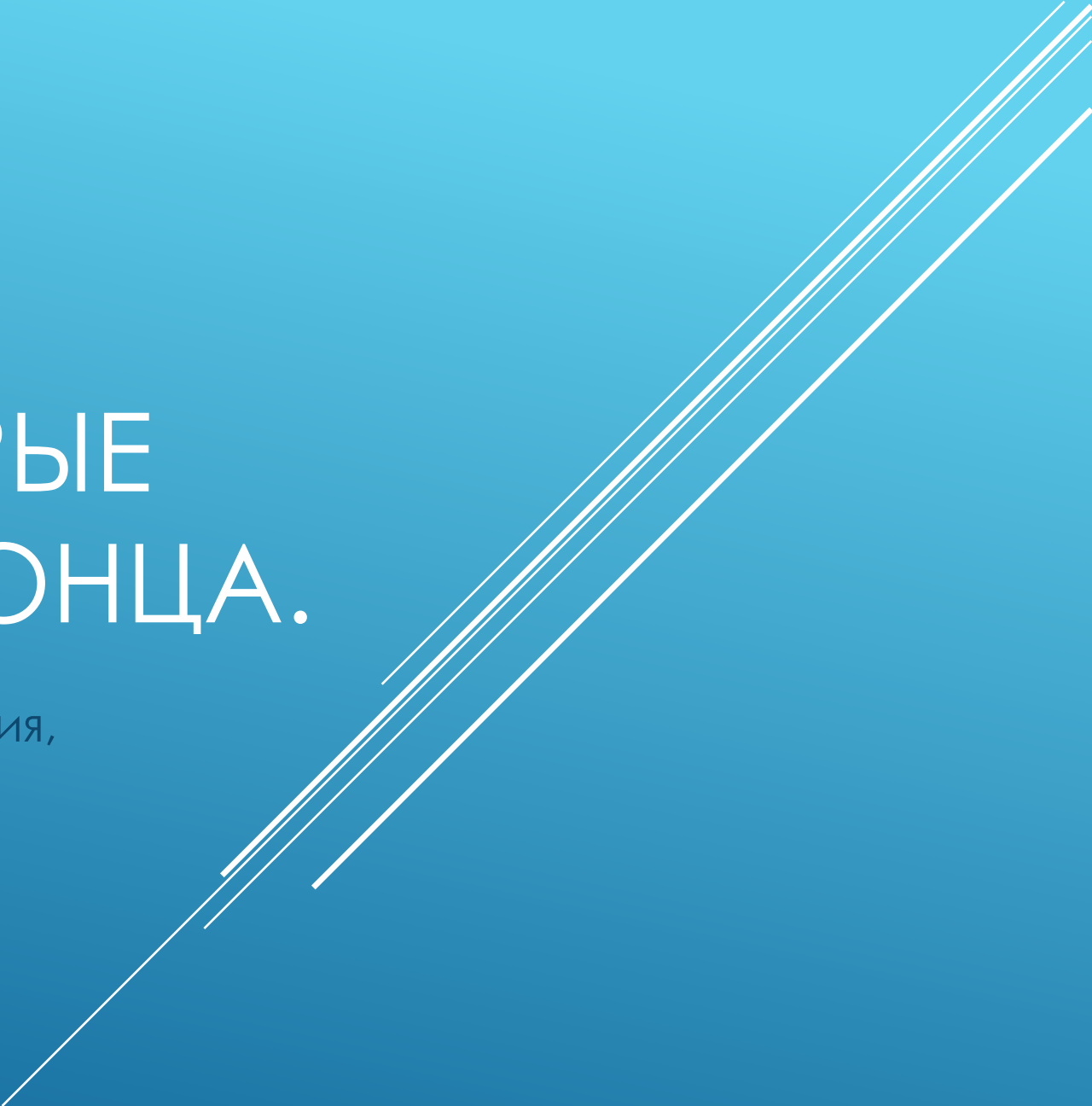


ЛЕКЦИЯ 2. ИСТОРИИ, КОТОРЫЕ ДОЧИТАЮТ ДО КОНЦА.

