

СОЗДАЙ СВОЮ ВСЕЛЕННУЮ



КАК ПРИДУМЫВАТЬ ИСТОРИИ, ПЕРСОНАЖЕЙ
И РАЗВИВАТЬ ВООБРАЖЕНИЕ

БРАТЬЯ МАКЛЕОД

От авторов

«Книги гениальных идей. И как их придумывать»

СОЗДАЙ СВОЮ ВСЕЛЕННУЮ

КАК ПРИДУМЫВАТЬ ИСТОРИИ, ПЕРСОНАЖЕЙ
И РАЗВИВАТЬ ВООБРАЖЕНИЕ

БРАТЯ МАКЛЕОД

Москва
«Манн, Иванов и Фербер»
2017

УДК 808.1
ББК 83.011+88.854.4
М15

Оригинальное название:

CREATE YOUR OWN UNIVERSE
How to Invent Stories, Characters and Ideas

Издано с разрешения Michael O'Mara Books Limited

На русском языке публикуется впервые

Маклеод Грег, Маклеод Майлз

М15 Создай свою вселенную. Как придумывать истории, персонажей и развивать воображение / Грег Маклеод, Майлз Маклеод ; пер. с англ. А. Люминой. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 224 с. : ил.

ISBN 978-5-00100-807-1

Если вы когда-нибудь мечтали написать сценарий, снять кино, телесериал или написать книгу, то знаете, как трудно понять, с чего начать и... как продолжить. Братья Маклеоды предлагают расслабиться и с улыбкой выполнять творческие задания из этой книги, чтобы взглянуть на свое творчество по-новому, стать изобретательным и собрать по кирпичику ващу собственную вселенную.

УДК 808.1
ББК 83.011+88.854.4

Главный редактор *Артем Степанов*
Руководитель направления *Вера Ежкина*
Ответственный редактор *Ольга Киселева*
Литературный редактор *Юлия Слуцкина*
Арт-директор *Алексей Богомолов*
Верстка обложки *Наталья Майкова*
Леттеринг обложки *Елизавета Расказова*
Верстка *Екатерина Матусовская*
Корректоры *Людмила Базылевич,*
Мария Кантурова

ООО «Манн, Иванов и Фербер»
www.mann-ivanov-ferber.ru
www.facebook.com/miftvorchestvo
www.vk.com/miftvorchestvo
www.instagram.com/miftvorchestvo

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

© The Brothers McLeod 2017
All rights reserved. You may not copy, store, distribute, transmit, reproduce or otherwise make available this publication (or any part of it) in any form, or by any means (electronic, digital, optical, mechanical, photocopying, recording or otherwise), without the prior written permission of the publisher. Any person who does any unauthorized act in relation to this publication may be liable to criminal prosecution and civil claims for damages.
© ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2017

ISBN 978-5-00100-807-1

Мы хотим выразить благодарность Гайе Бэнкс,
Хью Бэйкеру, Люси Фосетт, Джорджу Модсли,
нашим семьям и друзьям за их неустанную
поддержку. А еще всем тем бесчисленным людям,
с которыми мы работали и у которых учились.

Оглавление

Введение	9
Начнем с конца	12
Начало начал	29
Персонажи	50
Миры	121
Истории	148
Пара слов о библиях	212
В конце концов	215

ВВЕДЕНИЕ



Привет, я Грег.

А я Майлз.



Он пишет.

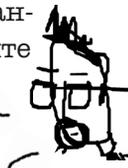
А он рисует.



Вместе мы —
братья Маклеод.

И да, мы
на самом деле
братья.

Если вы не разби-
раетесь в истории
Северной Шотлан-
дии, то называйте
нас Маклауд!



И неожиданно
наша работа получила
признание: нам дали
награду. Это классно.

В последние несколько
лет мы писали, рисова-
ли и делали анимации
для многих ребят, напри-
мер для студии Disney,
DreamWorks, Aardman, BBC,
Royal Shakespeare Company
и других.

Последней в издательстве LomArt у нас вышла «Книга гениальных идей и как их придумывать»*.

Она была полностью посвящена тому, как раскрепостить воображение, и учила радоваться любому проявлению творчества.



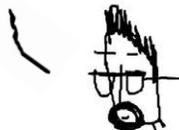
Мы покажем вам, из чего состоит наш творческий процесс.



Мы предложим вам писать и рисовать. Не важно, кем вы себя видите — писателем, художником-иллюстратором или дизайнером подсвечников. Здесь мы не будем указывать, кем вам быть, а кем не быть. Быть человеком творчества — значит пробовать новое.

* Издана на русском: М. : Манн, Иванов и Фербер, 2016. *Прим. ред.*

Мы любим создавать новое. Думаем, вы тоже. Цель этой книги — наполнить ваш мозг роем искрометных идей и подсказать, как ими управлять.



Эта книга — следующий шаг. Мы расскажем, как работать с гениальными идеями, как оформить этот сырой материал в нечто связанное и, возможно, поделиться этим с миром.



К тому же мы придумали для вас целую кучу веселых творческих упражнений. Некоторые посвящены какой-то теме, а другие произвольные и нужны, чтобы стать более раскованными.



Мы будем рады увидеть результаты вашего креатива в социальных сетях с хештегом #youcreate.

**Надеемся,
что вы отлично
проведете время,
создавая свою
вселенную**



ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

НАЧНЕМ
С КОНЦА

Знаете, в чем проблема готовых шедевров, отснятых сериалов и фильмов, дописанных книг? В том, что они такие... **завершенные**. Когда вы отчаливаете в творческое плавание, то сравнение своих изысканий с работами других людей может как ускорить ваш бег, так и разочаровать вас.



Назови самое затасканное слово за всю историю творчества.

Да.

ГЕНИЙ!



Он гений.

Эта песня гениальна.

Я прочел все ее книги. Она чертов гений.

Это первоклассный, абсолютный, полнейший, несомненный ГЕНИЙ!



АПППФФФФФФ...

За этим стоит упорная работа. Способность не сдаваться. Когда обычный человек применяет свой талант, получается нечто необычайное и чудесное. Такой человек, как ты.

Почти все это, если не все, не гениально.



Мне нравится, как ты говоришь. Ты гений.



Спасибо. Ты тоже.

НАРИСУЙ МОНСТРА

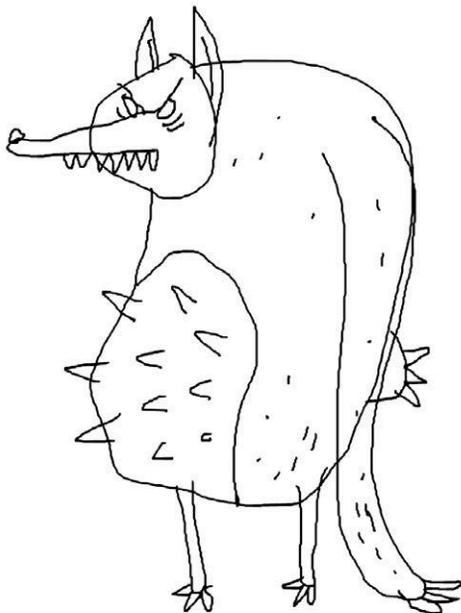
Зачем?



Просто нарисуй справа, ладно?



Хорошо, не психуй!



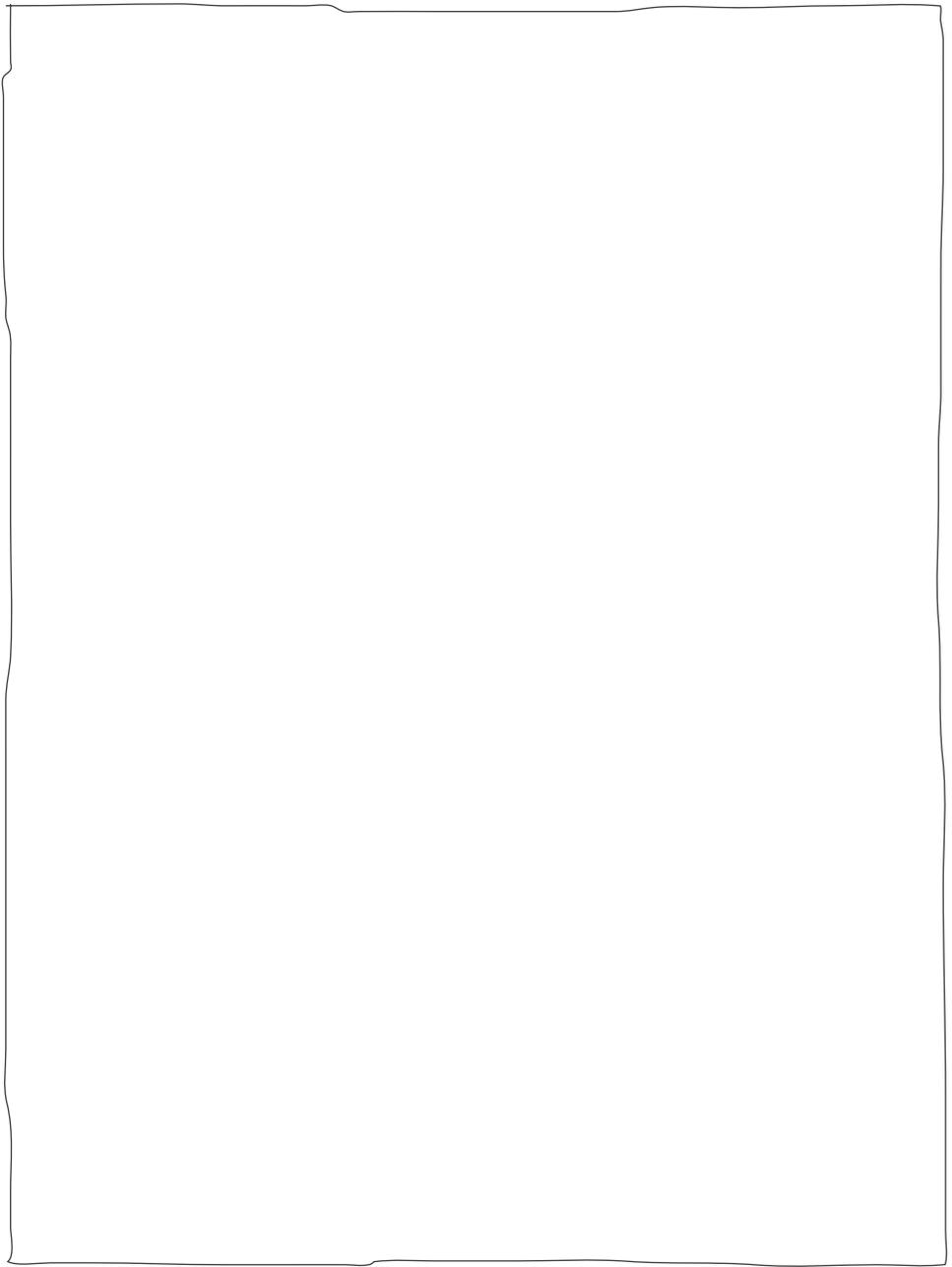
Как зовут твоего монстра?

Что он умеет?

Когда день его рождения?

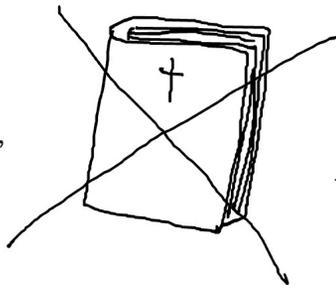
В чем его слабая сторона?

**Хочешь поделиться своим монстром в социальных сетях?
Ставь хештег #своумонстер**



С помощью этой книги мы собираемся создать целую вселенную. Мы проделываем это постоянно во время работы в своей творческой мастерской: придумываем персонажей, миры, истории и помещаем их в библию.

Не в **Святую** Библию, конечно.



А в **особую** библию.



Творческая библия содержит в себе все, что только может относиться к тому миру, который вы намерены изучить и описать.

А наша книга поможет вам начать формулировать идеи, которыми вы сможете наполнить свою творческую библию. Мы пройдемся по вопросам сочинительства и рисования (потому что этим наш дуэт и занимается). Можно выполнять задания в книге самому, а можно с кем-нибудь вместе. Также вы всегда можете купить

еще одну книгу (ага, ага) и заполнить ее совершенно другими идеями!

Мы начнем с обсуждения персонажей, затем поговорим об обустройстве миров и, наконец, перейдем к созданию историй. Также мы коснемся прочей ерунды, например такой, как отсылка к реальной жизни, создание собственного языка и решение проблемы: что делать, если чешутся руки все переиначить.

Но главное, что мы хотим донести:

**НЕ ЖДИ
РАЗРЕШЕНИЯ
ЗАНЯТЬСЯ
ТВОРЧЕСТВОМ**

**ТВОРИ
СЕЙЧАС!**

ПРОЧЬ, ВНУТРЕННИЙ КРИТИК! ПРОЧЬ!

Порой мы можем задушить собственный творческий порыв, не дав ему даже до конца появиться на свет. Рождается идея, и тут внутренний критик заводит свою шарманку:

«Мы это уже видели!»

«Нет, не получится».

«Идея неплохая, но твоих способностей не хватит на ее воплощение».

Что ж, пора бы критику заткнуть свой рот.

Нарисуй ниже своего внутреннего критика.

На кого он похож?

Теперь нарисуй клетку вокруг него.

**ХА-ХА! ВНУТРЕННИЙ КРИТИК,
ТЫ ПОПАЛСЯ! И НЕЧЕГО ТУТ.**



ГРЕГ: Бывает, когда мы голодны и уровень сахара в крови стремительно падает, мы ощущаем себя бездарностями, которых нельзя допускать до творческой работы. Мы смотрим на то, что создали другие, и говорим себе, что никогда не сможем достичь подобного. Потому что все они **ГЕНИАЛЬНЫ!** Но, пообедав, мы вдруг осознаём себя непризнанными художниками высшего разряда и начинаем считать, что сама вселенная возложила на нас миссию продолжать творческие изыскания.

МАЙЛЗ: Несколько лет назад я посещал занятия в летней школе одного знаменитого английского драматурга. Кто-то поинтересовался, думал ли он когда-нибудь, что его пьеса выйдет ничего не стоящей? По его произведениям — а их у него более 70 — ставят спектакли во всем мире. Королева наградила его титулом сэра. Знаете, что он ответил? Что каждый раз на премьере боится, как бы зритель не остался недоволен. Как и любой другой человек, он допускал, что кто-то может назвать его мошенником, лишенным художественного вкуса.

Этот пример показывает, как даже очень успешные люди порой переживают, что окажутся пустышками. И это, с одной стороны, ободряет: терзаться сомнениями, по-видимому, абсолютно нормально. Но также это и ужасает, потому что сомнения, получается, никогда нас не оставят в покое!



Однако, если вы никогда не сомневались в своих способностях, наверное, стоит задуматься. **Сомнения позволяют нам трезво оценить свое творение и, возможно, улучшить его!**

БУДЬ

ТВОРЦОМ.

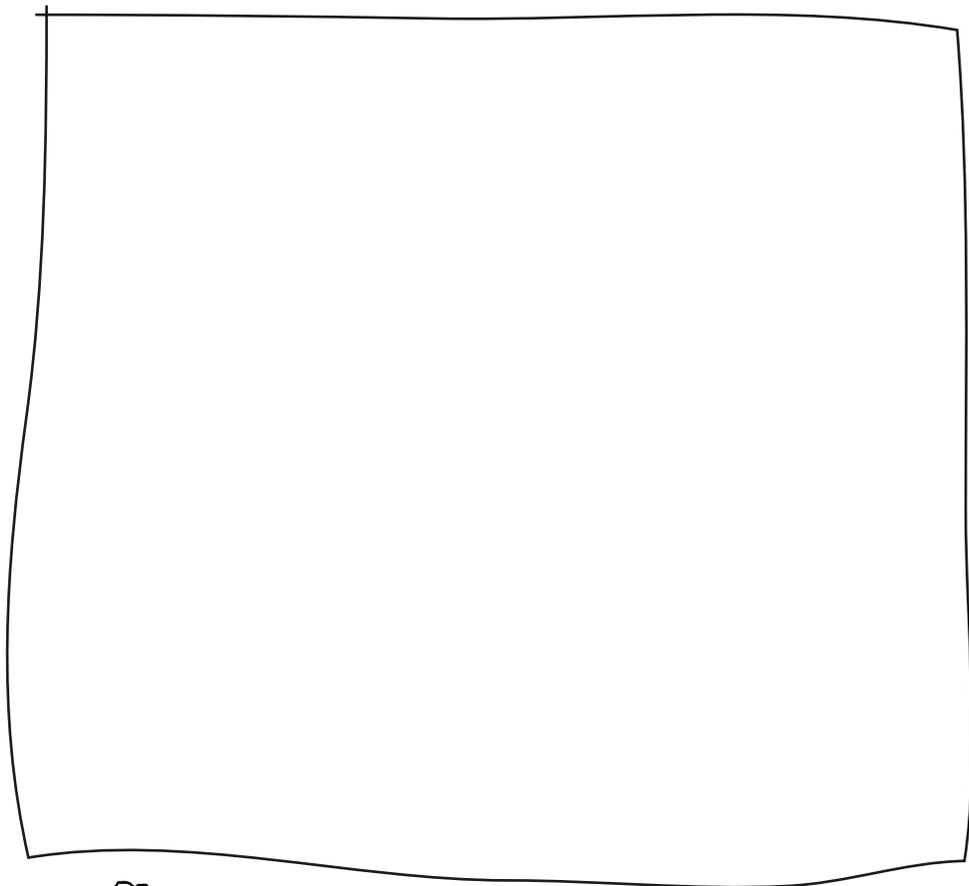
МЫ ТЕБЕ

РАЗРЕШАЕМ

МАЙЛЗ: Какие у тебя есть сомнения
по поводу своих способностей?

Напиши их на этой странице, затем посмотри
в зеркало и отгони прочь все страхи со словами:

«СОМНЕНИЯ, ВЫ НЕ ИМЕЕТЕ НАДО МНОЙ ВЛАСТИ!»



Ого!
Это что-то типа тренинга.

Все, что нужно для того, чтобы завершить начатое, — **НЕ ОСТАНАВЛИВАТЬСЯ**. Первая версия может быть и ерундовой, и обрывочной, и полной противоречий. Но невозможно переделать то, чего нет. Если у вас появились первый черновик сценария или набросок, первая строка стихотворения или музыкальная фраза, вам есть с чем работать. У вас появился сырой материал. Теперь настало время обработать его и сформировать нечто более определенное. Но существуют миллионы разных причин, способных вас от этого удержать.



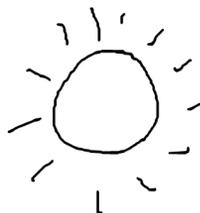
Сначала мне нужно научиться говорить по-испански.

Сначала мне нужно заказать книгу и дождаться, пока ее доставят.



Надо подыскать инструктора по пилатесу недалеко от дома.

Ой, надо спланировать отпуск.



Надо срочно позвонить приятелю, с которым мы не общались добрую сотню лет.

Надо проверить, смогу ли я достать язычком до кончика носа.



**Что мешает тебе доводить
начатое до конца?**



Я постоянно отвлекаюсь
на смартфон.

**Что еще? Продолжи список с помощью
текста или рисунков в рамке ниже.**

A large empty rectangular frame for writing or drawing.

НАРИСУЙ МОНСТРА



Мы уже это делали.

Зачем?

Тебя кто сделал
главным?

А я вот хочу нарисовать
еще одного монстра.
Ха!

Знаю. Нарисуй еще.
Пригодится потом.

Терпение! Я расскажу
далее в книге.
Рисуй.

Хорошо, не рисуй.



Как зовут твоего монстра?

Каково его самое большое желание?

Он гуляет днем или выходит по ночам?

Какое мороженое он любит больше всего?

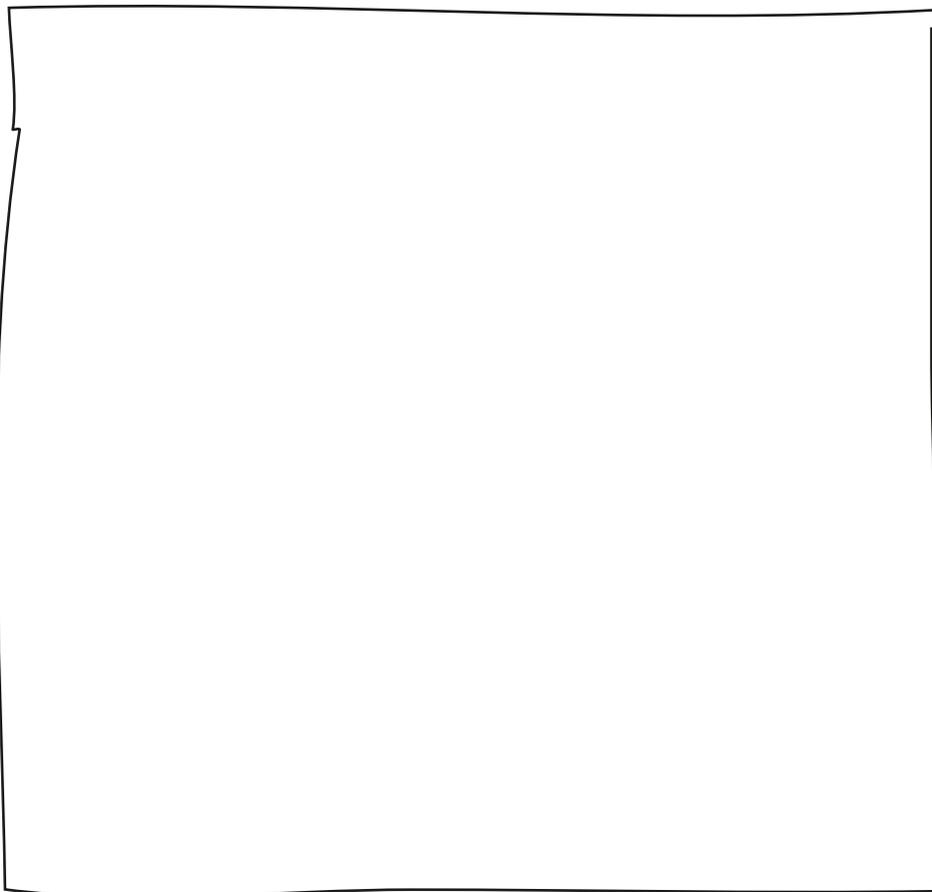
**Помните: если вы хотите поделиться своим монстром
в сети, то ставьте хештег #youmonster**



ГРЕГ: Ну вот и закончилась глава «**НАЧНЕМ С КОНЦА**».

МАЙЛЗ: Теперь отбрось все сомнения и страхи, закрой рот внутреннему критику и займись творчеством.

ГРЕГ: И нарисуй свой портрет, на котором ты улыбаешься, просто светишься от счастья, потому что готов **СОТВОРИТЬ СОБСТВЕННУЮ ВСЕЛЕННУЮ!**



ЧАСТЬ ВТОРАЯ

НАЧАЛО

НАЧАЛ



**Вначале была пустота.
И вдруг...**



Случился взрыв.

И взрыв почувствовал себя таким одиноким, потому что во всей вселенной не было больше ни одного другого взрыва.

Но это не уберегло его от мыслей, что он был довольно большим для обычного взрыва. Может, он слишком сильно бахнул?

Все, однако, было не так плохо. Потому что вдруг оказалось, что есть множество камней, с которыми можно играть, и множество теплых звезд, на которых можно посидеть.

Некоторые были желтыми, а желтый был любимым цветом Большого взрыва.

Что делаешь?

Мм... не знаю. Ерундой
занимаюсь. Пишу глупый
рассказ про Большой взрыв.

Что? Как будто
Большой взрыв —
это человек?

Ну да...

Что я тебе говорил
о занятиях ерундой?

Мм... продолжать
дальше в том же
духе?

Правильно. Вперед.



Бывало, что ни одна идея не приходит в голову? А что их, наоборот, слишком много? Думал ли ты когда-нибудь, что все твои идеи никчемны? Считал себя непризнанным гением? Чувствовал, что идея, от которой ты был без ума вчера, сегодня превратилась в большую навозную кучу? Считал себя ужасным художником/писателем/музыкантом/человеком? Осознавал, что просто не можешь прекратить создавать что-нибудь новое? Да? Добро пожаловать в мир творческих людей.



Всё начинается с идеи. И у писателей, и у иллюстраторов, и у музыкантов всегда спрашивают, откуда они берут свои идеи. Чаще всего их бесят подобные вопросы. Что, если в тот самый момент, когда они поймут, откуда приходят идеи, джинн спрячется обратно в бутылку и больше ни одна идея не придет в голову? Даже жутко делается. И все же откуда берутся идеи? На творчество могут вдохновить любовь, смерть, злость или чужое творчество. Вдохновение может прийти внезапно. Писателю-фантасту Джону Уиндему пришла в голову идея во время прогулки по темной аллее. Деревья высились над его головой, и их верхушки были неразличимы в ночном небе. Вдруг ему показалось, что ветви готовы броситься на него. Позже он развил этот образ в известной (и прекрасной) книге о человекоядных растениях «День триффидов».

МАЙЛЗ: Откуда берутся твои идеи, Грег?

ГРЕГ: Свои идеи я получаю от одной посылочной компании из Индианаполиса. Раскрыть ее я не готов.

МАЙЛЗ: Эти слова принадлежат Дугласу Адамсу.

ГРЕГ: Ладно, ладно! Хм... что ж, по какой-то причине мы пишем много историй о жителях какой-нибудь небольшой округи. И многие из этих мест располагаются около моря.

МАЙЛЗ: Ну да. Думаешь, это можно как-то объяснить?

ГРЕГ: Наверное, вселенная таким способом внушает нам мысль переехать поближе к морю и завести новых друзей.

ОТКУДА ПРИХОДЯТ ИДЕИ?

Как вы думаете, откуда берутся ваши идеи? Что бы вам больше всего сейчас хотелось бы написать или нарисовать?

Забудьте на секунду реальность. Придумайте рассказ в одно-два предложения, где объясняется возникновение идей. Не размышляйте долго. Просто придумайте что угодно, например:

Идеи приходят из... Саргассова моря. Одноногие обезьяны распевают там на матросский лад песни, в которых есть величайшие из идей, доступных нашему пониманию.

Идеи приходят из... африканского Конго. Там есть минные поля, где мины разрываются идеями. Специально обученные «идейные» саперы, вооруженные лампами, скетчбуками и старомодными кассетными диктофонами, проходят через эти минные поля. Самым знаменитым сапером был Диего Фонтана Хуэго: он умудрился разминировать весь сюжет «Войны и мира», который потом продал Льву Толстому за три копейки.

Идеи приходят из ...

Идеи приходят из ...

Идеи приходят из ...

Наши примеры дурацкие, наверное, потому, что мы пишем много комедийных сюжетов. Но ваши идеи могут быть совершенно иными. Может, они будут грустными, злыми, политизированными... Да какими угодно. Что ваши ответы говорят о вас?

НАРИСУЙ ПЛОТояДНОЕ РАСТЕНИЕ-МОНСТРА

Время нарисовать монстра. Чтобы он был растением, поедающим людей, если можно.



Э... мы уже нарисовали двух монстров.

Мы попросим их нарисовать еще кучу монстров в этой книге, понял?



А! Что же ты сразу не сказал?

Как зовут твоего монстра?

Что с ним происходит осенью?

.

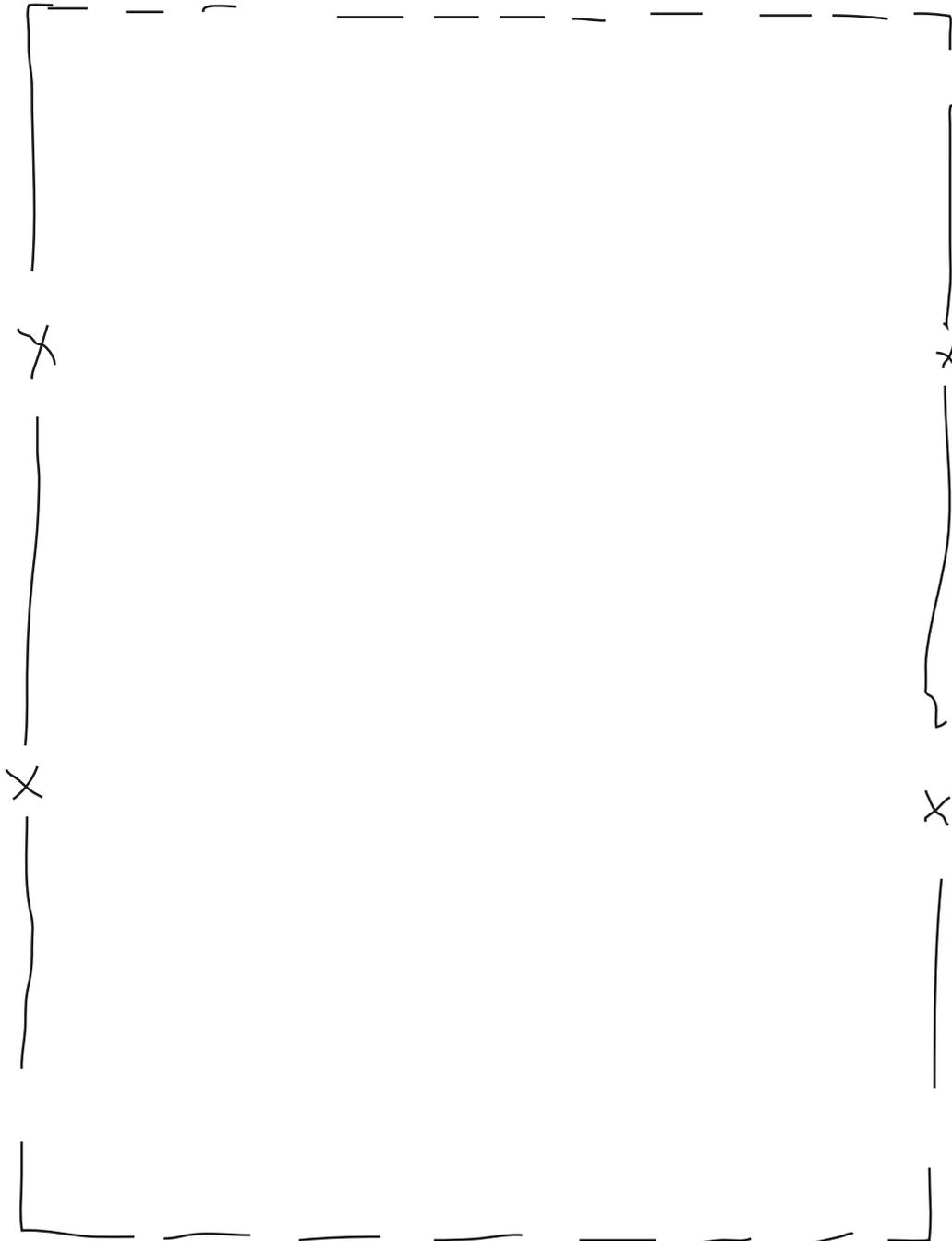
Как он охотится на людей?

.

Если бы у него было хобби, чем бы он занимался?

.

.



