

## Креативные составляющие совместных кинопроектов с Финляндией / Европой

**Андрей Дерябин** ACE Producer, The Hermitage Bridge Studio/Co-Production Bureau:  
**"Работа продюсера со сценарием и развитие story для европейского рынка"**

Добрый день. Я работаю в кино с 1994 года, кое-каких успехов достиг. Мне кажется, что главное, что мешает активности российских фильмов в международном партнерстве, это два фактора: 1) отсутствие понимания, как смотрят на сценарий партнеры, 2) как его анализируют прокатчики. Я бы хотел сегодня вбросить мяч – дать пищу для размышления российским продюсерам на тему принципов работы со сценарием.

Отцы-основатели знают о том, что более 85% узко профессиональной информации приобретается в неформальной обстановке при общении с коллегами за стаканом чая (стыдно, но лишь 12% результата дают серьезные систематические поиски). Впервые этот факт обнародовали в середине прошлого века (Абраам Моль/Социодинамика культуры: Пер. с фр., 1973). В нашу эпоху информационной доступности этот коэффициент практически не изменился (за счет роста объема информационного мусора). Поэтому очень важен факт открытой дискуссии среди продюсеров. Существенно, что участие прессы в таких мероприятиях подгоняет коэффициент полезности к уровню КПД паровоза. Мало кто разбирается в ядерной физике или философии, но АБСОЛЮТНО ВСЕ РАЗБИРАЮТСЯ В КИНО. Хотя все на самом деле серьезнее. Продюсерам важно глаза в глаза обсуждать прошлые и будущие работы; для продюсера цель фильма, который он делает в настоящий момент – это иметь возможность привлечь инвестиции на следующий фильм.

Считаю возможным поделиться некоторыми простыми мыслями, имеющие целью показать, как европейские коллеги (продюсеры и прокатчики) рассматривают проект в целом и как они ЧИТАЮТ представляемые им СЦЕНАРИИ.

Пожалуй, для наших целей можно признать, что кино как искусство – это такой же способ познания действительности, как математика, физика или астрономия. Цель существования этого искусства – катарсис, то есть присвоение и передача зрителю чужого опыта. Кино – непродуктивный вид разума, главным в котором является механизм шифровки и дешифровки основного сообщения.

Кино – это знаковая система, построенная на принципах передачи информации. И если информация понятна и правильно структурирована, то и в сознании зрителя она правильно распаковывается и воспринимается. Ежегодно выходит около 10-15 выдающихся книг по написанию сценариев, но тоненькая книга писателя Аристотеля перевешивает все эти учебники нового времени «Ars Poetica», 335 до н. э. — трактат Аристотеля, посвященный теории драмы; согласно античным каталогам, состоял из двух частей, из которых до нас дошла лишь первая, что очень жалко, потому что этому писателю удалось все сказать и весьма просто и сжато. Он ввел важнейшие понятия нашего бизнеса, объяснил, что такое катарсис и главное - что такое публика. Весьма и весьма рекомендую иметь и читать эту тонкую книжечку! Парадокс сознания современной публики состоит в том, что если нарушен процесс storytelling /правильного рассказывания истории, то сознанием зрителя смысловые лакуны досчитываются и заполняются произвольно, меняя основное сообщение авторов или весь код восприятия.

Пример. Киносказка «Морозко» вышла в СССР в 1964 году. Режиссер Александр Роу, сценарий Николай Эрдман, Михаил Вольпин. А в конце 90-х продюсеры выпустили фильм в США на видеокассетах под названием «Jack Frost» («Джек Мороз») Неожиданно он вызвал бурю эмоций и сразу вошел в список 100 худших фильмов всех времен и народов. Цитаты зрителей, посмотревших сказку: «Самый странный фильм в истории кино! Вероятно, группа русских сценаристов наелась наркотиков». Причины - структурные, потому что тонкая фантазия на тему русских сказок и русских опер опиралась на структуры, неведомые американской аудитории.

Основная часть публики даже не подозревает, чем именно занимается продюсер в кино. Но, если продюсеру выпала удача завершить кинопроект на европейском уровне, он уже знает, как на самом деле обстоят дела, какой это тяжелый и необходимый жизненный цикл. Можно сказать, что продюсер, который привел свой проект к красной дорожке на одном из фестивалей категории А, значительно отличается от других

продюсеров. Поэтому некоторые взрослые понимают, где лежат основные проблемы профессии продюсера.

Итак, где примерно 90% продюсеров совершают страшную непоправимую ошибку? Они ошибаются уже в самом начале этого пути – в момент приобретения прав на сценарий и на этапе РАЗВИТИЯ сценария. Спросите любого отечественного продюсера о том, как он выбирает сценарий, и он расскажет вам о том, что у него «хороший нюх на материал». Если же попытаетесь расспросить их точнее об этом тонком моменте, то в лучшем случае услышите что-то вроде «это получило отклик в глубинах моей души».

