относились к изначальному замыслу – все внесённые изменения были сделаны исключительно в рамках первоначальной концепции и первоначального набора типов жанровых событий. На графике не появилось ни одного нового цвета, а жанры, использовавшиеся эпизодически, остались эпизодическими. Всё осталось, вроде бы, таким же – но стало в разы лучше.

Эталонный пример удачного рерайта.

«ШЕРЛОК», ОБЩИЕ ВЫВОДЫ

Найденное авторами на первой серии жанровое сочетание стало одной из важнейших причин успеха сериала. Детектив чистого жанра – но поддержанный драмой и усиленный комедией. Именно за счёт этого мультижанрового решения сериалу удалось покинуть детективный загончик и прорваться в мейнстрим.

Однако, не смотря на общий успех, далеко не все серии «Шерлока» были удачны. Если мы посмотрим их оценки на IMDb (график получен с сайта neetcoder.com), то мы увидим следующую картину:



Первый столбик игнорируем, это оценки пилота, который не транслировали, поэтому оценивали его только фанаты, и оценивали задним числом.

Итак. Первая серия имеет рейтинг 9,0, а вторая – 8,0. Падение на целый балл, и это падение в высшей степени закономерно – вторая серия просто плохо написана. В ней даже не идёт речь об удачном или неудачном использовании мультижанра – там в принципе мало жанровых событий для такого хронометража. Но рейтинг третьей серии – опять 9,0. Третья серия сделана удачно, то есть ровно так же, как первая: сильная детективная интрига дополнена и усилена драмой и комедией.

По итогам первого сезона авторы нащупали верную интонацию – и второй сезон в результате получился ещё лучше первого - не считая повторившейся неудачи со второй серией.

Третий сезон слегка упал, вернувшись по оценкам на уровень первого, а четвёртый (не считая выбивающейся из общей тенденции второй серии в столбике номер 14) упал окончательно, и сериал после этого уже не поднялся. Лучшим сезоном остался второй. Жанровый анализ может объяснить, почему это произошло. И нужен здесь именно он – потому что вопрос ведь совершенно не очевидный. Это, вроде бы, тот же Шерлок, тот же Ватсон, новые загадочные преступления, новые смешные шутки... Всё вроде бы так же. Но почему-то не работает.

Сериал погубило именно то, что сделало его популярным – ориентация не на чистый детектив с элементами комедии, а на смесь детектива, комедии, и драмы. Дело в том, что драма, в отличие от других жанров, *всегда конечна*. Жанровое событие «наблюдение/характер» раскрывает зрителю характер героя. Это по определению конечный процесс, у «пути героя» всегда должен быть финал. И сериал пришёл к этому финалу в третьем сезоне.

Но авторов это не остановило. Очевидно, они просто не поняли масштаб проблемы, и попытались сделать то, что все начинают делать в этих условиях, потому что другого варианта, если мы не хотим терять нарративную механику «наблюдение», просто нет – заменили тип «наблюдение/характер» на тип «наблюдение/судьба». Или, говоря человеческим языком, сместили жанр в мелодраму. Именно это убило сериал. Я всё ещё помню свои непередаваемые без ненормативной лексики эмоции при просмотре первой серии четвёртого сезона (IMDb-рейтинг 7,6), это было просто ужасно. Ужасно. Субъективно я в тот момент воспринял это как резкое оглушение всех героев и авторов. На самом же деле это была просто радикальная смена типа жанровых событий. Именно она и убила проект.

--

В этом месте мы заканчиваем разговор о методике «жанровый график», и, как следствие, заканчиваем упрощение терминологии. Слово «жанр» в дальнейшем снова будет обозначать не тип жанровых событий, а «жанр» в общепринятом понимании этого слова.

Задание 5: Составьте жанровый график фильма, который вы использовали в четвёртом задании.

Задание 5*: Найдите другого человека, дочитавшего до этой главы, и попросите его составить жанровый график на тот же фильм (не показывая ему свой график, пока он не закончит работу). Сравните графики.

6. ЖАНРОВЫЙ АНАЛИЗ И ПРЕЗЕНТАЦИОННЫЕ ФОРМЫ СЦЕНАРИЯ

ВВЕДЕНИЕ В ТЕМУ

Жанровый анализ представляет собой новый язык для обсуждения драматургии. Давайте посмотрим, что на этом языке можно сказать о презентационных формах сценария.

Под «презентационными формами сценария» мы будем понимать любые формы его пересказа, предназначенные для того, чтобы заставить других людей прочитать этот сценарий, и, в идеале, купить. Для начинающих авторов, кстати, уточню сразу – вероятность продать оригинальный и написанный без заказа сценарии составляет примерно ноль целых, ноль десятых, ноль сотых и очень мало тысячных. Но, если подойти к вопросу основательно, например, в частности, создать те самые презентационные формы, она несколько повышается. При условии, конечно, что вы выбрали востребованные в данных условиях жанр, формат, и тематику.

Презентационные формы бывают следующими:

- А) логлайн
 - Б) заявка
 - В) синопсис
 - Г) тритмент
- Ну, и, в общем-то, всё

Логлайн представляет собой максимально краткое описание сценария. Прямо без шуток краткое, в идеале – два-три предложения.