Первые шаги, актуальность, драматургия,
персонажи, мир, сценарий.

A series of several parallel white lines of varying lengths and positions, all slanted diagonally from the bottom-left towards the top-right, located on the right side of the slide.

▶ **Чего я добиваюсь?**

Потренироваться и отложить работу в стол? Попасть на полки магазинов?
Открыть новую страницу в истории жанра? Прославиться и заработать?
Или просто выплеснуть накопившееся? **В зависимости от целей будет
меняться тип вашей работы.**

▶ **Что я хочу сказать?**

Чем вы наполните свое детище, какой мыслью. Далее пойдет речь об
ответе на этот вопрос.

1. ДВА ГЛАВНЫХ ВОПРОСА.

▶ **Повышайте «насмотренность».**

Хватайте идеи, обрывки разговоров, образы и действия из своего и чужого жизненного опыта. Занимайтесь самообразованием, пробуйте новое, чтобы всегда иметь кирпичи для проработки своих миров и героев.

Начать можно по-разному. Например, с...

- ▶ **Выбора темы**, о которой вы хотите говорить.
- ▶ **Создания персонажей и мира**, у которых еще нет истории.
- ▶ **Написания фабулы**, которая вам кажется любопытной.
- ▶ **Зарисовок**, которые потом покажутся достойными истории.
- ▶ **Создания не-комикса**, который станет основанием для комикса.
- ▶ А возможно, **вдохновение чужими идеями, произведениями, жизнью, или что-то еще.**

2. ПЕРВЫЕ ШАГИ.

В чем важность, того, о чем мы говорим. Что нового мы можем дать нашему читателю?

По желанию. Пути повышения актуальности:

- ▶ **Раскрыть предмет рассуждений с особой стороны, по-новому, так, как никто до вас поставит вопросы и/или дать нестандартные ответы.** Сюда можно подставить все: исторические события, персоналии, философские концепции, науку и технику, многое другое.
- ▶ **Ориентироваться на важные, животрепещущие события** вокруг вас. Неиссякаемый источник новизны – новости окружающего мира. Можете провести свое свежее расследование или развернуть историю вокруг нашумевших событий.
- ▶ **Экспериментировать с подачей:** приемы повествования, стиль изображения, работа над текстом, структура произведения вообще. Попробуйте открыть тропы, не замеченные вашими предшественниками.
- ▶ **Усложнять произведение так, чтобы в нем было интересно разбираться.** Переплести сюжетные события в изумляющий узел или наполнить произведение символами, лейтмотивами, многочисленными отсылками к чему-либо.

3.1. АКТУАЛЬНОСТЬ. ТАКТИКИ.

В наше время уже тяжело открыть действительно что-то новое. Если у вас не получается, можно воспользоваться двумя стратегиями:

- ▶ **Не пытаться проглотить весь пирог разом.** Вполне рационально вовсе не торопиться с новаторством и осваивать уже отработанные техники, доводя их до совершенства.

Или можете внедрять идеи в произведения по чуть-чуть. Не бойтесь отрабатывать свои лучшие задумки в разных историях. Уже отточенные мысли можно затем собрать в одном труде и дать им ударить с небывалой силой.

- ▶ **Обращаться к прошлому.** Иногда в погоне за новизной авторы оставляют целые направления мысли забытыми. Между тем многие вышедшие из моды техники все еще хороши для определенных задач, и, возможно, именно для ваших.

3.2. АКТУАЛЬНОСТЬ. СТРАТЕГИИ.

Драматургия – основа любой хорошей истории в любом виде искусства. Это сама жизнь в концентрированном виде. Основные понятия драматургии:

- ▶ **Единое действие и контрдействие.** У героя есть цель. Единое действие – все, что направлено на ее достижение. Этим действиям противостоят другие факторы (контрдействие). Д. и К-д. пронизывают всю историю в виде фрагментов.
- ▶ **Узел (завязка).** Стечение обстоятельств, приводящее волю героя из хаоса в единый поток. Отсюда зарождается единое действие.
- ▶ **Борьба (конфликт).** Воля героя крепнет и обретает смысл в борьбе с контрдействием. Конфликт лавинообразно нарастает.
- ▶ **Вибрация, перелом или раздвоение воли.** В процессе борьбы герой может сомневаться в себе, страдать (вибрация), лишиться рассудка (раздвоение) или даже изменять своим целям (перелом).
- ▶ **Чередование спокойствия и напряжения.** Постоянная, безутешная конфликтная борьба может надоесть читателю, если моменты этой борьбы не будут переживать периоды нарастания и спада

4.1. ДРАМАТУРГИЯ. ОСНОВА.