Между тем, в основе ВСЕХ успешных сценариев лежит великолепная ИСТОРИЯ, правильно рассказанная.

При этом приходится признать, что лишь некоторым продюсерам пришло в голову попытаться получить нечто большее, чем обычное поверхностное изучение теории сценария, как это происходит сейчас во многих западных университетах. К слову сказать, теория сценария, которая получила мощное и последовательное развитие с 1970 гг. в Европе, совсем не задела пространство бывшего СССР. Предлагаю обратить внимание на один из методов работы со сценарием, а именно метод работы по структуре сценария. Сам МЕТОД ВОСЬМИ СЕКВЕНЦИЙ часто упрекают в излишней схематичности и прямолинейности. Про него многие говорят, что он работает только для фильмов с участием Шварценеггера или Сталлоне. Важно отметить, что это в первую очередь ИНСТРУМЕНТ, а инструментом можно сделать и полную глупость, и шедевр. Мы попытаемся показать, что этот метод гораздо глубже этой схемы, и если им пользоваться с умом, очень тонко и глубоко, то он работает. Самое важное – не хотелось бы, чтобы им стали пользоваться, как догмой. Он гораздо тоньше.

Приведу минимальные пояснения к слайду девять моей презентации. Подробную информацию об этом методе сможете легко отыскать, в том числе и в Рунете.

Я хочу остановиться на первой секвенции, обычно самой губительной для сценария. В 2007 году я принимал участие в фильме, известном в русском прокате как «Последнее воскресение». У нас было две актерские номинации на «Оскар». Отличный сценарий – история ухода Льва Толстого из дома. По финансовым причинам мы не смогли снять первую сцену, когда поезд был остановлен крестьянами – крестьяне остановились, просто посмотреть на Толстого. В результате финансовых проблем мы снимали всю историю про Толстого в Германии, не в России. Этой сцены не было. И на монтаже – только на седьмом варианте монтажа – публика хоть что-то поняла, и то благодаря использованию музыки, совершенно иного средства. До этого отсутствие первой секвенции говорило о том, что это история какого-то дедушки, который поссорился с бабушкой, а потом умер. Вот приблизительно так наши партнеры смотрят на сценарий.

Отдельного внимания заслуживает практическая работа с авторами и работа в команде с копродюсером. Малое число продюсеров имеют представление о том, как правильно следует работать с авторами для того, чтобы правильно развить историю (права на которую они уже приобрели!) до необходимого уровня – до сценария, рассчитанного на европейский или международный рынок.

Наши соратники продюсеры и советчики-редакторы обычно выдают поверхностные и противоречивые отклики (так, обычно письменный анализ на сценарий от российских коллег занимает не более 10 строк). Это выворачивает наизнанку процесс обсуждения сценария. То, что в действительности совсем не хотят слышать авторы, – это комментарии, в которых невозможно вычленив полезную информацию (например, «Ваши персонажи развиваются в одном направлении»). Или – комментарии, которые взаимно исключают друг друга. Или – комментарии, которые вообще ничего не значат («Измените кличку собаки»).

Даже позитивно настроенный автор воспринимает комментарии ровно столько, сколько из него удастся извлечь хоть какую-то полезную информацию. И только один комментарий всегда абсолютно уместен и полезен – комментарий, который может касаться структуры сценария.

Поскольку далеко не все продюсеры стремятся вообще что-либо узнать о структуре истории, то большинство наших коллег обычно пытаются хоть как то выразить свои смутные чувства относительно истории, а затем предпочитают сказать

что-то в общем виде похожее на следующее: «Я вообще не хочу вам подсказывать, как писать сценарии. В конце концов, ты – автор». И это полный провал.

Неутешительный итог: реально лучшие продюсеры являются мастерами в анализе структуры истории и жанра, и финальный вариант их сценария всегда именно по этой причине является самым продвинутым.

Перечислим в конце те основные позиции, в которых каждый профессионал должен разбираться, чтобы мыслить как крупный продюсер.

Формат сценария. Сценарии представляются и рассматриваются только в стандартном формате, в котором одна страница представляет собой от 60 до 70 секунд действия на экране. Этот формальный момент снимает многие вопросы – по формату понятно, сколько времени занимает диалог и насколько активно действие. Под эти жесткие формальные требования прорабатывается и стандартный софт продюсера – от редактора сценариев (Final Draft) – до программ раскадровки (storyboards), бюджета и программ расписания (EP Budgeting/ EP Sceduling), позволяющих оптимизировать расходы по производству проекта и добиться высокого качества планирования. Стандартный сценарий представляет собой от 90 до 120 страниц стандартного формата. ВСЕ СЦЕНАРИИ, поданные в ином формате, просто не рассматриваются.