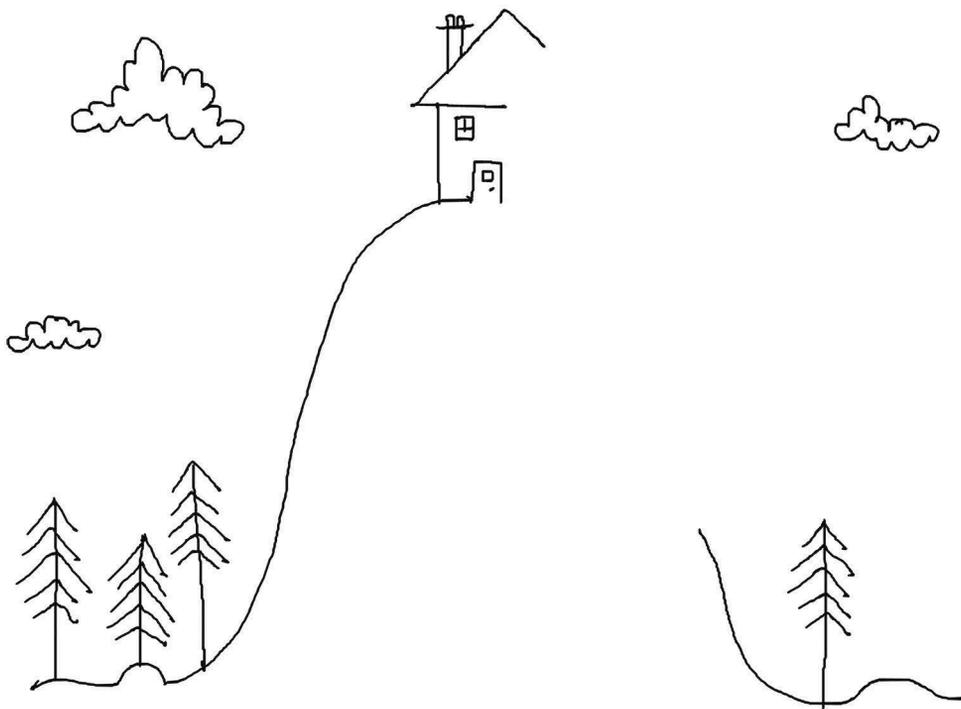
ТВОРЧЕСКАЯ СРЕДА



Немаловажный фактор, влияющий на генерацию и развитие идей, — это окружение. В вашей компании все сплошь творческие люди? Вы знаете еще кого-нибудь, кому нравится писать, рисовать или петь? Когда Шекспир решил стать драматургом, он покинул тихий Стратфорд-на-Эйвоне и переехал в Лондон. В столице он смог представить свою работу на суд большего числа зрителей, но, что важнее, он обрел новое окружение. Он попал в среду творческих людей: других драматургов, актеров и менестрелей. Может, вам всем стоит переехать в Лондон? Да, если у вас ножной протез и накладная рука, сделанные из чистого золота, которые вы готовы принести в жертву ради удовольствия жить в самых скромных условиях. К счастью, мы живем в такое время, когда творческое сообщество можно найти практически в любом городе. Мы не настаиваем на необходимости работать вместе с другими членами таких сообществ, просто само наличие рядом творческих людей действует благотворно. По-настоящему творческих, а не тех, что заглядывают тебе через плечо, пока ты рисуешь, и говорят: «О, ты рисуешь. Этим вообще-то малыши занимаются». **Р-р-р-р-р-р.**

ЗАКОНЧИ РИСУНОК

Давайте немного поиграем. Закончи этот рисунок.

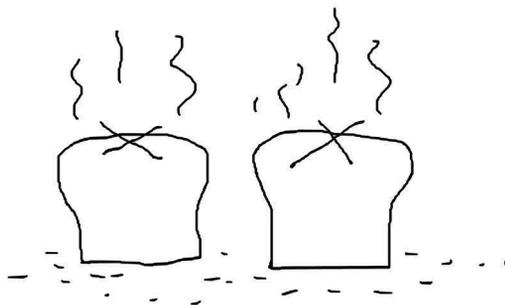


ВНЕЗАПНО!

Этого момента вы все давно ждали! Пришло время написать вступление к эротическому роману.

МАЙЛЗ: О да! Такие вещи расхватывают как горячие пирожки!

ГРЕГ: Особенно если в них заворачивают горячие пирожки.



Вот уже месяц Питер тайно обожал те узкие кожаные брюки чинос из магазина на Блу-стрит. Но сегодня он намеревался наконец войти туда и натянуть их на себя. Да, сегодня. Питер сегодня станет другим человеком. Питер умер. Да здравствует Педро!

ГРЕГ: Это вступление к твоему эротическому роману?

МАЙЛЗ: Хочешь узнать, что будет дальше?

ГРЕГ: Нет.

Ваша очередь!

РАБОТА С ИДЕЯМИ

МАЙЛЗ: Что это?

ГРЕГ: Это идея. Только что доставили.

МАЙЛЗ: Выглядит достаточно бесформенной.

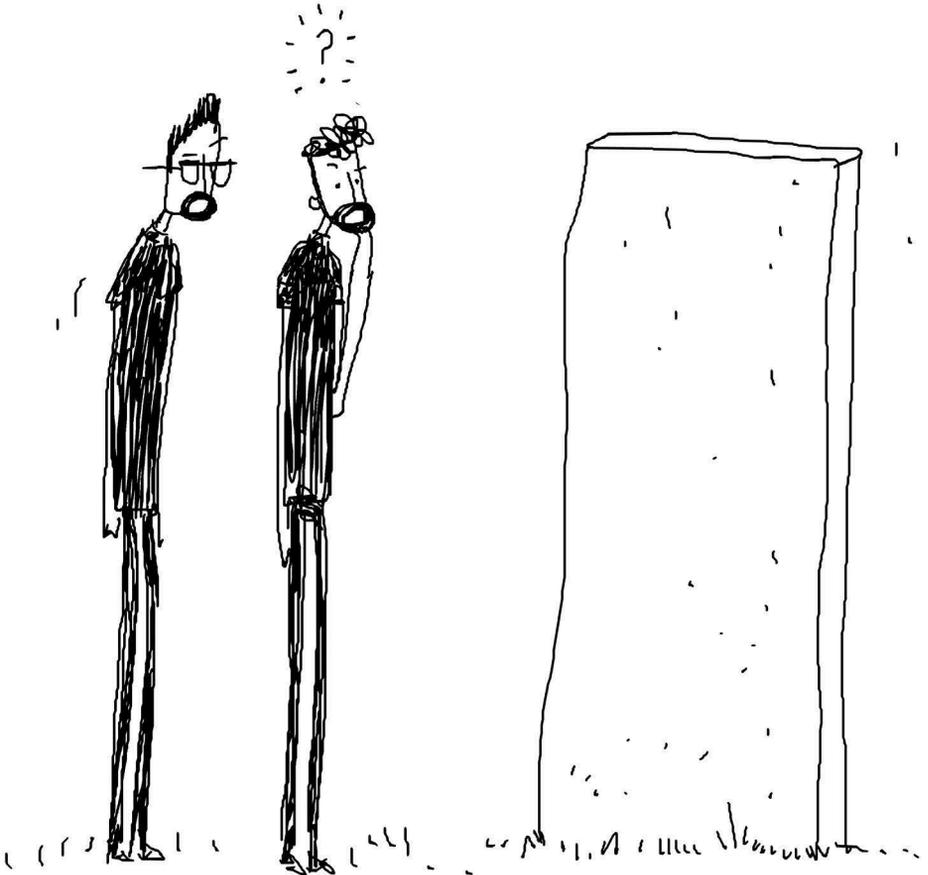
ГРЕГ: Да, но она ведь только появилась, не так ли? Мы будем обтесывать ее, откалывать по кусочку, пока она не проявит свою внутреннюю форму.

МАЙЛЗ: Как скульптура?

ГРЕГ: Да.

МАЙЛЗ: Не считаешь, что это не самая удачная метафора?

ГРЕГ: Тсс.



Должно быть, у вас полно идей. Но как выбрать ту, над которой начать работать? И что предпринять, когда выбор сделан? У идей существует жизненный цикл. Выбрать нужную идею — все равно что прислушаться. Обычно находится одна идея, которая цепляется к вам сильнее остальных.



**«Выбери меня! Выбери меня!
Я потрясающая идея!
Точно говорю!»**

Вы постоянно возвращаетесь к мысли написать сценарий для художественного фильма про лодку, которая плывет в прошлое. Думаете сделать набросок домика на паучьих лапках. Вас не покидает идея написать текст для песни про бабуина в голубых ботинках. Если так, то это именно та идея, на которой нужно сконцентрироваться. Во всяком случае, сегодня. Жизненный цикл идеи подразумевает, что, как только вы над ней немного поработали, о ней можно на время забыть и сунуть ее вылеживаться в ящик. Вообще, у этой ситуации есть два возможных сценария:

- 1) не сдаваться и продолжать работать, преодолевая болевой барьер (этот подход годится для работы над заказом);
- 2) дать идее вылежаться в ящике до тех пор, пока не захочется снова к ней обратиться (так стоит действовать, если у вас полно времени на работу, однако будьте осторожны: ее можно никогда не доделать).

Так или иначе, вы однозначно пройдете через все круги творческих сомнений, когда покажется, что вся затея — пустая трата времени и надо было быть конченным идиотом, чтобы в нее ввязаться. Это нормальные мысли.

ВАШИ ИДЕИ

Итак, какие у вас есть идеи? Имеются какие-то мысли, воспоминания, которые неотвязно вас преследуют? А может, есть картина или набросок, который вы когда-то нарисовали, но хотели бы еще сделать нечто подобное? Или моменты из прошлого, к которым вы постоянно возвращаетесь? Возможно, это глубоко личные переживания, но подчас они способны вызвать отклик у большого числа людей. Или это тема, которая вас бесит, и вы хотите поговорить о ней?

Какие идеи, или сюжеты, или рисунки вас преследуют? Ниже и на странице рядом напишите о них или нарисуйте картинку, которые у вас с ними ассоциируются, и вы откроете список лучших и самых ярких идей.



**Идеи, которые
меня не покинут**

**ВДОХНОВЕНИЕ
НЕЛЬЗЯ НАЙТИ
В НАРКОТИКАХ
И АЛКОГОЛЕ.**

**ВДОХНОВЕНИЕ
ПРИХОДИТ
ПОСЛЕ
КРЕПКОГО
ЗДОРОВОГО
СНА.**

КОНКУРСЫ И МЕРОПРИЯТИЯ

Иногда нас охватывает творческий порыв, но мы не знаем, на что его расходовать. В такой момент на помощь приходят конкурсы и мероприятия в социальных сетях.

ГРЕГ: Выиграть конкурс очень здорово, но это лишь приятный побочный эффект.

МАЙЛЗ: Главное, что подобные конкурсы задают набор параметров, в рамках которых нужно работать.

ГРЕГ: Они могут быть обусловлены жанром: ужасы, детектив или фэнтези.

МАЙЛЗ: Или содержать ключевое слово для вдохновения: «бунт», «символы», «милосердие».

ГРЕГ: Быть ориентированными на конкретную возрастную аудиторию или, если это рассказ, ограниченными определенным количеством слов.



Например, есть очень прикольный флеш-моб **Inktober**, начатый Джейком Паркером. В течение октября он призывает сделать 31 рисунок тушью, по одному в день. Любители наравне с профессионалами постят свои работы с хештегом **#inktober**. Все делают рисунки в соответствии с ключевыми словами-подсказками. Как они (или вы) выражают идею ключевого слова — дело лично каждого. В 2016 году там встречались такие ключи, как **быстрый, камень, тайный, теснота, одна дюжина и обломки корабля**. Выберите одно из ключевых слов и сделайте свой набросок для Inktober ниже (даже если сейчас не октябрь!).

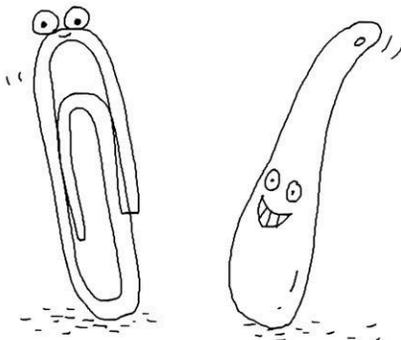
СКОЛЬКО У МЕНЯ ДОЛЖНО БЫТЬ ИДЕЙ?

Порой идей много, а времени на работу над ними не хватает. Это расстраивает. Мы в такой ситуации поступаем вот так: развиваем немного каждую из них и складываем в особую папку. Таким образом, мы с энтузиазмом начинаем работать и обтачивать замысел, а затем откладываем его, пока не найдется время вернуться к нему. Так часто происходит с короткометражками: их сюжеты берут начало от небольших анимаций или синопсиса рассказа.

Возможно, вас интересует, какое количество идей в день, неделю или месяц считается нормальным. Кто знает? У всех по-разному. Наверняка в вашем окружении есть упорный человек, у которого в голове есть только одна идея, и он безуспешно, но настойчиво пытается реализовать ее вот уже 30 лет. Он готов представить ее вам во всей полноте, независимо от того, хотите вы его слушать или нет. Дело усугубляется тем, что, как правило, у таких типов просто дьявольски воняет изо рта. Их нужно избегать, если вам дорог ваш рассудок. Если же вы сами такой человек, пожалуйста, найдите другую идею.

«У меня есть блестящая идея создать детский обучающий мультсериал про скрепку и ложку для обуви. Я рассказывал тебе о нем? Называется „Лицо со скрепкой и друзья-карандаши“».

ПППФФФФФФ!



Наверное, худшее, что можно предпринять, — решить ничего не делать. Просто сделайте первый шаг. Может, вы создадите нечто прекрасное. А может, кучу навоза. Ну и отлично. Главное — не останавливаться. Позже вы сможете взглянуть на это безобразие и попытаться понять, почему ничего не вышло. Известно, что комики всегда записывают свои выступления, чтобы оценить, какие шутки зашли хорошо, а какие провалились. Потом они переделывают программу до тех пор, пока не отшлифуют до блеска.

Порой бывает ощущение, что источник вдохновения иссяк и идей не осталось. Может показаться, что пора бросить творческие потуги. Через этот этап тоже проходят все. Если вы чувствуете пустоту внутри, значит, пришло время получить как можно больше новых впечатлений: тогда у вас появится возможность реагировать на разнообразие жизни. Возможные методы лечения такого состояния:

- **поспать;**
- **перестать себя жалеть;**
- **почитать книгу;**
- **поехать куда-нибудь;**
- **встретиться с друзьями.**

А вы что предложите? Что вам помогает зарядить батарейки? Что вас вдохновляет? Опишите словами или нарисуйте.

Рисуйте под музыку

Иногда прикольно сделать что-нибудь просто так, без причины. Это помогает раскрепостить ум и просто насладиться настоящим моментом. Включите джаз. Послушайте. Обратите внимание на свои ощущения, вызванные музыкой. И начните здесь рисовать.



В этом разделе мы уделяем внимание идеям. Процесс возникновения идей описать одновременно и просто, и невозможно. Они возникают, пока мы проживаем свою жизнь, или необъяснимым образом попадают в голову из эфира, как послания от кого-то неведомого. Главное — прислушиваться, схватывать, записывать и затем решать, над какой идеей вам бы хотелось поработать. В следующем разделе мы поговорим о создании персонажей, миров и историй!

Итак, это конец
начала начал?

Да, начало начал подошло
к своему концу.



ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

ПЕРСОНАЖИ

ГРЕГ: Создание персонажей похоже на уборку.
МАЙЛЗ: Никогда не знаешь, с чего начать, а конца и не видно.

ГРЕГ: Нет правильного или неправильного способа создать персонажей.

МАЙЛЗ: Новый герой может быть копией вашего знакомого.

ГРЕГ: Он может представлять одну из граней вашей индивидуальности.

МАЙЛЗ: Образ персонажа может быть списан с исторической личности или современника.

ГРЕГ: Или просто возникнуть у вас внутри откуда ни возьмись.

МАЙЛЗ: Герой может начаться с наброска, звука, цитаты или музыкальной фразы.

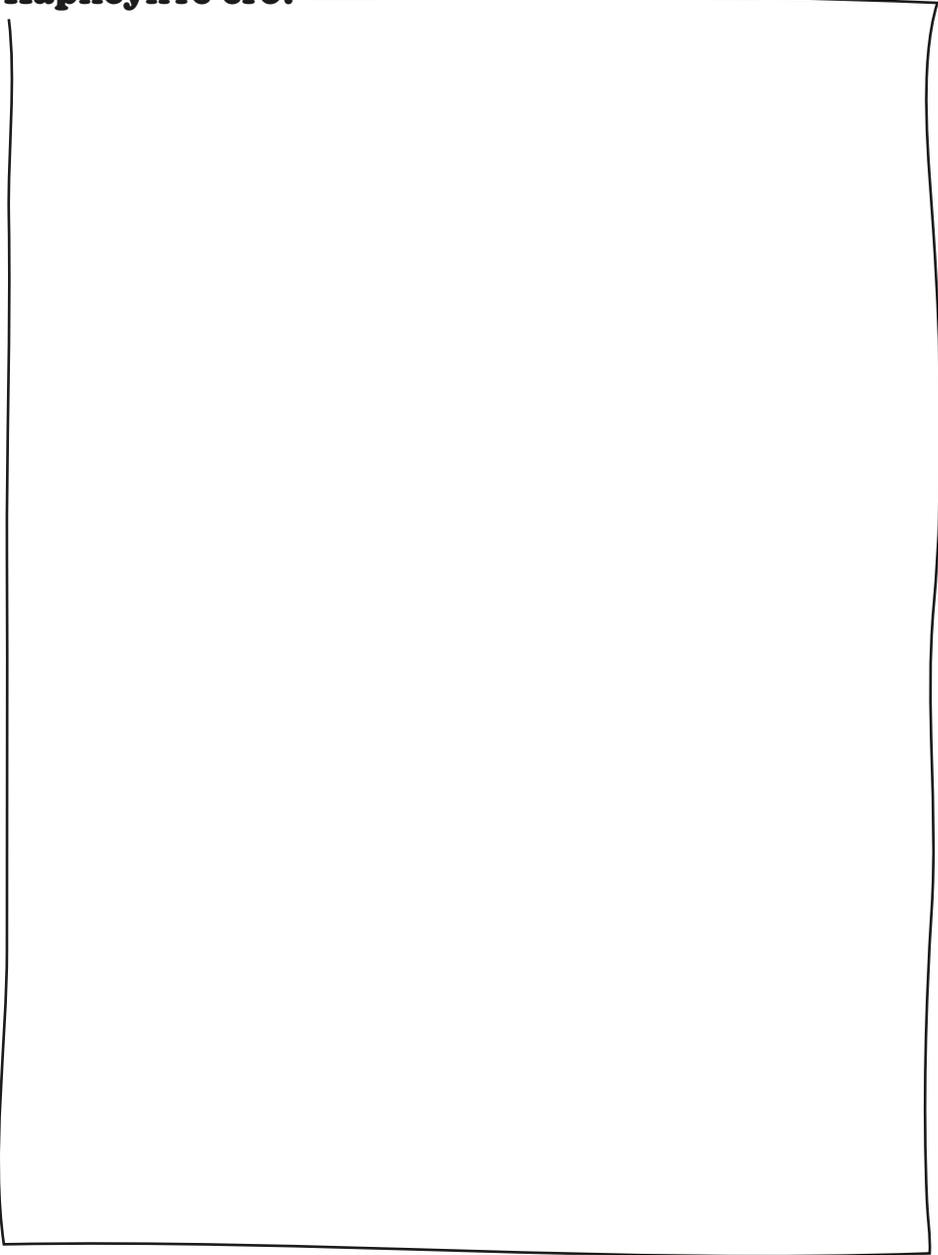
ГРЕГ: Кто бы он ни был, он будет тем сильнее развиваться, чем ближе вы начнете узнавать его, чем чаще вы будете его рисовать и думать о нем.



Конечно, персонажи не существуют изолированно. Чаще в книгах, сериалах, фильмах и графических романах в центре композиции присутствует один герой. Да, иногда центральное положение занимают два персонажа, равноценные и самые настоящие брo, но в большинстве случаев герой один. Личность его определяет личности остальных персонажей, которыми вы населяете свой мир. В известном смысле все они нужны для того, чтобы дополнить, помочь или противодействовать главному герою. Если ваш герой — солнце, то все остальные персонажи — планеты, которые вокруг него вращаются.

МАЙЛЗ: Один британский драматург как-то сказал мне, что всех своих персонажей списал со своих знакомых, но, чтобы замести следы, менял их пол. Люди и не догадывались, что стали прототипами. Обычно не догадывались.

Нарисуйте его!



МОЙ ЛИЧНЫЙ МОНСТР

Итак, вы только что создали персонажа на основе качеств знакомого вам человека. Теперь вообразите, что у него есть личный монстр, который постоянно тусуется рядом. Это может быть монстр-друг или партнер, может быть домашний любимец или демон, который его искушает.

Как зовут вашего монстра?

Он похож на своего друга-человека или совсем другой?

.

Сколько у него пальцев на ногах?

Он может изрыгать пламя? Если да, то какого цвета пламя?

.

Теперь нарисуйте его!

ГРЕГ: Эй, у нас получается целая компания монстров.

МАЙЛЗ: Рарг безорл нугаф гранти мант.

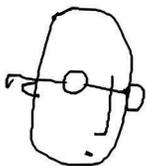
ГРЕГ: Чего?

МАЙЛЗ: На языке монстров это значит: «Я знаю. Круто, правда?»

ГРЕГ: Тебе надо чаще гулять.

БОРОДЫ И ПРИЧЕСКИ

Пора заняться ерундой! Нарисуйте этим персонажам прически, которые отражали бы их индивидуальность.



ПРОФЕССОР ЛУНАТИК



МАЙОР ШЕЛЬМА



**МИСС ДВОРФ
ОГНЕННЫЙ ГОРН**



**ДЖЕМИМА
ПОТЯСАЮЩАЯ**



КОСОГЛАЗЫЙ ДЖОРДЖИ



СУДЬЯ ОДНОЙ ЛЕВОЙ

ПРОСТО ТВОРИТЕ

Когда вы начинаете населять свой мир персонажами, не стоит задумываться, будете вы использовать их или нет. Просто получайте удовольствие от процесса. Лучшие или самые полезные выйдут на передний план сами собой. Иногда необходимо визуализировать персонажей: нарисовать или взять фотографию актера, который отлично подошел бы на эту роль.

В какой-то момент вы перестанете концентрироваться на личных качествах своих детищ и начнете рассматривать связи между ними. Какие из героев дружат? Какие из них — члены одной семьи? Кто кого терпеть не может? Почему? Кто лицемерит? Кто скрывает что-то от других? Когда вы создадите такую канву в своей голове или на листе бумаги, герои начнут сплетаться в узор и соткут мир вокруг себя. У вас могут родиться идеи для историй, основанных на отношениях между героями. Вы начнете представлять себе, где они могли бы жить.

Вот несколько персонажей...



Теперь нарисуйте своих. Экспромтом. Не надо долго думать. Позвольте руке водить карандашом по бумаге. Помните, эта книга не призвана определить вас как писателя, поэта, художника-иллюстратора, музыканта или сантехника. Она помогает открыть поток идей. Просто начните и посмотрите, что получится.



С ЧЕГО НАЧАТЬ?

Когда вы создаете вселенную, не обязательно начинать процесс с описания ее жителей. Возможно, стоит начать с истории или придумать какое-то место. Здесь никто не устанавливает правила.

Давайте представим, что вы хотите создать персонажа для истории, **сюжет** которой вы уже придумали. История будет о человеке, который случайно призвал демона из ада.

Что это за человек? Как он реагирует на демона? Чего хочет демон?

ВНУТРЕННИЙ И ВНЕШНИЙ МИРЫ

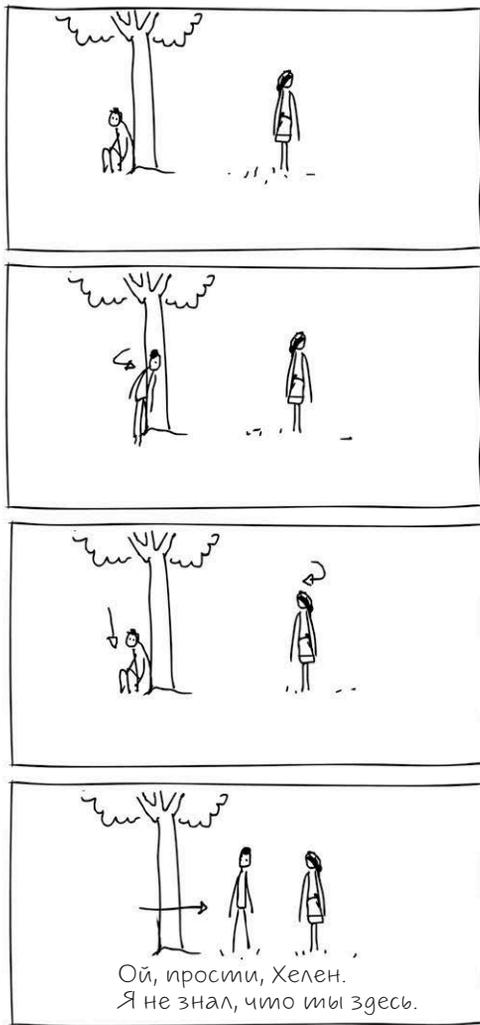
Чем отличаются герои книг и кино? В книгах и графических романах мы причастны к внутренним переживаниям героя. Мы знаем, о чем он думает. В фильмах это возможно, если есть голос за кадром, но этот прием почти всегда получается провальным. Книжные герои охотнее допускают нас до своего внутреннего мира.

В кино мы воспринимаем персонажей больше через их внешние проявления. Без возможности проникнуть в переживания нам приходится угадывать их стремления только по их действиям.

БОБ И ХЕЛЕН. ГРАФИЧЕСКИЙ РОМАН



БОБ И ХЕЛЕН. РАСКАДРОВКА К ФИЛЬМУ



Вспомните какого-нибудь любимого героя фильма. Почему вы испытываете к нему симпатию? Как вы поняли, что он собой на самом деле представляет? Каковы его стремления, за что он борется? Это стало очевидно по его внешнему виду, словам или поступкам?

ГЕРОЙ —

ЭТО

ДЕЙСТВИЕ

ДА, ПЕРСОНАЖ — ЭТО ДЕЙСТВИЕ

Герои могут много говорить о разных вещах, однако на самом деле считается только то, что они делают (или чего не делают).

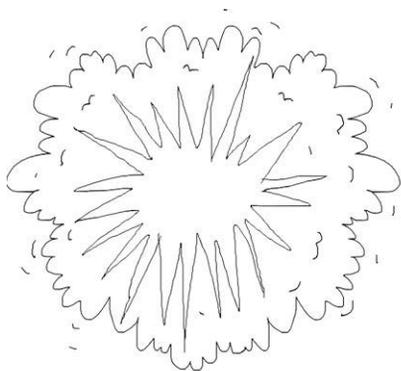
ГРЕГ: Послушай, Майлз, может, объяснишь на паре примеров, как персонаж становится действием?

МАЙЛЗ: Отличная идея, Грег!

В шекспировской трагедии «Ричард Третий» в седьмой сцене третьего акта Ричард заявляет, что не хочет становиться монархом. Тем, кто умоляет его надеть корону, он говорит:

*Зачем взвалить хотите этот груз
На плечи мне? Я не гожусь для трона.
Не гневайтесь, но я на вашу просьбу
Не смею дать согласия и не дам*.*

Из его слов ясно, что он не хочет быть королем. Но по его действиям (убийство брата и племянников) становится очевидно, что корона — именно то, чего он желает. Он притворяется смиренным, чтобы убедить всех, что он именно такой король, который им нужен. Действия Ричарда показывают его истинное лицо: деспотичный, жаждущий крови злодей.

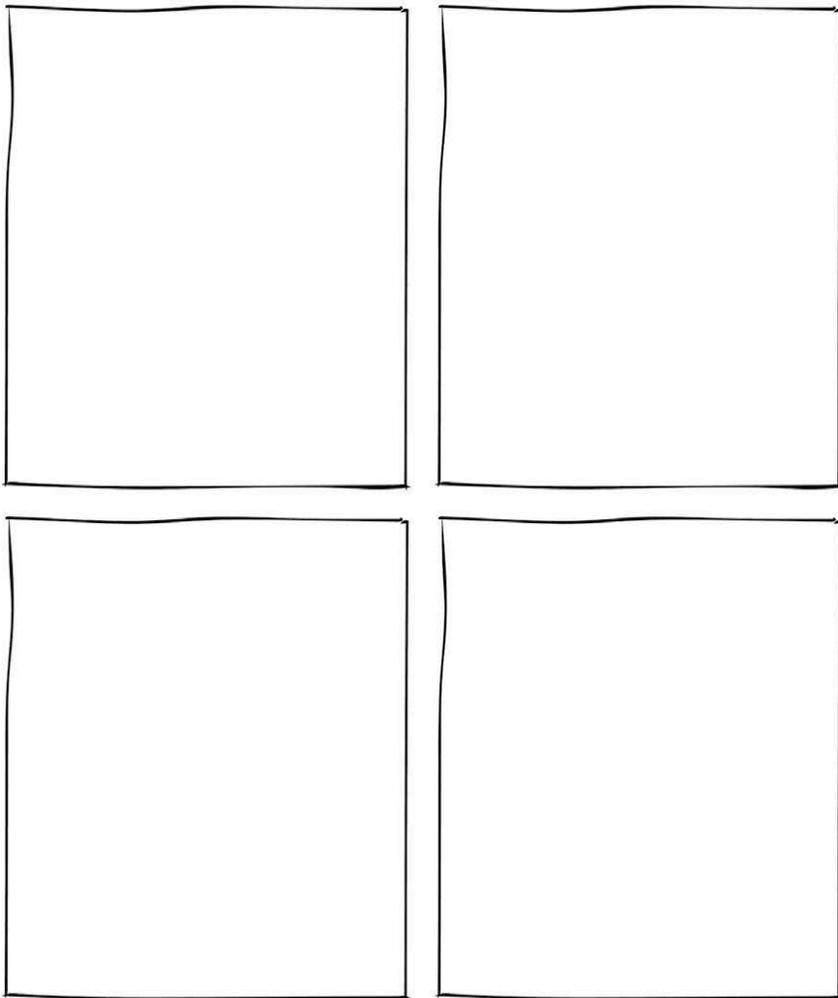


* Перевод М. Донского.
Прим. ред.

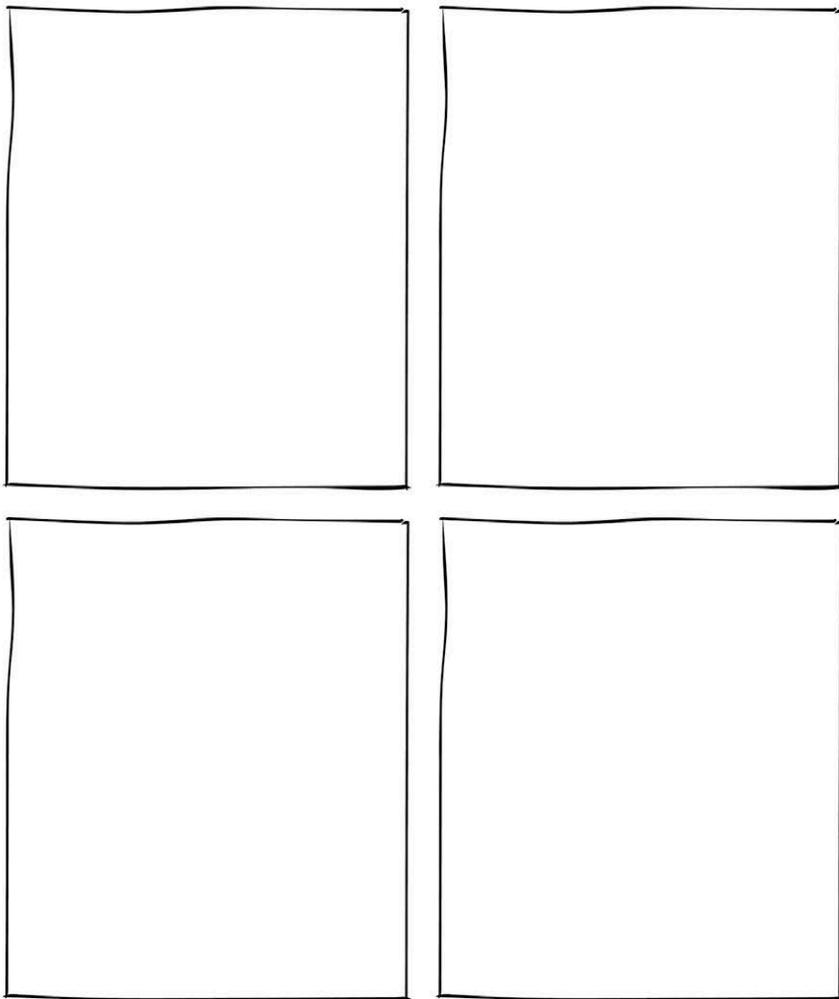
В фильме «Звездные войны. Эпизод IV: Новая надежда» Хан Соло собрал все деньги и перед великим сражением бросил друзей: «Какой прок в деньгах, если ты не можешь ими воспользоваться?» Похоже, что он всего лишь мелкий преступник. Но затем, в решающий момент, он, рискуя жизнью, расчищает путь Люку Скайуокеру к Звезде Смерти, чтобы тот уничтожил ее. Действия Хана отображают его суть: настоящий друг и герой.