Заявка представляет собой описание проекта в свободной форме. Она может включать (или не включать) следующие составляющие: формат произведения, название, логлайн, краткое описание сюжета (полностью или частично), описание героев (включая или не включая так называемый «дримкаст»), сформулированную в явном виде управляющую идею, список референсов (похожих произведений других авторов), предыдущую фильмографию автора и даже некие общие размышления на тему целевой аудитории будущего фильма и, соответственно, причинах его будущего (но неизбежного) успеха. Короче говоря, «заявка» на данный момент – это максимально неопределённый термин, под которым каждый понимает какой-то свой набор информации.

Синопсис представляет собой краткое описание сюжета. Ну, или не совсем краткое. В общем, где-то от трёх страниц до тридцати, смотря что описываем и смотря насколько подробно.

Тритмент представляет собой пересказ всего сценария в виде прозы, как правило, без диалогов. Но иногда и с диалогами. Фактически, тритмент нужен для того, чтобы донести до читателя полное содержание вашего сценария, но в максимально комфортном для чтения виде.

Поскольку общепринятого формата «сценарной заявки» не существует, говорить о заявке мы вообще не будем. Мы кратко разберём, что такое тритмент и синопсис, а потом очень подробно будем говорить про логлайн. Но перед этим – нужно сделать одно важное и необходимое уточнение.

ВАЖНОЕ И НЕОБХОДИМОЕ УТОЧНЕНИЕ

Есть довольно много «пособий по сценаристике», которые рассматривают презентационные формы не как презентационные формы, а как рабочие инструменты при создании сценария.

Я не разделяю этот подход, поскольку он представляется мне слабоэффективным.

Все презентационные формы просто по определению должны показывать ваш сценарий с лучшей стороны. Они должны показывать *лучшее* из того, что вы можете как автор. Но, если вы начинаете работу над проектом именно с них – и не меняете их по ходу работы, они, очевидно, покажут не *лучшее* из того, что вы могли бы придумать. Они покажут *первое*. Первое, согласитесь, редко бывает лучшим. Вследствие этого, мне кажется, презентационные формы – это не то, с чего должна начинаться работа над сценарием. Это то, чем она должна заканчиваться.

В реальности, конечно, бывает по-разному: например, при работе на «дневных, вертикальных» сериалах схема с последовательным написанием логлайна и синопсиса-поэпизодника безальтернативна. Или – вы можете применять схему логлайн-синопсис-тримент-диалоги, потому что она является неотъемлемой частью методики, по которой вы пишете. Или, ещё один возможный вариант – у вас нервный редактор/продюсер, который хочет максимально контролировать автора... В общем, да. В реальности бывает по-разному.

Тем не менее, в данной главе мы будем исходить из того, что на момент создания презентационных форм сценарий уже закончен.

ТРИТМЕНТ

Treatment представляет собой пересказ всего сценария в форме художественного текста и пришёл к нам этот термин, как не трудно догадаться, из практики англоязычных сценаристов. Но в русскоязычной кинодраматургии он особо не прижился (те же презентационные функции могут выполнять как расширенный синопсис, так и киноповесть), так что упоминаем мы здесь о нём, по большому счёту, только потому, что он очень важен для англоязычной традиции.

Основной смысл тримента в англоязычной традиции – не продажа сценария. Его смысл в том, что он служит промежуточным звеном между работой с карточками и проработкой диалогов. Подавляющее большинство англоязычных авторов пишут (и воспринимают) сценарий не как текст. Они создают его как черновик из набора отдельных сцен, краткое содержание каждой из которых записано на отдельной карточке.

Эта форма работы даёт довольно много возможностей и непривычных для русских авторов степеней свободы – например, карточки можно просто менять местами. Это позволяет осознанно выстраивать жанровый рисунок. Также этот подход позволяет наглядно отслеживать сбалансированность сюжетных линий, если у вас их несколько... ну и так далее, плюсов у этого подхода довольно много. Но есть и минусы. Главный из них – не факт, что в результате этого увлекательного процесса вообще получится связная история. Тримент пишется именно для проверки того,

что история получилась. Карточки впервые объединяются в связный художественный текст, и автор, наконец, видит всю историю полностью, как единое целое. И, соответственно, видит в ней те проблемы, которые можно было не заметить на предыдущих этапах.

--

В общем. Если вы не используете карточки, то вместо тритмента гораздо полезнее было бы написать по вашей истории обычный рассказ. Прозой.

Презентационная функция у него будет та же – но при этом его можно попытаться продать ещё и как, собственно, рассказ. Без более кратких презентационных форм читать тритмент, как правило, никто не будет.

СИНОПСИС

А вот это читать, скорее всего, будут. Так что писать его точно надо, и, в принципе, по удачному сценарию синопсис всегда пишется легко и быстро.

Интересный синопсис представляет собой пересказ жанровых событий сценария. При этом они должны работать и на уровне синопсиса, поэтому требуют «подготовки» прямо в его тексте - но эту подготовку можно упрощать, давая её теми методами, которые были использованы в сценарии, а более грубыми и быстрыми – так вы расскажете вашу историю в сокращённом виде, не потеряв её суть и заложенные в неё эмоции.

В обычном, кратком синопсисе, вы описываете только те жанровые события, которые относятся к центральному типу жанровых событий вашего сценария. В расширенном вы описываете все.

Если конкретный синопсис по уже готовому сценарию у вас «не получается» – то проблема не в том, что вы «не умеете писать синопсисы». Проблема в вашем сценарии. И заключается она, вероятно, в том, что вы пока что сами не понимаете, что в нём действительно важно, а что нет. Это значит, что над этим сценарием нужно работать дальше – например, до тех пор, пока вы этого не поймёте. После этого ваш синопсис напишется, условно говоря, за полчаса.