▶ **1 Акт.**

- Предисловие, экспозиция – знакомство с героями и миром.
- Завязка.

▶ **2 Акт.**

- Борьба, волнения, ложные кульминации и развязки, возобновления борьбы и прочее. Нарастание напряжения.
- Катастрофа и кульминация – момент наивысшего напряжения, но не обязательно громкий и пафосный.

▶ **3 Акт.**

- Развязка. Ответы на все вопросы, разрешение проблем.
- Возможно, послесловие о дальнейшей судьбе героев и мира.

Это классика, но можно экспериментировать со структурой.

4.2. ДРАМАТУРГИЯ. СТРУКТУРА ПОВЕСТВОВАНИЯ.

Аспекты: внутренний мир, внешность, отличительные черты.

▶ **Внутренний мир:**

- **Мировоззрение** – наиболее общие принципы и взгляды вашего героя.
- **Цель**, которой он добивается в своей борьбе.
- **Предыстория** – что подвело его к тому, каким он стал и чего он добивается?

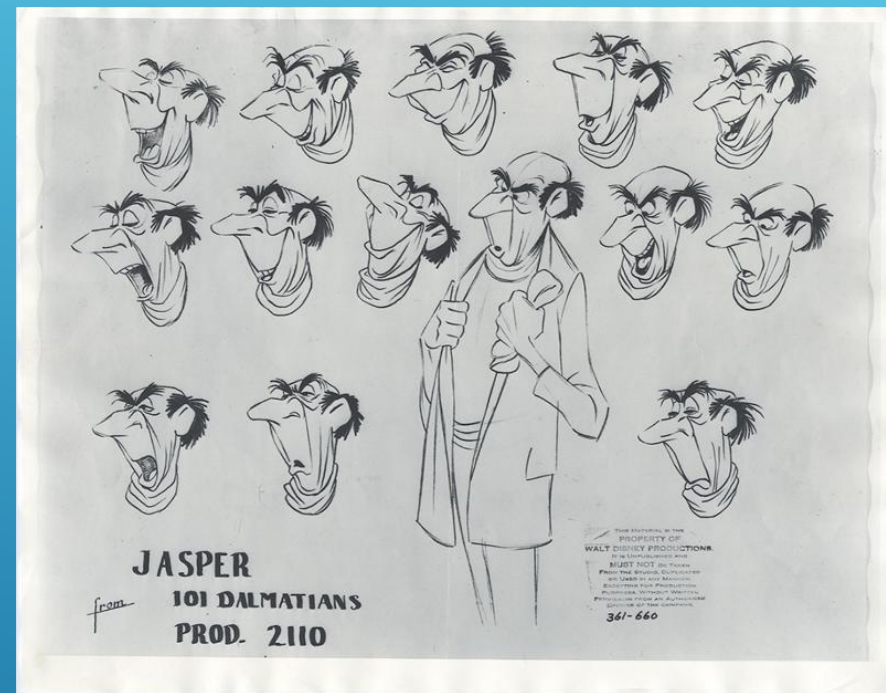