НАРИСУЙТЕ КОМИКС

В четырех окошках нарисуйте историю, где мы посвящены в мысли и внутренние переживания героя. Пусть он даже не меняет позы на всех четырех картинках, пусть вообще не совершает никаких действий, если вам хочется.



Теперь нарисуйте комикс при условии, что мы не в состоянии проникнуть во внутренний мир героя. Попробуйте выразить его скрытые желания с помощью одних только действий. Сможете ли вы противопоставить то, что он говорит, его желаниям?



АНКЕТА ПЕРСОНАЖА

Иногда мы точно знаем, каким хотим видеть своего нового героя. Нужно сконцентрироваться на его образе и характере. Заполните анкету для нового персонажа, и его портрет разложится по полочкам.

ИМЯ _____

ФАМИЛИЯ _____

**СЕКРЕТНОЕ ВТОРОЕ ИМЯ,
О КОТОРОМ НИКТО НЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ** _____

РОДНОЙ ГОРОД _____

ЛЮБИМОЕ НАСЕКОМОЕ _____

ЛЮБИМЫЙ ДЕСЕРТ _____

ЛЮБИМЫЙ ЦВЕТ _____

ПОЛИТИЧЕСКИЕ ВЗГЛЯДЫ _____

КАКОЙ ПЛАНЕТОЙ ОН ХОТЕЛ БЫ БЫТЬ? _____

ГДЕ ЕГО ТАЙНОЕ УБЕЖИЩЕ? _____

И еще раз, но дайте другие ответы

ИМЯ _____

ФАМИЛИЯ _____

**СЕКРЕТНОЕ ВТОРОЕ ИМЯ,
О КОТОРОМ НИКТО НЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ** _____

РОДНОЙ ГОРОД _____

ЛЮБИМОЕ НАСЕКОМОЕ _____

ЛЮБИМЫЙ ДЕСЕРТ _____

ЛЮБИМЫЙ ЦВЕТ _____

ПОЛИТИЧЕСКИЕ ВЗГЛЯДЫ _____

КАКОЙ ПЛАНЕТОЙ ОН ХОТЕЛ БЫ БЫТЬ? _____

ГДЕ ЕГО ТАЙНОЕ УБЕЖИЩЕ? _____

АНКЕТА ПЕРСОНАЖА

Добавьте свои вопросы в анкету для персонажа. Вопросы могут быть обычными, например «Когда он родился?», или более образными: «Каким животным ему бы хотелось стать?» Можно составлять смешные или совсем глупые вопросы: «Если бы он носил на голове торт, что это был бы за торт?» Все это необходимо для того, чтобы лучше узнать своего персонажа. Когда вы запишете вопросы, попросите друга на них ответить. Оцените результаты. Они вас вдохновляют?

КАК МЫ СОЗДАЕМ ПЕРСОНАЖЕЙ?

МАЙЛЗ: Итак, Грег, как ты придумываешь своих персонажей?

ГРЕГ: Если есть сценарий, то, прочитав его, я осмысливаю образы героев. Затем я рисую то, что, по моему мнению, их характеризует. Я стараюсь перенести свои ощущения от персонажа на его физическую форму. Если сценария нет, то я полностью полагаюсь на свое воображение. Мое сознание отправляется в свободный полет и выдает интересные результаты.

Майлз, а как ты придумываешь персонажей?

МАЙЛЗ: Часто у меня появляется идея для нового рассказа вместе с образом персонажа, который мог бы оказаться в центре событий. Кажется, все мои персонажи так или иначе похожи на меня. Вы не представляете, сколько рассказов я написал о молчаливых, робких ребятах, которые ведут ожесточенные бои с собственной застенчивостью и страхом потерпеть неудачу, чтобы добиться успеха в жизни.

ГРЕГ: Ты все еще стесняешься?

МАЙЛЗ: Ш-ш-ш! Я спрятался.



ДЛЯ КОГО ВЫ РАБОТАЕТЕ?

Для кого вы придумываете персонажей? Для себя? Для заказчика? Ни для кого вообще?

ГРЕГ: Несколько лет назад мы придумали историю про рыцаря специально для моего сына.

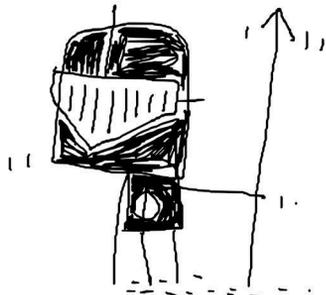
МАЙЛЗ: Мы сделали книжку с картинками для аудитории, состоящей из одного мальчика.

ГРЕГ: Моего сына.

МАЙЛЗ: И по необъяснимой причине в этих рамках работало очень легко. Мы опирались на то, что любит именно он, на то, что вызывает у него смех.

ГРЕГ: Ему понравилась книжка.

Если бы вы писали рассказ для какого-то человека, кем бы был этот человек? И о чем бы был рассказ?



РАБОТА НА ЗАКАЗ

ГРЕГ: И вот кому-то нужна ваша помощь в работе над созданием фантастических персонажей.

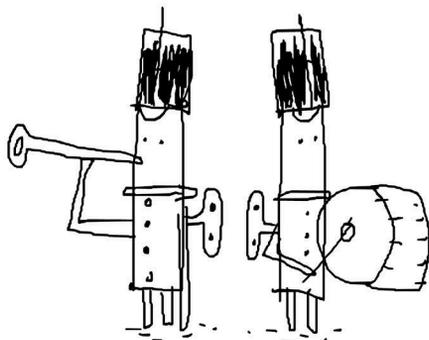
МАЙЛЗ: Мы занимались такой работой для множества ребят, среди которых Aardman, BBC, Royal Shakespeare Company и DreamWorks.

ГРЕГ: Ты опять хвастаешься?

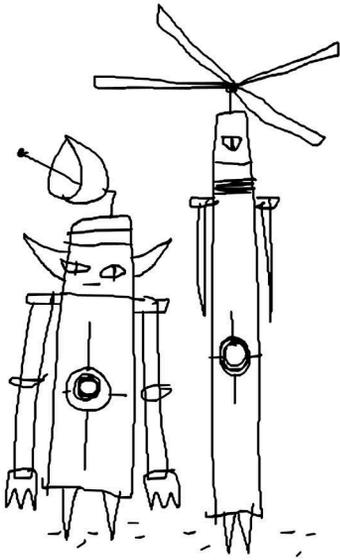
МАЙЛЗ: Просто констатирую факты.

ГРЕГ: Понял, ладно... Но ты забыл упомянуть Disney.

МАЙЛЗ: Если вы создаете персонажа по заказу, проведите небольшое исследование. Когда я разрабатывал новую версию Нодди*, мне поставили единственное условие — сделать его детективом. Все остальные качества этого персонажа могли быть какими угодно. Я участвовал в создании телевизионного проекта, основанного на существующих историях о Нодди, однако моей задачей было сделать шоу для современной аудитории. Я просматривал старые книжки о приключениях этого героя и говорил себе, что сейчас фигурки с таким персонажем не будут покупать. А как могли бы выглядеть эти фигурки, если бы Энид Блайтон писала рассказы о Нодди сегодня?



* Нодди — персонаж мультсериала «Дорогу Нодди», созданный на основе героя книг Энид Блайтон. *Прим. ред.*

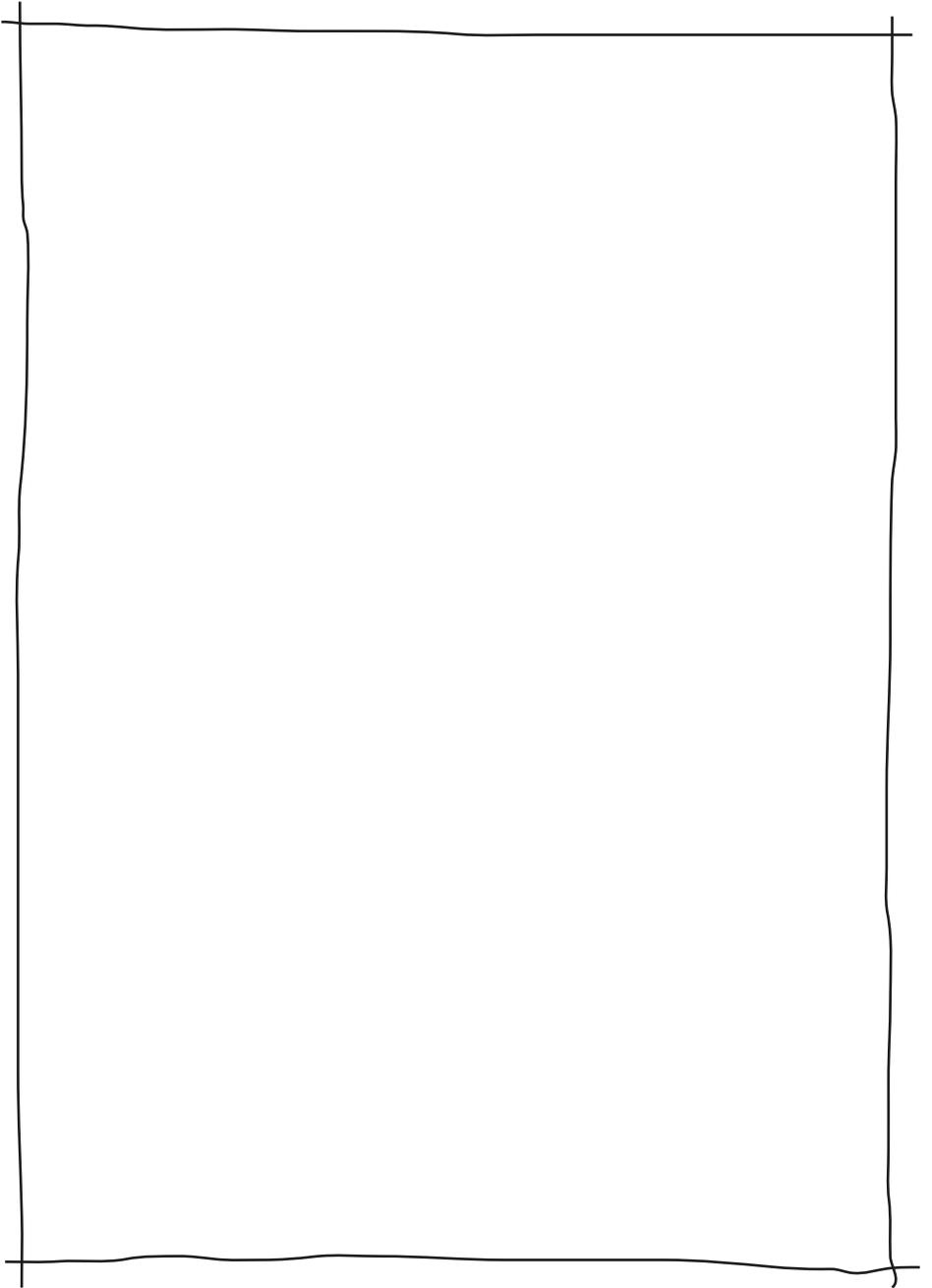


Конечно, мы оставили в проекте нескольких оригинальных героев. Остались машина Нодди, собака Бампи и Большие Уши. Но появились и новенькие: динозавр — глава химической лаборатории, самый современный в мире робот (я видел слишком много роботов в стиле ретро в мультсериалах для дошкольников) и несколько очень милых панд (просто потому, что я помню, как их обожала моя сестра, когда была маленькой). Еще появился игрушечный супергерой по имени...

ГРЕГ: Делтоид! Я знаю, потому что я придумал это имя. Факт!

МАЙЛЗ: Не все мои идеи были использованы, а некоторые персонажи подверглись изменениям в процессе творческих дискуссий между руководством, режиссерами, продюсерами и всеми остальными. Моя же работа заключалась главным образом в том, чтобы разработать целый калейдоскоп идей, опираясь на которые, можно было бы начать работать.

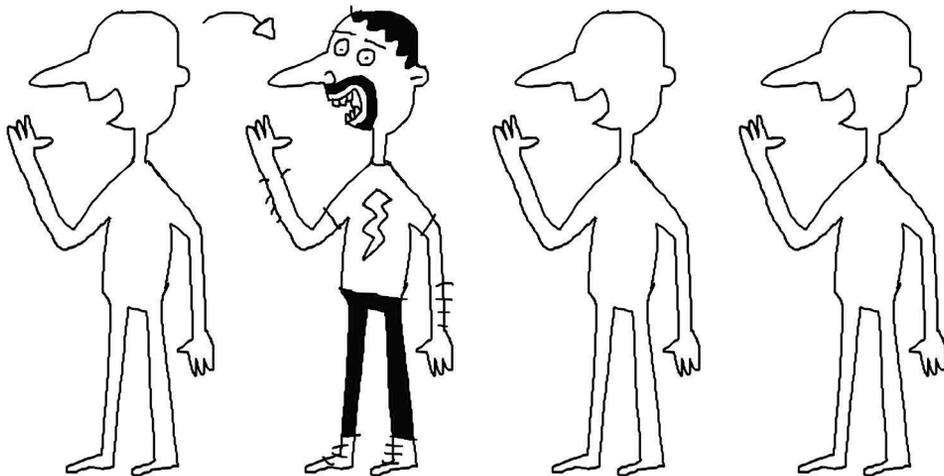
Предположим, вам дали задание переделать всем известную детскую народную сказку или что-нибудь из Библии, например историю Ноева ковчега, или более современную классику, скажем, «Питера Пэна» или «Ветер в ивах». Теперь представьте, что вам нужно переделать эту историю на современный лад. Каких героев вы возьмете из оригинальной повести и как измените их в угоду современной аудитории? Может, добавьте каких-то новых персонажей? Нарисуйте своих персонажей и напишите их краткую биографию на следующей странице.



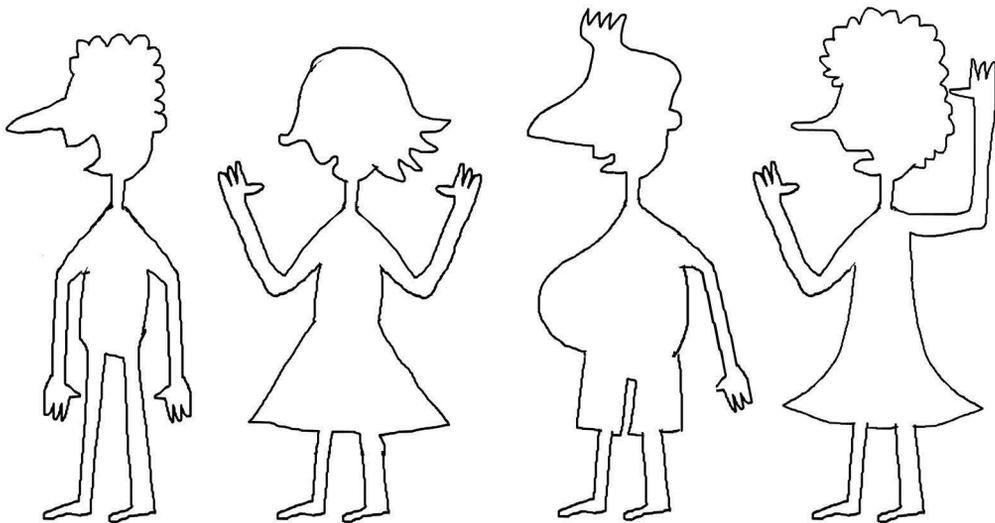
СИЛУЭТЫ

Вы можете узнать персонажа только по одному его силуэту? Вспомните Микки Мауса, Губку Боба Квадратные Штаны, Томоро. Каждый из них обладает единственным в своем роде силуэтом, благодаря которому их немедленно узнают. На этой странице попробуйте придумать уникальные силуэты для своих героев. Просто для удовольствия.

Вы можете использовать один и тот же силуэт для целого ряда персонажей. Попробуйте создать несколько разных героев, используя этот силуэт.



Возможно, вам захочется сделать для каждого персонажа свой силуэт, подобный силуэтам на этой странице. Попробуйте придумать свои.



ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Персонаж начинает свою жизнь только после того, как получает имя. Это работает как волшебное заклинание: вы называете героя по имени и получаете над ним контроль.

ГРЕГ: Тебе тяжело дается придумывать имена для своих персонажей? Или ты делаешь это на раз-два?

МАЙЛЗ: Обычно я быстро придумываю имена. Но здесь необходимо слушать свою интуицию: если первоначальное имя не вызывает у меня уверенности, то я продолжаю поиски.

ГРЕГ: В этой ситуации на помощь приходят многочисленные сайты, где можно подобрать имя для новорожденного.

МАЙЛЗ: Подумайте о реальных интересных или смешных именах, которые можно использовать как есть или немного переделав.

ГРЕГ: Ниже представлен список потрясающих имен, которые мы собрали из спам-рассылок и другой подобной ерунды.



Стирлинг Уорд



Джон Колд



Ромео Калхун



Кэрол Коблфрет



Ричард Ледимонкс



Джолли Бантинг



Трентон Вильямсон

Поищите письма от адресатов с глупыми или смешными именами и фамилиями и попробуйте перемешать их.

Придумайте свои имена

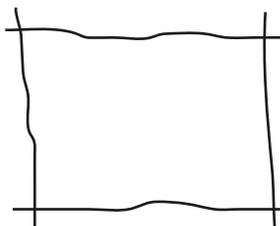
Имя: _____

Теперь нарисуйте этих людей

Может быть, имена подадут идею конкретного типажа?

ЗАГАДАЙТЕ ЛЮБОЕ ЧИСЛО ОТ ЕДИНИЦЫ ДО СТОТНИ

Напишите это число здесь.



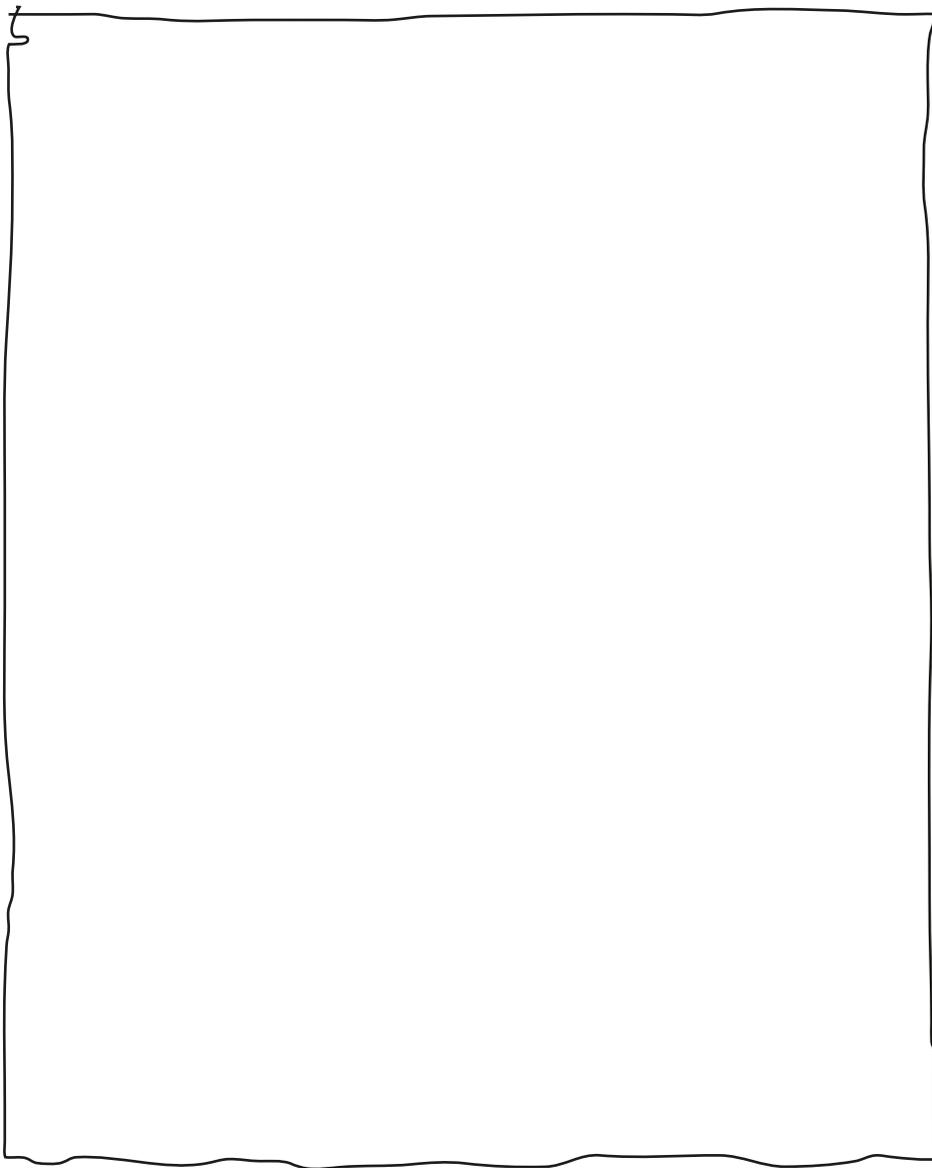
Представьте, что оно обладает личностными качествами.
Опишите их.

МАЙЛЗ: Древнегреческий математик Пифагор полагал, что у цифр есть душа. По его мнению, нечетные числа — это женщины, а четные — мужчины. Да-да, он так и думал.

ГРЕГ: Он чокнутый.



Создайте персонажа из своей любимой цифры так, чтобы внешний вид отражал его неповторимый внутренний мир.

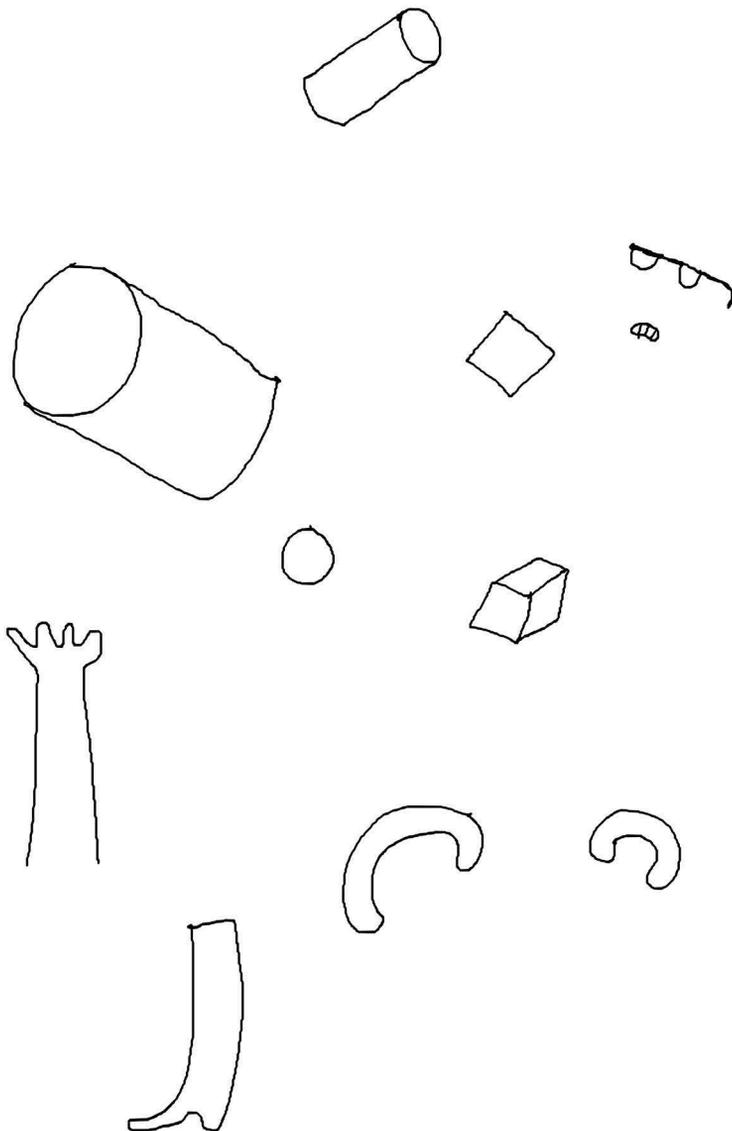


Раннее воспоминание

Какое у вас самое раннее воспоминание?
Как вы думаете, почему этот момент запечатлелся
в вашей памяти?

ЗАКОНЧИТЕ РИСУНОК

Добавьте недостающие части на этом рисунке. Не нужно долго думать — просто рисуйте то, что подсказывает интуиция.



ГЕРОЙ БЕЗ ИЗЪЯНА

Мы создаем персонажей для детских телепроектов и мультсериалов, поэтому у наших героев должен быть позитивный взгляд на мир. Это оправданно, мы ведь не хотим пугать трехлетних детей. Мы хотим дать им правильную ролевую модель, чтобы они перенимали положительные качества героев любимых телепрограмм. Но, идя по этому пути, можно создать персонажа, который окажется совершенно неправдоподобным.

Персонаж, который ни о чем не переживает, у которого все получается, который не расстраивается и не расстраивает окружающих, с точки зрения творческого процесса бесполезен. Если ничто не способно вывести его из равновесия, то где конфликт? Где диалектика характера? Скука!



← **СКУЧНАЯ**

Никто не идеален. Никто не пребывает постоянно в хорошем настроении. Все не без изъяна. Утверждать, что есть люди без недостатков, — значит говорить неправду.

Те, кто знает нас лучше остальных, в курсе наших недостатков. Эти люди знают, что делает нас уязвимыми. Так же и мы знаем их отрицательные стороны и прощаем слабости, помогая справляться с ними. Вот что значит проявлять заботу друг о друге. То же можно сказать и о работе над персонажем: мы заботимся о том, чтобы он получился правдоподобным.

Подумайте о себе, своих друзьях и семье. Подумайте о тех, кто вас раздражает без видимой причины. Каковы недостатки этих людей? Запишите их ниже.

Можно ли использовать эти недостатки во время создания персонажей?

ЖЕНСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Небольшая заметка о персонажах женского пола. Если ваши персонажи-женщины определяются только качеством взаимоотношений с противоположным полом, например, если вы определяете их только по тому, в какого мужчину они влюблены, то вам нужно понять, что мы живем в XXI веке.



Эй, узнайте, что такое тест Бехдель.

ВНЕЗАПНО!

**И сейчас новая,
блистательная повесть от автора
(вставьте свое имя)**

ИСПОВЕДЬ ОБОРОТНЯ, КОТОРЫЙ ПРЕВРАЩАЕТСЯ В ЛОДКУ

Глава первая.

Тот, кто становится лодкой

Теперь приступайте. Начните рассказ здесь и не останавливайтесь, пока не дойдете до конца второй страницы. Не слишком задумывайтесь над тем, что пишете. Текст может быть настолько безумным, насколько вы пожелаете. Просто позвольте карандашу или ручке уверенно скользить по бумаге.

На примере этого упражнения вы начнете осваивать технику автоматического письма. Здесь главное начать и не останавливаться. Сядьте в поезд воображения и позвольте ему увезти вас куда угодно. Иногда таким способом получается набрести на совершенно фантастические идеи. А иногда получается просто абракадабра.

ИСТОРИЧЕСКИЕ И ВОДОХНОВЛЯЮЩИЕ ЛИЧНОСТИ

Как еще можно обрести вдохновение для работы над персонажами? Ну, например, обратившись к ярким историческим личностям или вдохновляющим примерам современников.

Чей пример вдохновляет тебя, Грег?



Пабло Пикассо

Мана Рэя

Ника Кейва

Дэвида Боуи



А ты что скажешь, Майлз?



Сэр Джозеф Бэнкс был довольно интересным парнем. Ему по наследству досталась куча денег, в связи с чем он запросто мог бы забыть о работе, разленииться и просто наслаждаться жизнью по высшему стандарту. Вместо этого он избрал научную стезю и стал ботаником-первооткрывателем. Он подписался на заведомо опасное для жизни кругосветное путешествие с капитаном Куком. Вернувшись, Джозеф привез сотни образцов растений, которые прежде были неизвестны в научном мире. Какой потрясный парень, вот это да!

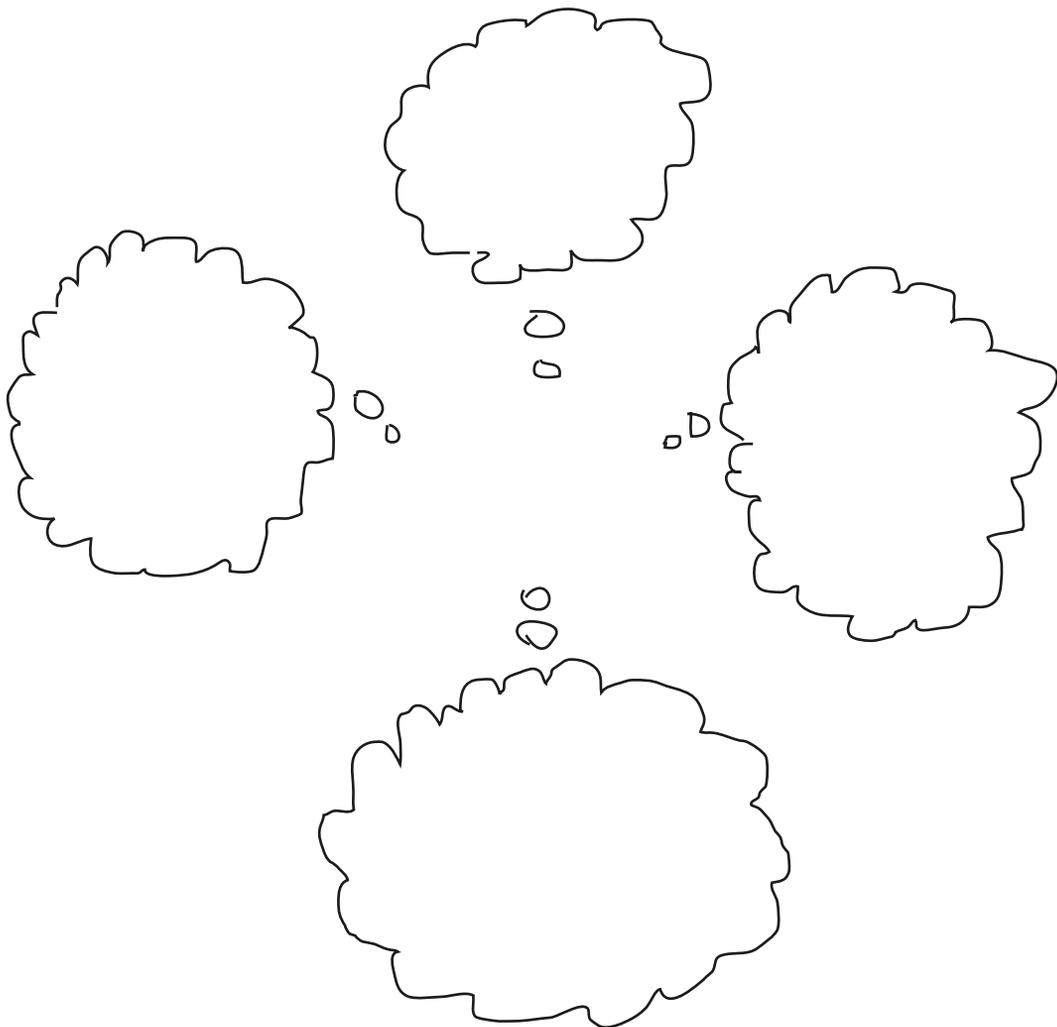
А кто вдохновляет тебя? Образ этого человека может пригодиться при создании твоей вселенной? Может, из него получится сделать персонажа?



ОБЛАКА АМБИЦИЙ

Нарисуйте себя в пустом пространстве среди облачков. Каковы ваши амбиции, не только творческие, а вообще любые? Впишите их в облачка.

Ваши амбиции связаны с какой-либо историей, которую вы хотите сочинить, или с тем, что вы хотите прочесть или увидеть?



СОКРЫТАЯ ПРАВДА

Вы когда-нибудь задавались вопросом, что скрывают люди? Каковы их секреты? Чего они хотят на самом деле, только боятся сказать? Именно это любопытство лежит в основе успеха проекта **PostSecret**, который функционирует уже на протяжении нескольких лет.