ЛОГЛАЙН

Для формулировки удачного логлайна может быть несколько возможных способов. Мы остановимся на следующем: для жанрового сценария/фильма логлайном может служить краткое описание его первого жанрового события *центрального* типа.

Ну, или второго события. Или даже третьего, но это уже край.

Такой подход решает сразу две задачи. Во-первых, логлайн по определению получается интересным, потому что в нём есть жанровое событие. Во-вторых, при чтении такой логлайн создаёт у зрителя именно те эмоции, которые ему должен дать весь фильм в целом. Если сценарий является мультижанровым, логлайн должен описывать жанровое событие, относящееся сразу ко всем типам, составляющим этот мультижанр. Или, как вариант, несколько жанровых событий разных типов,

связанных друг с другом, но этот вариант, очевидно, хуже, потому что существенно увеличивает длину.

Как и любое действие с жанровым событием, создание такого логлайна желательно делать внимательно и осознанно. Поскольку логлайн должен быть максимально кратким, уничтожить жанровое событие неудачной формулировкой в данном случае очень легко.

ПРИМЕРЫ ФОРМУЛИРОВКИ ЛОГЛАЙНОВ

Рассмотрим в качестве примеров три успешных и при этом не слишком старых фильма, снятых по оригинальным сценариям и относящихся к разным жанрам. Применив к началу фильмов жанровый анализ, попробуем сформулировать их логлайны по описанной выше методике.

«Red Notice»/«Красное уведомление» (2021)

Жанры по Кинопоиску: боевик, комедия, криминал

Жанры по IMDb: Action, Comedy, Thriller

Фактические жанры: комедийный экшн, броманс, детектив

Во время титров зрителя кратко вводят в курс дела – есть три драгоценных яйца, которые Антоний подарил Клеопатре в знак их любви. Яйца были потеряны, потом два из них были найдены... по ходу рассказа нам демонстрируют, как кто-то делает копию одного из яиц (тайна/головоломка). Титры заканчиваются объяснением того, что такое Red Notice – это форма Интерпола для объявления о поиске самых неуловимых международных преступников

Рим. Музей. Мы видим агента Хартли, который собирается подстроить ловушку в музее, нацеленную на международного преступника Бута, который собирается украсть сегодня одно из яиц. Об этом намерении Бута агенту Хартли сообщил, по его словам, другой международный преступник, некий до ужаса легендарный Бишоп. В зале с яйцом Хартли понимает, что оно уже украдено (выставлена реплика), и бросается вслед за убегающим Бутом. Происходит зрелищная погоня с забавными диалогами, применением технических средств и могучего интеллекта участников. Буту удаётся уйти с добычей. (ряд жанровых событий аттракцион/действие + аттракцион/юмор)

И вот на пятнадцатой минуте мы неожиданно перемещаемся на Бали. Там у Бута есть уютненькое логово, в которое он возвращается с яйцом... но внутри уже ждёт появившийся там по очередной наводке Бишопа агент Хартли. Хартли произносит речь с объяснением мотивов Бута и его ничтожности, военные, которых он привёл, берут Бута под стражу - а какая-то женщина в военной форме тем временем заменяет настоящее яйцо на поддельное. Хартли не замечает, что яйцо украдено. (аттракцион/действие, аттракцион/юмор, тайна/головоломка, некие попытки создать наблюдение/характер)

Снова Рим. К Хартли подходит помогавшая ему при задержании Бута агент Гас, и объявляет, что Хартли арестован. Потому что яйцо – поддельное, личность Хартли внушает подозрение, а в ФБР не подтвердили, что он у них работает. Хартли уверяет, что он настоящий, и всё это подстава – либо от Бута, либо от Бишопа

(тайна/головоломка) – но Гас совершенно ему не верит, и Хартли отправляют в тюрьму. Хартли входит в свою камеру... и видит там очень обрадованного этим Бута (аттракцион/юмор), который при первой же возможности рассказывает остальным заключённым, что Хартли – коп, провоцируя этим драку (аттракцион/юмор, аттракцион/действие) и наслаждаясь происходящим. Между делом Бут объясняет Хартли, что дело не в яйце из Рима – этих яиц – три, за них объявлена огромная награда, и добыть для её получения нужно все три. Правда, где третье яйцо, никто не знает (тайна/головоломка). После драки Хартли и Бута приводят к некоему «капитану», управляющему тюрьмой, но в его кабинете их ждёт женщина, укравшая яйцо, которая оказывается – естественно – тем самым таинственным Бишопом. Она признаётся, что упрятала их в эту тюрьму, потому что Бут знает, где находится третье яйцо, и предлагает ему сотрудничество, за 10 процентов от будущей прибыли. Бут решительно отказывается. Бишоп удаляется за вторым яйцом, оставляя его «подумать». По результатам размышлений Бут решает объединиться с Хартли, чтобы выбраться из тюрьмы, и победить их общего врага вместе (наблюдение/характер).

--

Итак, вот тут (в том месте, которое классический сценарный аналитик назвал бы «концом первого акта») мы впервые видим важную составляющую общего жанрового рисунка этой истории – броманс, то есть историю развития дружеских отношений. Именно здесь впервые начинает работать динамика отношений Бут/Хартли. Также именно здесь объясняется скрытый смысл почти всех жанровых событий, происходящих до этого – то есть здесь есть детективная составляющая. А ещё это очень смешная сцена. И, наконец, здесь нам представляют злодея, борьба с которым обеспечит экшн в дальнейшем. То есть именно здесь все жанры работают в комплексе, именно это жанровое событие является ключевым для начала истории, и, значит, именно с этим жанровым событием нам и нужно работать при формулировке логлайна.

