

Написание кинематографичных боевых сцен

БРЭНДОН САНДЕРСОН

Джим ворвался через двери в убежище. Бандиты стояли; крики были как гром среди ясного неба. Джим ринулся в бой, штормом кулаков и гнева. Джим ударил одного из головорезов. Кулак бандита заблокирован. Джим снова ударил. Бандит снова заблокировал. Джим был яростью, дровосеком, рубящим дрова. Он сбил этого бандита с ног. Еще один бандит ударил ногой. И Джим заблокировал. И Джим пнул этого бандита. И бандит упал. А также...

И я призываю вас написать абзац скучнее, чем этот. (Вы конечно же сможете это сделать, если хорошенько постараетесь. Пожалуйста, не надо.)

Если вы собираетесь писать о великих героях, высока вероятность, что вам понадобится написать отличные боевые сцены. Сцены драк в книгах, однако, меня завораживают, из-за того, что они так легко бывают ужасными, ошеломляюще нудными, как ночь церемонии награждения Оскар. Конечно, почти любая сцена — комедия, боевик или драма — может оказаться скучной, если ее напишет неопытный человек. Боевые сцены особенны тем, что многие новые авторы так стараются сделать их захватывающими, что наоборот, своими усилиями делают их более утомительными..

Героические жанры литературы, в частности, имеют тенденцию расцветать или гаснуть в своих экшн-сценах. Итак, я считаю, что один из лучших способов научить кого-то писать такого рода художественную литературу — это рассказать о найденных мною способах избежать скучных боевых сцен. Это всего лишь опыт одного человека, и, как и все литературные советы, его следует тщательно проверять и отбрасывать, если он не работает для вас. То, что помогает одному автору, не всегда подходит другому.

Надеюсь, однако, что вы сможете найти здесь что-нибудь, что поможет вам не превратить экшн-сцены в наиболее пропускаемые части вашей истории.

УЖАСНЫЙ УДАР ЗА УДАРОМ

Параграф, который я написал в начале этой статьи, преувеличенно плох. К сожалению, я часто читаю отрывки, которые ненамного лучше. Кажется, что новые писатели инстинктивно пишут боевые сцены в виде сухих списков обменов «кто кого ударил» и «кто промахнулся».

Одна из причин этого может быть связана с преобладанием визуальных средств повествования. Телевидение, видеоигры и фильмы — особенно те, в которых сцены сражений тщательно поставлены, — изменили наше представление о боевых сценах и эпизодах героических битв. Многие из того, что я читал, похоже, было написано под прямым влиянием великих экшн-сцен из кинобоевиков.

Дело в том, что «удар за ударом» прекрасно работает в визуальных средах. Если вы не видели её раньше, поищите в Интернете «сцену с лестницей» из фильма Джеки Чана «Первый удар». Благодаря использованию совершенно потрясающей боевой хореографии Джеки может в течение длительного времени пинать,

уклоняться и наносить удары, не давая заскучать. Другим примером этого может быть сцена одиночного боя из «Защитника» Тони Джаа. Оба они используют окружающую обстановку, кинематографию и хореографию, чтобы создать эпизод драки без лишних разговоров. Эта боевая сцена держит в напряжении с первой и до последней секунды.

К сожалению, то же самое — даже приукрашенное — в художественной литературе часто становится мучительно скучным. Есть некоторые писатели, которые хорошо пишут пошагово, но это требует очень специфического типа истории и лучше всего подходит для коротких рассказов. Итак, мой первый совет авторам прост: помните, что вы пишете книгу, а не фильм.

Эти два средства повествования щекочут разные нервы и используют разные типы визуализации. Книги никогда не смогут конкурировать с фильмами, когда дело доходит до быстрой экшн-сцены, поскольку в книгах читатель должен выполнять большую часть работы, проделанной оператором в фильме.

Каким бы сильным ни было воображение, это требует усилий, и несколько ошибок в письме могут привести к тому, что читатель потеряется. Кроме того, воображению нужна хорошая подготовка, чтобы побудить его расширяться и создавать достаточно мощные картинки в голове. Если вы не заложите основу правильно, читатель не будет выполнять свою часть работы, предоставляя захватывающие визуальные эффекты, и в итоге вы получите ужасную сцену.

У меня есть три конкретных предложения, которые помогут вам исправить такого рода нарративы, и я буду применять каждое из них по очереди к абзацу, который я написал в начале, превращая его (надеюсь) из скучного отрывка в динамичную сцену с акцентом на одном привлекательном герое, противостоящем толпе злодеев.

