

УДК 791.632
ББК 85.374(2)
Ч45

Дизайн обложки *Виктории Ворониной*

Предисловие и комментарии *Камилла Ахметова*

Червинский, Александр Михайлович

Ч45 Как хорошо продать хороший сценарий / Александр Червинский; предисл., коммент. К. Ахметова. – Москва : Издательство АСТ, 2019. – 304 с.; ил. – (Звезда лекций)

ISBN 978-5-17-114695-5

Книга Александра Червинского «Как хорошо продать хороший сценарий» давно обрела статус культовой в среде кинематографистов. Появляются новые фильмы, входят в моду новые драматургические приемы и технологии, но основная суть сценарного творчества остается неизменной — основой успеха фильма всегда будет хорошая, здорово написанная история.

На материале классики мирового кинематографа – фильмов «Таксист», «Пролетая над гнездом кукушки», «Моя прекрасная леди», «Крестный отец», «Рокки» и многих других — автор показывает читателю как можно развить собственные творческие способности и научиться создавать талантливые и эмоционально захватывающие сценарии, востребованные не только в России, но и за рубежом.

Книгу органично дополняют комментарии сценариста и преподавателя Московской школы кино Камила Ахметова.

УДК 791.632
ББК 85.374(2)

ISBN 978-5-17-114695-5

© А.М. Червинский, 2019
© К.С. Ахметов, 2019
© ООО «Издательство АСТ», 2019

Предисловие

— Камилл, наша редакция планирует выпустить книгу Александра Червинского «Как хорошо продать хороший сценарий», — непринужденно сказала мне мой редактор. — Возможно, вы даже знакомы с ней.

Знаком ли я с книгой Червинского?

Есть авторитетные труды Роберта Макки и Джона Труби. Есть книги Сида Филда и Кристофера Воглера. Есть популярные учебники, например, как «Как работают над сценарием в Южной Калифорнии» Дэвида Говарда со товарищи, есть подобные ему пособия Блейка Снайдера, Скипа Пресса и других.

Есть сегодняшний стандарт для начинающих российских сценаристов — «Букварь сценариста» Александра Молчанова. Есть великолепная книга «Кино между адом и раем» Александра Митты, которая появилась еще до того, как было написано или переведено на русский язык все вышеперечисленное.

А еще есть книга Линды Сегер «Как хороший сценарий сделать великим», аналогов которой в 1980-е годы просто не было.

И есть книга Александра Червинского «Как хорошо продать хороший сценарий», написанная в 1992 году — безусловно, по следам лучших существовавших тогда

американских сценарных учебников, включая упомянутую книгу Линды Сегер, — но, во-первых, раньше всех на русском языке, и, во-вторых, не кем-нибудь, а профессиональным драматургом, написавшим «Афганский излом», «Блондинку за углом», «Тему» и «Корону Российской империи». Те, кто начал изучать сценарное мастерство в России в 1990-е — 2000-е годы не могли не читать книгу Червинского — им больше нечего было читать.

Это была главная книга, она же единственная.

И, разумеется, за прошедшие четверть века книга не стала хуже — но появились новые фильмы, вошли в моду определенные драматургические приемы и технологии, да и вообще мир в целом немного изменился. Поэтому намерение переиздать первый современный русскоязычный сценарный учебник вполне понятно. Однако востребованный в профессии и предельно занятый автор не смог заняться коррективкой и дополнением своей книге.

Поэтому издательство предложило мне выступить в непривычной для меня роли — не автора и не редактора, а комментатора. И эту роль, используя свои знания и навыки аналитика и обозревателя кино, преподавателя киношколы и дипломированного сценариста с весьма скромной фильмографией, я и постарался исполнить — с максимальным почтением к каноническому тексту.

За прошедшие четверть века укоренилось и стандартизировалось написание русских вариантов названий ряда американских фильмов (например, не «Водитель такси», а «Таксист»), а также имен режиссеров, сценаристов, продюсеров и актеров (не Джессика Ланж, а Джессика Лэнг) и даже персонажей (не Паула, а Пола). Кроме того,

Предисловие

несколько утряслась терминология. В соответствии со всеми этими веяниями я и внес в авторский текст некоторые весьма скромные коррективы.

Написанные мной комментарии рассказывают о тех изменениях в мире кинематографа и кинодраматургии, а также преподавания теории кино и сценарного мастерства, которые имело смысл отразить в новом издании, не вредя его духу.

В конце книги читатель найдет несколько приложений.

В Приложении 1 объясняется, как писать сценарную заявку, куда ее посылать и как обеспечить себе защиту авторских прав.

Приложения 2 и 3 представляют собой списки фильмов (более двухсот), упомянутых в тексте книги и в комментариях, с указанием имен режиссеров, сценаристов и годов выпуска.

Камилл Ахметов

От автора

Нерушимое правило драматургии гласит: в драматургии нет нерушимых правил.