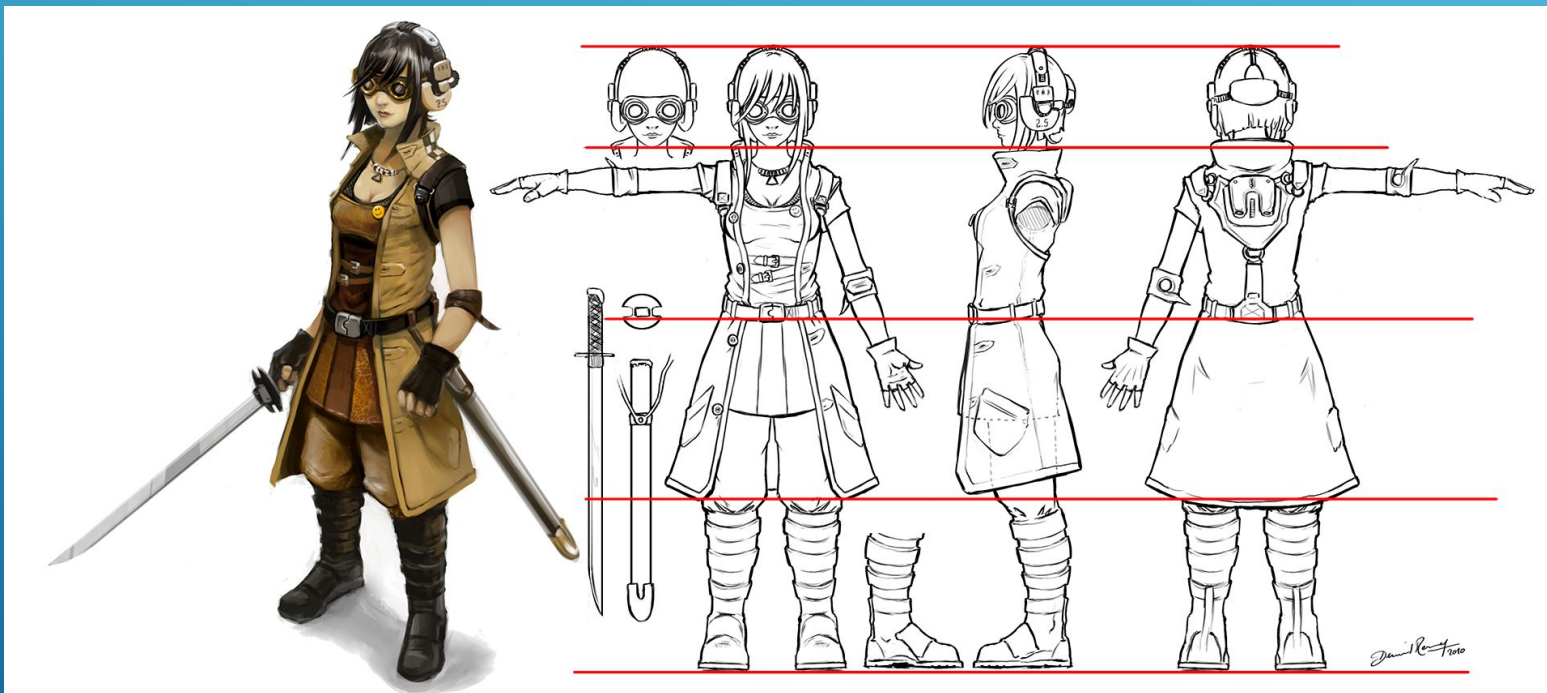
▶ **Внешность** (формы, рост, вес, цвет кожи, глаз, волос, одежда, стиль).

▶ **Отличительные черты** (особенности поведения, жесты, позы, мимика, голос, коронные фразы, темперамент и прочее).

▶ **Слабости.** У героя должны быть уязвимые места, если вы изначально не задумали иначе.

5. ПЕРСОНАЖИ.

- ▶ Для разработки персонажей **создайте модельный лист**, чтобы отрисовать их в разных ракурсах и планах, в разных сочетаниях одежды, позах, с различными выражениями лица и эмоциями.



5.1. МОДЕЛЬНЫЙ ЛИСТ.

Аспекты: законы мира, предыстория, детали.

- ▶ **Закономерности** – как законы физики, биологии или общества у нас. Как работает это мир?
- ▶ **Предыстория** – как этот мир появился и почему стал таким, какой он есть?
- ▶ **Детали:** социальные группы, мода, юридические законы, география, политика, новостные заголовки и все такое прочее.