ПРИНЦИП ПЕРВЫЙ: В НАЧАЛЕ ЯСНОСТЬ

Ясность, как правило, важна для хорошей фантастики в любой форме, но я чувствую, что она особенно важна для боевых сцен. Как я уже говорил выше, если вы потеряете читателя, ваша сцена станет неисправимой катастрофой. Для нашей беседы я вижу ясность в экшн-сцене, состоящей из двух основных частей:

- Во-первых, точно и основательно расставьте фигуры в сцене перед тем, как приступить к действию.
- Во-вторых, сохраните фокус читателя на герое и четко покажите, как люди двигаются по отношению друг к другу во время боя

Расстановка, вероятно, является более важным из этих двух. Если ваш читатель плохо разбирается в расположении сцены, вы потерпите неудачу еще до того, как начнете. На самом деле, если вы все расставите правильно — вовлекая читателя в сцену в самом начале — они часто останутся с вами, даже если вы сделаете ошибки позже. Когда вы устанавливаете сцену, сообщите нам заранее, сколько людей там, их общее отношение друг к другу и их пространственное отношение к окружающей среде.

Это, вероятно, звучит для вас очевидно, но я могу почти гарантировать, что вы делаете это хуже, чем вы предполагаете. Установка является ведущей в таких

последовательностях, и если вы никогда не уделяли время тому, чтобы специально подумать о том, как расположить участников и объекты — и как описать место действия максимально ясно — я предлагаю вам это сделать.

Вторая половина этой статьи связана с **разделением места действия на сектора (блоки)** (В оригинале *blocking*: термин из театра

[https://en.wikipedia.org/wiki/Blocking_\(stage\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Blocking_(stage)) прим.пер.), которая является сценическим термином для движений, которые совершают персонажи — в каком секторе они находятся в данный конкретный момент, куда они движутся и какое действие совершают дальше. Без четкого понимания секторов и перемещения в них персонажей, боевая сцена может быстро превратиться в мутное пятно: некоторые люди (возможно) получают травмы, а другие (возможно) убегают. Это опасно для вас, так как, когда вы пишете героический роман, вы будете усердно работать, чтобы завоевать доверие. Вам нужно побудить своего читателя визуализировать экшн-сцену, чтобы увидеть, что ваш герой находится в опасности — в противном случае они просто вернутся к мысли, что ваш герой не может проиграть, и пропустят бой, чтобы перейти к финалу. следующей части истории.

Это не значит, что нужно описывать каждый момент сцены. Что вам нужно, так это достаточно информации, чтобы дать представление о том, где все находятся, а также о настроении и расположении сцены, но не так много информации, чтобы не затягивать историю.. Правильный баланс требует практики. Как мы поговорим позже, часто достаточно нескольких мелких деталей, но сделайте их яркими.

Я обнаружил, что особенно полезно свести к минимуму использование абстрактного языка в боевых сценах. Предложение, которое я написал выше — «Джим ринулся в бой, штормом кулаков и гнева.» — это тип, который многие новые авторы считают эффективным. Однако, по сути, это набор абстрактных метафор, которые запутывают читателя и мешают ему по-настоящему визуализировать происходящее.

Старайтесь, чтобы ваш язык был аккуратным, четким и конкретным. Минимизируйте метафоры, особенно при создании сцены. Вот быстрая переделка сцены выше, где я начал подчищать хвосты и правильно расставлять акценты.

Джим ворвался в двери убежища, распахнув их с обеих сторон. Группа головорезов сидела в центре узкой полутемной комнаты. Когда-то это была кухня с дверями по обеим сторонам и прилавками вдоль стен. Отморозки за столом встали, откинув стулья, удивленно восклицая.

Двое головорезов стояли прямо у дверей, на стороже. Джим пока проигнорировал шестерых за столом, напав на двоих поблизости. Он сбил первого ударом ногой в грудь, затем развернулся на втором, заблокировав удар предплечьем. Джим придвинулся вплотную и ударил мужчину плечом в грудь, прижав его спиной к стене рядом с дверным проемом.

Это большой шаг в правильном направлении. Это все еще пресно, но, по крайней мере, мы знаем, со сколькими людьми мы сражаемся и где они примерно находятся. Чем больше мы делаем подобных вещей, тем больше наш герой и опасность, с которой он сталкивается, становятся реальными для читателя.