Не слишком ли поздно это ключевое событие происходит, всё же 32-я минута уже? Да, оно действительно происходит очень поздно, но такая уж здесь выбрана структура. Это бывает.

Логлайн: Благодаря подсказке от таинственного международного преступника Бишопу агенту ФБР Хартли удастся не только предотвратить кражу ценного европейского артефакта, но и задержать вора. Знаменитый вор Бут отправляется в тюрьму, но вскоре выясняется, что кража всё же состоялась. Кто-то заменил артефакт на подделку, и, судя по всем доказательствам, этот кто-то – сам агент Хартли. Его задерживают, и сажают в ту же тюрьму, что и Бута. Обсудив ситуацию, Хартли и Бут приходят к выводу, что кражу совершил Бишоп, подставив их обоих, и вместе сбегают из тюрьмы, чтобы ему отомстить.

85 слов. Да, говоря теоретически, мы вполне можем утолкать примерно ту же идею в рекомендованные в некоторых пособиях двадцать четыре слова – да, собственно, даже и в четырнадцать («Несправедливо обвинённый агент ФБР объединяется для побега с преступником, которого сам посадил в тюрьму»), но в этом нет никакого практического смысла.

Рассмотрим ряд других формулировок краткой презентации этой истории:

- IMDb: «An Interpol agent tracks the world's most wanted art thief». Ну, это... Кратко. Настолько кратко, что непонятно, почему это вообще должно быть интересно. Ну выслеживает и выслеживает, наши ли это проблемы.
- Кинопоиск: «Более двух тысяч лет назад влюблённый в Клеопатру древнеримский генерал Марк Антоний подарил ей три яйца, украшенные золотом и драгоценными камнями. С тех пор эти вещицы окружали легенды, пока в начале XX века не были обнаружены две из них: теперь одно яйцо выставляется в музее Рима, другое содержится в частной коллекции, а местонахождение третьего неизвестно. Когда египетский миллиардер объявляет большую награду каждому, кто доставит три яйца Клеопатры к свадьбе его дочери, агент ФБР Джон Хартли использует это как возможность поймать самого разыскиваемого вора предметов искусства Нолана Бута. Но тот, стащив яйцо из римского музея, уходит от преследования. Вскоре под давлением обстоятельств Буту и Хартли придётся не только объединиться в поисках драгоценных яиц, но и вести хитроумную игру против ещё одного разыскиваемого Интерполом «любителя» предметов старины по прозвищу Ладья». Горшочек, не вари! К этим яйцам даже сценаристы самого фильма серьёзно не относятся («Look for a box that says "MacGuffin"», гххх), а здесь им посвятили большую часть текста, раздув его до монструозных размеров без малейшей пользы.
- Netflix: «Агент ФБР преследует самого разыскиваемого в мире вора картин, но становится его невольным соучастником в попытке поймать мошенника, который всегда на шаг впереди». Ну, вот это лучше – во всяком случае, жанровое событие задано. Но здесь нет подробностей и деталей, которые позволили бы зрителю идентифицировать его тип, и, следовательно, оно не работает так как должно было бы работать.

Вообще, на этих трёх примерах мы видим три основные ошибки, которые можно допустить, выбирая информацию о проекте, которую мы сообщаем зрителю: в первом случае информации слишком мало, во втором – слишком много, в третьем – столько, сколько нужно, но при этом она не конкретна. То есть по итогу вместо вопроса «что будет дальше?», который должен возникать у зрителя после прочтения оптимального логлайна, у него скорее возникнет вопрос «что это было?».

Да, на практике бывают ситуации, когда без неопределённости и размытых формулировок в логлайне обойтись сложно, но при прочих равных лучше этого избегать.

«The Gentlemen»/«Джентльмены» (2019)

Жанры по Кинопоиску: криминал, комедия, боевик

Жанры по IMDb: Action, Comedy, Crime

Фактические жанры: криминальная комедия, авторский фильм Гая Ричи

По ходу титров в паб заходит некий человек. Заказав пиво и маринованное яйцо, он включает в музыкальном автомате пластинку. Отпив пиво, бормочет нечто пафосное о своей офигенности, и звонит жене. В трубке слышно что-то непонятное. Человек начинает волноваться. Позади него появляется другой человек, вынимает пистолет. Слышен выстрел. На бокал с пивом летит кровь. Ничего не понятно, но увлекательно. (аттракцион/действие). Красивые титры, представляющие актёров под приятную песню.

Некий ухоженный немолодой хипстер, как мы вскоре узнаем, Реймонд, заходит ночью домой и встречается на кухне неожиданного гостя, знакомого журналиста Флетчера. Флетчер рассказывает Реймонду, что завтра он отнесёт своему редактору собранный им компромат на босса Реймонда и получит за это 150 тысяч. Но может и не относить, а отдать всё (включая, аххххаха, сценарий кинофильма, который он об этом боссе написал) Реймонду сейчас. За двадцать миллионов фунтов. Реймонд резонно сообщает, что Флетчер охренел. Нет, говорит, Флетчер, цена вполне справедлива, сейчас я расскажу почему... и начинается фильм в фильме, представляющий нам главного героя, того самого The Gentlemen, которого мы видели в начале фильма – честного наркоторговца Микки Пирсона (здесь работают жанровые события типов тайна/головоломка и аттракцион/юмор. Эти два типа жанровых событий периодически будут работать на протяжении всего диалога)

