

# ОГЛАВЛЕНИЕ

Примечание авторов .....	7
Введение .....	9
Пролог. Любовь к экшену .....	11

## Часть 1

### Основные составляющие экшена

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

## Часть 2

### Действующие лица экшена

6. Триада экшена .....	63
7. Могущество .....	88

## Часть 3

### Структурные принципы экшена

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

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

## **Часть 4**

### **Поджанры экшена**

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

# ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРОВ

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

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



# ВВЕДЕНИЕ

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

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

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

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

## НЕСКОЛЬКО СЛОВ О ПРИМЕРАХ

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

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

# ПРОЛОГ

## ЛЮБОВЬ К ЭКШЕНУ

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

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

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

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

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

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

**Часть 1**

# **Основные составляющие экшена**



# 1 СОВРЕМЕННЫЕ ЖАНРЫ

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

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

## ПЕРВИЧНЫЕ И ПРЕЗЕНТАЦИОННЫЕ ЖАНРЫ

### ПЕРВИЧНЫЕ

#### О ЧЕМ ИСТОРИЯ

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

### ПРЕЗЕНТАЦИОННЫЕ

#### КАК ИСТОРИЯ ПРЕПОДНОСИТСЯ

Выражают содержание истории в **определенном стиле**.

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

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

## ПРОИСХОЖДЕНИЕ ПЕРВИЧНЫХ ЖАНРОВ

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

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

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

## **ИНДИВИДУУМ И СИЛЫ ПРИРОДЫ**

### **Древний эпос**

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

### **Ужасы**

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

## **ИНДИВИДУУМ И СОЦИАЛЬНЫЕ СИЛЫ**

### **Истории о войне**

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

### **Политические сюжеты**

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

### **Криминальная история**

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

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

## **Современный эпос**

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

## **Социальная драма**

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

## **Сюжет достижения**

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

## **ИНДИВИДУУМ И ЛИЧНЫЕ ВЗАИМООТНОШЕНИЯ**

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

## Семейная история

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

## История любви

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

## ИНДИВИДУУМ И ОТНОШЕНИЯ С САМИМ СОБОЙ

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

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

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

---

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

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

## **СОВРЕМЕННЫЕ ЖАНРЫ, ОТРАЖАЮЩИЕ ВНЕШНИЕ ПЕРЕМЕНЫ**

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

### **ОСНОВНЫЕ КОНВЕНЦИИ ЖАНРА**

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

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

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

[e-Univers.ru](http://e-Univers.ru)