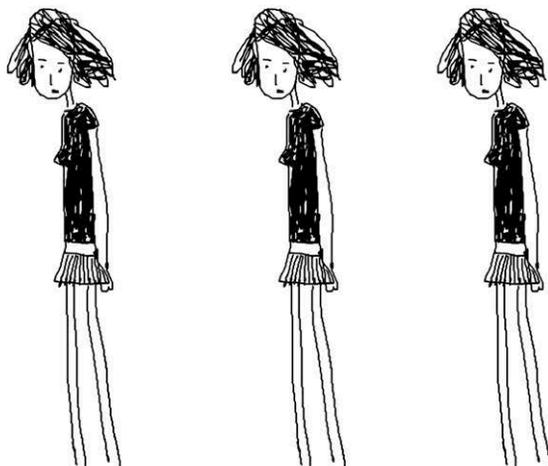
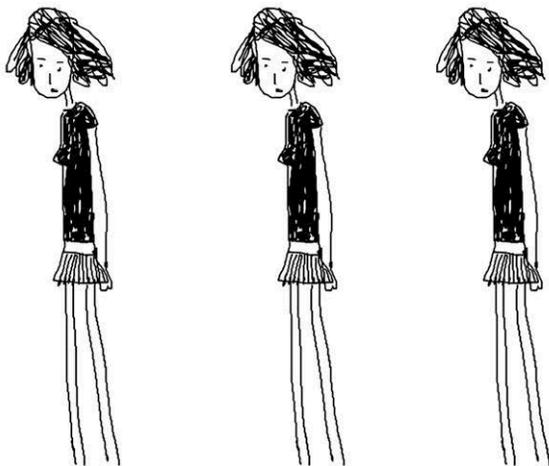
Полистайте книги или почитайте их блог. Там вы найдете анонимные открытки, содержащие шокирующие признания. Большинство из них очень грустные, в некоторых вы даже увидите отчаянные призывы о помощи, обнажающие полное смятение среди наших братьев-землян. Некоторые — шаловливые и дерзкие. Вот, например, одно из них: «Я завидую тем, кто может собрать кубик Рубика. (Поэтому я меняю местами цветные квадратики и смотрю, как люди над ним бьются!)».

Что бы вы поведали организаторам этого проекта в своей анонимной открытке с признанием? Конечно, если не хотите, можете не писать об этом в нашей книге. Купите открытку и отправьте ее на **PostSecret**. Что вы скрываете? Какой у вас секрет?



ОБУВЬ

Время позаниматься глупостями! Обувь может многое сказать о ее владельце. Дорисуйте обувь этим человечкам, чтобы обнаружить их истинное «я».



ЗАИМСТВОВАНИЕ

ГРЕГ: Когда ты говоришь «заимствование», то имеешь в виду... воровство?

МАЙЛЗ: Воровство, заимствование... А какая разница?

ГРЕГ: Ой, какая радость! Просто я как раз «позаимствовал» твой обед.

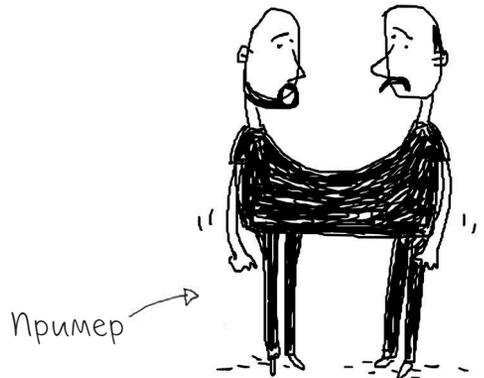
МАЙЛЗ: Однажды я ходил послушать, как знаменитый сценарист рассказывал о своей работе. Потом я спросил его, как ему удалось придумать персонажей для своего самого успешного телепроекта. Он ответил, что украл их из одного фильма 80-х годов, который ему очень нравится. Среди героев этого фильма были спортсмен, ботан, бунтарь, принцесса и преступник. Все они появились и в его телесериале, но выглядели немного иначе, ситуация и окружение были совершенно иными, и все сработало гладко. То есть можно сказать, это был акт воровства с намерением создать нечто новое.

Вполне нормально вдохновляться работами других людей и по-своему использовать их опыт в своем творчестве. Неправильно полностью копировать — нужно черпать в искусстве вдохновение.

В детстве мы постоянно смотрели на старинном отцовском кинопроекторе фильмы 20-х и 30-х годов с комиками Лорелом и Харди. Еще мы очень любили мультики про Чипа и Дейла, снятые в 40-х — 50-х годах. Когда-нибудь замечали, как Чип похож на Харди, а Дейл — на Лорела? Мы не намекаем на то, что кто-то у кого-то украл идею, — просто динамика их отношений довольно схожа.

ВНЕЗАПНО!

Нарисуйте персонажа с двумя головами. На нем надет необычный рождественский свитер. Начали!



ГРУППА ПЕРСОНАЖЕЙ

Предположим, у вас есть персонаж, с которым вы хотите поработать, но сложно подобрать других героев в рамках вселенной. Есть несколько способов преодолеть преграду.

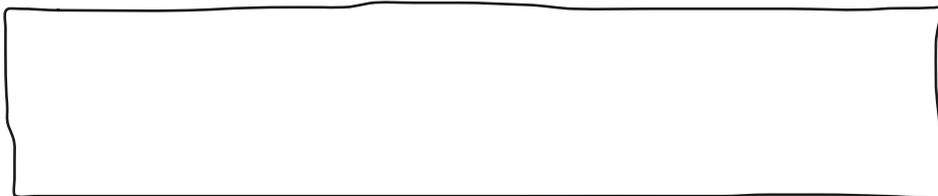
«Сила»

У героев есть свой взгляд на мир. Консультант по написанию книг Лори Хатцлер определяет девять разновидностей «силы», которая движет персонажами. Разум, Правда, Воля, Амбиции, Идеализм, Воображение, Любовь, Совесть и Азарт. У каждой есть темная и светлая стороны. **АМБИЦИИ** могут побудить спортсмена путем тренировок прийти к медали или заставить принца убить братьев, чтобы стать единственным претендентом на трон.

Герой может обладать несколькими силами, но одна обычно доминирует. Движет ли им, как Шерлоком Холмсом, неугасимое желание доказать **ПРАВДУ**? Или он с **АЗАРТОМ** ищет острых ощущений, как Железный человек? Непреклонная **ВОЛЯ** ведет его к обретению власти, как Майкла Корлеоне в «Крестном отце»?

Как взаимодействие по-разному мотивированных персонажей рождает интересные конфликты и союзы?

Когда в следующий раз будете смотреть очередную серию любимого сериала или новый фильм, попробуйте выяснить, какие силы движут героями. Запишите результаты своих исследований.

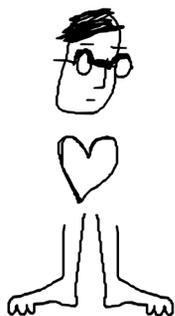


Узнайте больше о типажах героев на сайте Лори Хатцлер.
Милости просим в поисковик!

ГОЛОВА, СЕРДЦЕ, НОГИ

Есть еще один способ: **голова, сердце, ноги.**

МАЙЛЗ: Мне повезло работать с несколькими замечательными редакторами. Они помогали мне улучшать сценарии, прорабатывая со мной недостатки героев, устраняя непоследовательности в содержании и оттачивая четкость изложения. Одна из них — Ханна Роджер. Она унаследовала глубочайшую мудрость своего отца, Роя. Он заметил, что в большинстве историй соседствуют три героя, которых можно условно назвать Голова, Сердце и Ноги.

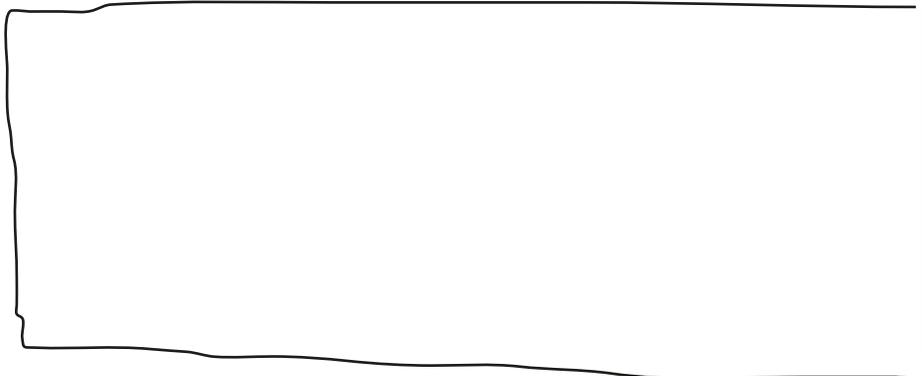


Голова — это мыслитель, тот, кто опирается на силу разума, чтобы противостоять испытаниям.

Сердце общается с миром при помощи любви, привязанности или даже ненависти. Такие персонажи реагируют на все инстинктивно и эмоционально.

Ноги — это герой действия, тот, кто не раздумывая бросается в гущу событий.

Как и в предыдущем задании, попробуйте проследить эти качества у персонажей последней прочитанной вами книги, сериала или кино. К каким выводам можно прийти?



ЧЕТЫРЕ ТИПА ТЕМПЕРАМЕНТА

Многие века люди создают теории о природе человеческих характеров. Одна из этих теорий зародилась в Древней Греции. Греки заметили, что разное соотношение «жизненных соков» — жидкостей в организме — влияет на состояние здоровья и поведение человека. «Жизненные соки» — это кровь, желтая желчь, черная желчь и лимфа. Их соотносят с четырьмя стихиями: воздух, вода, земля и огонь. Каждая из жидкостей определяет свой тип темперамента.

Сангвиник (кровь)

Подвижный, дружелюбный, оптимистичный. Стихия сангвиников — воздух, а время года — весна.



Холерик (желтая желчь)

Нетерпеливый, раздражительный, импульсивный. Холериков ассоциируют со стихией огня и жарким летом.



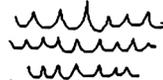
Меланхолик
(черная желчь)

Серьезный, практичный, тихий. Этот тип связывают со стихией земли и осенней порой.

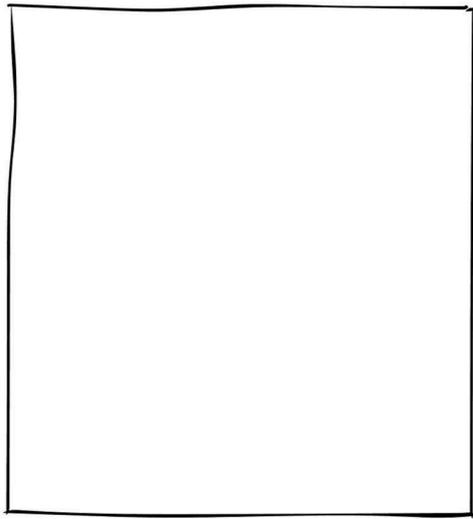
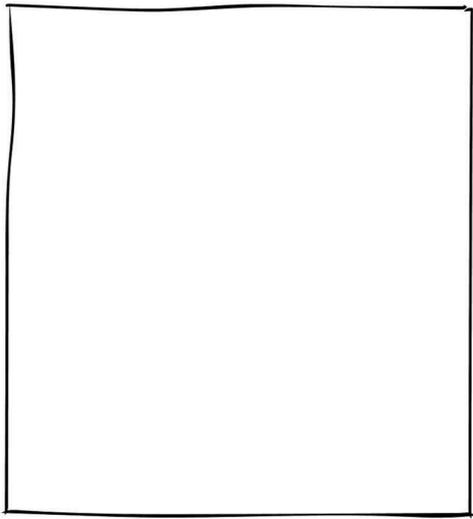
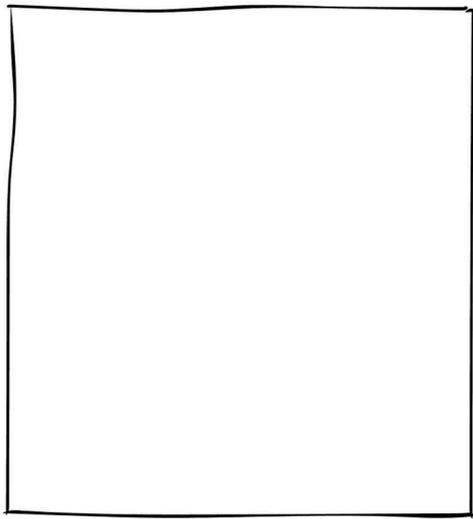
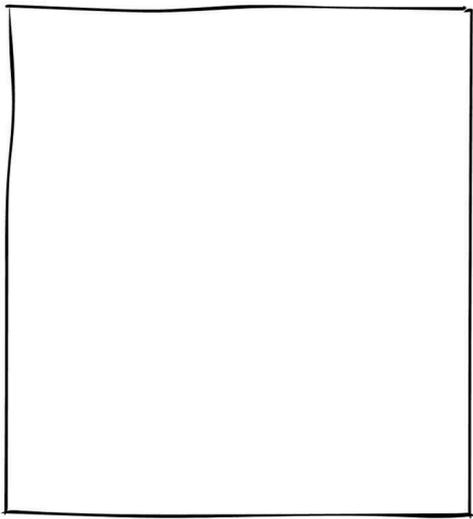


Флегматик
(лимфа)

Доброжелательный, задумчивый, чуткий. Его стихия — вода и зимнее время года.



На следующей странице нарисуйте четыре рожицы, на которых выражены эти характеристики.



Представьте, что вы поместили четырех людей с прошлой страницы в одну комнату и предложили им обсудить повышение цен на жилье. Как развивалась бы подобная беседа? Как каждый из них видел бы эту ситуацию?

КОМЕДИЙНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Если вы пытаетесь создать группу персонажей, то обратитесь к любимым пьесам, книгам, фильмам, сериалам и посмотрите, какую роль в успехе этих произведений сыграли действующие лица. И да. **УКРАДИТЕ** их. Но не копируйте, присвойте только вдохновение от их образов!

Теперь вспомните любимый ситком или комедийный фильм. Какие главные черты определяют характеры персонажей? У всех них будут серьезные недостатки, но какие?

**Он тревожный
неврастеник?**

Или абсолютный тупица?

**Ведет себя нелогично
и непоследовательно?**

**Неутомимо охотится
за противоположным полом?**

**Он любвеобильный, как щенок,
но слабый и трусливый?**

Он очень умен и циничен?

**Может, он просто
конченый ублюдок?**

Он материалист?

КОМЕДИЯ ДЕЛЬ АРТЕ

Комедия дель арте — вид итальянского искусства, берущий свое начало из глубины веков. Действующие лица — архетипические персонажи, которых легко можно найти и в современных ситкомах. Они занимают место на иерархической лестнице: правители, господа, слуги и крестьяне. Иерархия определяет успех пьесы. Кто идет по головам, ищет одобрения господина или хочет одурачить его? Или правитель пытается надуть подданных? Посмотрите эти спектакли на канале National Theatre, они очень злободневны.



Магнifico

Глава города. Самый влиятельный человек.



Панталоне

Вельможа. Купец и скаредный старик. Он лишен власти Магнifico. Неприятный, раздражительный человек с запросами. Настоящий жадюга.



Доктор

Еще один господин. Доктор преподносит себя как ученый человек, знающий все обо всем, но на самом деле он ничего не понимает. Доктор может часами болтать попусту. Типичный пустозвон.



Колумбина

В ней сочетаются черты господ и слуг. Она хитрая, игривая, неглупая и бережливая.



Бригелла

Господин над слугами и слуга господ. Хитер. Покоритель женских сердец.



Арлекин

Еще один слуга, дерзкий и не такой умный, как Бригелла. Он очень земной и считает себя неотразимым. Арлекин живет только сегодняшним днем.



Капитан

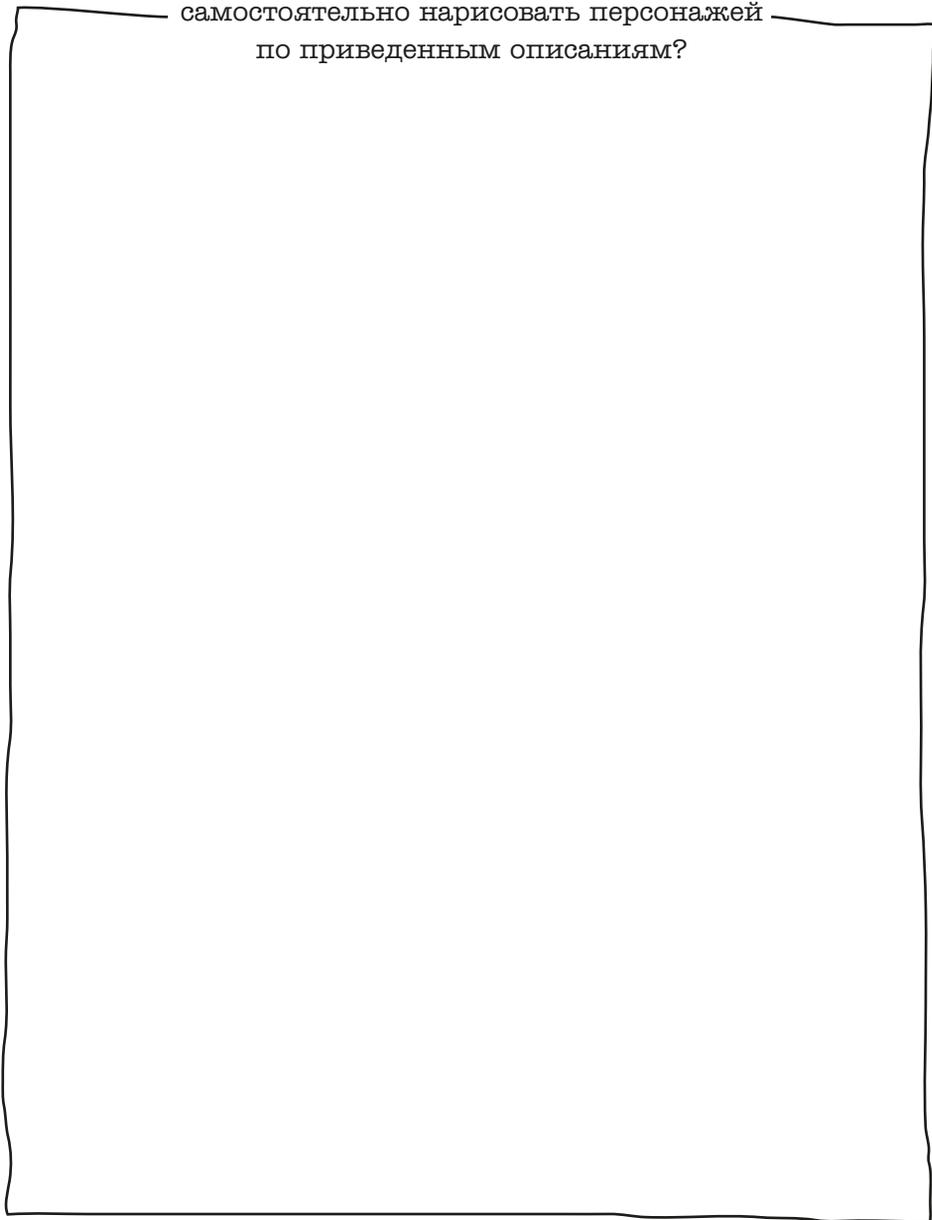
Капитан — хвастун и трус. Он солдат, который всегда избегает битвы.



Дзанни

На низшей ступени находятся дзанни — простые люди, в основном крестьяне из местных деревень. Они глупые, любопытные и трудолюбивые. (Заметим, что Бригелла и Арлекин — особые формы дзанни.)

Почему бы теперь не попробовать
самостоятельно нарисовать персонажей
по приведенным описаниям?



РИСУЙТЕ ПОД МУЗЫКУ

Включите рождественские песни. Слушайте и попытайтесь уловить настроение, которое они создают. Затем нарисуйте что-нибудь на этой странице.



ОТПРАВЬТЕСЬ
В СЕКОНД-ХЕНД
И ПРИКУПИТЕ
СЕБЕ НАРЯД

+

НАДЕНЬТЕ ЕГО
И ПРОЙДИТЕСЬ
ПО УЛИЦАМ

+

КАК ВЫ СЕБЯ
ЧУВСТВУЕТЕ?

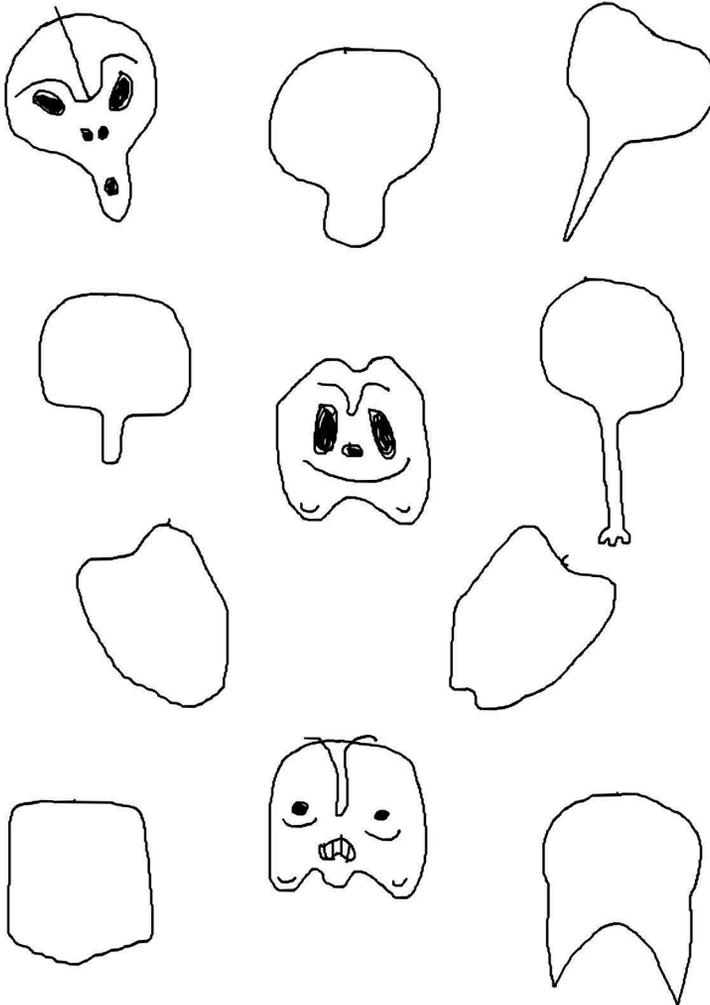
+

КТО ВЫ?

МАСКИ

В традиционном театре, таком как комедия дель арте, носят маски, чтобы ярче выразить внутренние качества персонажей.

У масок очень утрированные брови и носы. Подобно этому, в японском театре кабуки применяют выразительный грим, подчеркивающий индивидуальность действующих лиц. Дополните эти маски деталями, которые отражают черты характера.



СЕМЬИ

Множество сюжетов строится вокруг семей, бесчисленного количества возможных моделей взаимоотношений между героями. В семье могут быть мать, которая пишет по ночам романы, пьющий отец, бунтующие близнецы и приемная дочь со сверхъестественными способностями, способная передвигать предметы взглядом. В другой семье мать служит рядовым в армии и находится в горячей точке, отец тайно влюблен в лучшего друга, а сын любит ящериц.

ЗАПИШИТЕ ЗДЕСЬ СВОИ ИДЕИ О ВЫМЫШЛЕННОЙ СЕМЬЕ!

ДИНАМИКА СЕМЕЙНЫХ ОТНОШЕНИЙ

Бывает полезно рассмотреть способы взаимодействия членов семьи, когда придумываешь группу персонажей. В основе многих телесериалов лежит метафорическая семья. Авторы шоу переносят модель отношений между членами семьи на отношения между друзьями или коллегами. Писатель Грэхэм Лайнхэн говорит, что в его комедийном сериале «Отец Тед» (созданном при участии Артура Мэтьюза) про трех священников, которые не связаны родством, присутствует элемент семейных отношений между отцом Тедом, молодым священником Дуглом, старым отцом Джеком и экономкой миссис Дойл.

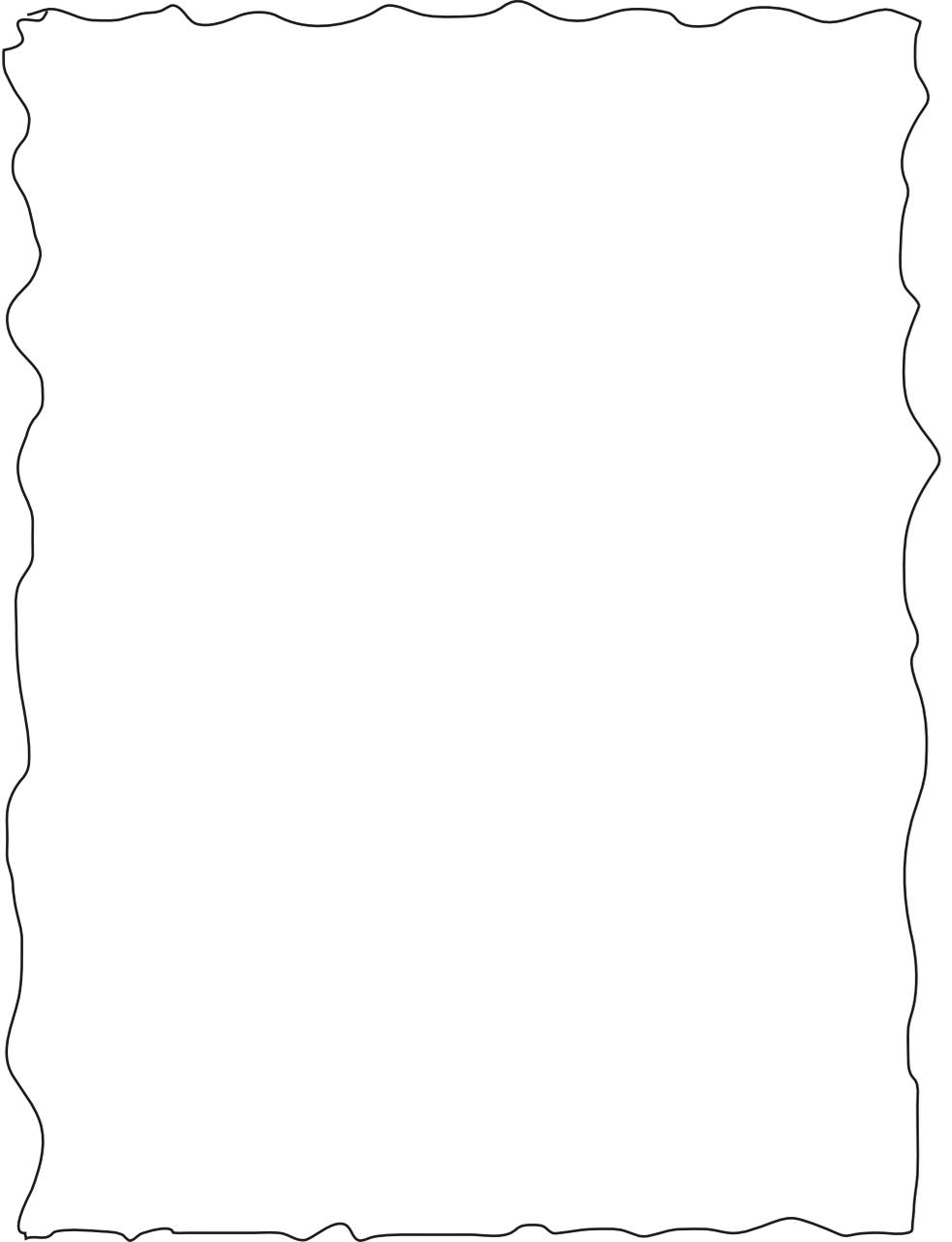
Почему бы не попробовать придумать самостоятельно группу коллег по работе, которые связаны отношениями по типу семейных? Помните, что они не имеют кровного родства, однако должны присутствовать образы матери, отца, деда и так далее.

МАЙЛЗ: У настоящей семьи, безусловно, связь гораздо крепче, поэтому можно добавить драматизма сюжету и разделить героев, но в конце они все равно воссоединятся. Только вспомните, сколько ужасных вещей творит Гомер в «Симпсонах». Но они с Мардж в конце всегда целуются и мирятся. Правда, нужно сказать, что не все семьи настолько дружны.

ГРЕГ: О да, вы не поверите, сколько раз нас спрашивали, как часто мы ссоримся.

МАЙЛЗ: Это много говорит о собственных семейных отношениях этих людей.

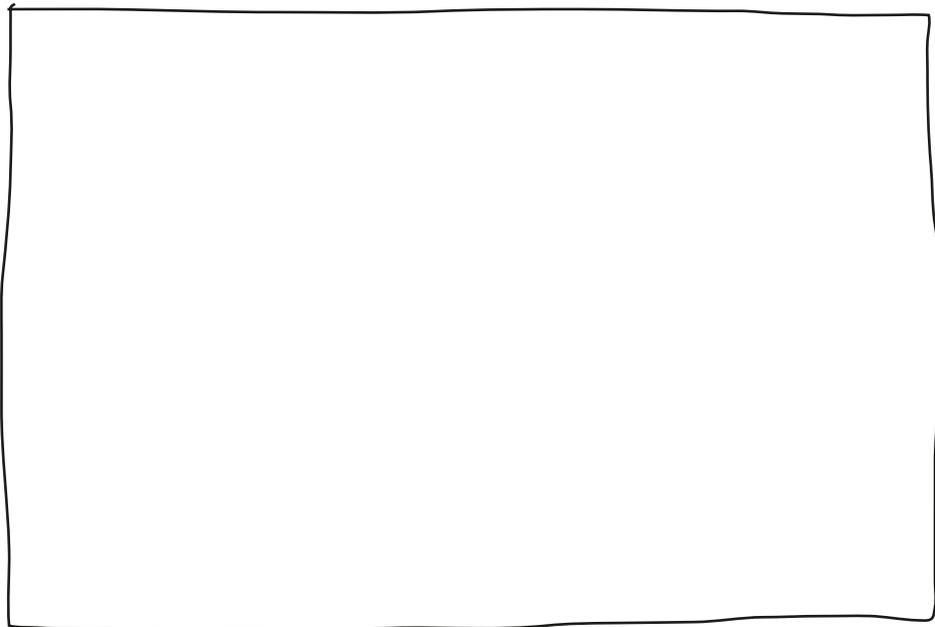
ГРЕГ: Ой.



ШПИОНСКИЕ ИГРЫ

Как звучит голос вашего персонажа? Отличается ли его речь от речи других? Мы имеем в виду не только акцент, но и манеру изъясняться. Он говорит четко, ясно или лениво растягивая слова? Или быстро и отрывисто? А может, придерживается размеренного ритма? Он редко открывает рот? Или болтает без умолку?

Незаметно подсядьте к кому-нибудь в кафе, баре или в парке, достаньте блокнот и напустите на себя деловой вид... А сами прислушивайтесь, что и как говорят окружающие, и записывайте. Делайте наброски говорящих, если хотите. Все, что вы услышите, по большей части будет банальным, но порой случается подслушать что-нибудь интересное. Что они говорят? Какая правда за этим стоит?

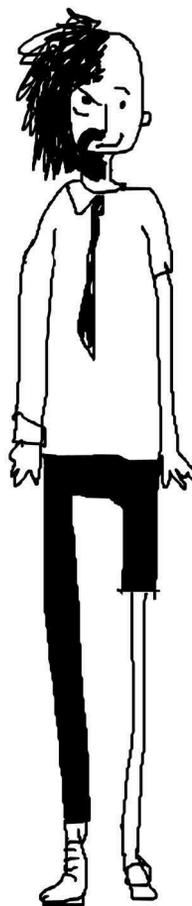


ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Надеемся, что к этому моменту у вас уже появились какие-то идеи относительно персонажей и их психологических портретов. Просим вас смело пользоваться воображением. На первом этапе творческой работы необходимо избегать критического подхода к результатам. Нужно просто творить. Вполне вероятно, что, когда вы подойдете к осмыслению характера героя, вам захочется отнестись к процессу более критично.

Как только ваш персонаж начал проявляться, нужно постоянно следить, чтобы его образ получался последовательным и связным. Не заставляйте персонажа делать что-либо, потому что так удобнее для сюжета: действия персонажа всегда должны быть согласованы с теми внутренними качествами, которыми вы его наделяете. Это не значит, что вы не можете ставить их в затруднительные ситуации, приводить в отчаяние или заставлять вести себя неожиданным образом. Просто все должно быть логично.