Микки был родом из бедной семьи в США, но смог поступить в престижный британский университет, который бросил, когда занялся наркоторговлей. Микки умён и безжалостен. Благодаря этому он стал миллионером – но сейчас постарел, хочет продать свой бизнес по выращиванию марихуаны и выйти на пенсию вместе с любимой женой. Есть и покупатель – американский еврей Мэтью Бергер, крайне скользкий и подозрительный тип. Далее нас погружают в запутанные взаимоотношения Микки, лорда Прессфилда, и издателя бульварной прессы Большого Дейва, которому Микки нанёс прям-таки оскорбление, демонстративно отказавшись пожать ему руку. Сейчас Дэйв ищет компромат на Микки, в поисках этого компромата Флетчер обнаружил, как Микки выращивает ту марихуану, которую продаёт – она выращивается в секретных оранжереях, расположенных в поместьях его друзей-аристократов. Микки демонстрирует Бергеру одну из этих оранжерей. (наблюдение/характер, тайна/головоломка)

Дальше нам быстро представляют китайского гангстера по прозвищу Сухой Глаз и жену Микки Роуз. «Его единственное слабое место». Сухой Глаз пытается подкатить к Микки через Роуз. Добившись встречи с Микки, Сухой Глаз пытается купить у него бизнес – но ведёт себя неуважительно. В ответ Микки жестоко убивает его! – а, нет, не убивает. Это просто рассказчик пошутил. Обещает убить, если Сухой Глаз не перестанет лезть не в своё дело. Тем временем переместившиеся по ходу рассказа в сад Флетчер и Реймонд начинают готовить мясо на барбекю, и нам между делом показывают, что в холодильнике невозмутимого Реймонда всё это время лежит труп (аттракцион/юмор, тайна/головоломка, аттракцион/действие, и, возможно, аттракцион/страх)

Секретную оранжерею, которую Микки показывал Бергеру, тем временем, грабят какие-то мма-клоуны-рэперы, и, поскольку основное представление героев наконец-то закончилось (хотя и не полностью) дальше сюжет уверенно переходит на привычную по ранним фильмам Гая Ричи энергетическую, сочетающую экшн с чёрной комедией.

--

Как и ранние, «классические» фильмы Гая Ричи, «Джентльмены» в целом построены как несколько первоначально независимых и как бы равноправных, но впоследствии пересекающихся историй. Тем не менее в данном случае главная история всё же есть, она очевидна – это рассказ о том, как Микки продавал свой бизнес. Чётко выделить какое-то одно критически важное событие, объединяющее в

себе все важные для фильма типы жанровых событий, здесь нельзя. Жанровых событий, в которых ключевые для истории типы аттракцион/экшн, аттракцион/юмор и тайна/головоломка работали бы одновременно здесь просто нет. Если точнее – как таковое событие есть, это встреча Сухого Глаза и Микки, заканчивающаяся стрельбой, – но вот только происходит это событие исключительно в рассказе Флетчера, то есть в самой истории его как бы нет, и поэтому использовать его в логлайне мы не можем. Тут придётся идти другим путём и сконструировать нечто более искусственное – например, на основе центральной идеи «бандит собрался на пенсию и почему-то надеется, что всё пройдет гладко».

Логлайн: Микки Пирсон, американский эмигрант из бедной семьи, много лет тяжело работал в Англии, и, наконец, добился успеха. Теперь он уважаемый человек, успешный бизнесмен и достойный член высшего общества. Но годы идут. Микки чувствует, что устал и планирует отойти от дел, продав свой бизнес кому-нибудь из конкурентов, чтобы спокойно провести остаток жизни с любящей семьёй. Правда, в этом плане есть один небольшой нюанс: настоящий бизнес Микки – наркоторговля. И его конкуренты не будут платить за то, что надеются отобрать силой.

Ну, как-то так... не очень, да? Здесь можно поискать и другие варианты. Например, попробовать вывалить на читателя сразу все исходные составляющие сюжета в надежде на то, что само их количество сработает как аттракцион/юмор. Или можно попробовать сформулировать этот логлайн с точки зрения Флетчера, структура фильма, в принципе, это позволяет. Или... В общем, возможных вариантов может быть много. Но на самом деле оптимальный вариант здесь только один, и он очень прост:

Логлайн-2: Новая криминальная комедия Гая Ричи.

Эти пять слов гарантированно показывают будущему зрителю фильм/сценарий с лучшей стороны – просто потому, что все, кто входит в потенциальную целевую аудиторию этого фильма в две тысячи девятнадцатом году, уже знают, кто такой Гай Ричи, и что представляют собой его криминальные комедии, потому что они уже стали классикой. Это лучший логлайн, который возможен для этой истории.

Мораль: оптимальное решение драматургической задачи не обязано лежать в области драматургии. Драматургия – не самоцель. Это просто *одно из* возможных средств управления зрительским вниманием.

«Knives Out»/«Достать ножи» (2019)

Жанры по Кинопоиску: детектив, комедия, драма, криминал

Жанры по IMDb: Comedy, Crime, Drama

Фактические жанры: иронический детектив, триллер

Нам показывают некий странный и внушительный особняк. На фоне особняка по упавшей листе бегут две собачки в слоу-мо под странную музыку. Хм-м.