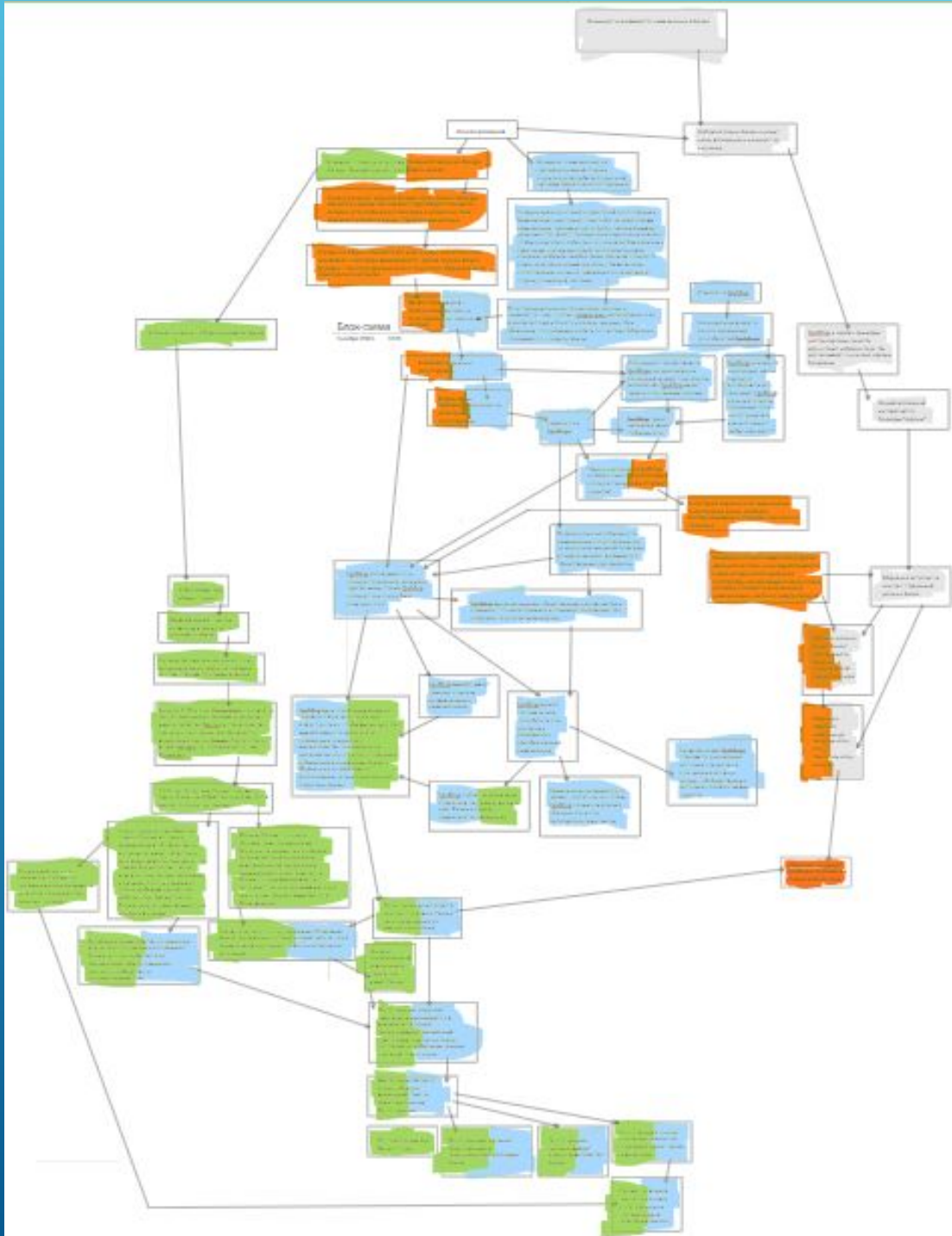
6. МИР.

- ▶ **Сначала описываем короткое изложение истории (синопсис).** Затем детализируем.