Доказано, что наиболее сложные и неудобные жизненные условия персонажа приводят сюжет к интересному развитию!



ПРОТИВОПОЛОЖНОСТИ

Ключевой элемент произведения — конфликт: у героя есть цель, но на пути к ней возникают препятствия. Ими могут стать силы природы и окружающая среда (погода, горы или стена), собственные мысли героя (сомнения и страхи) или другие люди. Присмотритесь к одному из своих персонажей. Теперь создайте его полную противоположность. Поразмышляйте над их отношениями — это неиссякаемый источник идей. Как часто вы слышали в кино подобные диалоги?

Хороший парень: И вот, злодей этого кино, я наконец загнал тебя в угол и сейчас как-нибудь тебя накажу!

Плохой парень: *Остановись, герой! Подумай... ведь мы с тобой совершенно одинаковы!*

Хороший парень: Нет, это не так!

Плохой парень: *Да-да! Мы с тобой заняты одним делом, и у нас схожие интересы.*

Хороший парень: Это неправда.

Плохой парень: *Нет, правда!*

Хороший парень: Ну, предположим, это правда, но я делаю все это с хорошими намерениями, а ты — с дурными.

Плохой парень: *Это неправда.*

Хороший парень: Нет, правда!

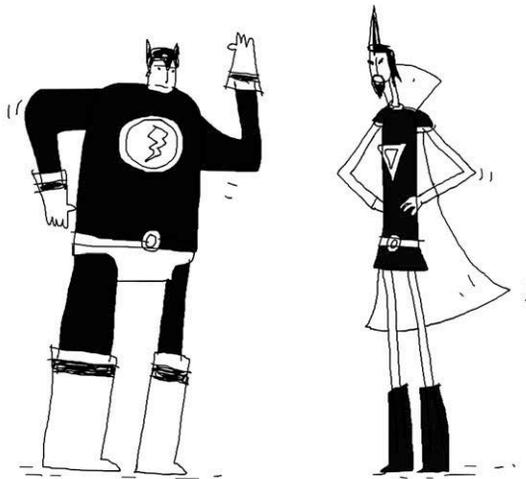
Плохой парень: *Хорошо, значит, мы похожи, но в каком-то смысле разные. Как это понимать?*

Хороший парень: Мы противоположности, болван.

Плохой парень: *А, да. Ты должен знать кое-что еще...*

Хороший парень: Что?

Плохой парень: *Я ТВОЙ ОТЕЦ!*



Так часто случается, потому что подобный конфликт лежит в основе большинства историй. Герой находится в конфликте со своей противоположностью. Личность героя меняется под воздействием этого конфликта, возможно, он перенимает некоторые черты своего противника, чтобы стать более завершенным и наполненным.

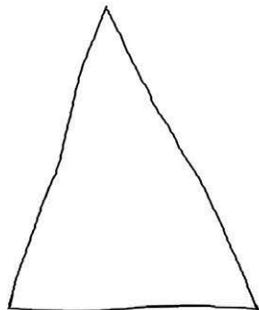
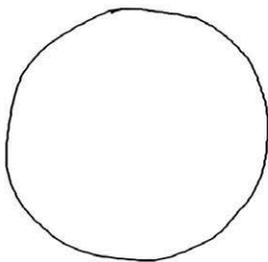
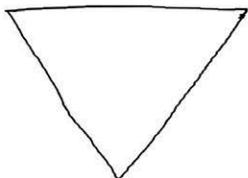
Смотрели фильм «Тор» от Marvel Studios? (Если нет — осторожно, спойлеры!) Он могучий герой с огромным эго. Его изгоняют из Асгарда без магического молота, и он познаёт смирение. В конце фильма он получает молот назад, но теперь распоряжается своей силой с мудростью.

О чем нам рассказывает детская книжка *Room on the Broom* («Место на метле»)? (Осторожно! Снова спойлеры.) Безотказная ведьма всем выделяет место на своей метле. Но ее необдуманная щедрость приводит к тому, что метла ломается, и все падают в грязное болото. После смертельной битвы с драконом героини придумали новую метлу, на которой есть место для всех пассажиров (поместился даже душ для лягушки! Идея просто замечательная).

Если вы гадаете, к чему все это, то посмотрите в словаре значения терминов «теза», «антитеза» и «синтез».

МАЙЛЗ: В детстве я любил книжку Fattypuffs and Thinifers («Толстопузы и долговязы») Андре Моруа. Это простая история о толстяках, которые воюют с худыми парнями, и о том, как они видят свои противоположности. Их противопоставление в визуальном плане было невероятно очевидным.

Используйте эти геометрические формы, чтобы нарисовать противоположных друг другу персонажей.



АНТАГОНИСТЫ

В основном сюжет любой истории крутится около одного действующего лица. Такой герой называется протагонистом. Это красивое слово образовано от двух греческих слов: **protos**, что значит «первой важности», и **agonistes** — актер. Противоположность протагониста — антагонист.

ГРЕГ: Это как Бог и дьявол.

МАЙЛЗ: Полицейский и грабитель.

ГРЕГ: Человек и пришелец.

МАЙЛЗ: Кот и пес.

ГРЕГ: Славный Найджел и Пятнистая саламандра судьбы.

МАЙЛЗ: Звучит как классика.

Антагонист не обязательно должен быть всего один. Он даже не обязательно должен быть человеком. Возможны три проявления антагониста:

- Классический антагонист. Человек с желаниями, противоположными устремлениям протагониста.
- Изнутри протагониста. Его страхи и сомнения.
- Силы вселенной. Мир протагониста может ставить перед ним препятствия. Гора может быть антагонистом, если она отделяет ваш дом от того места, где вы хотите быть.

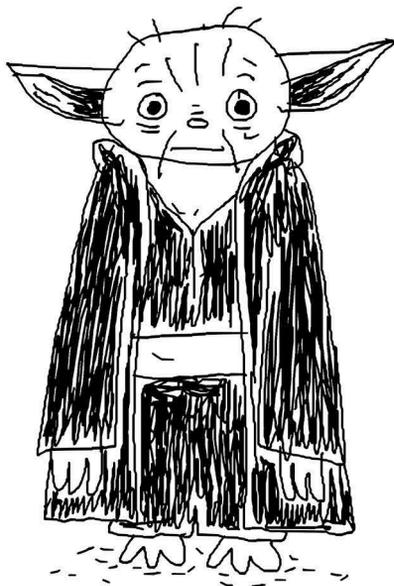
Но если антагонист — человек, он не обязательно должен быть «плохим парнем». Не обязательно делать его Дартом Вейдером или Королевой с отравленным яблоком. В мультфильмах Хаяо

Миядзаки есть потрясающие примеры антагонистов, которые никак не назовешь шаблонными. Злодеи — это люди с иной точкой зрения. Такой подход обогащает историю, делает ее многогранной. Например, в мультфильме «Принцесса Мононоке» Леди Эбоши виновна в уничтожении волшебного леса. Но в то же время это женщина, достойная уважения. Она ухаживает за прокаженными и дает работу бывшим проституткам на своей фабрике. А «Рыбка Поньо»? Поньо хочет стать девочкой. Отец пытается положить конец ее попыткам не потому, что он злодей, а потому, что он разочаровался в человечестве (и не без причины).

Когда вы создаете антагониста, подумайте, как сделать его образ более объемным и правдоподобным.

ОБОРОТНИ

Некоторые персонажи на самом деле вовсе не такие, какими кажутся. Они выглядят слабыми, но на самом деле обладают огромной силой. Или кажутся добрыми, а на деле злые. Или прикидываются глупцами и скрывают глубокую мудрость (как Йода в фильме «Звездные войны. Империя наносит ответный удар»). Таких героев можно назвать оборотнями: они скрывают свои истинные лица под защитной маской. Попробуйте придумать персонажа, нарисуйте его здесь и напишите его краткую историю на соседней странице. Это может быть герой, злодей, балагур или профессор. Когда вы создадите его истинное «я», подумайте, какую маску или личину он мог бы носить. С какой стороны он предпочитает показывать себя окружающим? Почему?



РЕДИЗАЙН

МАЙЛЗ: Иногда, когда мы уже вплотную занимаемся развитием какого-либо проекта, Грег подходит ко мне и говорит...

ГРЕГ: Послушай, Майлз, помнишь всех тех персонажей, которых я нарисовал?

МАЙЛЗ: Да, и..?

ГРЕГ: Вот, это они, только в совершенно новом стиле. Я засомневался, что предыдущий вариант достаточно хорош.

**Как-то давно мы сделали
пилотную серию комедийного
мультсериала «Остров Спэгг».
Один из героев выглядел так:**



**Но в процессе работы над
проектом Грег изменил
его, и он стал таким:**



Мы пришли к заключению, что, хоть нам и понравился новый облик героя, но он все же выглядит как персонаж, рассчитанный на совсем юных зрителей, в то время как наша аудитория была постарше. Поэтому мы оставили первоначальный вариант.

Попробуй нарисовать свою версию этого персонажа на соседней странице. Что бы ты изменил в нем? (Еще можно нарисовать для него друзей. Кто они? Чего хотят от жизни?)

На этом этапе работы мы экспериментируем, сомневаемся, переоцениваем и ищем новый стиль. Пытаемся подобрать наилучший вариант для каждого конкретного проекта. Здесь сомнения не только уместны, но и желательны! Подобный творческий поиск ведет к возникновению новых идей, которые могут быть использованы в будущих проектах.

В ЗАКЛЮЧЕНИЕ...

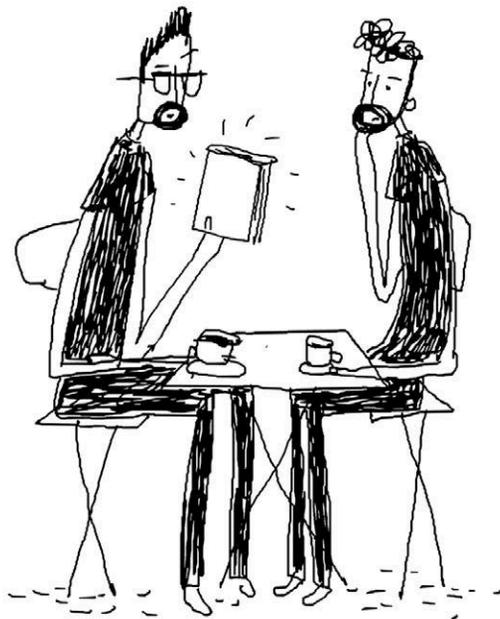
ГРЕГ: Надеемся, что теперь вы имеете представление о том, как придумывать персонажей. Возможно, нам удалось помочь вам сформировать несколько новых идей.

МАЙЛЗ: Самое главное — осознать, что вдохновение нужно черпать из жизни, из мира вокруг и из мира внутреннего, чтобы создавать полноценных персонажей, наделенных как талантами, так и недостатками.

ГРЕГ: Внешность персонажа должна быть запоминающейся и легко узнаваемой, а если вы работаете над группой персонажей, то каждый из них должен быть уникальным.

МАЙЛЗ: Рассмотрите всех персонажей, которых вы нарисовали или описали на страницах нашей книги.

ГРЕГ: Какие-то вам действительно уже нравятся, а над некоторыми хочется еще поработать, не так ли? Может быть, какой-то образ подаст вам идею для нового проекта?



ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ

МУРЫ

Как создатель новой вселенной, вы имеете возможность надеть ее любой атмосферой. Но давайте предположим, что у вас есть готовый персонаж. Может ли он существовать в любой среде? В какой вселенной он будет чувствовать себя как дома?

Создаваемый мир должен согласовываться с персонажем, который намеревается в нем жить. Подумайте, была бы история Макбета столь же мощной, если бы происходила в солнечной Испании?

ГРЕГ: Звучит как неплохое начало для пародии!

В эпопее «Звездные Войны» Люк Скайуокер вырос на Татуине, который он описывает следующими словами: «Если у Вселенной есть сияющий центр, то вы находитесь на планете, наиболее от него удаленной». Облик планеты подчеркивает полное бесправие героя. Или, например, в книге «Тайный дневник Адриана Моула» мы видим юного поэта, проживающего в полном смятении в суровом уголке где-то в центральных графствах Англии.

Но порой наиболее подходящая среда для героя — полная противоположность его внутреннему миру.

В романе Стеллы Гиббонс «Неуютная ферма» место действия и Флора Пост «не подходят друг другу». Добрая девушка ищет во всем светлые стороны, а ферма представляет собой холодное, неуютное место. Как характер персонажа воздействует на среду и наоборот?

Когда вы создаете новый мир, подумайте о своем герое. Как ему жилось бы в мире, который созвучен с его индивидуальностью или, напротив, во всем ей противоречит?

**Когда нам вновь
сойтись втроем?**



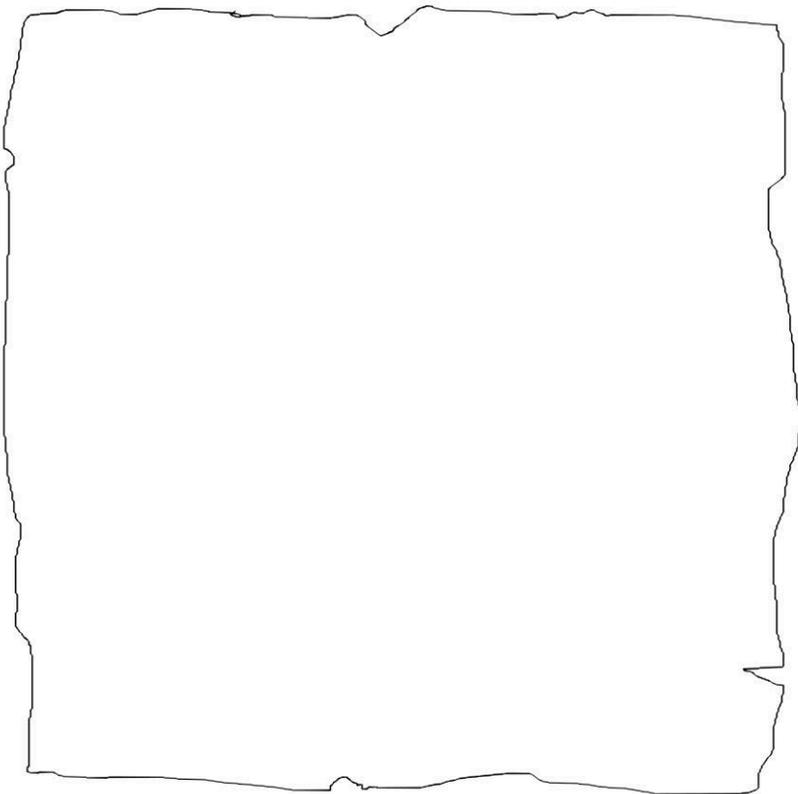
**В дождь,
под молнию
и гром?**

**Может, лучше
в бассейне?**

Карты

Давайте приступим к созданию нашего первого мира! Ну кто не любит рисовать карты вымышленных земель?

Нарисуйте в рамке остров. Обозначьте на карте интересные места. Придумайте острову имя.

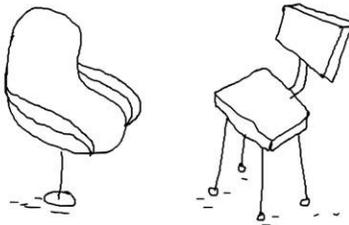


МАЙЛЗ: Не знаю, как тебя, а меня рисование карт приводит в полный восторг!

ГРЕГ: И меня. Как будто наличие карты делает место реально существующим.

СТУЛЬЯ

Когда вы начинаете создавать новый мир, не нужно представлять себе только законченную полномасштабную картину. Мелочи тоже важны. Кинорежиссер Тони Джоу выкладывает в интернете на канале Every Frame a Painting серию документальных короткометражек. В них он рассматривает разные аспекты производства кино: саундтрек, монтаж, сторителлинг, постановку боевых сцен, создание комедийных эпизодов. Но одно из самых его таинственных видео рассказывает о важности стульев. На самом деле стулья могут сказать очень многое о персонажах. Плохие парни хорошо смотрятся в глубоких кожаных креслах, лентяям подходят вытертые старые сидения. Герой, который потерял любовь всей своей жизни, выглядит правильно в строгом кресле с серой обивкой. Фанатичные короли и королевы хорошо смотрятся на троне, сделанном из мечей. Возьмите двух придуманных вами персонажей. На каких сиденьях они будут лучше всего смотреться? Ниже нарисуйте для них стулья.



ПОСТАНОВКА СЦЕНЫ

Часто мы не встречаемся с героями в начале пьесы, фильма или книги. Сперва мы знакомимся с миром, улавливаем настроение.

Возьмем начало романа «Холодный дом» Чарльза Диккенса: «Лондон... Несносная ноябрьская погода.

На улицах такая слякоть, словно

воды потопа только что схлынули с лица земли, и, появившись на Холборн-Хилле мегалозавр длиной футов в сорок, плетущийся, как слоноподобная ящерица, никто бы не удивился. Дым стелется, едва поднявшись из труб, он словно мелкая черная изморось, и чудится, что хлопья сажи — это крупные снежные хлопья, надевшие траур по умершему солнцу»*.

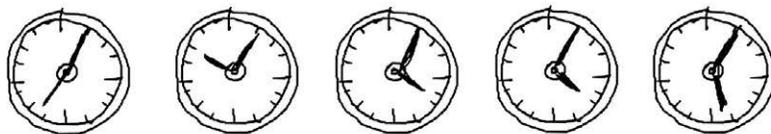
Одна из главных тем книги — судопроизводство. Диккенс рисует много веков существующий мир адвокатов и судей. Автор высмеивает и окружающую действительность, и правовую систему, сильно сгущая краски. Интересно, что сама история не такая уж и «холодная»: специфический английский юмор Диккенса создает настроение — и так на протяжении всей книги.

В блистательном фильме «Ночь на Земле» Джима Джармуша в первом кадре мы видим открытый космос, и затем камера на-



* Перевод с английского М. Клягиной-Кондратьевой. Прим. ред.

правляется к Земле. Далее мы наблюдаем несколько настенных часов (они показывают время в тех местах, которые мы посетим в этом кино). Камера останавливается на часах с надписью «Лос-Анджелес». Затем перед нами появляются изображения в стиле уличной фотографии: бассейн, машина у обочины, мотель, телефонная будка, фургон-закусочная. Как только мы почувствовали вкус и настроение этого места, до сих пор неподвижная камера поворачивается и идет вправо. Мы замечаем такси и следуем за ним. Там мы встречаем героиню Вайноны Райдер.



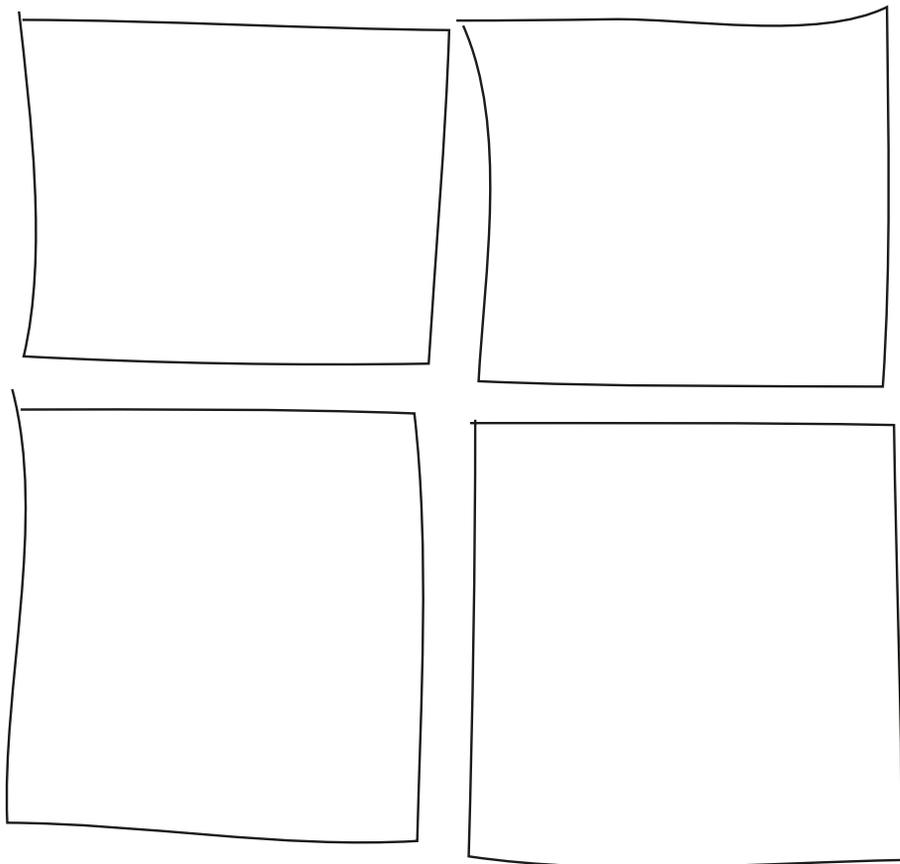
Итак, давайте представим, что Чарльз Диккенс пишет продолжение книги «Холодный дом: Все еще холодно», а Джим Джармуш снимает «Ночь на Земле-2: Еще одна ночь». Оба намереваются сделать местом действия ваш родной город, и вы их главный консультант.

Напишите вводный текст для Диккенса. Расскажите о месте, где живете, с любовью или ненавистью. Не сдерживайтесь.

Теперь подумайте о видах, которые вы могли бы порекомендовать Джиму Джармушу, чтобы удачно передать настроение места, где вы живете. Это могут быть панорамы приметных зданий, или крупный план поломанного дорожного знака, или старое граффити.

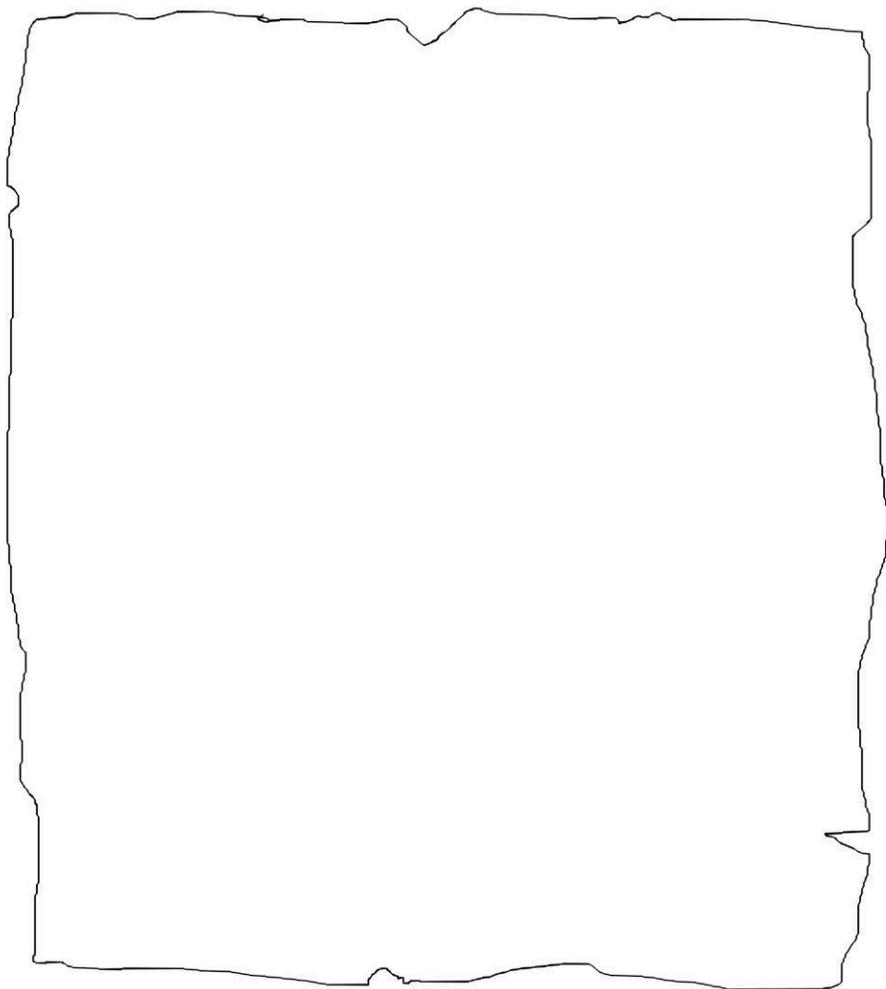
МОНСТРЫ

Пришло время вспомнить монстров, которых мы успели здесь нарисовать. Подумай, как жилище может подчеркнуть особенности их внутреннего мира. Они могут жить под землей, в огромной раковине на дне моря, в гнезде на высоком дереве или в обычном двухэтажном доме. Посмотрите внимательно на своих монстров и нарисуйте для них дома. Напишите, как окружающая обстановка отражает их личностные качества.



КАРТА МИРА МОНСТРОВ

Давайте нарисуете еще одну карту. На этот раз на ней нужно будет разместить монстров в разных районах местности. Разделяют ли владения монстров естественные преграды? Есть ли на карте нейтральная территория, куда они приходят на водопой или сходятся на битву?



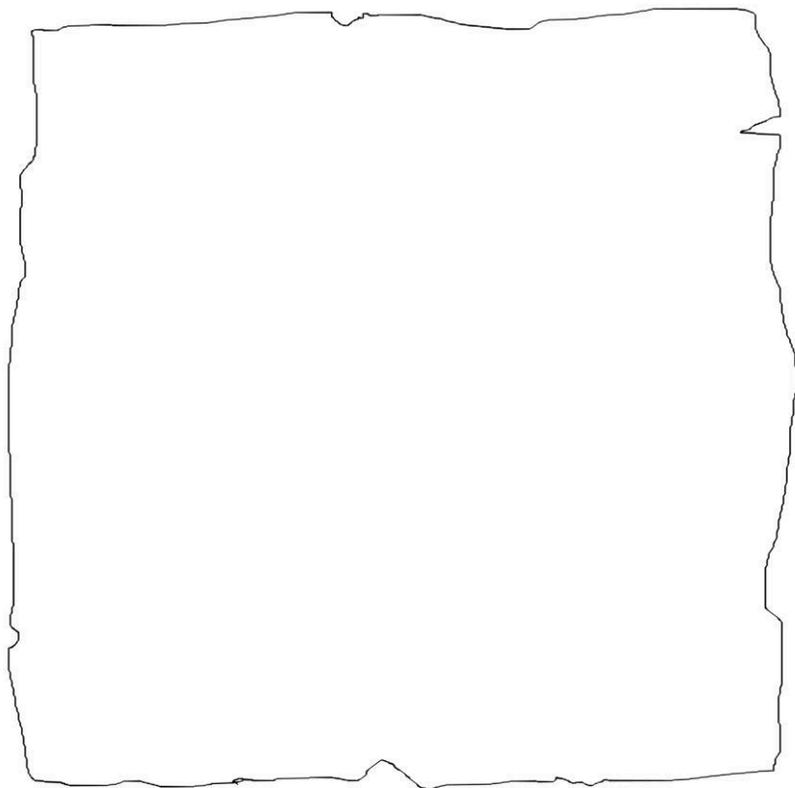
ВНЕЗАПНО!

Представьте себе трех насекомых в спортивной одежде. Нарисуйте их. Придумайте вид спорта, которым они могли бы увлекаться. Это игра? Какие у нее правила?

ВОЛШЕБНЫЙ МИР

Подумайте о тех уголках нашей планеты, которые внушают вам благоговение. Что это за места? Почему они пришлись вам по душе? Это местечко может находиться и в большом городе, и в Южных Альпах, и в пустыне, и в Антарктике.

Ниже нарисуйте пейзаж этого места. Попробуйте придумать историю или вписать персонажа в это окружение так, чтобы они гармонично сочетались. Помните, что, создавая вселенную, нужно делать ее интересной, ведь вам придется проводить в этом мире много времени.



АРХИТЕКТУРА

В вашем мире есть здания? Если да, то на что они похожи? Возможно, они схожи со зданиями из реального мира? Это парижские фасады эпохи XIX века? Может, постройки лепятся друг на друга, как в бразильских фавелах? Или архитектура принципиально новая? Например, роботы, которых превратили в дома. Или дома, построенные из останков гигантского чудовища. Возьмите газету или журнал. Начните вырезать картинки и фотографии. Наклейте их здесь так, чтобы получился ряд зданий. Не обязательно использовать фотографии настоящих зданий. Стодится все что угодно: ракушка, циферблат часов, коробка, книга.

ГРАДОСТРОИТЕЛЬСТВО

МАЙЛЗ: Помните, я упоминал, что мы сделали получасовой пилот для мультсйткома под названием «Остров Спэгг»?

ГРЕГ: В нем рассказывалось о поселении на берегу моря, где люди вели обычную жизнь бок о бок со сказочными персонажами и мифическими героями.

МАЙЛЗ: Действие происходит на острове, где располагается главный городок с одноименным названием Спэгг.

ГРЕГ: Но где чей дом находится? Какая часть города считается престижной, а какая — занюханым углом? Где располагаются магазины? Там есть закрытая бухта? На эти вопросы нам предстояло ответить прежде, чем мы перешли к анимации.

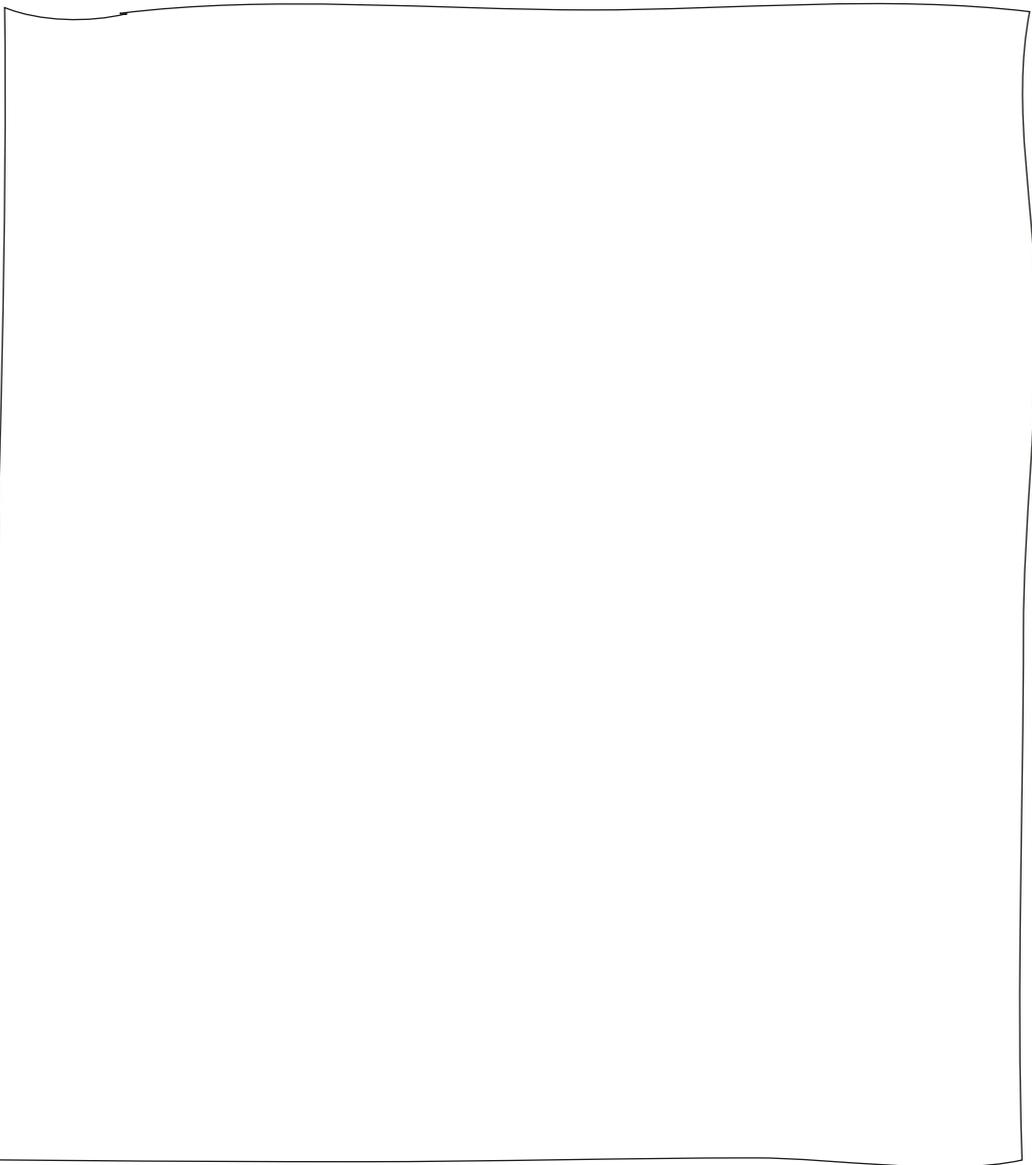
МАЙЛЗ: Для удобства мы нарисовали карту города.