Джордж Бернард Шоу

Вообще-то эту книжку вполне можно считать пособием «Как заработать миллион». Ведь она про то, как в Америке пишут киносценарии, а гонораром в миллион долларов за сценарий в Голливуде уже никого не удивишь. Напишите 120 страничек (это их размер сценария) и пожалуйста в кассу.

Не всем платят миллион за сценарий, но бывает, миллион обламывается — и не только знаменитым сценаристам, но и начинающим. Миллион за две сотни страничек неплотного текста — совсем недурно. А если и меньше миллиона, тоже неплохо. Сегодня минимальная плата по правилам ихней Гильдии киносценаристов — 50 000 долларов! Стоит попробовать накатать эти 120 страничек, разве нет?

Вот американцы и пробуют накатать. Очень многие пробуют. Писание сценариев у них прямо-таки национальный вид спорта. Сотни тысяч

американцев пишут сценарии, и бомбардируют ими студии, и публикуют заявки за свой счет в сборниках «Продюсерс дайджест»² — вдруг какой-нибудь продюсер, режиссер или звезда прочтут и клюнут на гениальную идею. И бывает, клюют. Но чаще не клюют.

Чаще всего эти заявки и сценарии до продюсеров, режиссеров и звезд не доходят. Потому что даже гениально задуманный сценарий никто не будет читать, если он не написан профессионально. Или непрофессионально продается. Попытка непрофессионально работать в кинобизнесе — пустая трата времени. Поэтому американцы поумнее, с детства знающие, что время — деньги, учатся писать и продавать сценарии профессионально.

Они там верят, что у этого дела есть свои правила, приемы и им можно обучиться. А мы не верим. Поэтому в Америке есть много мест, где учат сценарному мастерству, — около двух сотен, а у нас — раз-два и обчелся. Поэтому там издают учебники по этому делу, у нас не издают. Этот будет первый.

Американские сценарные учебники написаны очень разными авторами — профессиональными драматургами или учителями, которые открыли ноу-хау, но сами в жизни ни одного сценария не написали. Но самое удивительное, что не слишком они разные. Общего в этих книжках больше, чем различий.

Александр Червинский

Поэтому я, профессиональный драматург, всю жизнь писавший сценарии наугад, безо всяких правил, теперь, прочитав эти книжки, знаю — я потерял массу времени зря на интуитивные поиски давно известных приемов сценарного творчества. Правила есть, и научиться им можно. Причем наука писания сценариев излагается в этих американских книжках, как в прочих их учебниках, очень доходчиво — шаг за шагом. Степ бай степ. Чтоб каждый понял. И гений, и не очень.

Вот я и решил изложить на русском языке эти американские идеи — взяв из книжек общее и пересказав степ бай степ.

Мне кажется, это будет полезное чтение и для профессионалов, и для тех, кто просто хочет заработать миллион.

Комментарий

- ¹ Минимальные ставки оплаты труда сценаристов по правилам Гильдии сценаристов США (Writers Guild of America, WGA) меняются каждый год, и на период с 5 февраля 2019 года по 5 января 2020 года составляют для крупнобюджетных полнометражных фильмов 124 226 долл., для низкобюджетных проектов — 66 800 долл. в том случае, если сценарист написал не только финальный вариант сценария (с диалогами), но и так называемый «третмент», т.е. документ, максимально подробно описывающий все события сюжета, но без диалогов (подробнее об этом см. Приложение 1). В правилах также указано, что студии не имеют права оплачивать труд сценаристов-дебютантов по ставке ниже, чем 75% от минимума.

20 апреля 2012 года Гильдия кинодраматургов Союза кинематографистов России утвердила минимальные ставки авторского гонорара сценариста-члена Гильдии при участии в создании игрового кино. Минимальное вознаграждение автора сценария полнометражного фильма по правилам Гильдии должно составлять не менее 60 000 долл.

- ² Нам известно только о двух официальных изданиях Гильдии продюсеров Америки (Producers Guild of America, PGA) — газете «PGA Newsletter» (на самом деле это просто новостная страница сайта www.producersguild.org) и ежеквартальном журнале «Produced By».

1. Можно ли этому научиться?

У разных людей желание написать сценарий возникает по-разному. Одни смотрят телевизор и думают: я бы мог сочинить и получше. Другие, забывшись в темноте кинозала, мечтают: если уж не получилось стать артистом — хоть каким-то образом иметь отношение к происходящему на экране — к этому волшебству, всемогуществу, славе и богатству. Третьи хотят испытать боль и чудо творчества — борьбу с чистым листом бумаги в попытке записать словами свое, заветное так, чтоб это стало интересно миллионам.

Вот так каждый по-своему принимает решение попробовать. И тут же пугается и сам себя останавливает, не верит в успех.

Причины, по которым начинающий не верит в успех, всегда одни и те же.

Первая: Кому нужен еще один писака?

Вторая: Научиться творчеству невозможно.

Третья: Все зависит от знакомств, а не от моего таланта.