Внутри особняк тоже странный, он просто забит всякими артефактами, статуэтками, и т.д., и т.п. Какая-то женщина готовит завтрак, ставит его на поднос, и поднимается с ним вверх, по длинной-длинной лестнице. Она идёт к владельцу дома, автору популярных детективов Харлану Тромби. Но в спальне его нет. Женщина

поднимается на этаж выше, открывает дверь... Харлан лежит на диванчике, весь в крови и с перерезанным горлом. Рядом лежит нож. Монтажный переход – прошла неделя. Нам быстро представляют Марту, это медсестра умершего – но не просто медсестра, а ещё и друг. Марте звонит сын покойного Уолт, и сообщает, что ей нужно прямо сейчас приехать в особняк, там всех собирает полиция. И там действительно полиция. Они допрашивают членов семьи, одного за другим.

(это очень качественный и быстрый ввод в сюжет. Но, именно из-за его скорости, жанровых событий в нём нет. Потенциально, к жанровым событиям на этом отрезке можно отнести разве что гэг с сестрой Марты)

По ходу допроса мы в очень быстром темпе узнаём из диалогов и флэшбэков кучу деталей про покойного и его семью, а позади следователей всё это время молча сидит какой-то человек... иногда нажимая на клавишу пианино (тайна/головоломка). Где-то так на третьем нажатии внимательный зритель понимает, что это не случайные «дзинь» - они управляют ходом допроса, потому что полицейские после каждого из них меняют тему. Значит, таинственный тип, сидящий за пианино, тут главный. А главный он потому, что это знаменитый Бенуа («Бэнуаа») Бланк, «последний в мире джентльмен-сыщик»! Он включается в допрос.

Нам показывают, что в день смерти Харлан уволил Уолта, и Уолт солгал об этом полиции. Собственно говоря, по ходу допросов врёт не только Уолт, но и Джуди, и Ричард. Ужасно неприятные люди. Но довольно быстро соображают и умело врут (наблюдение/характер, тайна/головоломка)

И вот, наконец, Бенуа Бланк переходит к допросу Марты. Марта не умеет врать. Точнее, не может. Как только она пытается соврать, у неё немедленно начинается рвота. ЧТО? Да, именно так. При этом Марта общалась с Харланом ближе всех и знала все его секреты. Используя её особенную непереносимость лжи, Бланк быстро проверяет свои подозрения о том, что члены семьи врал, и убеждается в этом (аттракцион/юмор, наблюдение/характер). Тем временем полицейские, возобновившие дознание из уважения к Бланку, пытаются его на тему, почему это важно и почему он думает, что Харлана всё же убили, ведь никаких доказательств нет? Бланк признаётся, что получил неподписанный конверт. В нём были вырезка из газеты со статьёй о смерти Харлана и толстая пачка денег. (тайна/головоломка)

Полицейские и Бланк проводят в связи с этим небольшое обсуждение. Да, всё это подозрительно. Но при этом суд.мед. экспертиза однозначно показывает, что Харлан убил себя сам. И никто не мог попасть к нему в комнату. И у всех вроде бы алиби. Вроде бы. Бланк возвращается к Марте... И нам показывают здоровенный флэшбэк о том, что случилось в ночь смерти. Марта, перепутав пузырьки, случайно ввела Харлану смертельную дозу морфия. Противоядия, которое должно было быть в её сумке, в ней не оказалось. Харлан, зная, что ему осталось жить десять минут, быстро придумывает, как Марта, о которой он по-прежнему заботится, может обеспечить себе алиби, а потом перерезает себе горло. ВАУ! (аттракцион/экшн, наблюдение/характер, тайна/головоломка)

--

Структура этого фильма довольно сложна, потому что каждый из двух главных героев существует в своём жанре. С точки зрения Бенуа Бланка, эта история – классический детектив. С точки зрения Марты, эта история – триллер. Плюс ко всему часть событий подана в ироническом ключе, из-за чего фильм зачастую смещается в комедию.

Начало фильма использует четыре типа жанровых событий: тайна/головоломка, наблюдение/характер, аттракцион/юмор, и аттракцион/экшн. Наиболее полное пересечение этих типов – это, конечно же, история самоубийства Харлана в сочетании с особенностью Марты. Мы узнаём, что Марта виновна, её подозревают, и при этом она не может лгать. Именно на основе этой информации можно сделать максимально цепляющий логлайн.

Однако, фактически, «Достать ножи» всё-таки построен как детектив, а триллер – это просто одна из составляющих общего жанрового рисунка. Следовательно, для передачи основных заложенных в историю эмоции, сконцентрироваться надо именно на детективе, то есть – на событиях типа тайна/головоломка. Первое такое событие – появление Бенуа Бланка, и последующая информация о том, что у него есть таинственный клиент.

Логлайн: Харлан Тромби, богатый и знаменитый автор детективных романов, отметив с семьёй свой восьмидесятипятилетний юбилей, той же ночью совершает самоубийство, перерезав себе горло. Через несколько дней частному детективу Бенуа Бланку приходит неподписанный конверт с пачкой денег и вырезанной из газеты заметкой об этом самоубийстве. Заинтригованный сыщик-джентльмен присоединяется к полицейским, заканчивающим допросы семьи умершего, и вскоре понимает, что почти все родственники Харлана лгут.

ХАЙ-КОНЦЕПТ

Говоря о логлайнах, нельзя не упомянуть крайне сомнительный термин под названием «хай-концепт». Хай-концептом в «классической теории драматургии» называют интересный зрителю логлайн - в отличие от лоу-концепта, который, соответственно, обозначает те логлайны, которые массовому зрителю не интересны.

Отдельный термин для описания интересного логлайна пришлось вводить потому, что подавляющее большинство логлайнов, написанных строго по рекомендациям этой самой «классической теории драматургии», адово скучны. Других смыслов у термина нет.