ГРЕГ: То есть я нарисовал.

МАЙЛЗ: Да, но я несколько раз тыкал в нее пальцем и подсказывал что-то вроде: «Может, здесь будет жить Фред?»

ГРЕГ: О да, это был грандиозный вклад.

Почему бы вам не нарисовать карту города на этих двух страницах? Дайте городу имя. Обозначьте интересные места.



ПЯТНА ОТ КОФЕ

Время подурачиться. Сварите себе кофе. Когда будете наливать его в чашку, делайте это неаккуратно, чтобы немного пролить и чтобы дно чашки оказалось мокрым. Теперь поставьте чашку на страницу и оставьте пятно! Когда пятно высохнет, превратите его во что-нибудь — в лицо, остров, колесо... Во что пожелаете.



ЛЮБОПЫТНАЯ ВАРВАРА

Зайдите на сайт любого риелторского агентства и посмотрите там несколько домов. Что вы видите в комнатах этих незнакомых вам людей? Что обстановка домов говорит вам об их обитателях? Напишите или нарисуйте свои выводы.

МУЗЫКА

Если вы хотите создать особое настроение в мире, который выходит из-под ваших рук, задайте себе следующие вопросы: какая музыка там звучит? Она похожа на ту, что вы уже когда-то слышали? Джаз? Эмбиент? Рок? Или это что-то новенькое? Успокаивающий шелест морской гальки вместе с шумом прибоя? Какие звуки лучше передают нужное настроение? Представьте, что вы создаете мир для очень маленьких человечков, таких как, например, герои детской книжки «Добывайки». Они могут жить в сундуке купца, который путешествует по Шелковому пути. Или, может, они живут в подводном царстве, как маленькие русалки. Или на голубом астероиде, который вращается вокруг далекой красной звезды. Какая музыка может стать частью их мира?

ЭЙ, ДРУГИ!

Вероятно, у ваших персонажей будет свой стиль общения. Их речь может быть нервной или напористой. Они могут общаться короткими, емкими фразами или говорить бессвязно. А может, в вашем мире у всех есть какая-то особая манера изъясняться? В исторических драмах речь героев отличается от современной, с помощью этого создается атмосфера ушедшего времени. В научно-фантастических фильмах появляются инопланетяне, говорящие на собственном языке. Авторы антиутопий часто используют специальную лексику. В книге Джорджа Оруэлла «1984» описан новояз, своего рода государственный язык, служащий для обеспечения контроля над мыслями и чувствами людей. Еще один интересный пример — «Заводной апельсин» Энтони Берджесса. Он изобрел надсат — сплав русского и английского языков, на котором общаются главный герой Алекс и его друзья. Подобным образом в подростковом сленге значения некоторых слов подменяются противоположными. Когда мы росли, у нас было модно называть все хорошее словом *wicked* («испорченный») или *bad* («плохой»). Следующее поколение, чтобы описать нечто потрясное, использует слово *sick* («тошнотный», «больной»). Лучше не перенимать подобные словечки для своих героев, потому что это сразу ограничит ваш проект «сроком годности». Возможно, по этой причине Берджесс и создал собственное арго.



Перед вами несколько примеров из надсата. Большинство слов из этого словаря — русские, записанные латиницей.



Женщина — Cheena



Друг — Droog



Голова — Gulliver



Лицо — Litso

Молоко — Moloko



Давайте придумаем свои слова
для нескольких ключевых понятий:

- Идти** - _____
- Друг** - _____
- Враг** - _____
- Еда** - _____
- Спасибо** - _____
- Хороший** - _____
- Плохой** - _____

Разумеется, язык вашего мира должен быть функционально оправдан, для его диковинного звучания должна быть причина. Как могут разговаривать люди в милитаризованной вселенной? Или полудикие люди, которые живут вместе со зверями?

В детстве мы очень чутко воспринимаем мир, потому что все вокруг для нас новое. Мы собираем информацию о мире и открыто воспринимаем виды, звуки, запахи, получаем новые ощущения, когда берем предметы в руки. Летом мы ложились на травку и наблюдали за проплывавшими по синему небу облаками. Но, когда мы становимся взрослыми, наш мозг забивается информацией настолько, что реакция на облако в небесах получается такая: «А, подумаешь. Облако. Белое. Небо. Ничего нового». Мы перестаем видеть, слышать и чувствовать. Мы перестаем принимать внешний сигнал и в итоге погружаемся в абсолютно пустое пространство, огромное ничто. Очень важно снова настроиться на нужную частоту, возобновить связь со своими чувствами. В награду вы получите глубочайшие переживания. А с точки зрения творческого процесса обновленное восприятие открывает двери, ведущие к новым озарениям или старым воспоминаниям. Большинство из этих переживаний кажутся глубоко личными, но на самом деле схожие ощущения испытывали многие из нас. Когда вы возобновляете связь со своим чувственным восприятием, то одновременно готовитесь войти в контакт со своей аудиторией.

ПЯТЬ ОРГАНОВ ЧУВСТВ

У нас есть пять органов чувств. Но как часто вы концентрируетесь на одном из них? Попробуйте подумать о каждом способе восприятия мира по отдельности. Что вы ощущаете? Что видите? Может, вы увидели нечто, что прежде не бросалось вам в глаза? Что вы слышите? Сделайте глубокий вдох. Вы чувствуете какой-то запах? Ощущаете вкус? Протяните руку и дотроньтесь до чего-нибудь или почувствуйте кожей движение воздуха.

НИГИЛИЗМ

Иногда вовсе нет желания вписывать персонажей в какую-то среду. Когда мы работали над мультиком про ниндзя «Фугги-Фугги», то хотели полностью сконцентрироваться на смешных падениях персонажей, поэтому фон сделали проще некуда: его заменил нам лист традиционной фактурной японской бумаги. Мы добавили только тот реквизит, который был полезен для создания комического эффекта. Все остальное пространство мы оставили незаполненным. Нечто подобное мы сделали для диснеевского мультсериала «Индейка и пилигрим», где большая часть фона — пустое пространство. Это помогает зрителю сфокусироваться на основном действии.

Теперь посмотрите на белый лист бумаги. Приготовьтесь.

И... оставьте его белым.

Ничего не рисуйте.

Ничего не пишите.

Созерцайте пустоту.

МАЙЛЗ: Здесь не на что смотреть, листайте дальше.

ОДЕЖДА

Актерам известно, какое важное значение для создания образа героя имеет правильно подобранная одежда или сценический костюм. Дело идет куда проще, если сама внешность героя уже говорит за него. Но одежда не только призвана подчеркнуть индивидуальность персонажа, она еще должна гармонично сочетаться с окружающим миром. Какую одежду будут носить в ваших новых мирах? Такую, как носим мы? Ультрасовременную и супермодную? Исторические костюмы, но с небольшими изменениями для придания им «нездешнего» вида? Позволите ли вы персонажам одеваться в каком угодно стиле или наденете на них униформу? Стиль одежды может многое сказать не только о конкретном человеке, но и обо всем обществе. Сделайте свой дизайн униформы для персонажа, а затем объясните, что обозначает каждая ее деталь.

ЗАБЫТЫЕ МЕСТА

Прогуляйтесь по пригороду. Приглядитесь к заброшенным строениям. Сделайте наброски этих мест или сфотографируйте, потом распечатайте фотографии на обычном принтере и приклейте на эту страницу. Ваша цель — разрушенные, неухоженные и покосившиеся от времени строения. Приглядитесь к ним. Кто мог жить раньше в этих домах? К какому миру они принадлежат, если не к нашему? Какие истории они могут поведать? Запишите свои идеи рядом с картинками.



ЗАКОЛДОВАННЫЕ ДОМА

МАЙЛЗ: Однажды я шел по Парк-стрит в Бристоле и увидел дверной звонок. В нем самом не было ничего необычного — странным было то, что рядом не было двери. Ни одной двери по близости. Или окна. Вообще ничего. Просто дверной звонок на каменной стене. Наверное, это была чья-то шутка, но я предпочитаю думать, что это был заколдованный звонок. И стоит только его нажать, как ты попадаешь в невероятное приключение.

ГРЕГ: Ну и почему ты не позвонил?

МАЙЛЗ: А может, позвонил. И перед тобой переодетый демон.

ГРЕГ: Э... правда?

МАЙЛЗ: Конечно, нет.

Ну так вот... Интересно представлять, что вокруг нас полно удивительных мест, которые скрыты от посторонних глаз. Вспомните Гриммаулд-плейс, 12 из книг про Гарри Поттера. Дом невидим для живущих рядом маглов (неволшебников). Им кажется, что его нет из-за ошибки в нумерации. На самом деле по этому адресу располагался особняк семьи Блэков, могущественной династии ведьм и магов.



Прогуляйтесь по своему району. Представьте, что между привычными зданиями или посреди открытой местности притаился невидимый для простых людей дом. Каким он выглядит для тех, кто может его видеть? Нарисуйте его. Что в нем творится? Расскажите нам историю этого дома на следующей странице.

УЗРИТЕ!

**«И увидел Бог всё, что он создал, и вот, хорошо весьма»
(Бытие, 1:31).**

Пролистайте эту часть и посмотрите, сколько вы всего создали. Вы словно открыли дверцу в нашем мире, которая ведет в тысячи других миров. Сейчас перед вами вспышками пронесутся виды всех придуманных вами миров. Чем больше времени вы будете созерцать их, тем сложнее и детальнее будет становиться ваше творение. Возможно, вам захочется создать множество разных миров, или, может, вам так понравится один из них, что вы будете снова и снова погружаться в его атмосферу и открывать его новые грани. «Плоский мир» Терри Пратчетта — восхитительная вселенная. Он исследует ее, проживая жизнь множества своих персонажей на разных этапах ее исторического развития. Подчинив результаты своих изысканий единой цели, он создал необычайно сложную, веселую, такую понятную, но в то же время способную удивлять вселенную, от которой без ума миллионы его читателей.

МАЙЛЗ: Итак, у вас есть персонажи.

ГРЕГ: И вы создали для них миры.

МАЙЛЗ: Время рассказывать о них истории!

На этом часть три
подошла к концу.



ЧАСТЬ ПЯТАЯ

ИСТОРИИ

Существует порядка
3 миллиардов книг
по писательскому ма-
стерству и композиции.

Здесь мы коснемся
основных моментов,
но... не на них хотим
заострить внимание.

Эта часть — сборная
солянка из советов
и подсказок. Некоторые
полезны при создании
кино или мультфиль-
мов, а другие помогут
при написании книг,
рассказов и графиче-
ских романов.

Если хотите знать больше о писа-
тельских приемах, рекомендуем кни-
гу Джона Йорка «Чем дальше в лес».

Мы хотим помочь вам обрести вдох-
новение и научить справляться
со стадом необузданных идей. В этой
части речь пойдет только об освобож-
дении потока мыслей. И о том, как
превратить работу с идеями в игру.

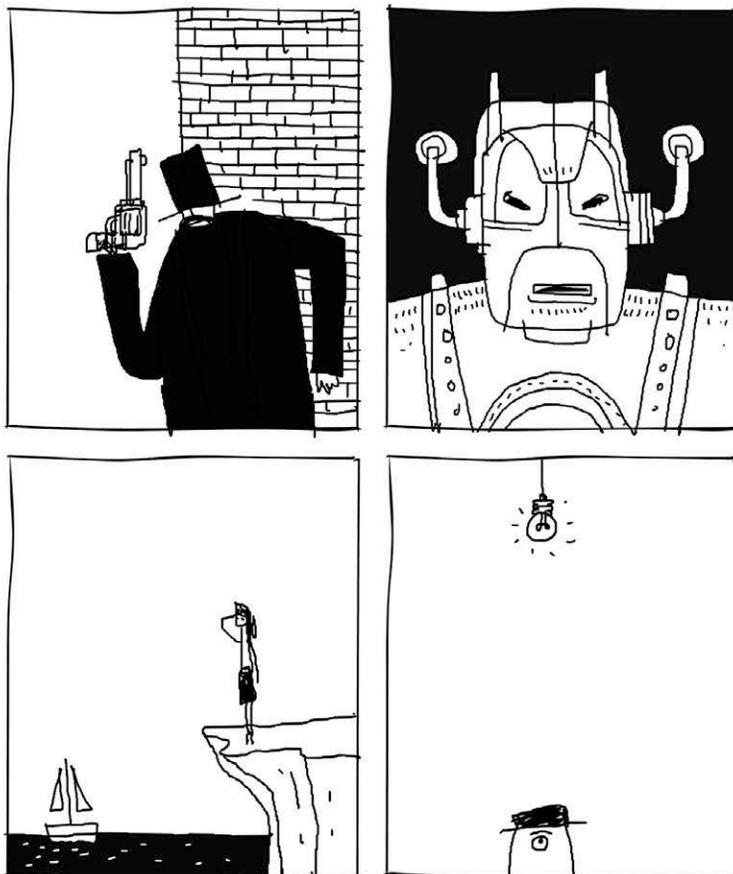
Когда мы подходим к вопросу о по-
строении композиции, нас встречает
целый калейдоскоп то хаотично рас-
положенных, то упорядоченных эле-
ментов. Здесь мы подробнее познако-
мимся с понятием композиции.



АТМОСФЕРА

Прежде чем мы перейдем к разбору композиции, давайте рассмотрим другие творческие аспекты, которые влияют на восприятие истории слушателем или читателем.

Поговорим о настроении. В какое состояние вы хотите погрузить свою аудиторию на время чтения или просмотра вашего творения? Какими способами можно управлять настроением?



В графических романах цвета, вид рамки и композиционное построение элементов на странице имеют огромное значение.

В кино- и телесериалах большой силой обладают музыка, а еще ракурс, с которого рассматривается развитие сюжета. История рассказана от одного лица или мы видим ее глазами разных героев? Как переключаться от одного действующего лица к другому, чтобы картина получилась захватывающей?

Обратите внимание на темп и ритм развития событий в вашей истории. Все произведение написано в одном ритме? Вспомните свои любимые книги. В них есть тихие, успокаивающие переходы, а есть стремительные, опасные повороты сюжета. История, рассказанная в ровном ритме, скорее утомит аудиторию, да и вас, пока вы будете ее придумывать.

Подумайте, как можно поработать над динамикой повествования и с ее помощью создать необходимую вам атмосферу.

Вспомните какую-нибудь песню, в которой меняются темп и ритм. Прослушайте ее несколько раз. Начните сочинять простую историю, например, такую:

- футболист с разбегу наносит удар по воротам;
- астронавт летит сквозь космические просторы в поисках своей команды;
- молодое деревце пробивается сквозь почву, чтобы однажды стать могучим деревом.

Представьте, что музыкальное сопровождение контролирует настроение на каждом этапе развития сюжета. Что происходит на этих этапах?

Напишите или нарисуйте здесь свои мысли на этот счет.

ОТСУТСТВИЕ КОМПОЗИЦИИ

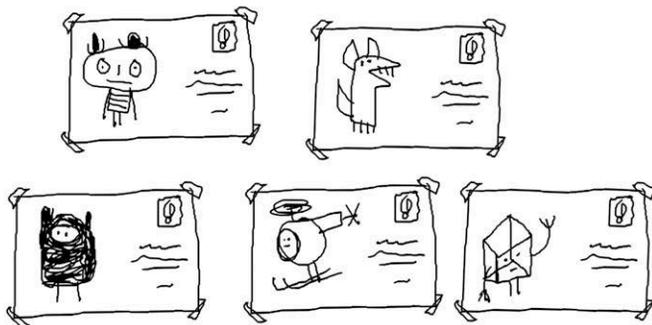
ГРЕГ: Вернемся к композиции. То есть к ее отсутствию.

МАЙЛЗ: Некоторые люди отрицают необходимость структуры в повествовании. Можно намеренно написать историю, не подчиненную композиционному строю, нечто бессистемное, просто свободный поток сознания. Работа над такими проектами очень раскрепощает, потому что на плечи не ложится ответственность за соблюдение правил композиции. Получившийся материал может быть невразумительным, но если он передает настроение, создает особую атмосферу, то этого достаточно, чтобы оказать влияние на аудиторию.

Несколько лет назад мы сделали анимацию «Чепуха». Структура этого произведения весьма условна.

ГРЕГ: Все началось с того, что я придумал рисовать персонажей на открытках и посылать их на наш домашний адрес. Получателем был мой сын. Когда открытки приносили домой, мы развешивали их на стене. Через некоторое время мне пришло в голову, что вместе они выглядят как раскадровка. Но только раскадровка совершенно не связанных друг с другом сцен.

Эта случайность легла в основу мультфильма. Сюжета как такового нет, но зато есть абсурдная, сумрачная



атмосфера, которая к концу становится более оптимистичной.

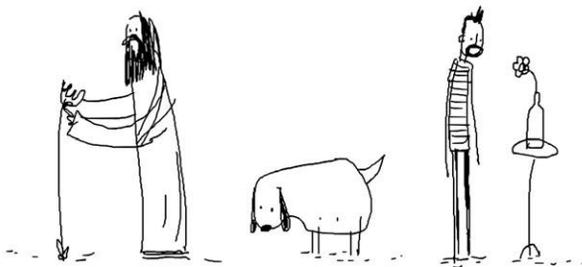
Купите несколько открыток. Раз в неделю рисуйте что-нибудь на одной из них и отправляйте себе по почте. Развешивайте их на стене. Наблюдайте, как перед вашими глазами будет разворачиваться на первый взгляд бессвязная картина. (Важно, чтобы каждый рисунок был не связан с предыдущим или последующим.)

Совсем недавно мы закончили фильм «365». Структура очень проста: «Один год. Один фильм. Один день — одна секунда». Каждый день по длительности был равен одной секунде. Для нее не подготавливались ни сюжет, ни сценарий, ни раскадровка.

Идеи возникали в связи с пережитыми в течение дня событиями, которые мы оформляли в рисунки, допуская художественные вольности. Они составили 365 эпизодов, каждый длительностью в одну секунду. Несмотря на то что в фильме отсутствует повествование, связь между эпизодами возникла благодаря структуре. В основе ее одинаковая продолжительность эпизодов и тот факт, что фильм охватывает переживания, случившиеся в течение одного года.

Поставьте себе задачу: ежедневно зарисовывайте или записывайте впечатления от пережитого дня одной картинкой, одним словом или предложением.

Начните сегодня!



Мультфильмы «Чепуха» и «365» вы можете посмотреть на нашем канале на Vimeo.

ВЗАИМОЗАМЕНЯЕМЫЕ СЕГМЕНТЫ

МАЙЛЗ: Следующий этап упорядочивания хаотичных элементов повествования — структура со взаимозаменяемыми сегментами. Видели мультфильм «Хитрый койот и Дорожный бегун»? Идея проста. Хитрый койот голоден и хочет съесть бегуна. Затем идет серия комических эпизодов, где койот пытается настигнуть свою добычу, а в конце наступает комический момент, когда у него опускаются руки или ситуация оборачивается еще хуже, чем обычно. Эта история разворачивается от **начала** через **середину** к **концу**.

Наиболее интересна середина. Тот набор шуток, из которого она состоит, может быть организован *в любом порядке*. Ни один из эпизодов не определяет развитие другого. Каждый из них — очередная попытка убить птицу. В этом есть смысл? Конечно, есть: мы смеемся, а рассмешить зрителя — главная задача мультфильма. Вспомните своих монстров. Представьте, что один из них преследует другого в надежде



на хороший монстрообед. Как много вам удастся придумать смешных сценариев, где один безуспешно пытается поймать другого? **Нарисуйте здесь то, что удалось придумать.**

Но большинство сюжетов развивается иначе...

НО, СЛЕДОВАТЕЛЬНО

Создатели «Южного парка» Трей Паркер и Мэтт Стоун поделились своей техникой выстраивания сюжетной линии мультсериала в формате канала MTVU. Они говорят, что каждый следующий шаг в развитии истории должен быть связан с предыдущим словами «но» или «следовательно». Таким образом, одно действие оказывает влияние на другое.

Самка страуса спрятала яйцо, СЛЕДОВАТЕЛЬНО, лев не сможет его

найти, НО она забыла, где устроила тайник, СЛЕДОВАТЕЛЬНО, она попросила змею помочь отыскать его, НО вдруг она вспомнила, что змеи тоже едят яйца.



Теперь ваша очередь. Попробуйте написать маленький рассказ, используя для связи слова «НО» и «СЛЕДОВАТЕЛЬНО». Посмотрим, куда это вас заведет.

ЛУЧШЕ И ХУЖЕ

Прием «но, следовательно» напоминает игру «лучше и хуже». Когда мы только начинали работать, то побывали на одном мастер-классе, прошедшем в рамках фестиваля Animated Exeter. Мастер-класс проводили два писателя — Алан Гилби и Дэвид Фридман. Одна из игр, с которой они нас познакомили, была игра в «лучше и хуже». Выберите одного из своих персонажей и представьте, что ему предстоит отправиться в путешествие. Вот он выходит из своего дома, и... дела становятся плохи. Но потом все наладилось. Затем снова все пошло не так. Но потом...

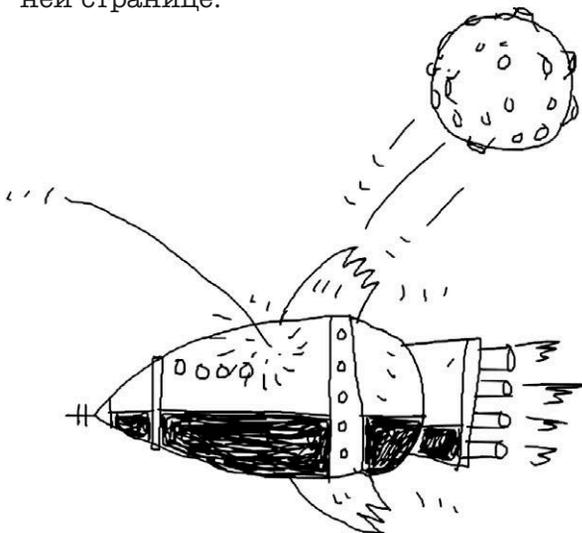
Идею вы уловили. С помощью этой игры можно организовать конвейер интересных поворотов сюжета.

МАЙЛЗ: Гигантский астероид направлялся к Земле, но все изменилось к лучшему, когда...

ГРЕГ: Космический корабль врезался в астероид и сбился его с курса, но затем все стало плохо, потому что...

МАЙЛЗ: Астероид врезался в Луну, и теперь она мчится на огромной скорости к Земле, но все пошло хорошо, когда...

ГРЕГ: Продолжите историю или начните новую на соседней странице.



СПРОСИТЕ СОРКИНА

Вы, наверное, заметили, что все истории, за исключением откровенно экспериментальных, имеют в своей основе нечто общее.

- У героя есть намерение. Он чего-то хочет.
- Герой сталкивается с препятствиями. Эти сложности стоят на его пути к достижению цели.

МАЙЛЗ: Запишитесь на онлайн мастер-класс Аарона Соркина, он подробно об этом рассказывает.

ГРЕГ: О, это бесплатно?

МАЙЛЗ: Нет. Это ведь Аарон Соркин, создатель сериалов «Западное крыло» и «Несколько хороших парней»!

ГРЕГ: Справедливо подмечено.



Теперь давайте представим, что вам нужно написать историю про большое семейство кроликов, которым необходим новый дом. Далеко на горизонте они видят зеленый холм, который подходит просто идеально. Какие препятствия могут встать на их пути? Напишите о них здесь или нарисуйте карту и обозначьте на ней проблемные для кроликов участки.

Если фантазия зашла в тупик, можно для примера посмотреть мультик «Обитатели холмов» или прочитать одноименную книгу Ричарда Адамса.

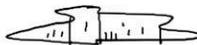
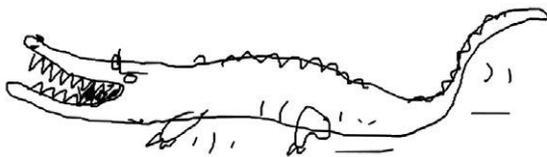
АКТ, АКТ, АКТ ИЛИ АКТ, АКТ, АКТ, АКТ, АКТ, АКТ?

Если вы хотите придерживаться классической композиции, то необходимо еще раз подробнее остановиться на порядке действий в актах. Вы уже, наверное, слышали о трехактной структуре, состоящей из начала, середины и конца.

Завязка происходит в **первом акте**, когда вы знакомите зрителя с персонажами и их окружением, и — ВДРУГ! — поворотный момент: что-то изменилось.

Мы переходим во **второй акт**, где жизнь героя течет совершенно в другом направлении. Он преодолевает препятствия до тех пор, пока его жизнь не превращается в сущий кошмар. Выдержка героя подвергается

испытанию. Он находит способ справиться с ситуацией — и...



Добро пожаловать в **третий акт**, где наступает развязка.

Подробно этот способ построения сюжета разложен во множестве диаграмм, таких сложных, что голова идет кругом. Но по сути мы имеем дело все с тем же: у героя есть цель, на пути к ней он встречает препятствия. А акты задают ритм, подводят к тому моменту, когда герою придется принимать самое важное решение и когда он подвергнется наибольшей опасности.



ГРЕГ: Три акта уже звучит настораживающе, а пять — еще хуже.

МАЙЛЗ: Вообще-то, наоборот, пять актов — это легче. Зачастую, когда возникает задумка истории, известно, как она начнется и чем закончится. Значит, первый и третий акты готовы!

ГРЕГ: А как быть со средней частью? Это вроде бы самая длинная часть истории, не считаешь? Как ее оформить?

МАЙЛЗ: Вот когда приходит на помощь пятиактная структура. Первый акт так и остается первым актом. Третий становится пятым. Второй акт делится на три этапа: второй, третий и четвертый. Разделяя среднюю часть повествования на три секции, можно легче придать ему форму.

Вот как примерно это выглядит.

ИСТОРИЯ В ПЯТИ АКТАХ

Акт первый: вводный.

Акт второй: всё идет прекрасно!

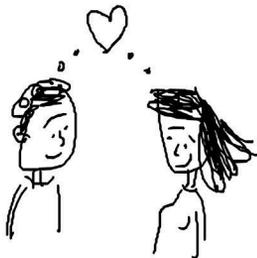
Акт третий: ситуация запутывается.

Акт четвертый: жизнь превращается в сущий кошмар!

Акт пятый: всё благополучно разрешается.

С помощью такой структуры можно написать сценарий к фильму, рассказ или стихотворение!

*Ромео повстречал Джульетту, и было сердце пронзено.
Они влюбились, целовались, и подарил он ей кольцо.
Но друг Меркуцио наложил на них предсмертное проклятье.
И вот влюбленные притворились мертвыми, однако из-за
несовершенств почтовой связи затем умерли по-настоящему.*



Твоя очередь, используй эти вводные конструкции:

Давным-давно...

До того самого момента, когда...

Что и привело нас во второй акт, в котором дела неожиданно пошли хорошо, потому что...

Но затем в третьем акте все пошло прахом, так как...

А в четвертом акте ситуация стала еще хуже, если это только возможно, ведь...

Но все благополучно решилось в пятом акте, потому что...

ГРЕГ: Хорошо, но ведь мы до невозможности упростили принцип построения композиции!

МАЙЛЗ: Может, и так. Но скользкие дельцы находят себе жертв даже в этой среде и безжалостно их одурачивают, призывая к бесполезным действиям: «Посетите платный мастер-класс!», «Купите эту футболку!», «Купите книгу!».

ГРЕГ: Примерно такую книгу, как эта?

МАЙЛЗ: Нет-нет, наша книга не такая, она замечательная!

ВНЕЗАПНО!

Нарисуй циклопа, бициклопа и трициклопа. **Начали!**



НЕ ПИШИ, А РИСУЙ

ГРЕГ: Когда нужно что-то написать, можно попробовать НЕ писать...

МАЙЛЗ: Что? Это какая-то бессмыслица!

ГРЕГ: ...а рисовать. Выразить замысел с помощью рисунка.

МАЙЛЗ: А, вот как! Да, это очень умно.

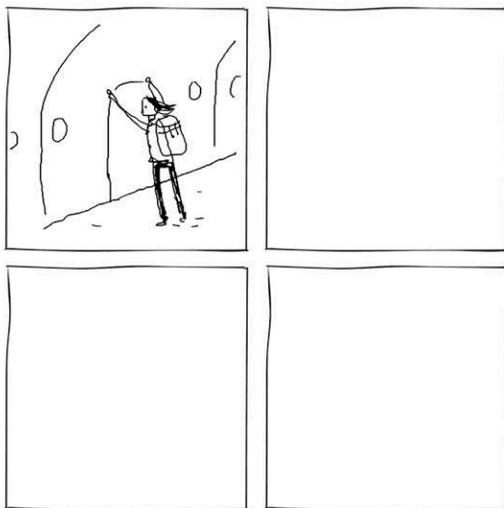
ГРЕГ: Может, перед вашим внутренним взором родится нелепый, комический эпизод. Сразу зарисуйте его!

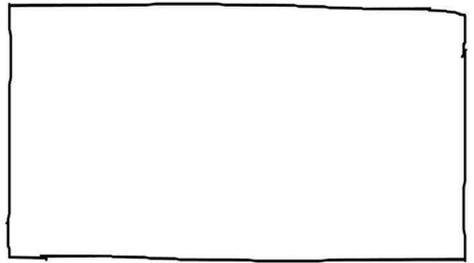
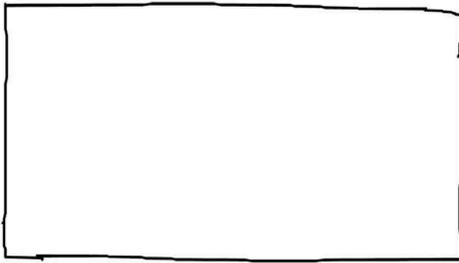
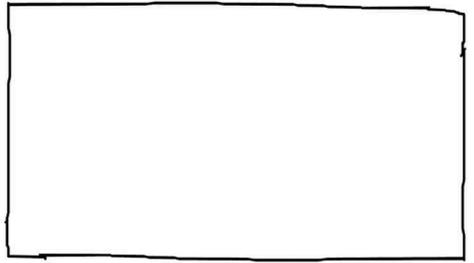
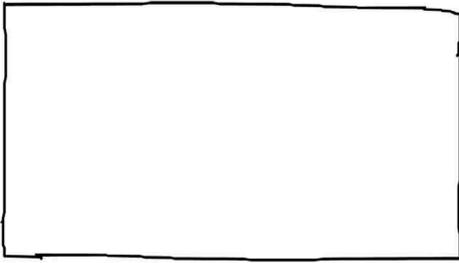
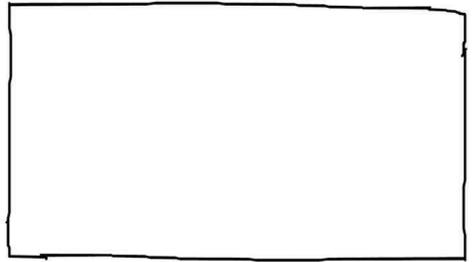
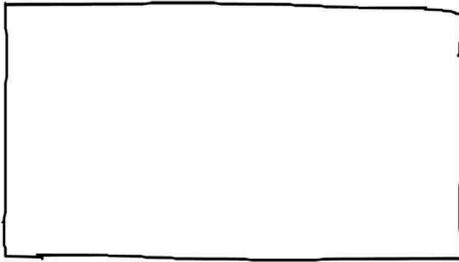
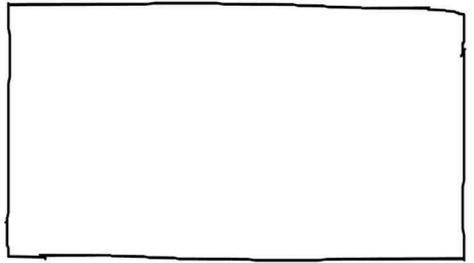
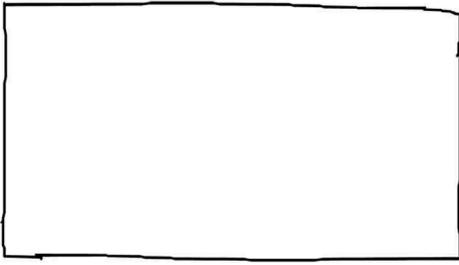
МАЙЛЗ: Или сделайте раскадровку, чтобы примерно набросать развитие сюжета.