Четвертая: Напишу — а они украдут.

Пятая: Если даже я напишу и продам сценарий, они его изуродуют.

Шестая: Никогда не угадаешь, что им нужно.

Седьмая: Все, что им там требуется, — это идиотские комедии, секс и насилие.

Восьмая: Они заключают договоры только с известными сценаристами.

Девятая: Я же в глубине души знаю, что я бездарен...

Узнаете? Наверняка вы нашли здесь парочку или больше своих собственных сомнений и страхов, да? Поэтому вы или сразу прощаетесь с идеей писать сценарий, или решаете кинуться в эту авантюру наугад — все равно никаких гарантий успеха нет.

А тут еще и проблемы коммерции. Ведь они там все думают, *как потом продать фильм*. Вот вы и решаете плюнуть на коммерцию и *писать для себя* или, наоборот, плюнуть на высокое искусство и *просто* зарабатывать деньги.

Так вот, все это — ерунда.

Вместо этого десятка неконструктивных мифов учебники предлагают начинающему сценаристу десятков конструктивных соображений, в справедливости которых авторов убедил многолетний опыт работы в американском кино. Вот эти соображения:

1. Цель сделаться профессиональным сценаристом вполне достижима, при условии, если *процесс писания* доставляет вам удовольствие.

Многие хотят *написать* сценарий. Важно хотеть *писать* сценарий. Улавливаете разницу? Это важнейшая оговорка. Только если вам мила ежедневная рутина процесса бесконечного *переписывания*, только тогда последует награда в виде денег, славы и успеха. Но если вы полностью сосредоточены на идее *написать сценарий* и ухватить вашу долю денег, славы и успеха, оно может и не получиться. В любом случае успех будет не таким блестящим, как вы ожидали.

2. Давным-давно доказано — мы все обладаем даром творчества. Ваша задача не научиться творить, а научиться стимулировать ваши собственные творческие возможности. В этой книжке содержатся почерпнутые из разных американских учебников способы и приемы выявления, развития и «подталкивания» вашего творческого дара и сосредоточения его на сценарном творчестве.

3. Неважно, какая сверхсовременная технология будет использована при создании фильма, неважно, какие наиболее популярные звезды или режиссеры будут делать его, неважно, сколько заплатят Сильвестру Сталлоне. Основой успеха фильма всегда будет хорошая, здорово написанная история. По хорошему сценарию можно снять плохую картину, но никогда еще

не удавалось сделать наоборот. В кино все зависит от вас, от написанной вами истории.

4. Да, у Голливуда есть свои правила, но вы вполне можете изучить и соблюдать эти правила при писании сценариев. **Самый простой способ — смотреть побольше фильмов, имевших успех**, и пытаться понять, что в них есть общего. Кроме того, надо прислушиваться к пожеланиям и потребностям людей, связанных с покупкой сценариев и производством фильмов и ТВ-программ. Эта книга содержит рекомендации, *как отражать в вашем сценарии эти потребности и делать это ни в коем случае не за счет его художественных достоинств.*

5. Все американские авторы утверждают: **коммерческое и художественное вовсе не исключают друг друга.**

6. Процесс сценарного творчества **безусловно может быть разбит на последовательные шаги и стадии**, следуя которым вы сможете написать сценарий не просто талантливый и эмоционально захватывающий, но и имеющий при этом «товарный вид».

7. Вы можете быть профессиональным сценаристом и жить в любой точке земного шара.

8. Вы можете сделать карьеру сценариста, не имея ни одного знакомого в радиусе тысячи миль от Голливуда.

9. Вы можете заработать кучу денег.

Все это звучит крайне несерьезно, да? Но таковы американцы. В их учебниках все вперемежку — серьезные идеи и шутки, деньги и вроде бы примитивные рекомендации, эмоции и глубокие идеи. Шутки попадаются разные, но серьезные идеи, как правило, у разных авторов совпадают. Например, все начинается с *истории*.

2. История

Сценарии существовали за тысячи лет до изобретения кинематографа. Ваганты и менестрели рассказывали их на привалах у костров или во дворах замков. В пещерах и джунглях засыпающие дети просили родителей: «Расскажи сказку».

Кинозрители — вечные дети. Если вы хотите добиться у них успеха, сперва надо научиться правильно использовать самую простую вещь — **трехактную природу сценария**. Казалось бы, очевидная истина — сценарий должен иметь **начало, середину и конец**. Но, при всей кажущейся простоте, идея эта имеет свои особенности. Вот вам мнение об этом Джорджа Когана, замечательного тем, что во всей истории кино он был единственным человеком, одновременно выступавшим в качестве артиста, режиссера, продюсера, сценариста, поэта, композитора и исполнителя куплетов с чечеткой.

Этот современный Леонардо таким образом описывает Начало, Середину и Конец:

«В первом акте ваш парень влезает на дерево». Под «вашим парнем» он имел в виду главное дей-