Впрочем, некоторые люди умудряются использовать термин «хай-концепт» слегка по-другому - как синоним термина «оригинальная идея» - и при этом подразумевают, что к оригинальности надо стремиться, поскольку она лучше продаётся. Глупость этой конструкции очевидна любому, кто анализировал реальные рейтинги и бокс-офисы, и, следовательно, знает, что оригинальность в кино, при прочих равных, всегда продаётся хуже.

Задание 6: Возьмите список фильмов, составленный в задании 2, и, по приведённой выше методике, сформулируйте логлайн для каждого фильма в списке.

7. ЗА ПРЕДЕЛАМИ ЖАНРОВОГО АНАЛИЗА

Драматургия сложна. С такого вот внезапного заявления мы начинаем финальную главу (смайлик). Но она действительно сложна. И, как бы лично мне, например, этого не хотелось, она не сводится к расположенным на графике симпатичным кружочкам позитивных цветов.

В это главе мы кратко поговорим о свойствах нарратива, которые, в общем-то, лежат за пределами жанрового анализа, но при этом могут оказывать на зрителя не меньшее воздействие, чем нарративные механики, работе с которыми посвящена остальная книга. Эти свойства: Нелинейность, Конечность, Авторский взгляд.

Разберём эти свойства на примерах из фильмов и сериалов, которые уже упоминались в прошлых главах.

НЕЛИНЕЙНОСТЬ

What is drama but life with the dull bits cut out
Альфред Хичкок

События в кино никогда не идут так же, как в жизни. И это настолько очевидная особенность киноязыка, что зрители её уже просто не замечают. Но авторы *должны* это замечать, и, соответственно, использовать.

Помимо того, что нелинейность – неотъемлемое свойство нарратива, это ещё и один из основных инструментов для работы с жанровыми событиями. Она может принимать разные формы. Мы скрываем от зрителя какой-то факт, чтобы создать «тайну/головоломку». Мы убираем сцены, в которых есть жанровые события ненужных нам типов, используя монтажные переходы, или заменяя непосредственное действие диалогами героев, в которых о нём рассказываем... И так далее.

Но, конечно, наиболее очевидное применение нелинейности – излом хронологии, то есть перенос действия в прошлое или будущее. Эти изломы, как правило, решают вполне конкретные практические задачи – например, раскрывают героев для зрителя или обеспечивают равномерность показа жанровых событий нужных нам типов.

Стандартный пример этого подхода мы видим в тизере фильма «Джентльмены». Этот тизер решает сразу две задачи: он обозначает главного героя и показывает жанровое событие «аттракцион/экшн». Обозначить этот тип жанровых событий было необходимо – ведь из-за монструозного количества героев, представляемых друг за другом, до первой экшн-сцены в фильме проходит примерно полчаса, а это (особенно для любителей экшна) чертовски долгий промежуток времени. Если автор не хотел терять аудиторию любителей экшна (а он не хотел, это же Гай Ричи), то какую-то косточку им нужно было бросить в самом начале. Что он, собственно, в этом тизере и сделал.

Приведём ещё один пример нелинейности с изломом хронологии - финал «Гарри Поттера». Волдеморт побеждён. Но какой ценой? Хогвартс в руинах, кругом кровища, трупы валяются – и не какие-то абстрактные трупы, а трупы любимых героев.

Нездоровая, в общем, атмосфера. Но закончить надо бы на позитиве. Что для этого делает Роулинг? Лёгким движением переносит действие на двадцать лет вперёд! И вот он, хэппи-энд: все поженились, тем или иным способом реализовались, нарожали детей, построили себе светлое будущее и даже почти простили Малфоев. И всё это произошло за кадром. Идеальное решение.

--

Итак, подводя итог. Нелинейность – это не какая-то «забавная фишка», которую используют исключительно кино-фрики в своих кино-фриковых работах. Это мощный инструмент для создания драматургической структуры, способный в не боящихся его руках творить настоящие чудеса.

КОНЕЧНОСТЬ

*Всё хорошо, что кончается хоть как-то.
Макс Фрай, «Жалобная книга»*

То, что любая история имеет какой-то финал, приводит к одной вещи, о которой авторы зачастую стараются не думать. Из наличия в произведении финала *неизбежно* следует, что в этом произведении есть мораль, то есть какое-то ценностное высказывание.

Можно тысячу раз заявить миру и себе «я не хочу никого ничему учить, я просто пишу развлекательное кино», но содержащееся в произведении ценностное высказывание от этого заявления никуда не денется. Кто-то в вашем произведении всё равно выиграет, кто-то проиграет, это произойдёт по каким-то причинам, и зритель сделает из этого какие-то выводы. Наличие в произведении морали – это не вопрос желания автора её туда затолкать. Это просто *функция* от того, что произведение *конечно*.

Поскольку наличие морали в произведении неизбежно – её можно научиться использовать: например, сформулировать её для себя в явном виде, и выстраивать сюжет как битву между вашей моралью и моралью противоположной. В этом случае мораль называется «управляющая идея». Некий такой компас, ведущий автора от завязки к финалу.

Так же с моралью можно как-нибудь забавно играть по ходу дела – например, как в фильме «Достать ножи», в котором резиновый нож используется и как метафора для описания фатального недостатка антагониста, и как, собственно, резиновый нож.