Как можно оформлять:

- ▶ **Подробное описание** каждого кадра.
- ▶ **Общий набросок последовательности** на страницах, а дальше – импровизация.
- ▶ **Блок-схемы.**
- ▶ **Киносценарий.**

7. СЦЕНАРИЙ.



(Кадр) 1

СЕМЬ КАДРОВ, НА ВСЕХ ОДИН И ТОТ ЖЕ ВИД, В САМОМ НИЗУ ШИРОКИЙ, В НИЖНЕМ ПРАВОМ УГЛУ НА ПЕРЕДНЕМ ПЛАНЕ РАСПОЛАГАЕТСЯ СВАЛКА «ПИСЕМ ОТ ПСИХОВ», А НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ — СТОЛ ГОДФРИ. СЕЙЧАС ГОДФРИ СТОИТ, РАЗДРАЖЕННО ПЛЯДЯ НА ПАПКУ, ЧУТЬ ЛЕВШЕ П/П, А СЕЙМУР ВХОДИТ СПРАВА НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ, ПЫТАЯСЬ УДЕРЖАТЬ В РАВНОВЕСИИ/ПРИЖИМАЯ К ДРЯВЛОЙ ГРУДИ КОРОБКИ С ГАМБУРГЕРАМИ, В ТО ЖЕ ВРЕМЯ НЕЛОВКО ПЫТАЯСЬ СНЯТЬ ВЕТРОВКУ, ПОД КОТОРОЙ ОБНАРУЖИВАЕТСЯ ФУТБОЛКА СО СМАЙЛИКОМ. СЛЕВА НА В/П МЫ ВИДИМ КРЮЧОК, К КОТОРОМУ ОН НАПРАВЛЯЕТСЯ, ПО ДОРОГЕ КОСЯСЬ НА ГОДФРИ, НА П/П ГОДФРИ, РАЗДРАЖЕННО ХМУРЯСЬ, СМОТРИТ НА ПАПКИ.

СЕЙМУР: Мне пришлось идти в «Бургеры и бор...»
 ГОДФРИ: Сеймур, не произноси это. Не произноси это слово. Я буду есть их страпню, раз уж приходится, но я не желаю, чтобы в этом офисе говорили по-русски!
 ГОДФРИ: Сеймур, тебе что, заняться нечем?
 СЕЙМУР: Ну, вообще-то, я повесть собирался.

(Кадр) 2

ТА ЖЕ ОБСТАНОВКА. СЕЙМУР СТРУЗИЛ КОРОБКИ С ГАМБУРГЕРАМИ НА СТОЛ ГОДФРИ (ГДЕ УЖЕ ЛЕЖИТ СЛОЖЕННАЯ САЛФЕТКА) И ТЕПЕРЬ ВЕШАЕТ КУРТКУ НА КРЮЧОК. ГОДФРИ С ПАПКОЙ В РУКАХ ДВИЖЕТСЯ ЧЕРЕЗ КАБИНЕТ НАИСКОСОК, К СВОЕМУ СТОЛУ, МРАЧНО ПЛЯДЯ НА СЕЙМУРА. СПРАВА НА П/П МАЯЧИТ ГОРА «ПИСЕМ ОТ ПСИХОВ».

ГОДФРИ: Ну уж нет. Тебе еще две полосы нужно заполнить, скажи спасибо этому богу проклятому лизоблюдскому согласию!
 СЕЙМУР: Я думал, ваша колонка...



(Кадр) 3

СОБИРАЯСЬ СЕСТЬ СПРАВА НА В/П, ГОДФРИ СДЕРГИВАЕТ СО СТОЛА САЛФЕТКУ, ПО-ПРЕЖНЕМУ МРАЧНО ПЛЯДЯ НА ЗЛОПОЛУЧНОГО СЕЙМУРА. СЕЙМУР, УЖЕ ЛЕВШЕ И ЧУТЬ БЛИЖЕ К НАМ, ВСЕ РАВНО ДОСТАЕТ СВОЙ ГАМБУРГЕР ИЗ КОРОБКИ, С ГЛУПЫМ ВИДОМ УСТАВИЛ ПИСЬ НА ГОДФРИ.