ГРЕГ: Предположим, в центре внимания скайдайверша. Она готовится выпрыгнуть из самолета.

МАЙЛЗ: В следующее мгновение может случиться все что угодно — решать вам.

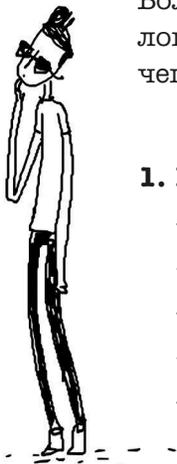
ГРЕГ: Мы не предлагаем заняться созданием детализированной, точной раскадровки с правильной перспективой. Мы предлагаем порисовать каракули, сделать миниатюрные эскизы, быстрые наброски. Попробуйте заполнить рисунками три окошка на этой странице, а затем нарисуйте еще одну историю на следующей.





ТРИ НАЧАЛА

Большинство историй начинаются одной из трех типологических ситуаций: утрата, злодейство или обретение чего-то нового.



1. НЕХВАТКА ИЛИ УТРАТА ЧЕГО-ЛИБО

«Мой бриллиант исчез!»

«Я не могу расплатиться — у меня нет денег.»

«Солнце пропало!»

«Извините, я сбился с дороги.»

«Если бы только Священный Грааль не был утрачен!»

2. ЗЛОДЕЙСТВО

«Если ты не заплатишь мне миллион фунтов, ты больше не увидишь своего плюшевого мишку».

«Полицейские идут сюда, чтобы тебя арестовать. Но не беспокойся, я сумею защитить тебя. Честное слово! Я переодену тебя обезьяной, посажу в эту цирковую клетку и отправлю почтой на другой конец света».

«Я освобожу твоего брата из тюрьмы, если ты перестанешь быть монахиней и станешь моей женой».



3. ИЗМЕНЕНИЯ В ОКРУЖАЮЩЕМ МИРЕ ИЛИ ОБРЕТЕНИЕ ЧЕГО-ТО НОВОГО

«Я проснулся утром и обнаружил, что за окном появился новый холм. Что за дела?»

«Ты видела, что там появилось в саду? Портал в подземный мир. Он нам разорит клумбу с петуньями».



«Что с тобой, Ионеско?»

«Знаешь, я проснулся и обнаружил, что теперь у меня голова носорога».

«Кafka, что случилось?»

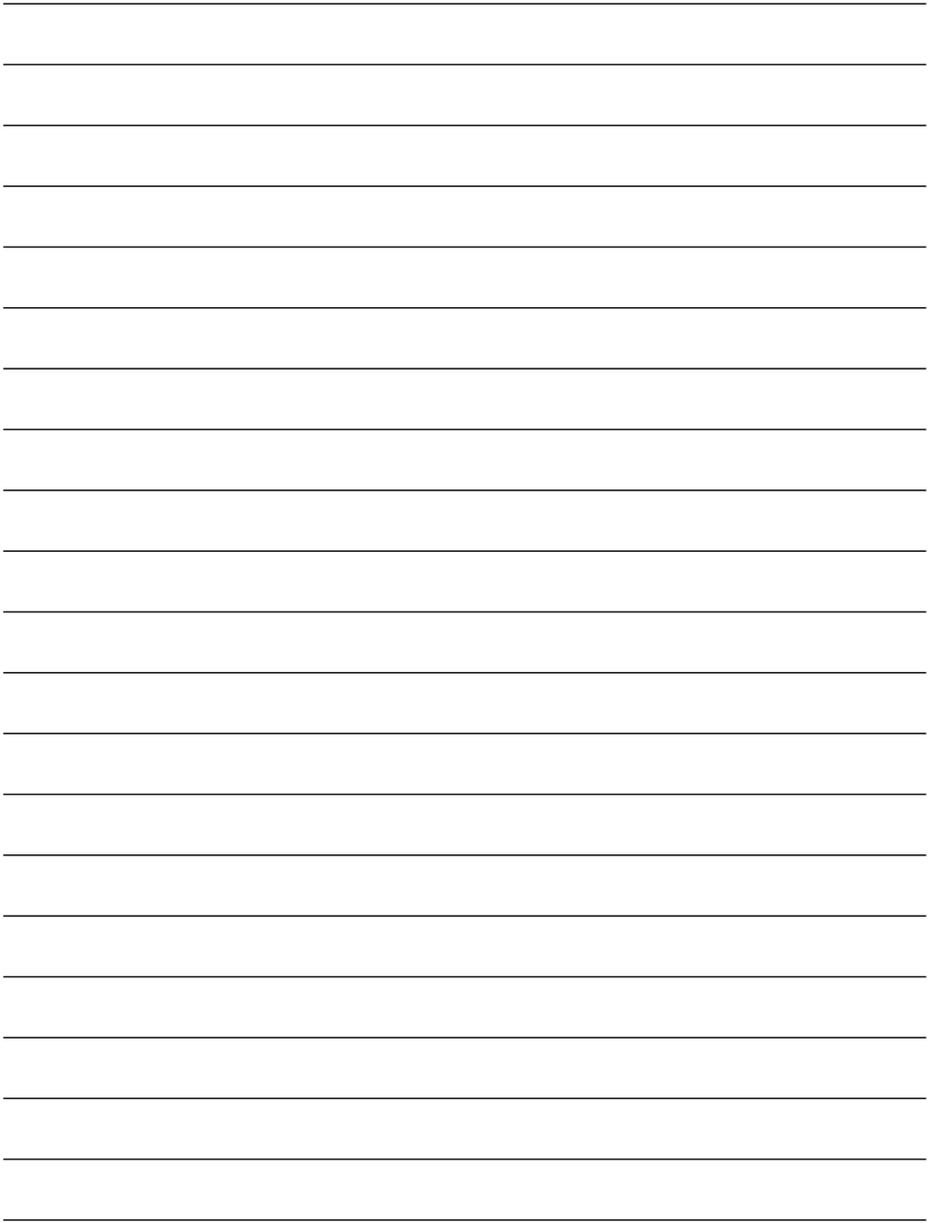
«Со мной?.. Да я проснулся утром и обнаружил, что превратился в огромного жука».

МАЙЛЗ: Если вы не знаете, как начать свою историю, воспользуйтесь одним из этих примеров.

ГРЕГ: Что-то исчезло, и его местонахождение окутано тайной.

МАЙЛЗ: Или какой-то негодяй вот-вот совершит злодеяние.

ГРЕГ: Или, например, нечто новое ворвалось в мир, угрожая изменить привычный порядок вещей.



РАЙМОНД КЕНО

Недостаточно знать, как начнется история и как будет разворачиваться сюжет. Необходимо также определиться со стилем повествования. Раймонд Кено дошел в этом вопросе до крайности, написав одну и ту же историю разными стилями 99 раз. Читается на одном дыхании. Некоторые рассказы получились очень короткими, другие длинными. Одни рассказаны от первого лица, другие — с позиции наблюдателя. Некоторые написаны настолько необычно, что практически (а иногда и полностью) лишены смысла. Недостаток смысла в них восполняется наличием интриги, способностью удивить и даже развеселить.

Вот простая зарисовка:

Я бежал домой, уже успев опоздать к ужину, когда заметил пожилого господина в широкополой шляпе, он стоял согнувшись и вглядывался в яму на тротуаре. Незнакомец насвистывал мелодию, которая показалась мне знакомой, хотя я и не мог вспомнить точно, где ее прежде слышал. Я на мгновение остановился рядом с ним и заглянул в яму, но увидел только черную пустоту. Я хотел было спросить, что он там видит, но передумал и устремился к дому. На следующий день я увидел его снова, он ехал на велосипеде по направлению к железнодорожной станции. Он ехал на tandeme, но второго человека с ним не было.

А что, если попробовать ее записать в виде коротких пометок?

Бежал домой. Опаздывал. Старик. Шляпа. Яма. Насвистывание. Знакомо. Заглянул. Ничего. Инкоммуникандо. Домой. На следующий день. Велосипед. Тот же человек. Тандем. Один.



От третьего лица в стиле научного доклада?

Вечер вторника. Объект А (около 30, черный костюм, русые волосы, очки, рост 5 футов 10 дюймов, вес примерно 72 кг) спешил вдоль по Харрингтон-стрит, когда встретился с объектом Б

(около 70, светлое пальто, широкая черная шляпа, рост 6 футов, вес примерно 65 кг). Объекты не произнесли ни слова, слышалась только насвистываемая мелодия. Возможно, секретный код. Ведется анализ, на сегодняшний день версия не доказана. Оба объекта совместно изучали яму на тротуаре в течение недолгого времени. Что они обнаружили там? Неизвестно. Они имеют отношение к возникновению данной ямы? Требуется дополнительное расследование. Среда, утро. Объекты снова можно было наблюдать на близком расстоянии друг от друга. Один на тротуаре. Другой на велосипеде-тандеме, но без напарника. Подготовка двойного побега?



Попробуйте пересказать эту же историю в стиле волшебной сказки, или переложите на стихи, или сделайте из этого рассказа историю о супергероях. Развлекайтесь!

ГЕНЕРАТОР ИСТОРИЙ

ГРЕГ: Майлз, ты ведь написал много сценариев для детских мультсериалов.

МАЙЛЗ: Да, Грег, много. Мне это нравится, потому что я до сих пор сам не вырос.

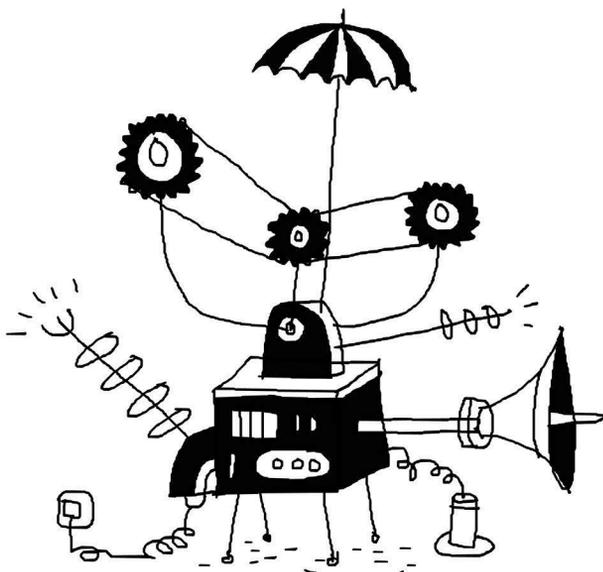
ГРЕГ: Я знаю. Скажи, сколько в таких сериалах обычно серий?

МАЙЛЗ: Обычно в одном сериале пятьдесят две серии.

ГРЕГ: И столько надо придумать историй!

МАЙЛЗ: Да, брат мой, поэтому важно правильно настроить генератор историй.

ГРЕГ: Генератор историй? Он как-то так выглядит?



МАЙЛЗ: Ого, мне бы хотелось иметь такой.

Генератор историй работает на топливе из базовых элементов: он позволяет вам придумывать множество ситуаций и сюжетов в одной и той же вселенной с одними и теми же героями.

Когда мы были детьми, по телевизору шел мультфильм «Тряпичный кот». Кот жил в комиссионном магазине вместе с другими игрушками. Каждая серия начиналась с того, что в магазин приносили новую вещь. В течение всей серии игрушки пытаются понять, что эта вещь собой представляет, рассказывают историю, поют песенки и в итоге определяют для новой вещи место, принадлежащее ей по праву.

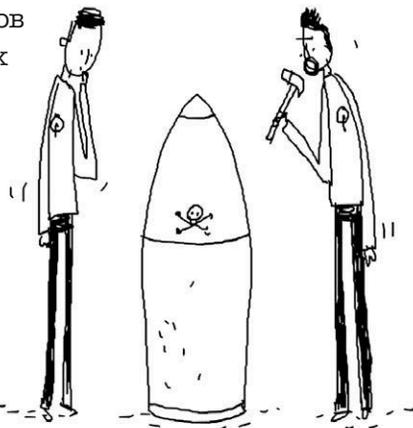
В другом мультфильме, «Мистер Бенн», одноименный герой входит в магазин с карнавальными костюмами, выбирает костюм и затем проходит в нем через волшебную дверь, которая ведет его в приключение, соответствующее этому костюму.

В «Звездном пути» команда космического корабля «Энтерпрайз» бороздит просторы дальнего космоса. Они сталкиваются с необъяснимыми феноменами, и им приходится брать это нечто под контроль, прежде чем оно посеет разрушения во вселенной.

Сюжет всех этих телепроектов содержит в себе генератор историй, благодаря которому можно придумывать множество различных ситуаций. В детективных сериалах генератор работает на различных преступлениях, которые необходимо раскрыть. В случае с сериалами про медицинских работников он производит истории о новых болезнях и желании их вылечить.

Если вы хотите придумать серию историй в рамках одной вселенной, то найдите то, на чем может работать ваш генератор историй.

Как называется ваш любимый телесериал или серия книг? На чем работает генератор истории в этих проектах, на основе чего рождаются новые идеи?



**ЧИТАЙТЕ
КНИГИ:
ВЫ НЕ СМОЖЕТЕ
ОБРЕСТИ
ВДОХНОВЕНИЕ,
НЕ ПЫТАЯСЬ ЕГО
ОТЫСКАТЬ**

ЗАКОНЧИ ИСТОРИЮ

Деревья могут говорить. У них нет ртов и языков — все не настолько очевидно. Их язык гораздо утонченнее. Они поют. Их голос — перезвон ручейков воды, потрескивание стволов, внутри которых по мембранам флоэмы движется сахар, кроткий шелест листьев на ветру. А еще деревья общаются с помощью прикосновений: их корни сплетаются в узлы и петли, и они беседуют, укрытые слоем земли. Обычно они мало разговаривают друг с другом, каждое дерево занято собственным ростом, цветением или отращиванием коры. Но сегодня они едва не кричали, потому что...

СЛУШАЙТЕ ПОДСОЗНАНИЕ

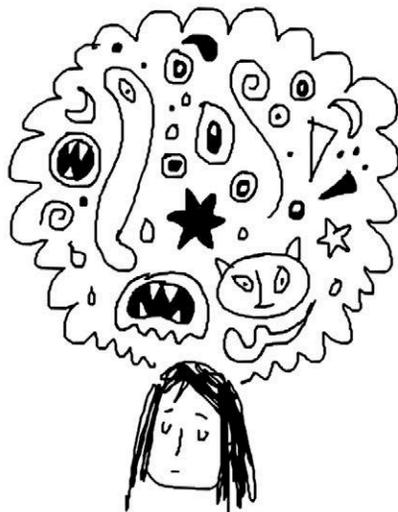
Писатель Грэхэм Лайнхэн однажды в интервью с писателем и диктором Чарли Брукером признался, что часто придумывает истории исходя из одного только смешного момента, который неожиданно рождается у него в голове. Например, он как будто во сне видит своего героя, который непонятно почему явился в офис без футболки. Этот образ заставляет его смеяться, и он начинает обдумывать, что могло бы заставить героя попасть в такую нелепую ситуацию.

Найдите в своем подсознании пару-тройку подобных безумных образов. Они могут быть совершенно не связаны друг с другом. Теперь дайте себе установку собрать из этих образов одну связную историю. Попробуйте объединить события в логической последовательности, и у вас получится интересная, единственная в своем роде история.

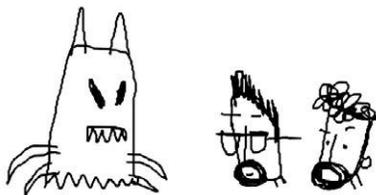
Найдите тихое место, сядьте удобно, расслабьтесь. Сконцентрируйтесь на дыхании. Делайте вдохи через нос и выдохи через рот. Закройте глаза и все отпустите. Что вы видите перед своим внутренним взором? Попробуйте объединить два совершенно разных образа. Получится то, что вызывает у вас улыбку, или от увиденного у вас пойдет дрожь по телу: поезд с крокодилом на борту; ребенок, которому кажется, что в его собаку вселился призрак Шекспира.

МАЙЛЗ: Ну или что-то... получше.

ГРЕГ: Опишите новый образ или сделайте рисунок.



СХОДИТЕ В МУЗЕЙ, ЧТОБЫ ПЕРЕЗАГРУЗИТЬСЯ



МАЙЛЗ: Мы живем в Англии, примерно в часе езды от Оксфорда. В этом знаменитом университетском городе находится бесчисленное количество замечательных мест, заслуживающих внимания, и не последним в этом списке стоит Музей Питта Риверса. В нем полным-полно этнографических и археологических экспонатов. Музей был основан генералом Питтом Риверсом в XIX веке. Мы видим его типичным представителем Викторианской эпохи, который беспечно гуляет по миру и говорит:



О, эта штука
мне нравится!
И она теперь
моя.

...хотя, может, мы и несправедливы к нему. Так или иначе, коллекции музея по-прежнему пополняются различными антропологическими причудами. В них мы нашли источник вдохновения.

ГРЕГ: Я перерисовал себе в блокнот множество объектов оттуда и использовал некоторые из них в наших анимациях. Посмотрите, какие музеи находятся неподалеку от вас. Есть какой-нибудь, который вызывает ваш интерес? Посетите его. Возьмите с собой скетчбук. Изучите находящиеся в нем экспонаты. Возможно, один из них даст вам идею для персонажа, нового мира или истории или для всего сразу.

ПЕРЕПИСЫВАНИЕ



Вы, наверное, слышали фразу: «Писательство — это переписывание». Но что это на самом деле значит? Когда вы закончите рассказ или сценарий, последнее, что вам захочется сделать, — это переписать его.

И это нормально. Когда вы завершите первый черновой вариант, хлопните себя по плечу и скажите: «Молодчина!» После чего сложите листы стопочкой и уберите. Подождите несколько дней. Затем снова вернитесь к работе.

Прочтите заново, обращая внимание на следующие возможные корректировки. С их помощью можно улучшить получившийся материал.

У вас встречаются повторы? Можно вырезать часть текста, не теряя при этом ясности изложения? Можно ли начать каждую сцену или главу позже и закончить раньше, но сохранив изначальный сюжет? Ваши герои не противоречат сами себе? У вас слишком много действующих лиц? Каково наименьшее количество персонажей, необходимое для развития вашего сюжета? Им и правда нужно столько говорить? Можно заменить реплики на язык жестов или кивки? У вас есть целые абзацы, где ничего не происходит? От них можно полностью избавиться? Если у вас есть сцены, которые начинаются с изображения подъезжающего автомобиля или входящего в комнату человека, попробуйте начать их с того момента, когда машина уже остановилась, а человек уже вошел.

После того как первый вариант работы завершен, лучше дать ее почитать тому, кому вы доверяете. Получать комментарии от таких людей очень полезно. Если какой-то момент в вашем рассказе или сценарии оказался им непонятен, значит, вы недостаточно ясно изложили ход развития событий.

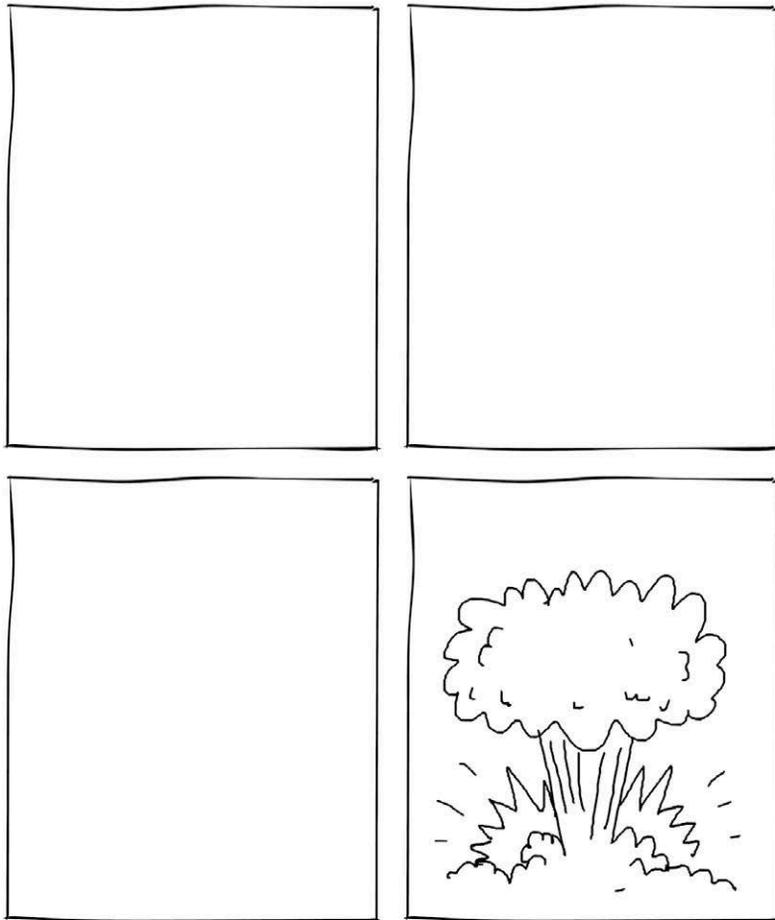


Кинорежиссер Дэни Бойл заставляет сценаристов читать свои работы ему вслух. Таким способом можно сразу понять, хорошим ли получился сценарий. Если есть слабый диалог, то его будет слышно. Выявляются все затянутые и невыразительные места, равно как и чересчур перегруженные событиями. Можно почувствовать, где не хватает энергии.

НАРИСУЙТЕ КОМИКС

Писателям нужно учиться выражать свои мысли с помощью рисунков, а иллюстраторам и создателям комиксов стоит попробовать писать тексты. Развив такую гибкость ума, вы получите возможность видеть свою историю с разных ракурсов и заручитесь дополнительными творческими инструментами.

Заполните пустые окошки.



СЛУШАЙТЕ, ЧИТАЙТЕ, СМОТРИТЕ

МАЙЛЗ: Делая первые шаги на писательском поприще, я специально пытался писать во всевозможных жанрах и стилях. На свой хлеб с маслом я зарабатывал сценариями для анимаций, где в основном нужно концентрироваться на динамике и комических эпизодах. В большинстве таких сценариев не бывает диалогов, да и вообще очень мало реплик. Поэтому я решил, что было бы неплохо попробовать написать пьесу для радио. Сложность задачи заключалась в том, что нужно было рассказать историю, не прибегая к визуальным средствам, только с помощью диалогов и звуковых эффектов.

ГРЕГ: Возможно, вы точно знаете, в какой сфере хотите реализовать свой талант, однако бывает полезно попробовать выразить идеи непривычным способом. Подумайте, сколько можно научиться в результате такого опыта. Допустим, вы создаете графические романы, но никогда не пробовали писать стихи. Или вы сценарист, который точно знает, что не умеет рисовать.

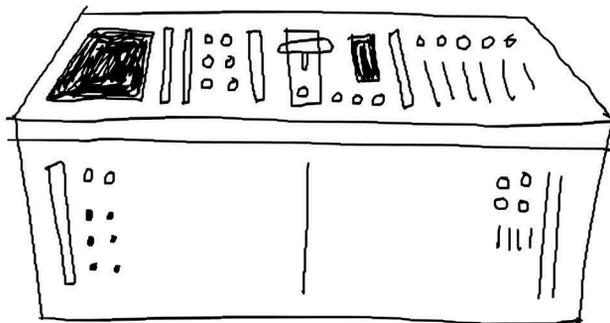
МАЙЛЗ: Забудьте об ограничениях. От вас не требуется мастерски овладеть всеми средствами самовыражения — просто поиграйте с ними, как ребенок в песочнице, и посмотрите, что у вас получится. Вдруг вы обнаружите у себя новые таланты, которыми можно дополнить свою привычную зону комфорта?

ГРЕГ: Значит, зона комфорта располагается рядом с песочницей?

МАЙЛЗ: Да, там же находится и область имеющихся знаний.

КОМПЬЮТЕРНАЯ КОНСОЛЬ

**Нарисуйте здесь компьютерную консоль.
Заполните ее экранами, кнопками, бегунками,
циферблатами — всем, чем душа пожелает.**



Рисуйте под музыку

Найдите какую-нибудь песню, которая вам **совершенно не нравится**. Послушайте ее. Обратите внимание, как изменяется ваше настроение. Затем сделайте рисунок.



ЗАКАДРОВЫЕ СЦЕНЫ

МАЙЛЗ: Что мне удалось вынести из работы над мультиками для четырехлетних детей, так это то, что ничего нельзя оставлять за кадром. Нельзя не вывести на экран какую-то часть сюжета, иначе они просто не поймут, что происходит.

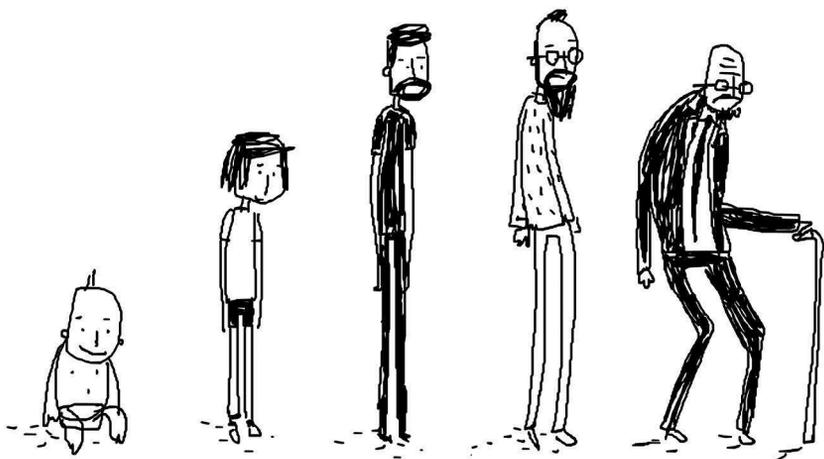


ГРЕГ: По сути, это справедливо и для взрослых. В сериале «Очень странные дела» герои не обсуждают часами какого-то старого дядюшку, который был им дорог. Действующие лица говорят только друг о друге и все действия совершают совместно, все это мы видим в кадре. Тяжело интересоваться тем, кого мы никогда не видели. Даже если герой переживает за своего невидимого закадрового близкого человека, это не значит, что и нам будет не все равно.

МАЙЛЗ: Недавно я писал сценарий, ориентированный на детей постарше. По сюжету главный герой очень много переживает из-за отношений с матерью. Но проблема была в том, что мы ни разу ее не встретили. Слава богу, редактор Анна Дэвис вовремя обратила на это мое внимание. Мы вернулись к началу и переписали историю по-новому: на этот раз герой серьезно ссорится с сестрой и перестает с ней общаться. Этот вариант подошел лучше, потому что сестра появлялась в кадре и была знакома аудитории.

БИОГРАФИЯ В КАРТИНКАХ

Нарисуйте персонажа в младенческом или детском возрасте. Затем рисуйте его снова и снова, только каждый раз немного старше. Можно еще добавить подписи, в которых указывается, что с ним случилось, что повлияло на его жизнь и здоровье. Вот пример.



Вы, наверное, слышали выражения типа «персонаж важнее сюжета» или «первоочередной важностью обладает сюжет, а не персонаж». Но, честно говоря, самые удачные произведения сочетают в себе и яркий образ персонажа, и интересное содержание. Они становятся одним целым. Нам нравится слушать истории из жизни людей — хороших, плохих или уродливых. Ваша жизнь — это ваша история, которая раскрывает образ персонажа.

РАБЫ СЮЖЕТА

У вас может быть четко оформленный творческий замысел для рассказа, сценария или книги. Задайте себе вопрос: не заставляете ли вы своих героев действовать вразрез с их личностными предпочтениями только для того, чтобы сюжет мог развиваться в очерченных вами рамках?

ЕСЛИ ТАК, ТО ОСТАНОВИТЕ ЭТО!

Сюжет должен развиваться исходя из сформировавшихся личностных качеств персонажей. Когда они начинают служить содержанию произведения, как рабы, то теряют себя и тем самым делают всю историю скучной и неправдоподобной.



Скажем, вы создали кровожадного пирата, который режет на ремни своих жертв, много пьет и равно жесток по отношению к мужчинам, женщинам и животным. И тут неожиданно вы к концу рассказа, пытаясь добиться аккуратной концовочки, превращаете его в добряка, который должен помочь юной девушке найти дорогу домой... Если так произойдет, то это просто всех взбесит.

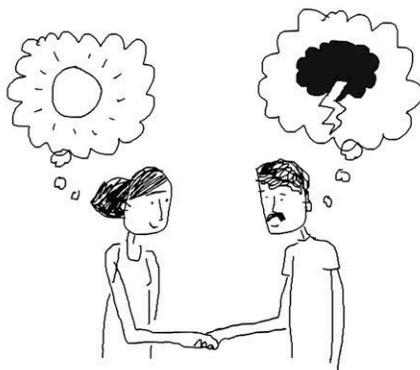
**ДОВОДИТЕ
СВОИХ
ПЕРСОНАЖЕЙ
ДО КРАЙНОСТИ,
НО ВСЕГДА
ПОЗВОЛЯЙТЕ ИМ
ДЕЙСТВОВАТЬ
ОБОСНОВАННО,
ПРАВДОПОДОБНО
И ЛОГИЧНО**

СЛОВА И КАРТИНКИ

В тех жанрах, где используются одновременно и слова, и картинки (это графические романы, сериалы, игры, кино), лучше избегать таких моментов, когда картинка и реплика говорят об одном и том же.



В более искусно оформленной истории мы видим одно, а слышим нечто другое, что может дополнять увиденное или ему противоречить. В связи с этим рукопожатие двух персонажей выглядит как вполне определенное и понятное действие. Но кто знает, что осталось за кадром?

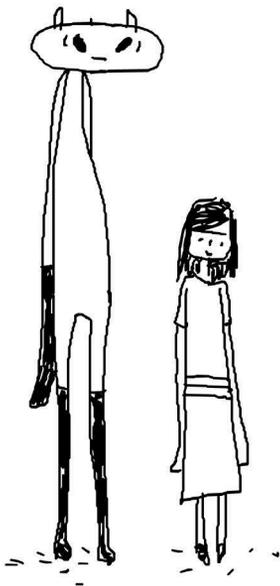


Нарисуйте здесь двух друзей, которые встретились впервые за долгие годы. Они очень рады видеть друг друга, но, вместо того чтобы сказать это, наносят друг другу грубейшие оскорбления. Что они говорят?

ДОРОГОЙ ДНЕВНИК

Какие еще есть способы изложения? Один из популярных способов раскрытия сюжета — дневник. Само собой, это специализированная форма повествования от первого лица. Структура такого произведения может сильно отличаться от классической трехактной, но здесь все равно появляется герой, движимый каким-то желанием, который борется с препятствиями на пути к его осуществлению.

МАЙЛЗ: Вот начало одного из моих рассказов. В его основе — записи из двух дневников; вначале описываемые события не связаны, но позже обнаруживается их взаимодействие.



Телескоп

(повесть, рассказанная в двух дневниках)

КРОБНИЦА, ХАНГУСТ, 35-е.

ХА! Я, Зоракс, самый младший наследник престола царства Ну, наконец вырвался на свободу. Я пробился через звездную стену и теперь лечу в открытый космос. Так, наконец, мои мама и папа чему-то научатся! Пусть она — Интергалактическая принцесса, а он — Звездный повелитель планеты Намнаг, но только они НЕ СМЕЮТ МНОЙ КОМАНДОВАТЬ! Не сомневаюсь, что они пошлют целую эскадру грабийских спасательных кораблей в погоню. Удачи, придурки! Вокруг моего корабля щит невидимости, вам никогда меня не найти. ВЫКУСИТЕ! Но я вернусь КАК ПОБЕДИТЕЛЬ! Как только я найду непоработенную планету, то поработашу ее и вернусь гордым поработителем во всей славе!

P.S. Сегодня я выучил новое слово: «поработить» (глагол) — завоевать, победить, подчинить.

ПЯТНИЦА, АВГУСТ, 5-е.