ПРИНЦИП ВТОРОЙ: ПОГРУЖЕНИЕ

При всех сильных сторонах кино — а их много — я считаю, что проза может быть более захватывающей. Мы можем вовлечь читателя в сцену и заставить его действительно почувствовать, каково быть в шкуре персонажа, проживая сцену вместе с ним.

Часть создания сцены должна включать в себя попытку взять читателя и поставить его на место героя. Замените абстрактный, метафорический язык переживаниями, целями и мотивами персонажей. Дополняйте свои описания, используя более чувственный язык.

Не просто рассказывайте нам, как выглядит окружающая обстановка, давайте почувствовать влажную сырость, услышать свистящий кашель курильщика, ощутить едкий запах нищего. Включение нескольких сильных строк конкретного описания в начале сцены может иметь большое значение для захвата внимания читателя.

Я бы сказал, что это даже более важно для экшн-сцен, чем для драматических эпизодов. Если вы пишете созерцательный внутренний монолог для женщины, возвращающейся домой с неудачного свидания, в центре внимания могут оказаться ее мысли и заботы. Однако, если вы пишете сцену героического боя, все будет зависеть от того, как читатель точно представить себе место действия и расстановку участников. При помощи правильных чувственных ощущений мы создаем нужную картинку в голове у читателя. В некотором смысле ваши «спецэффекты» как писателя напрямую зависят от того, насколько читатель вовлечен в окружающую обстановку.

Не переусердствуйте. Обычно кажущаяся незначительной, крошечная сенсорная подсказка может быть более действенной, чем два абзаца ленивого многословного описания. Заклинивший граммофон, повторяющий одну и ту же строчку снова и снова, потому что дворецкий повис на нём сверху, без сознания. Комната, где каждый шаг вашего героя отзывается хрустом, потому что воры бросали на землю шелуху от семечек. Студия боевых искусств с тёплыми полами в корейском стиле, которые согревают босые ноги во время боя. Эти виды простых, но емких описаний могут быть уникальными, вызывающими картинку в воображении читателя и, что наиболее важно, захватывающими, но все же могут быть переданы с экономным использованием слов.

Давайте еще раз пройдемся по вступительной сцене боя, на этот раз добавив некоторые реальные, конкретные детали и придав сцене уникальность. Я собираюсь перенести эту сцену в более современную обстановку с моими описаниями, что касается этого упражнения, у меня нет места, чтобы заложить основу прочной, фантастической обстановки. Таким образом, мой пример может быть несколько общим, чтобы его можно было применить к любому типу письма.

Имейте в виду, однако, что эти принципы так же важны в фэнтези, как и в реалистичной прозе, а может быть, даже более важны, поскольку многие детали окружающей обстановки нельзя принимать как должное. Если у вас есть драконы, сражающиеся в воздухе, вы все равно хотите установить, где драконы находятся по отношению друг к другу и к земле. Вашему героическому магу по-прежнему нужно знать, где все находится, прежде чем он сможет использовать заклинания.

Джим ворвался в двери убежища. Старая кухня внутри была освещена пыльными лампами, свисавшими с длинных цепей. Они мягко покачивались, когда поезд грохотал по ближайшим путям. В воздухе все еще чувствовались нотки чеснока и орегано из блюд, которые когда-то здесь готовили.

Внутри было восемь человек Суро; бандиты с каменными лицами и звериными чертами лица. Шестеро сидело за столом, усыпанным картами и сложенными банкнотами. Двое, околавивавшихся в дверях, отскочили назад, издавая удивленные возгласы.

Джим небрежно ударил одного из охранников у двери — его костяшки пальцев хрустнули в челюсти мужчины — затем развернулся и ударил головореза с другой стороны, впечатав его в стену. Головорез с хрустом упал; Джим не мог сказать, треснула это кость, или обшивка стены. Он повернулся к первому бандиту и выбил нож из руки мужчины, затем вонзил кулак ему в живот и уронил врага. Деревянные половицы задрожали, когда охранник упал на пол.

Вы можете видеть, что каждый раз текст становится длиннее. Это хорошо; если мы делаем свою работу правильно, история на самом деле будет читаться быстрее, несмотря на увеличение длины. Однако об этом явлении следует знать. Детали и декорации занимают дополнительное место. Как правило, я бы посоветовал планировать несколько длинных, очень сильных экшн-сцен, чем большое количество более коротких и слабых. Несколько хороших боев могут иметь большое значение.

Наша сцена с Джимом еще не закончена; до сих пор сохраняется эффект пошаговости «удара за ударом». Мы близки к нужному результату, но нам все еще необходим последний штрих: добавить глубины.