ГОДФРИ: Ну так зря ты думал! Никому теперь нельзя говорить гадости о наших добреньких дружках русских, так что колонка на две полосы пошла в корзину.

ГОДФРИ: Чем хочешь, тем и заполняй.
 СЕЙМУР: Роберт Редфорд сказал, что будет баллотироваться в президенты в восемьдесят восьмом. Может, мы напишем статью о...

(Кадр) 4

УСЕВШИЙСЯ ГОДФРИ АККУРАТНО ЗАПРАВЛЯЕТ САЛФЕТКУ ЗА ВОРОТНИК, ГОЛОВАСЬ ОБЕДАТЬ, ДЕРЖА ГАМБУРГЕР ОДНОЙ РУКОЙ, НО ПО-ПРЕЖНЕМУ ОГЛЯДЫВАЯСЬ НА ГОДФРИ. СЕЙМУР ПЛЕТЕТСЯ В НАШУ СТОРОНУ, К КИШЕ «ПИСЕМ ОТ ПСИХОВ» НА ПЕРЕДНЕМ ПЛАНЕ.

ГОДФРИ: Сеймур, мы не будем писать про глупости. Мы пока что в Америке живем, будь оно проклято! Кому нужен ковбой в Белом доме?
 СЕЙМУР: Хм. Тогда, наверно, возьму что-нибудь из писем от психов.

(Кадр) 5

ВСЕ ЖЕ ОТВЕРНУВШИСЬ ОТ ГОДФРИ, СЕЙМУР УНЫЛО СМОТРИТ НА ГРУДУ ПОЧТЫ СПРАВА НА ПЕРЕДНЕМ ПЛАНЕ. ОН ПО-ПРЕЖНЕМУ ДЕРЖИТ ОДНОЙ РУКОЙ ГАМБУРГЕР, У ТОГО СВОКУ НАЧИНАЕТ СТЕКАТЬ КАПЛЯ КЕТЧУПА. НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ ГОДФРИ КАК РАЗ НАЧАЛ ПОДНИМАТЬ СВОЙ ГАМБУРГЕР, СЕРДИТО КОСЯСЬ НА НЕИСПРАВИМОГО СЕЙМУРА НА ПЕРЕДНЕМ ПЛАНЕ, СЕЙМУР СЛЕТКА ПРИПОДНЯЛ РУКУ ПО НАПРАВЛЕНИЮ К КИШЕ ПОЧТЫ.

- ▶ Возьмите ваши любимые произведения (лучше, конечно, комиксы), и разберите их драматическую структуру. Возможно, какие-то элементы будут отсутствовать или располагаться в ином порядке. Постарайтесь выделить экспозицию, завязку, кульминацию и развязку, моменты счастья и несчастья, удач и неудач, катастрофы, трагического или счастливого прозрения, страдания.
- ▶ Драма - это жизнь в концентрированном виде. Обратите внимание на реальные истории людей, групп, стран, обществ, попробуйте выделить в них моменты драматического развития. Возможно, даже ваша собственная жизнь подойдет.

8.1. УПРАЖНЕНИЯ. ДРАМАТУРГИЯ.

- ▶ Попробуйте проанализировать персонажей своих любимых произведений. Сможете найти принцип, лежащий в основе различий их характеров, внешнего вида, мировоззрения или предыстории?
- ▶ Набросайте список наборов отправных точек для выстраивания набора уникальных персонажей: стихии, архетипы, мифологемы, социальные классы, профессии... о чем еще можно пофантазировать?
- ▶ Подумайте, насколько глубоко авторы ваших любимых произведений проработали свои миры? В чем вы добавили бы детальности?

8.2. УПРАЖНЕНИЯ. ПЕРСОНАЖИ И МИР.

- ▶ Возьмите чужие произведения, которые вам нравятся, и постарайтесь описать фабулу, создать блок-схему ключевых сюжетных событий, разобрать структуру причинно-следственных связей произведения. Возможно, при таком анализе вы откроете взаимосвязи, которые не замечали при простом ознакомлении.

8.3. УПРАЖНЕНИЯ. СЦЕНАРИЙ.