Дорогой дневник,

мне скучно. Мне настолько скучно, что это уже утомило. Сплошная скука, скука, скука, скука, скука, скука, скука. Это очень скучно. Я сказала об этом папе. Он сказал: «Не бери в голову, Джина». Я сказала маме. Она ответила: «Может, тебе поиграть в игрушки?» ЕЩЕ ЧЕГО! Вы видели мои игрушки? Да они просто старье! Я УЖЕ НЕ РЕБЕНОК! Я даже сказала малышу Тому, что мне скучно, и он сказал: «Хи-гу-ба-ги». О-О-О-О! Ничего никогда не произойдет за это лето. МНЕ ТА-А-А-А-А-А-А-АК СКУЧНО!

СЛИБОТА, ХАНГУСТ, 36-е.

ПОТРЯСАЮЩИЕ НОВОСТИ. Я исследовал космические просторы и нашел свою цель! Маленькая сине-зеленая планета,

вращающаяся вокруг солнца. Датчики показывают, что люди, живущие на ней, МЕГАотстальные. Я ПОРАБОЦУ их! Их ничтожные умишки и дурацкие аппараты могут даже не мечтать тягаться с моими ЖЕСТОЧАЙШИМИ БОЕВЫМИ РАКЕТАМИ! ХА-ХА! К другим новостям. Я получил видеосообщение от мамы и папы (Принцессы и Повелителя), в котором они просят меня вернуться домой и перестать глупо себя вести. Они просят прощения за то, что мало общались со мной, это все потому, что управляют Галактикой — довольно хлопотное занятие. МНЕ ВСЕ РАВНО!

СУББОТА, АВГУСТ, 6-е.

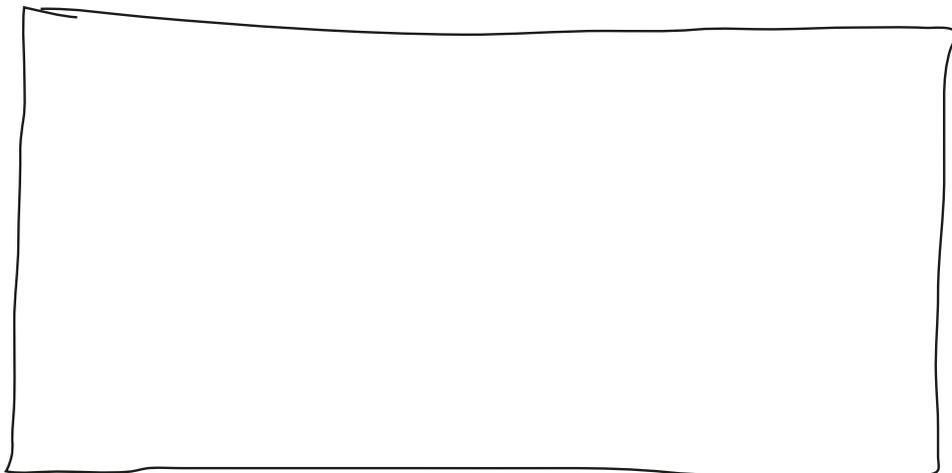
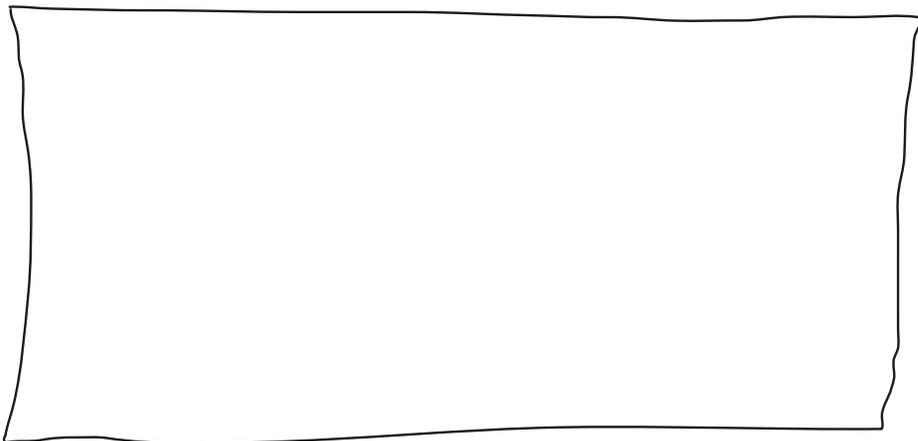
Дорогой дневник,

мы ходили по магазинам, что было невероятно СКУЧНО. Мама отказалась вести меня в кино, потому как ей хотелось провести три миллиона лет в обувном магазине, примеряя все туфли подряд. И ОНА НЕ КУПИЛА НИ ОДНОЙ ПАРЫ! БОЖЕ-Е-Е! Папе тоже стало скучно, и он ушел гулять один. Я попросилась с ним, но он в ответ, как обычно, пробурчал что-то невнятное. На его языке это значит «НЕТ»! Потом он вернулся с новеньким телескопом, и они с мамой начали спорить. Мама сказала, что папе деньги оттягивают карманы. Папа сказал, что телескопы полезные. Мама сказала, что обувь полезнее. Я сказала, что мама не купила обувь, а она сказала: «Слово — серебро, а молчание — золото. Что это вообще значит? ПФ-Ф-Ф!»

Попробуйте продолжить рассказ самостоятельно.

ДВА ДНЕВНИКА

Теперь представьте, что произошло некое событие, свидетелями которого стали два абсолютно разных человека. Что это было за событие? Подумайте, что и как они могли бы написать в своих дневниках об этом происшествии.



АВТОПИСЬМО

Перед вами белый листок бумаги, и вы не знаете, что на нем написать? Проблему можно решить. Перестаньте так усердно думать и просто позвольте своему сознанию включиться в работу самостоятельно. Наш мозг способен к мгновенной импровизации. В каждый момент в нем активно передают информацию 14 миллиардов нервных окончаний. (Эту информацию мы нашли в интернете, видимо, так и есть.)

Возьмите книгу и выберите наугад страницу. С закрытыми глазами ткните пальцем в текст и посмотрите, в какое слово вы попали. Запишите это слово, затем два слова до него, затем два стоящих после. Или можно просто выбрать пять слов наугад. Это будут ваши ключевые слова — те, которые необходимы для включения работы вашего воображения.

Дальше вам нужно начать писать и не останавливаться в течение пяти минут. НЕ думайте о том, что пишете. Не беспокойтесь, хорошо у вас выходит или нет и есть ли в этом какой-то смысл. Просто пишите.

Пишите все, что приходит вам в голову.

Вот, например, что получилось у Майлза...

Ключевые слова: **ел, молодой, ночной, выемка, воровать.**

Клан Голодных ведьм летел в сторону Градона Чумного, когда вдруг они увидели далеко впереди свечение на небе, которого так долго ждали, долгие-долгие годы. Сияние было ярко-синим: синее и лазурнее любого драгоценного камня, прекраснее, чем свет любого голубого бриллианта.

Сердце Гелтры сжалось в предчувствии, пока они в стремительном полете прорезали холодный ночной воздух. Она ждала доль-

ше остальных и знала, что ее судьба неразрывно связана с тем, что должно теперь свершиться. Даже не взглянув друг на друга, они мгновенно забыли о цели своего полета и, как одна, устремились к горизонту. Голубое сияние становилось отчетливее, хотя ночь делалась все темнее, а луна не была видна.

Наконец они достигли источника света и начали снижаться над ним кругами. Под ними был необъятный океан, а из-под толщи воды исходило сияние, маня их все ближе.

Груды рыб плескались и трепыхались, креветки и криль выпрыгивали на поверхность воды, как будто под ними был не океан, а отмель.

Ведьмы из клана Белых Викканских Фартов тоже сужали над этим местом круги: вне сомнения, и они увидели этот огонь издалека. В любой иной ситуации они бы уже бросились друг на друга и сцепились в схватке, но сейчас они летели рядом, два семейства бок о бок приближались к свету. Гелтра узнала Персиног среди Белых Викканов и кивнула ей. Персиног



сдержанно поприветствовала ее в ответ, но за видимой чопорностью Гелтре показалась в ее глазах теплота, может, даже улыбка, напомнившая ей о сестре, которую она когда-то так любила. Это было слишком давно.

Они спускались все ниже, и в тот самый момент, когда они достигли поверхности воды, морскую гладь рассекла сияющая синяя хрустальная твердь — земля, рожденная из огромного кристалла медного купороса. Казалось, она была сделана из синего стекла. Они опустились на вновь появившуюся землю и направились друг к другу для приветствия. Кристалл продолжал вздыматься над водами, и вскоре Гелтра смогла наконец увидеть то, что так долго занимало ее мысли. В кристалле, как в янтаре, застыли живые существа: бабочки, рыбы, собаки и, главное, люди. И вот в самом сердце светящегося кристалла они увидели человека, который был так хорошо им всем знаком, — Рангалота, мага из Грихзэга. Перед ними был источник всей их силы. Тот самый маг, альфа и омега волшебного мира.

МАЙЛЗ: Видимо, я написал это седьмого июля 2011 года.

Я нашел этот отрывок в специальной папке для тренировки автоматического письма. Забавно, что в памяти не остается ничего, что ты написал в этой технике.

ГРЕГ: Может, потому, что слова льются прямо из подсознания.

МАЙЛЗ: Когда перечитываешь свое сочинение, создается впечатление, что автор не ты сам. Потому могут родиться новые идеи.

ГРЕГ: Из этого отрывка мы узнали, что ты подсознательно преклоняешься перед ведьмами, кристаллами медного купороса и запросто сочиняешь глупые имена для всего подряд.

МАЙЛЗ: Рингбол Туфусский из Нинаглога.

Теперь твоя очередь...

КОГДА ХУЖЕ БЫТЬ УЖЕ НЕ МОЖЕТ

Наиболее драматичный момент любой истории наступает тогда, когда, казалось бы, хуже быть уже не может, и вдруг... все становится еще ужаснее. Это кульминация. Главный герой испытывает то, что хотел бы пережить в последнюю очередь. Ему приходится спускаться в ад. Это тот виток сюжета, когда древо жизни срублено, убийцу признают невиновным и отпускают на свободу, а влюбленных разлучают.

Попробуйте придумать худшие обстоятельства для героев перечисленных ниже сюжетов.

Богач умирает, ему осталось жить всего неделю. Он принимает решение раздать все свое богатство на благотворительность, но...

Снеговик ожил и намеревается открыть для себя весь мир. Он подружился с белым медведем, но...

Сборщик кофе получает новое место на крупной плантации. Он влюбляется в работницу плантации, но...

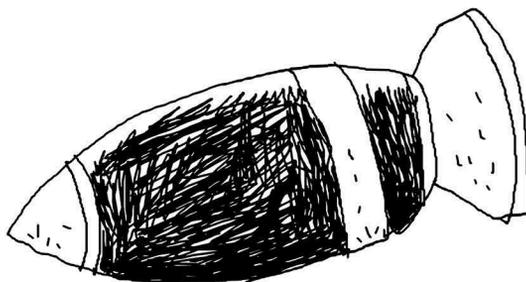
Когда знаешь заранее, каким будет переломный момент истории, то гораздо легче расставить вехи в своем произведении. Теперь нужно придумать, почему дела стали настолько плохи и какие события последуют за этим ужасным моментом.

НЕУЧЕБНАЯ ТРЕВОГА!

В первой части «Трансформеров» (осторожно, спойлеры!) возникает удивительное приспособление — Энергетический Куб, который может превращать машины в живых трансформеров. Неудивительно, что злые Десептиконы желают обрести его, чтобы создать себе больше союзников и победить своих врагов — Автоботов. Если Энергетическим Кубом завладеют Десептиконы, то худшего момента мир уже может не ждать... Но только этого не происходит. А? Что? Автоботы надежно сохранили его, и Куб был уничтожен в результате череды битв, оставляющих нас в легком недоумении. В результате фильм получился лишенным критической точки и пика эскалации конфликта противоборствующих сил. История получилась бы более героической, если бы плохие парни захватили Куб и принялись его использовать, а хорошие парни все равно нашли бы хитроумный способ взять над ними верх. Кроме того, очень сомнительно, что такой женщине, как Меган Фокс, понравился бы Шайа Лабаф.

АРМАГЕДДОН!

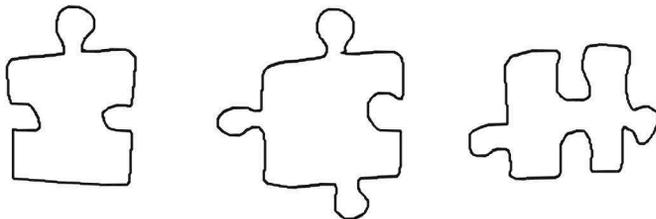
На ваш город летит бомба. Спасения нет. У вас есть время, чтобы отправить только одно сообщение одному человеку. Кто этот человек? И что вы ему скажете? Что-то, о чем до сих пор молчали, но в чем теперь готовы признаться? Напишите от себя или от имени героя.



СОБИРАЕМ ПАЗЛ

Бывает, что вы точно знаете: определенные отдельные события должны случиться в вашей истории. Вы их детально представляли, видели во сне, обдумывали долгое время. Но остальные части повествования остаются для вас в тумане. Предположим, вы пишете книгу и знаете, что будет происходить в главах 1, 2, 4, 7, 10 и 15, но пока не представляете, чем заполнить остальные главы. И прекрасно!

Напишите или нарисуйте те фрагменты, которые вы себе наметили. Получайте удовольствие от того, что они возникают на бумаге или на экране. Никто не утверждает, что книгу нужно писать последовательно от первой главы до последней. Вы можете собирать историю по кусочкам, как лоскутное одеяло, пока она не проявится вся целиком. Помните: пока вы работаете над рукописью, вы всегда можете ее улучшить.



ДЕЯТЕЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ СОЗДАЮТ ДИНАМИЧНЫЕ ИСТОРИИ

Взгляните на список своих творческих идей. Деятельность ваших героев приводит к развитию сюжета или он развивается сам собой? Если персонаж не в силах повлиять на окружающий мир, читатель может начать терять к нему интерес. Часто герои отвергают необходимость действия, до последнего отчаянно пытаются сохранить статус-кво, но затем жизненные обстоятельства все же заставляют их принимать меры. Какими способами вы будете подталкивать своих героев к последней черте? Вы в ответе за созданную вами вселенную, поэтому необходимо стать богом, не знающим жалости.

МАЙЛЗ: Вот шикарный пример. Ваш герой — бывший пилот, который боится летать. Он решает сесть на самолет в надежде вернуть свою девушку-бортпроводницу. Это его первый полет за много лет. Вдруг он слышит по интеркому, что пилот не может управлять, а навигация вышла из строя. Что он предпримет?

ГРЕГ: Ну, это очевидно.

МАЙЛЗ: Да?

ГРЕГ: Да, потому что это сюжет фильма «Аэроплан»!

МАЙЛЗ: Это неправда!

ГРЕГ: Правда. И хватит звать меня Ширли.

Придумайте героя с ужасной фобией. Чего он боится? Как вы можете заставить его посмотреть страху в глаза? Какие события приводят к тому, что герою приходится выйти со своим страхом один на один? Как он будет действовать?

САУНДТРЕК

Вам нравится творить в тишине или для вдохновения вы предпочитаете музыку или видеоряд?

МАЙЛЗ: Я писатель, и поэтому мне необходимо концентрироваться на том, что я пишу. Часто я работаю в тишине. Иногда я даже надеваю наушники, но музыку не включаю — так тишина становится еще ощутимей. Но недавно я стал составлять плей-листы, которые могу слушать во время работы. Я выбираю музыку без слов, потому что не могу позволить отвлекаться тому отделу мозга, который отвечает за восприятие речи. Так, я пишу чернейшие трагедии под Daft Punk, DeafCenter и MarconiUnion. Их музыка мрачна, размеренна и полна тревожного ожидания. Мне хочется думать, что она помогает мне писать в таком же стиле. Но когда я пишу комедии, мне нравится слушать Генри Манчини, саундтрек к «Розовой пантере». Этот сборник элегантных и одновременно немного глуповатых мелодий заставляет меня улыбаться. Надеюсь, это ощущение мне удастся трансформировать в текст.

Подумайте о рассказе, который вам бы хотелось написать, или о картине, которую хочется нарисовать. Какая музыка идеально дополнит ваш рабочий процесс?



Подберите идеальный саундтрек для фильма в стиле инди, как, например, «Наполеон Динамит» или «Джуно». Или для психологического триллера. Какое настроение вы хотите создать? Какие треки вы выберете?

Фильм: _____

Трек-лист: _____

ГОЛОВА ЗАБИТА

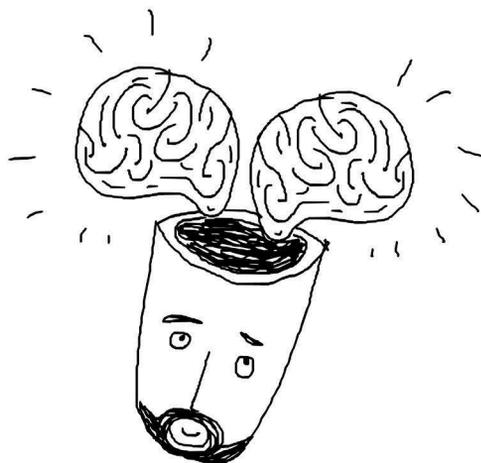
Интроверты легко перевозбуждаются. Вот почему им чаще приятно находиться в тишине. Экстравертам всегда мало огня. Во время работы им нравится слушать громкую музыку. Это одна из причин, по которым художникам нравится работать в разной обстановке. Здесь нет правильной или неправильной позиции — нужно просто найти свою атмосферу.

ГРЕГ: Когда я рисую, то часто становлюсь жертвой неутомимой части собственного мозга, которая все твердит: «ЭЙ, ГРЕГ! МНЕ СКУЧНО!» Тогда я просто включаю фоном какую-нибудь ерунду по Netflix. Мозг доволен — его развлекают, а я могу спокойно работать.

МАЙЛЗ: Грег?

ГРЕГ: Что?

МАЙЛЗ: У тебя что, два мозга?



ТИШИНА

Многие творческие люди предпочитают работать в абсолютной тишине. Попробуйте и вы. Найдите тихое место. Удержитесь от желания включить музыку, радио или уставиться в телефон.

Сделайте заново несколько упражнений из тех, что мы проходили, или поработайте еще над уже имеющимися результатами.

Тишина оказывает на вас благотворное влияние?

Вы способны лучше концентрироваться?



РАСКАЖИТЕ НАМ ИСТОРИЮ

В этой части мы дали вам несколько советов и рассказали о паре хитростей, которые можно применять для раскачки работы воображения. Появился ли у вас какой-то творческий замысел, над которым вы очень хотите поработать? Сможете сказать, в чем он заключается, в одном-двух предложениях? Это будет ваш творческий трамплин.

Не слушайте тех, кто утверждает, будто ваша история уже была кем-то написана, спета или снята. Даже если герои вашей истории — три маленькие свинки и серый волк, вы сможете рассказать эту сказку по-своему, с новыми поворотами сюжета, в своем уникальном стиле.

Мы надеемся, что к этому моменту у вас появилось несколько персонажей, которых вы успели полюбить, возник образ места, в котором они живут, и вы придумали про них несколько историй. В следующей части мы попробуем понять, как собрать это все воедино.

ГРЕГ: Давай уже расскажи нам историю.

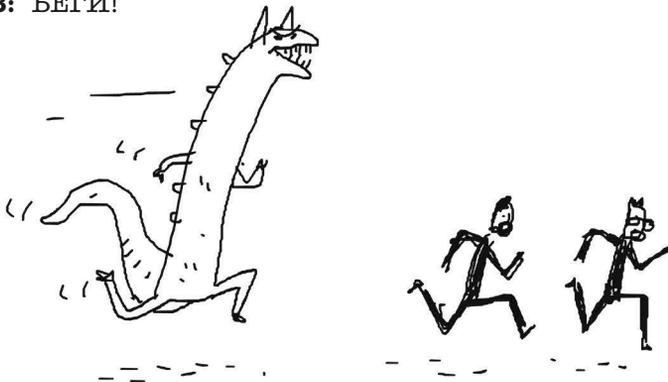
МАЙЛЗ: Какую?

ГРЕГ: Не знаю. Что-нибудь про риск, опасность, чтобы были драма и погони.

МАЙЛЗ: Хорошо. Помнишь всех тех монстров, которых мы успели нарисовать?

ГРЕГ: Да...

МАЙЛЗ: БЕГИ!



ЧАСТЬ ШЕСТАЯ

ПАРА СЛОВ
О БИБЛИЯХ

Как мы и говорили вначале, творческая библия — это вместилище всех ваших мыслей и идей для определенного проекта. В нее полезно заглядывать, когда нужно напомнить себе о том мире, который вы создали. Основные части этой книги мы здесь рассмотрели: персонажи, миры и истории.



Если вы работаете в команде, то библия необходима для того, чтобы убедиться, что все работают над одной и той же вселенной по одним и тем же правилам. Вот почему за каждым телесериалом стоит библия. Вселенная создается множеством разных людей, и библия помогает им сохранить ее истинный облик.

Но даже если вы работаете один и это ваш личный проект, не каждый из нас способен работать над одним и тем же без перерыва. Жизнь вносит свои коррективы!

Если у вас есть такое хранилище, как библия, то, значит, вы в любой момент можете снова погрузиться в атмосферу своей только что созданной вселенной и напомнить себе обо всех невероятных идеях, которые у вас на тот момент родились. И продолжить работу.

Что должно быть в творческой библии? **Обычно ее представляют в таком формате.**

- Логлайн. Короткое, но емкое предложение, в котором выражена вся концепция.
- Краткое описание замысла на одну страницу с упоминанием главных действующих лиц, мира, который

они населяют, и историй, которые будут о них рассказаны. Полное досье на главных героев с детальным описанием характеров и выявлением их сильных и слабых сторон. Лучше с картинками.

- Описание ключевых мест. И снова лучше использовать здесь рисунки.
- Трамплины. Это два или три предложения, в которых дается описание истории. В библиях телесериалов их множество, потому что их создатели рассчитывают снять большое количество серий.
- Задумка истории. Одна или две страницы, на которых более детально раскрывается сюжет.

В случае с детскими телешоу и мультфильмами добавляется еще раздел «учебный план», потому что большинство шоу обучающие.

Библии бывают разных форм и объемов, все зависит от их предназначения. Библия, предназначенная для писателей, которые работают над масштабными проектами, скорее всего, будет огромным томом, набитым всеми возможными подробностями, которые необходимо знать, чтобы правильно подать персонаж и написать историю в атмосфере данной вселенной. Такая же библия может быть и сильно сокращена, вплоть до нескольких страниц, если цель — продажа шоу. Покупатели не заинтересованы блуждать в перипетиях сложных взаимоотношений персонажей — они хотят быстро ухватить идею и так же быстро получить от нее прибыль.

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ

В КОНЦЕ
КОНЦОВ

СОБИРАЕМ ВСЁ ВМЕСТЕ

МАЙЛЗ: Ого. Часть седьмая!

ГРЕГ: Ага, знаю.

МАЙЛЗ: Что ж, сейчас у вас целая куча сырого материала.

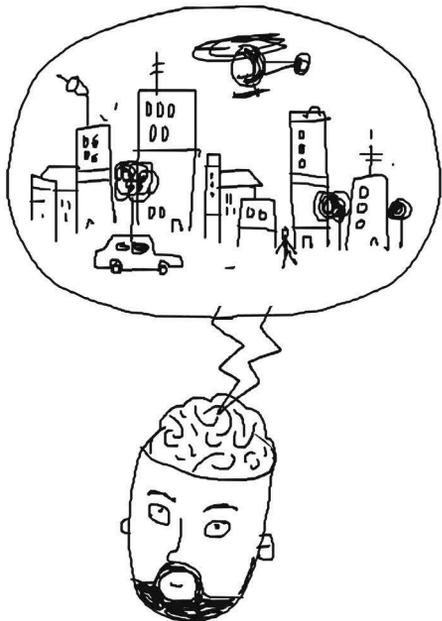
ГРЕГ: Возможно, среди всего этого есть одна яркая идея, которую вы хотите развить.

МАЙЛЗ: А может быть, у вас готов один главный герой, есть несколько идей для действующих лиц второго плана, какие-то мысли по поводу их окружающего мира и одна или несколько историй о его обитателях.

ГРЕГ: Это просто замечательно, ведь, когда вы начнете рисовать комикс, анимационный фильм, писать книгу — да все что угодно, — у вас всегда будет под рукой абсолютно вся информация о вашей вселенной. Так вы сможете избежать творческого блока и не упустите момент вдохновения.

МАЙЛЗ: Благодаря этой горе материалов вы сможете поддерживать жизнь сразу во всем созданном вами мире. Он будет восприниматься вами как один большой организм, вследствие чего у вас могут рождаться все новые творческие замыслы.

ГРЕГ: Помните, если вам захочется поделиться своими творениями в социальных сетях, то ставьте под ними хештег #suoucreate — мы будем очень рады взглянуть на них.



ТВОРЧЕСТВО, НАПОЛНЯЮЩЕЕ ЖИЗНЬЮ

ГРЕГ: Итак, сырой материал.

МАЙЛЗ: Но это еще не все, что требуется.

Когда вы приступаете непосредственно к написанию истории, ваши персонажи могут начать развиваться и меняться, потому что, когда вы начинаете вызывать их к жизни, они перестают быть статичными, принимаются дышать и показывать характер. Они больше не бестелесные концепции, которые могут работать в теории. Ваши персонажи становятся реальными, они откликаются на события, происходящие вокруг них. Такой процесс адаптации героев вполне желателен, только если вы не специально подстраиваете их под задуманный сценарий.



Будьте готовы к тому, что второстепенные персонажи выйдут на первый план, а самые важные вообще уйдут со сцены. Все идет своим чередом.

БОЯЗНЬ КНОПОК

У вас есть страх перед кнопкой «Отправить»?

**Вы написали письмо, прикрепili файлы,
в которых изложили свои идеи, и осталось только
их отправить. Но эта кнопка «Отправить»...**

Она такая безвозвратная, правда?

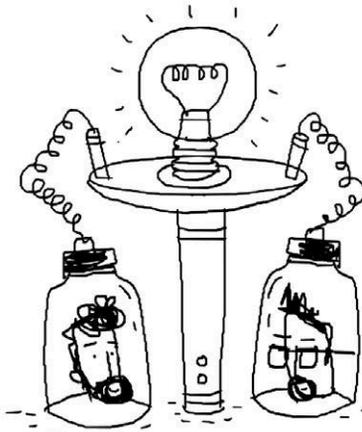
Вот небольшой совет:

**ПРОСТО
НАЖМИ
КНОПКУ!**

ОТЗЫВЫ

Немного об отзывах. Получать отзывы на свою работу может быть очень полезно, но надо выбрать правильный момент и правильного человека, чтобы спросить его мнение. Стивен Кинг в своей блистательной книге *On Writing* («Как писать книги») рассказывает, что, когда он ударно трудится над первым черновиком рукописи, никого к ней не допускает. А вот когда он заканчивает писать, наступает время для отзывов и конструктивной критики. Достаточно немного поспешить — и есть опасность поддаться на нежелательные поправки... или услышать о своей работе такое, что отобьет у вас охоту дописывать ее до конца. Будьте уверены в своем замысле и, если наступает тяжелый момент, найдите в себе силы его преодолеть. Вы всегда сможете доработать слабые места во втором варианте рукописи, как только получите грамотный комментарий.

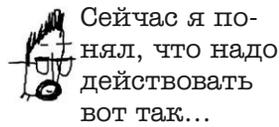
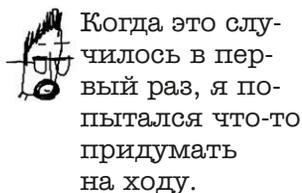
**Если вы бьетесь
над тем, чтобы
объединить
все свои
идеи в одно,
найдите себе
подельника.**



**Мы рекомендуем
такой вариант.
Одна голова
хорошо,
а две лучше.**

БУДЬТЕ ПОТРЕСНЫМИ ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС

МАЙЛЗ: Памятка для тех, кто намеревается выжить в творческих джунглях. Такое со мной происходит постоянно.



Потому что я не цирковая обезьянка. И вы тоже.

КАК НЕ СГОРЕТЬ НА ТВОРЧЕСКОЙ РАБОТЕ

Эта книга главным образом способствует обретению и развитию идей. Но что, если вы довольно напряженно работали над проектом и чувствуете, что с вас уже достаточно? Вы чувствуете себя усталым, сытым по горло, лишенным вдохновения. Это значит, что у вас сгорел предохранитель. Ребята, неужели на творческой работе можно сгореть?

Думаю, да!



И я тоже.

Работа воображения — это как работа мышцами. Если вы качаете тяжелый вес, то вашим мышцам нужен отдых, чтобы восстановиться. Когда вы находитесь в таком состоянии ума, могут случиться следующие вещи.

ГРЕГ: У вас может пропасть желание заниматься творчеством навсегда.

МАЙЛЗ: Или вам может до ужаса захотеться работать над проектами, которые полностью отличаются от тех, над которыми вы должны работать (потому что вам за это платят).

Успокаивает то, что это ненадолго. Вы придете в себя. Но, если у вас есть возможность взять небольшой тайм-аут, отдохнуть, устроить себе выходной, воспользуйтесь ею. И не требуйте от себя быть креативными 24 часа в сутки, 365 дней в году. Вы не робот!

**ТВОРЧЕСТВО
ВСЕГДА
ОРИЕНТИРОВАНО
НА ЗРИТЕЛЯ,
НО ПУСТЬ
КАЖДЫЙ
ПРОЕКТ ЧТО-ТО
ЗНАЧИТ
ЛИЧНО ДЛЯ ВАС**

КОНЕЦ ЧАСТИ ПОД НАЗВАНИЕМ «В КОНЦЕ КОНЦОВ»

Майлз, конца не существует.

Конечно. Конец — это
новое начало.

О да, хороший пример.
Может, это подходящий
момент, чтобы на самом
деле поставить точку?

Все закончилось, Грег.

Имеешь в виду, впереди всег-
да ждет следующая история,
картина или песня?

Особенно, когда ты пыта-
ешься растянуть «Хоббита»
на три фильма.

Да.

КОНЕЦ!



Продолжение следует! Только тихо!

ТЕПЕРЬ

ИДИ

И БУДЬ

КРЕАТИВНЫМ!

МАКСИМАЛЬНО ПОЛЕЗНЫЕ КНИГИ ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА «МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР»

Заходите в гости: <http://www.mann-ivanov-ferber.ru/>

Наш блог: <http://blog.mann-ivanov-ferber.ru/>

Мы в Facebook: <http://www.facebook.com/mifbooks>

Мы ВКонтакте: <http://vk.com/mifbooks>

Предложите нам книгу: <http://www.mann-ivanov-ferber.ru/about/predlojite-nam-knigu/>

Ищем правильных коллег: <http://www.mann-ivanov-ferber.ru/about/job/>

Привет, я Майлз



Я Грег



Хотите знать, как рождаются на свет гениальные романы, комиксы, фильмы и другие классные истории? Наверняка. Поэтому мы и написали книгу про творческий путь идей.

И придумали множество веселых заданий. Приглашаем вас вместе с нами создать ярких персонажей и миры, где они будут жить!

Даже если вы точно знаете, что хотите поведать миру (хотя зачастую и это нужно придумывать), рассказать историю не так-то просто. С чего бы начать и... чем продолжить? Ах да, и о сильном финале тоже стоит подумать. Это справедливо не только для классических романов: комиксы, фильмы, мультфильмы, сериалы — множество жанров открыто для вашего таланта. В общем, дело за малым — создать шедевр.

Писатель (лауреат премии BAFTA) и иллюстратор, а вместе — братья Маклеод исписали и изрисовали 220 страниц этой книги, чтобы вы стали изобретательными авторами, собрали по кирпичику вашу собственную вселенную, а проще говоря, заставили воображение работать.

Удачи, гении!

Ставьте хештег #СоздайСвоюВселенную и делитесь новыми мирами со всей Вселенной!

ISBN 978-5-00100-807-1



9 785001 008071 >

издательство
МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР

Максимально полезные книги
на сайте mann-ivanov-ferber.ru

Like facebook.com/miftvorchestvo

 vk.com/miftvorchestvo

 instagram.com/miftvorchestvo