ПРИНЦИП ТРЕТИЙ: ПЕРСОНАЖ

Писатели часто ожидают, что боевая сцена по умолчанию интересна сама по себе. Поскольку герои (предположительно) в опасности, авторы предполагают, что напряжение будет сохраняться естественным образом.

Это предположение в какой-то степени верно, если вы заложили основу (т. е. создали сильный укоренившийся интерес к своим персонажам и установили реальное чувство опасности). Однако иногда вы не можете заложить эту основу — например, когда вы начинаете книгу с экшн-сцены. Кроме того, я не считаю, что сильного интереса достаточно, чтобы читатели не пропустили плохую экшн-сцену.

Итак, мы подошли к моему последнему предложению — тому, которое вполне может стать фундаментальным приемом для написания хороших боевых сцен. Это связано с одной из сильных сторон прозы, в отличие от других сфер сторителлинга. У нас есть потрясающая способность поместить читателя прямо в голову персонажа, дать читателю настоящие мысли, мотивы и эмоции.

Самые сильные бои, которые я читал в книгах, были теми, в которых каждый момент — каждое описание, каждый удар — проходил через мотивы, эмоции и цели героя. Очевидно, что боевая сцена — не время для вашего героя, чтобы сесть и обдумать философию личности. Тем не менее, всего несколько реплик персонажей, добавленных в экшн-сцену, могут кардинально ее изменить.

Не позволяйте читателю забыть, почему ваш герой сражается. Не позволяйте им забыть, чего он или она пытается достичь. Это те нити, которые привязывают читателя к странице и действительно внушают чувство опасности и напряжения.

В этом книги имеют огромное преимущество перед кино. Да, мы должны давать вымученные описания сцен, которые они могут изобразить с помощью трехсекундного панорамного кадра. Да, они могут поддерживать интерес аудитории за счет присущих им движений и визуальных действий. Но мы можем объяснить вам, почему, и заставить вас почувствовать это по-настоящему. Зрители фильма смотрят на героя; мы можем сделать наших читателей героями.

Обязательно используйте это; не игнорируйте свою величайшую силу. Уберите некоторые из ваших «удар за ударом»; вам нужно не так много, как вы думаете. Замените его боем, который является важным лично для героя, показывая мотивы с помощью осторожных намеков и выражений эмоций и мыслей.

Персонаж с вашей точки зрения должен быть линзой, через которую воспринимается история. А в бою время страсти — гнева, боли, напряжения, движения — это то, когда наиболее важно дать нам твердую характеристику. Вот еще одна ревизия нашей сцены из начала статьи.

Джим ворвался в дверь старой обшарпанной кухни. Комната была освещена — плохо — двумя пыльными лампами, свисавшими с длинных цепей и мягко покачивавшимися, когда поезд грохотал по ближайшим путям. В воздухе пахло чесноком и орегано; пахло так, как давным-давно на кухне его матери.

Здесь было восемь людей Суро, с зачесанными назад волосами, в обтягивающих рубашках под спортивными куртками. Суро нравилось, чтобы его головорезы выглядели... ну, кем угодно, только не головорезами. От их вида Джиму стало плохо; одевать мужчин вроде них в костюмы было все равно, что бросить горсть навоза на красивый шелковый носовой платок.

Сам Суро сидел в конце стола, усеянного картами, с губ свисала ладанная палочка, от кончика которой в воздух поднималась закручивающаяся струйка дыма. Комната наполнилась пряным ароматом. На самом деле Суро их не курил. Ему просто нравилось жевать кончики, пока они тлели перед его лицом.

Джим подавил гнев, увидев этого человека, изгнав образы окровавленных губ и безжизненных глаз Лими. Времени на размышления не было. Близнецы — Дак и Моз — слонялись в дверях, вероятно, обмениваясь оскорблениями, как обычно. Они были опасны. Очень опасно.

Но, к счастью, они были не очень умны. Джим бросил недоеденное яблоко Даку.

«Ската!» Дак выругался со своим сильным акцентом, уклоняясь от яблока. Оно не должно было ударить, просто отвлечь.

Ты был там, когда она плакала от боли, Мо? — подумал Джим, поднеся кулак к лицу другого близнеца. Вы слушали ее мольбы о пощаде?