Когда продюсер участвует в устном представлении проекта («питчинге» – от англ to pitch), то вне зависимости от того, презентует ли он историю или является пассивным слушателем чужого проекта, он должен сосредоточиться на структурных проблемах истории, встроенной в обсуждаемый сценарий. Любая история появляется на свет с подобными проблемами и важно их правильно распознать и оценить вероятность нахождения правильного решения – можно их решить или нет.

Вне зависимости от того, насколько привлекательной идея выглядит с первого взгляда, следует определить, какие элементы в ней имеют предсказуемый и общий характер. Спросите самого себя о том, каковы возможности этой идеи на рынке и можно ли отыскать еще более амбициозный проект на эту тему и почему этого не сделано ранее вашими коллегами.

Вынужден вас разочаровать – как показывает опыт, большинство идей фильмов, особенно концептуальных историй, связанных с историческими фильмами, в реальности имеют одну приблизительную драматическую идею и две-три большие сцены. И вы должны знать и понимать, как помочь автору развить и распространить замысел на полновесный сценарий полнометражного фильма. Этот взгляд предполагает в первую очередь сфокусироваться на протагонистах и центральной моральной проблеме выбора, встроенной в идею истории. Чаще всего второй вариант сценария является гораздо более нудным и неинтересным, чем первый. Это связано с тем, что авторы и продюсеры часто не представляют себе все особенности этого уникального набора инструментов, который дает RE-WRITING переписка сценария. Важно понимать, что этому искусству управляться с процессом переписывания также следует учиться, как следует учиться развитию системы персонажей, сюжета и диалога. И наиболее важная часть этого волшебного набора по развитию сценария – знание правильной последовательности шагов на всем периоде развития.

Правильный результат развития сценария чаще всего связан с фиксацией структурных проблем, а не внешних, поверхностных факторов сценария. В этом смысле проблемы диалогов всегда более внешние и поверхностные вопросы. Настоятельно рекомендуется шлифовать диалоги уже в самом конце. Обычно стилевые особенности речи персонажей во многом удается решить самому автору, если он с вашей помощью будет иметь правильное представление о структуре истории. Помните также, что на работу всей структуры истории оказывают влияние множество дополнительных факторов и мелких деталей. Но самым важным представляется гарантии того, что именно главный герой тянет основной сюжет.

Никогда не давайте автору расплывчатые комментарии о персонажах типа «невнятный» или «не вызывающий симпатию», «одномерный». Эти комментарии не дают автору никакого понимания о том, как выглядит предложенный характер структурно или почему персонаж не работает в сценарии, не выполняет ту или иную функцию. Присмотритесь к тому, как функционирует персонаж на границах секвенций: он должен пройти все необходимые ступени развития и полностью реализовать все те идеи и постулаты, ради чего он создан волей автора и продюсера.

Внимательно изучайте, как работает СИСТЕМА ЖАНРОВ сценариев на вашей территории. Например, считается, что до 99% всех историй, произведенных для кино и телевидения на территории Соединенного Королевства и США, являются комбинациями двух или трех (из 11) наиболее приемлемых для рынка форм истории (thriller, love, action, fantasy). Очевидно, что каждый жанр имеет особенности в работе своей структуры, включения тех мелких необходимых элементов, которые должны быть узнаны аудиторией, или публика будет весьма недовольна. Важно знать также, что обычный автор работает только в двух или трех жанровых форматах, в которых ему комфортно. Но Ваша работа как продюсера гораздо важнее и ответственнее: Вы должны располагать знаниями о структурных особенностях важнейших жанров, поскольку хорошая идея для сценария может появиться в любой форме и жанровой окраске.

Если вы замышляете амбициозный проект, который планируете на распространение на интернациональных рынках, вам следует заранее сконцентрироваться на понимании основных процессов функционирования жанров, субжанров и комбинаций основных жанров, которые располагают преимуществом для пересечения национальных и культурных барьеров. Так, кинокомедии, основанные на диалогах (шутках) не имеют потенциала пересечь границы страны, в которой произведены. При этом комедии, основанные на пересечении культурных систем («Крокодил Данди») могут иметь основания стать международными лидерами продаж. Следите за современными моделями работы авторов. Это не означает, что вам следует стать сценаристом – это другая работа. Но если сможете вместе с автором принимать участие в развитии истории, это заметно выделит вас среди конкурентов.

Я хочу сказать, что я очень благодарен отцам-основателям сегодняшнего мероприятия – Станиславу Ершову, Олегу Березину, Геворгу Нерсисяну, потому что российским продюсерам такие встречи очень нужны для развития копродукции. Спасибо.