--

А ещё можно, казалось бы, вообще на эту мораль забить, и просто писать себе и писать, она ведь всё равно какая-то тем или иным образом будет? В целом – можно. Но далеко не во всех жанрах. Некоторые жанры, например, ромком – *в принципе* построены на работе с моралью. Любовь должна победить. Хоть тресни. Если любовь в ромкоме не победила – это не ромком.

Ромкомов среди рассмотренных нами фильмов не было, но был близкий к нему жанр - броманс, то есть фильм о дружбе. Это «Красное уведомление». По сути, это

фильм не о похищениях золотых яиц – это фильм о том, как встретились два не слишком счастливых человека, подружились и стали за счёт этого чуть счастливее.

Мораль о необходимости дружбы есть и в фильме «Джентльмены». Кто побеждает в финале? Побеждают не самый опасный (Сухой глаз), не самый жадный (Мэтью), и даже не самый хитрожопый (Флетчер). Побеждают те, у кого есть друзья, ради которых они готовы действовать, то есть Микки, Рэймонд, и Тренер.

Позитивная мораль – практически необходимая составляющая кино, претендующего на максимально широкий зрительский успех. Раскроем мысль на примере хорроров. Классический хоррор не подразумевает хэппи-энда, в нём, как правило, побеждает зло. Это нишевый жанр. Однако - в конце семидесятых, после того, как в фильме «Хэллоуин» впервые появилась *final girl*, ставшая на какое-то время жанровым стандартом, хоррор внезапно стал массовым. Он стал популярен, потому что стал носителем воплощённой в «последних девушках» позитивной морали.

АВТОРСКИЙ ВЗГЛЯД

Авторский взгляд – самый могущественный, и, в то же время, самый незаметный элемент драматургии. Нарратив всегда имеет рассказчика, и, следовательно, всегда субъективен. Самые лучшие из рассказчиков знают эту особенность и умеют использовать её практически, не только выстраивая «авторский взгляд» на происходящие в сюжете события осознанно, но и *меняя* его по ходу произведения.

Самым известным произведением, в котором изменение «авторского взгляда» использовано как драматургический приём, является «Гарри Поттер» Джоанн Роулинг. И, да, это уже второе его упоминание в этой главе, но это и не удивительно, «Гарри Поттер» - это образец осознанного подхода к вопросам структуры.

Итак. «Гарри Поттер». Самая известная в мире детская книга про увлекательные приключения маленького волшебника в волшебной школе... ой, а что это вдруг у нас началось? Убийства героев? Борьба за права меньшинств? Эммм... фашизм?! Я прямо помню эти вопли, начавшиеся после четвёртого-пятого тома – «Роулинг, что ты сделала с нашей доброй детской сказкой!? Зачееееем? Ааааа!».

Но «Гарри Поттер» никогда не был «доброй детской сказкой». Напоминаю – его сюжет начинается с двойного убийства - просто, как и многие другие смерти, это двойное убийство прошло где-то за кадром, не было описано в тексте. Фактически же, сюжетно «Гарри Поттер» *всегда* был именно тем, чем оказался в финале: тёмным фэнтези о том, как один колдун убил другого, используя в качестве оружия воспитанного специально для этого ребёнка. Полные штаны доброты!

И, тем не менее, первые тома цикла действительно воспринимаются как «добрая детская сказка», несмотря на то, что в них рассказывается ровно та же история, что и в последних. Почему? Потому что события этой истории, рассказанные в первых томах, мы видим с точки зрения самого Гарри. Роулинг сознательно отдала «авторский взгляд» своему персонажу. Ребёнку.

Но постепенно этот ребёнок взрослеет. Он начинает видеть больше. Он начинает понимать то что видит. И интонация книги (при том же, по-прежнему *целостном* сюжете) от этого полностью меняется, потому что меняется авторский взгляд.

--

Возможно, более жёсткий (потому что изменения в данном случае заняли не несколько лет, а всего одну серию) пример мы можем видеть в сериале «Игра престолов», в серии «Колокола». По ходу этой серии мы понимаем, что Дейенерис Таргариен, юная и прекрасная девушка, которой мы сопереживали в её неравной борьбе все восемь лет – это, фактически, местный Гитлер (а специально для тех, кто не считал аналогию с первого раза, следующая серия начинается с того, что Дейенерис выходит к войскам в чёрном и декламирует программную речь о необходимости мирового господства). Но что в этой серии поменялось с точки зрения характера героя? А ничего. Мы УЖЕ видели, что Дейенерис убивает пленных, видели, как она нарушает обещания. Мы УЖЕ знали, что она стремится к абсолютной власти. Всё это было уже известно.

Изменилось в этой серии только одно - авторский взгляд. После того, как начинают звонить колокола, нам больше не показывают *саму* Дейенерис, нам показывают только город, который она уничтожает. Мы оказываемся с «неправильной стороны дракона» - не на стороне агрессора, а на стороне жертвы.

Герои и злодеи различаются, зачастую, не поступками. Они различаются тем, как эти поступки воспринимает и описывает автор.

--

THE END.

ОТ АВТОРА - 2

Мы приблизились к концу книги, и я благодарю вас за то, что мы прошли этот путь вместе. Отдельно я хотел бы поблагодарить Ирину Кравцову и Андрея Берлогова за неоценимую помощь с редактурой.

Мира всем нам
И хороших фильмов.

Павел Черепанов
2022 г

Контакты:
+7-908-001-7221
d34@list.ru

<https://www.linkedin.com/in/cherepanovpavel/>

Книга распространяется по лицензии СС-ВУ. Это подразумевает свободное использование произведения в любых коммерческих и некоммерческих целях.