Мо рефлекторно отпрянул назад, широко раскрыв глаза и потянувшись к карману пальто. Джим прыгнул вперед и схватил мужчину за галстук — тот затрепетал в воздухе после попытки Мо увернуться — Джим рванул за галстук

вперед. — Мо взвыл, с вытаращенными глазами, спотыкаясь. Кулак Джима попал ему в челюсть.

Мо упал, хлипкие половицы загрохотали под ногами Джима. Нет времени останавливаться, нет времени на передышку. Позднее, он мог бы поплакать. Позднее, он мог бы отдохнуть.

Позднее он мог бы умереть.

Джим развернулся, попав Даку в живот ударом с разворота. Мужчина ошеломленно уставился на яблоко, как будто ожидал гранаты. Дак с хрустом врезался в дверной косяк, отчего тот затрясся, и пыль посыпалась вниз.

Джим судорожно вздохнул. Его усталость испарялась, исчезая перед его яростью. Тридцать шесть часов без сна, но до мести осталось всего несколько минут. Он повернулся к центру комнаты.

Звуки поезда стали отдалёнными. Ладанная палочка выпала из ошеломленных губ Суро и упала на стол, рисуя на карте рассыпавшимся пеплом. Прошло всего несколько ударов сердца.

Джим бросился к столу, когда Суро, наконец, выкрикнул запоздалое «Держи его!» другим ошеломленным головорезам.

Обратите внимание, что в этой финальной версии эпизода настоящая драка отходит на второй план по сравнению с мотивами и эмоциями Джима. Наша история перестает быть борьбой и становится героем, и в этом контексте борьба становится гораздо более интересной и личной.

Я чувствую, что многие писатели понимают это наоборот; что действие делает героя. Нет. Герой совершает действие. Даже в кино нас интересует не столько то, что делают Джеймс Бонд, Арагорн или Люк Скайуокер, сколько то, кто это делает. В последнем эпизоде выше мы пытаемся показать мыслительный процесс Джима — он обдумывает свои следующие шаги, при этом очень быстро принимая нужные решения .

По мере продвижения экшн-сцены мы могли бы отойти от этого и больше сосредоточиться конкретно на драке.. Чем глубже вы погружаетесь в экшн-сцену, тем меньше мотивации, характера и окружающей обстановки вам понадобится. (Хотя вы не должны убирать их полностью.)

Просто убедитесь, что сцена не длится слишком долго; если она занимает больше нескольких страниц, отступите и дайте передышку, затем восстановитесь и заново зацементируйте читателя в сцену с большей погружением в место действия и проявление характера главного героя. Затем переключитесь обратно на боевые действия.

Вы могли заметить, что в сцене выше я также переделал бой, чтобы сделать его более разнообразным. У Суро есть причуда (палочка ладана), у мужчин у двери есть имена и личности, мы делаем такие вещи, как использование яблока и галстука, чтобы играть с ожиданиями читателя. Окружающая обстановка имеет важную роль, в происходящих боевых действиях.

Когда вы пишете, в каждых нескольких строчках вы должны пытаться сделать что-то новаторское, пытаться сделать что-либо немного необычное, добавить изюминку.

Когда вы можете показать, что персонаж умен — использует окружающие его объекты, комбинирует их, применяя в разгар битвы — это делает сцену более увлекательной. Ваш читатель не упустит из виду персонажа и сможет испытать разнообразные эмоции, найти изюминку в каждой строчке.

Еще один совет — используйте длину и разнообразие форм предложений в своих интересах. Короткие предложения будут ощущаться как отрывистое стаккато. Длинные предложения будут казаться более плавными. Поймите меня правильно — многие начинающие авторы считают, что коротко — значит быстро. Это не всегда так; множество коротких предложений могут дать ощущение сосредоточенности, но их обрезанный характер может на самом деле замедлить чтение.

Параграф с одним предложением замедляет их еще больше.

Абзац из одного предложения — это момент откровения или резкого изменения. Литературный удар в лицо. Я предлагаю не злоупотреблять этим, потому что, если вы будете использовать этот приём в больших количествах, читатели привыкнут к нему, и он потеряет свой эффект.

Самое главное, однако, не предполагать, что ваши боевые сцены будут интересны только потому, что это боевые сцены. Постарайтесь наделить каждую из них теми же причудами и разнообразием, которые вы даете своим героям. И помните, экшн-сцена не может быть просто о драке. Дайте вашим читателям повод беспокоиться о том, кого бьют, расскажите о месте, где происходит удар, и дайте им щепотку изобретательности в каждом эпизоде. Тогда ваши боевые сцены будут стоять наравне с лучшими сценами из ваших любимых книг.